

ROLLESPILSMAGASINET

# Fønix

NR. 16 APRIL 1997 3. ÅRGANG KR. 35

**Nazister, sexister og nihilister**  
masser af blodige indlæg

**Roser visner ved daggry**  
Melodramatisk horror-scenarie

**LIVE i en russisk ubåd**



**FARAOS CIGARER**

# VI SIGTER EFTER HOVEDET

BØGER

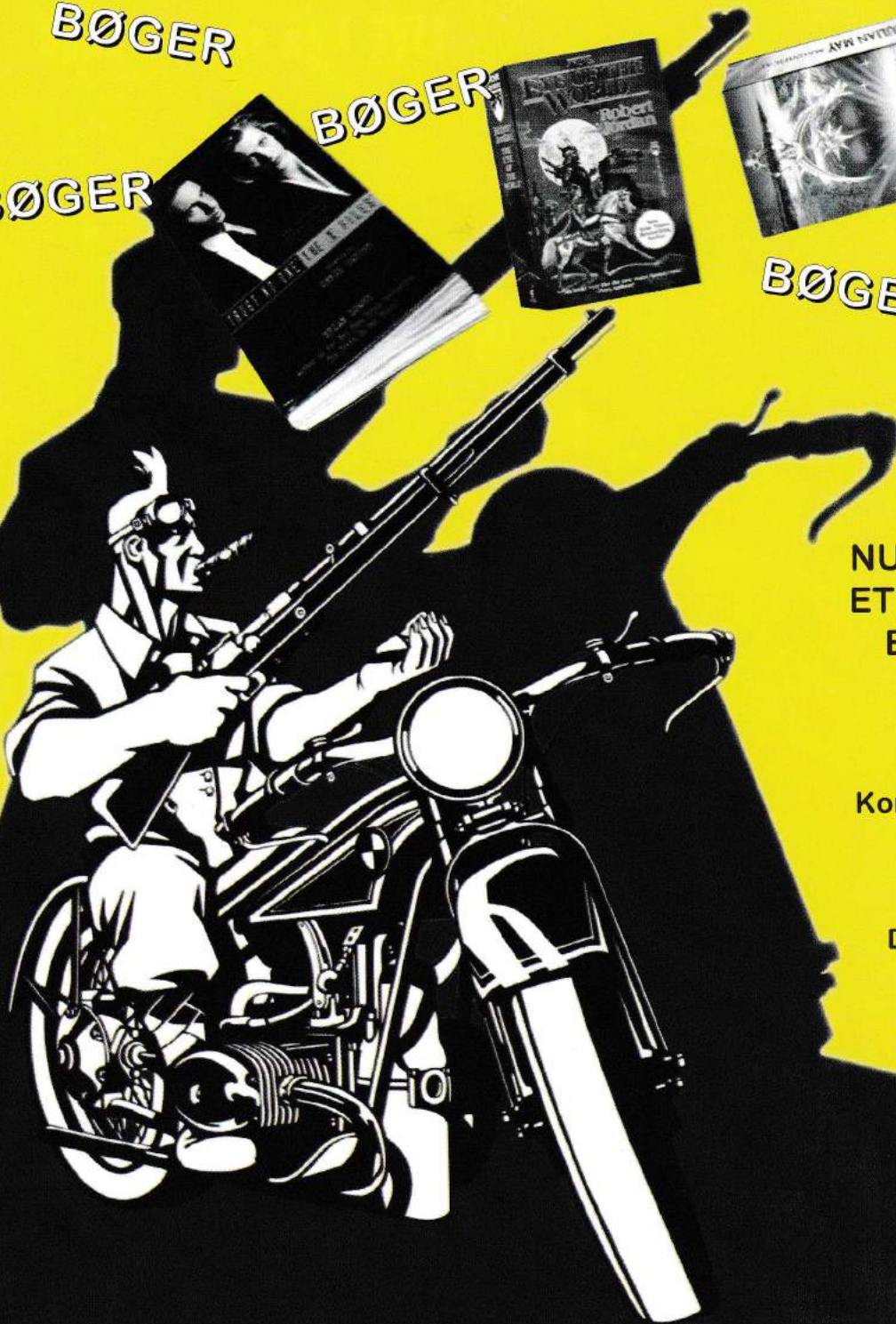
BØGER

BØGER

BØGER

BØGER

BØGER



**NU HAR FARAOS CIGARER  
ET AF DANMARKS BEDSTE  
BOGUDVALG I FANTASY,  
SCIENCE FICTION  
& HORROR!**

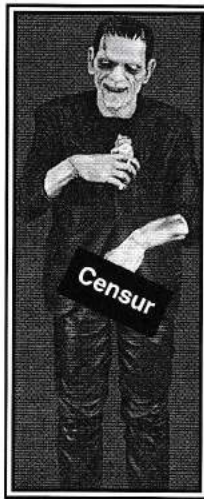
Kom ind og besøg vores spilbutik i  
Skindergade 27 (nær Jorcks  
Passage)

Du kan også ringe og bestille på  
tlf. 333 222 11 lokal 11

Bestillinger før kl. 1600 sendes  
**SAMME DAG**

C O M I C S & G A M E S

SKINDERGADE 27 - 1159 KØBENHAVN K - TLF. 333 222 11  
FAX 331 435 34 - E-MAIL: [faraos\\_cig@cybernet.dk](mailto:faraos_cig@cybernet.dk)



## At pille i sit eget køn

Når man sætter 50 rollespillere i et lokale for at diskutere spillet og kulturen, hvad sker der så? Kommer der diskussioner om fortælleform, indlæg om voldsskildringer og moral eller...

Forsøget blev udført af Københavns Universitets "Center for Ungdomsmedier". Der var rollespilsseminar på universitetet og miljøet var mødt stort op. Større end forskerne. Vi er nok mere interessante for os selv, end vi er for forskerne. Men hvad diskuterede vi så?

Naturligvis kom der mange emner op, men der var ét der tog radikalt længere tid end alle andre. Og det var ikke voldsskildringerne. Det var kønsproblematikken eller for at sige det mere direkte: "Hvorfor er der ikke flere piger/kvinder i rollespil?"

Af alle emner der blev berørt, var der intet, hvor der var så mange der havde en mening, en historie eller bare en trang til at høre sig selv tale.

Og der er ikke mange kvinder i rollespil, det er ikke nogen hemmelighed. Og det er synd - for kvinderne. De går glip af noget, for de ville sikkert mere sig godt med at spille rollespil. Ligesom alle andre mennesker på jorden. Det er også synd for de rollespillere, der gerne vil have en kæreste. For det er sagen. Som som så mange andre mennesker vil mandlige rollespillere gerne have en kæreste - og hende vil de gerne møde medens de dræber trolde. Og det er der jo ikke noget galt i.

Men hvis der skal flere mennesker, blandt andet kvinder, ind i rollespil så er den helt gal. For man skal være mere end entusiastisk for at gå ind i et miljø der er så navlepillende. Vi elsker at snakke om os selv og alle vores problemer. Det er åh så hårdt at være rollespiller. Vi er en minoritetsgruppe. Der er ingen der forstår os. De vender det hvide ud af øjnene, når vi taler om THAC0 og HitPoints. Man kan ikke score ved at vise sin samling af d10. Ligesom en lystfisker næppe får meget andet end fisk på kroge med en samling af blink. Og en fodboldspiller ikke scorer andet end mål med sine flotte fodboldstøvler.

Og naturligvis kan man ikke gøre det modsatte køn interesseret med den slags. Det er jo kedeligt! Vi er ikke forfulgte. Vi har ingen grund til at klage til menneskerettighedsdomstolen. Vi er bare dybt uinteressante for alle andre end os selv. Og hvis der skal flere "normale" mennesker ind i rollespil - så må vi bare være lidt mindre kedelige og snakke mindre om os selv. Jeg tvivler på, at det store emne i lystfiskerforeningen og fodboldklubben er, hvordan de får flere kvinder gjort interesserede i deres beskæftigelse.

Der er ingen der bliver tiltrukket af en hobby hvis udøvere piller i deres egen navle. Eller 20 centimeter lavere for den sags skyld. Rent faktisk er rollespil ret interessant. Det ved vi jo godt allesammen. Det ville være nemmere at forklare, hvis ikke det altid kom til at handle om andre folks fordomme. Vi kunne jo starte med ikke at leve op til dem ....

Adam Bindslev  
Nyhedsredaktør

RONNI

Åndelig vejleder/Guru

PETER C. G. JENSEN

Chefredaktør/Ansv.

PALLE SCHMIDT

Produktionschef

MORTEN FREDBERG-HOLM

Layout/Konge

RASMUS RASMUSSEN

Brevkassen

BRIAN RASMUSSEN

Internet

KASPER NØRHOLM

Anmeldelser

KRISTOFFER APOLLO

Spilmiljø

ADAM BINDSLEV

Nyheder

HANS PETER HARTSTEEN

Liverollespil

MADS LUNAU MADSEN

Kortspil

METTE FINDERUP

Abonnementsservitrice

CLAUS EKSTRØM

Annoncer

PALLE SCHMIDT

CASPER VANG

MORTEN FREDBERG-HOLM

PERNILLE H. JENSEN

Illustrationer

BRIAN RASMUSSEN

KASPER NØRHOLM

MORTEN HOLM

A. DANIEL LINDBLOM

NICOLAS DEMIDOFF

LARS KROLL

Anmeldere

CLAUS RYE NIELSEN

Forside

HJØRRING BOGTRYK

TLF. 98 92 03 02

Tryk

UDGIVER:

Sleipner

Landsforeningen af rolle og konfliktspillere i Danmark.

Frederiksgade 16b

8000 Århus C

Tlf. 86 12 50 55

Fax 86 12 50 89

ISSN: 0909-007x



REDAKTIONENS ADRESSE:

Moselgade 35 2.tv

2300 Kbh S

Tlf. 32 84 87 70

E-mail: brr@dde.dk

WWW: www.agora.dk/fonix/

ABONNEMENTSSERVICE

Tlf. 86 18 22 18

Pris kr. 150 for 6 numre

Biblioteker og foreninger kr. 200 for 6 numre

ANNONCER

Tlf. 31 81 82 32

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

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

## Nyheder

6

v/ Adam Bindselev. Livets cyklus. Fødsler og død. Der er falske Magic-kort, Heavy Metal-dæmoner og nyt til RobotRæs (spoilere og dobbelt air-bag?) Er du tændt Bent?

## Stilhed før Stormen

8

Oplevet af Hans Peter Hartsteen. Hvor dum er man cirka, hvis man betaler møgdynger af penge for at tilbringe dagevis af kostbar fritid i en iskold gammel og ikke mindst russisk møgubåd, hvor man så løber rundt og leger at man er på vej til Cuba? Læs den bevægede forsvarstale her! Så til søs, Søes!

## Liverpaltten

12

v/ Gutten med Kuttten! Norske knudemænd spiller Live! Det gør drenge i Danmark også! Og nogle piger! Se! Læs! Lær!

## Kort om Kort

16

v/ Mads Lunau. Små malede stykker pap med forskellig betydning. Hvordan hiter man dog ud af det? Gi'den gas, Mads!

## Dødens Orden

19

Af Ask Agger. Tysk er et sprog med nogle af de længste og sværeste ord i verden. Prøv fx med "Reichsicherheitshauptamt"... Når du er færdig med at hoste, kan du gyse dig igennem dette afsnit af Holocaust-verdenen. Det handler om SS.

## Den Store Bastian

22

v/ Kasper Nørholm. Vi har set tv og spillet rollespil. Og det spilder vi vores læsers tid med? Tsk, tsk, tsk...

## Snuff i Sneen

24

Præsenteret af URO. Holdet der bragte os "en stank af død", giver dig mere sex end du kan tåle, mere blod end du kan drikke - OG et lynkursus i finsk! Det er LIVE, det er grænseoverskridende og trendy!

# INDHOLD

"Lortejob!"

8

24



"Jeg føler mig helt sikker med Fønix! -Og meget mere tør!"

32



Portræt af en kvinde - og nogle andre...



"Hipposvin!!"

12

### Ronni Mnemonic

30

Tegneserie om vor helt Ronni i kamp mod dræbercyburger, forurening og kapitalisme! Palle Schmidt igen!

### Roser visner ved Daggry

32

af Jacob Schmidt-Madsen. Det skønne og smukke vil altid forgå. Findes der et forfald uden smerte? Vi indbyder til tragedie i Venedig. Giv mig en Calzone, Lone!

### Odipus og Draegen

41

Af Kasper Eskildsen. Hvilke historier vil vi fortælle? Hvor vil vi hen? Her er en mand, der har tænkt lidt over tingene.

### Brevkassen

44

v/ Rasmus Rasmussen. Hvad er det med jer? Kan I ikke lide os eller hva'? Nå, det kan I godt, siger I... Hvorfor skriver I så ikke nogen breve? Forklaring udbedes.

### Necromunda-bander i W40K

46

af Mads Jacobsen og Bjarne Sinkjær. Hvordan maler man øjenbryn på en to cm. høj mand? Det svarer vi ikke på, MEN... Der er vold og død og tips til at overføre din Necromunda-bande til et spil hvor de har større hardware! Gi' dem bank, Frank!

### Fri sex og Ritualmord

49

af Kristian List og Per fun Fischer. Slet skjult reklame for Atlantis Scenarie Service. Men, for Helvede, vi kan jo alligevel ikke trykke dem allesammen i Fønix alligevel.

### Web-design 101

52

Fønix på nettet v/ Brian "My Little Pony" Rasmussen. Vi vil gerne lære dig lidt om World Wide Web. Hvordan kan du lave en ordentlig hjemmeside uden blod, sved og tårer? Måske er der hjælp at hente her.

### Centralen

54

v/ Kristoffer Apollo. Ok, vi er enige. Danske spilkongresser bliver til stadighed navngivet på mere og mere fjollede måder. Måske var der basis for en læserkonkurrence her?

### I sandhedens tjeneste

57

Blåt skæg og tykke briller. Ask & Fisk løfter dyner - denne gang i Sverige. Fy fan, va tråkigt!

### Anmeldelser

60

v/ Kasper Nørholm. Kamp-kvæg, Tryllekunster, lav sol over universet og måne over Konstantinopel. Hvad foregår der? Tjek det ud, Knud!

# NYHEDER

v/ Adam Bindslev



Magic

Når samlere vil give en mindre bondegård med grise, køer og kat for en Black Lotus, så sætter det noget i gang. Derfor er der nu kommet den første sag om falske Magic-kort. På deres homepage advarer Wizards of the Coast mod de falske kort der er i omløb. Det drejer sig naturligvis om en del af de mere sjældne. Men frygt ej. For man kan let finde ud af om det er et falsk kort man lige har købt brugt i en gyde. Du skal blot bøje det. Et "rigtigt" Magic-kort vil ganske enkelt bøje, men et falsk vil krakelere i lamineringen. Så kom du bare igang!



## Mere Magic

Så kom det. Magic: The Gathering 5th Edition. Wizards har blandet kortene igen og samlet kort fra tidligere udvidelser til dette stadigt voksende kortspil. 5th Edition vil indeholde over 400 kort og nogle nye regler. Men hvis du kender reglerne fra "Mirage" udvidelsen, så kender du også de nye 5th Edition regler. Du kan begynde at bruge pengene i slutningen af marts.

## CON-kurrent

Det Københavnske con-miljø har i mange år været domineret af Viking Con der besøges af mellem 800 og 900 mennesker. Men nu er der grøde i vandet. Kræfter i det københavnske rollespilmiljø arbejder på at lave en ny con, der skal fungere som supplement til det efterårslige rollespilmarked.

Har man lyst til at være en del af dette projekt - det vil sige være i arrangør-gruppen kan man ringe til Adam Bindslev (ja, det er nyhedsredaktøren) på tlf. 21 28 25 46 eller skrive en email til adam@inform.dk.

## Fyringssæson



Er rollespillet dødt? Eller er der bare ikke så mange penge i det mere? Det vides ikke, men der er noget, som tyder derpå. I alle fald ruller der for tiden hoveder i branchen. På TSR er der blevet fyret 27 ansatte. Det er i adskillige afdelinger, men især RPGA ("RolePlayers Gaming Association", verdens største rollespilsforening - hvis nogen skulle være i tvivl) er blevet ramt. Dette har blandt andet ført til at RPGA's blad "Polyhedron" sandsynligvis ikke længere vil udkomme på tryk, men kun som email. Så hvis du er medlem af RPGA og ikke har email - SURT!

TSR er ikke de eneste der lader blodet flyde i gaderne. White Wolf har sendt 15 af deres medarbejdere ud i den kolde virkelighed. Dette er omkring 1/4 af deres samlede medarbejderstab.

## Forskere og rollespil

Som nævnt i lederen er der fokus på rollespillerne for tiden. Center for Ungdomsmedier er i færd med en stor rapport om unges mediebrug. Og et lille, meget lille, hjørne af dette er rollespil. I den anledning blev der afholdt det seminar som er omtalt i lederen. Og senere på året vil der komme en rapport, hvor et af afsnittene vil handle om rollespil og, måske især, rollespillere. Når den kommer vil Fønix naturligvis være på pletten med fyldige oplysninger om hvem du er og hvad du laver.

## Null Foundation

Samtidig med fyringerne (nævnt andet sted på siden) er der tegn på at Mark Rein Hagen og Stewart Wieck har planer om at forlade White Wolf. Rein-Hagen forsøger at oprette en non-profit organisation (det er et nyt koncept!) ved navn The Null Foundation. Her vil han udgive Exile, et nyt science-fiction rollespil.

Dette har naturligvis gjort hans gamle venner på White Wolf rasende, og de sætter derfor produktionshastigheden på deres science-fiction spil Aeon i vejret.

Så hvis alt går vel så skal sci-fi fans vælge mellem Alternity (TSR), Exile (Null) og Aeon (White Wolf). Det bliver et efterår med laserpistoler.



## Live "In Nomine"

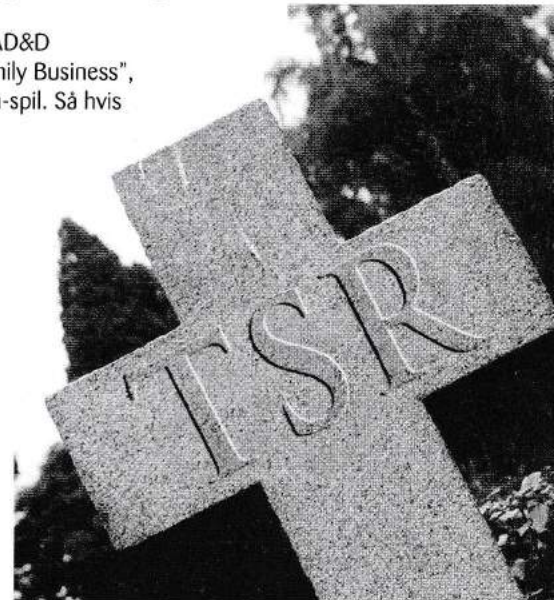
SJG har også annonceret at der kommer en live - udgave af "In Nomine". Det kommer til at gå under navnet "The Symphony". Hvis du syntes at dette lyder helt vildt fedt, må du nok væbne dig med tålmodighed. For det kommer først på gaden i 1998. Men man må da sige at Steve Jackson Games er fremsynede.

## Mayfair Games i graven

Firmaet bag "Chill" lukker. Det kan egentlig ikke undre nogen, da der jo faktisk ikke er ret mange mennesker, som spiller "Chill". Der vil dog være to mennesker tilbage på Mayfair for at sælge restlageret, men ellers er det slut.

På Mayfair-Games gravsten, vil der nok ikke stå RIP. Der vil stå TSR. For i 90'erne købte Mayfair Games en licens hos De Store. Og de fik tilladelse til at udgive AD&D relateret materiale. Men, for der er jo et men, TSR og Mayfair havde ikke helt samme fortolkning af licensen. Og hvad værre var. Mayfair Games udgav AD&D relaterede ting der omhandlede dæmoner og hekse! Det kunne TSR ikke have og lagde sag an. Og vandt - naturligvis. Det blev begyndelsen på enden, og nu er det altså helt slut.

Men det vigtigste om Mayfair Games er ikke sagt endnu. For udover Chill, AD&D materiale og andet rollespil, producerede de brætspillet "Family Business", hvilket den dag i dag er det absolut mest populære con-spil. Så hvis du ikke ejer det - køb det før det bliver udsolgt.



## Rock'n'Rollespil

I kommende numre af Fønix vil man kunne læse en masse om Steve Jacksons nyeste spil "In Nomine". Grundbogen er allerede på gaden. Men allerede nu kan jeg fortælle, at har du investeret i grundbogen, kan du godt finde pengene frem igen. Hvert år vil SJG udgive fem bøger, som tilsammen udgør en hel "Cycle". Den første af disse hedder "Revelations" og den første bog "Night Music". Her er en Austin, Texas setting, samt en masse supplerende oplysninger. Men først og fremmest præsenterer SJG Furfur - the Demon of Speed Metal! Og der er et helt scenarie om ham. Det bærer titlen: "The Demon Prince of Rock and Roll".

## RoboRally

Da RoboRally kom for år tilbage blev nyhedsredaktøren begejstret for spillet. For en gangs skyld et morsomt brætspil, som man kunne lære reglerne til på under et kvarter, og hvor man kunne have det morsomt uden at skulle tænke så meget.

Wizards angriber nu, igen, denne måde at spille RoboRally på. Spillet bliver stedse mere indviklet og i marts kommer den nyeste udvidelse: Crash and Burn. Den kommer, siger rygterne, til at indeholde både nye baner og nye, flere, regler. Det tager ikke længere et kvarter at lære RoboRally.



Det var onsdag aften og jeg var træt. Jeg havde brugt hele natten på at sige farvel til min kæreste. Som tak havde hun efterladt mig til min rodede lejlighed og ensomheden klokken 5 om morgenen. Lortejob.

Jeg havde brugt hele dagen på at få samlet de ting jeg behøvede i ubåden. Varmt tøj, sovepose og Mad (glem aldrig de 3 ting når du tager til live) var blevet stoppet hurtigt ned i min store grønne køjesæk. Og nu stod jeg altså foran Faraos Cigarer parat til at modtage hvad der måtte komme.

Butikken var for længst lukket, og det var da heller ikke folk der lignede den sædvanlige kundekreds, der var til stede på den lille svedige afsats under loftet -

**"Det er ikke den sovjetiske soldats pligt at tænke. Han skal parere ordrer."**

- Kammerat Kaptajn Gromov.

næ, det var dybt seriøse rollespillere, der var kommet hertil langvejs fra for at deltage i ubåds scenariet. De fleste kendte jeg ikke, men de lignede russiske matroser.

Så pludselig så jeg den. En uniform. Min hellige robe. Langsomt samlede jeg den op fra bordet og knugede den ind til mig. Den skulle være min, min, MIN. Langsomt lod jeg mine sultne øjne glide ned over de præcise sting, over de gyldne knapper og den lille krave. Jeg må indrømme, at jeg fik en del Disney associationer, men det var MIN uniform - for de næste 48 timer.

Som spilleleder i almindeligt rollespil lader jeg altid spillerne køre ræset det første kvarter. Det giver de fleste en chance for at blive fortrolige med deres roller og med de andre spillere. Et sådant kvarter med

Smalltalk om karakterernes hverdagsproblemer får folk til at falde i hak lidt efter lidt.

Det er bare uhyggeligt svært at "spille sig varm" til live. Man skal nemlig ikke bare vende sig til sin rolle og de 5 andre spillere, men også kropsholdning, stemmeføring, udstråling og bevægelse. Derfor giver jeg tit mig selv en "kickstart". Jeg har den gyldne regel, at jeg aldrig spiller uden dragt. Derfor giver det et magisk moment, når jeg tager min dragt på. Det er i det øjeblik jeg starter spillet.

Jeg var ikke længere HP. Jeg var kammerat matros Gennadi Aleksandrovich Kvatov.

"Op på række" brølede kammerat bådsmanden og vi fulgte hans venlige opfordring uden at gøre miner. Vi marcherede alle bag officererne i en lang kolonne mod havnen. Der var ingen hændelser undervejs bortset fra, at en kammerat matros kom til at sammenligne ubådens vægt med vor russiske moders. Herved vandt han sig en latrintønning.

**"Da jeg er blevet erklæret utilregnelig bliver jeg ikke skudt for mytteri. Det har sine fordele."**

- Kammerat skibslæge Manilov.

Og der lå hun så. En mastodont af hærdet, glinsende, russisk stål. Med sin imaginære pletfrihed var hun den sovjetiske flådes stolthed. U-461. Det var på dette skib jeg skulle tilbringe de næste 48 timer af mit liv. Jeg var omtrent lige så tryk ved situationen som en rotte i en gasovn...

Kajen var fyldt med pårørende. Venner græd og mødre prøvede at få et sidste glimt af deres små poter - vi smilede og stod ret i Blitzlyset. Vi var udvalgt blandt Sovjets ypperligste søfolk til at styre verdens bedste søfartøj. U-461 den eneste ubåd af "Juliet"-typen. Den indeholdt den sidste nye teknologi. Teknologi, der var så revolutionerende, at end ikke mandskabet havde prøvet noget lignende. Det var derfor heller ikke et tilfælde, at den kaptajn, der var blevet udset til at lede missionen og testsejladsen, var en gammel veteran. En mand der var kendt for sin stolt- og bryskhed: Kammerat kaptajn Boris Gromov.

Jeg har hørt en historie om et hold matroser, der blev tvunget til at synge Internationale ti gange, imens de stod ret på dækket i snestorm, fordi kammerat kaptajn Gromov ikke mente, at det var alle, der kunne hele teksten. Derfor var jeg ganske godt tilfreds med at komme hurtigt under dæk og ned til min køje i torpedorummet.

Jeg har sejlet mange gange før med en ubåd og det er altid de samme forhold. For det første er der ikke særlig varmt i en ubåd. Mit termometer viste altid mellem 8 og 16 grader celsius (jeg har dog på fornemmelsen at det til tider fryser fast). For det andet er den eneste form for toilet en tønde, der tømmes hver 16. time. Der er ingen spejle, bad eller barbering på et togt. Alt vandet er rationeret og du får kun nok til lige netop at holde dig i live. For det tredje får man aldrig nok søvn - og når man endelig sover bliver man altid vækket af en alarm eller en eksplosion.



Disse regler gjaldt naturligvis også på u-461. Der var bare den lille ulempe, at vi ikke var familiære med teknikken endnu. Maskinen satte ud med jævne mellemrum og samtaleanlægget fungerede ikke.

"Vi må postere en mand på broen og etablere en slags kommandolinje ved at råbe frem og tilbage," bekendtgjorde kammerat våbenofficeren, "og på grund af dette vil jeres timeplan være som følger: 4 timers vagt ved fronttorpedoen, 4 timer ved agtertorpedoen, 4 timer på broen og 4 timers søvn." Ved denne ordre mistede jeg bevidstheden og kom først til mig selv flere minutter senere.

For en sikkerheds skyld er en ubåd udstyret med en hel del sikkerhedsluger, så man er i stand til at forsegle en del af skibet hvis det springer læk. Nu er det desværre sådan, at disse luger er under en meter i diameter og frygtelig svære for mig at komme igennem, da jeg er cirka 30 cm. højere end den gennemsnitlige ubådsgast. Det betød, at hvis jeg skulle give besked om missilaffyring fra broen til dækket - ville det tage mig en rum tid, men det var ikke mit arbejde, at tage stilling til den slags banaliteter

Vi havde sejlet uden markante hændelser i 16 timer, da den første ulykke indtraf. Et fartøj nærmede sig med stor fart.

"Alle mand til kamppladserne!" Buldrede kammerat kaptajn Gromov ud over broen. "Er der en melding på hvilken slags fartøj det er?"

Kammerat hydrofongasten rømmede sig: "Det lyder som en amerikansk destroyer. Den har kurs 135, 24 knob."

Kaptajnens næste træk var logisk om end en anelse radikalt. Han beordrede, at torpedo 1,2 og 3

skulle affyres med det samme. Jeg modtog ordren og løb ned mod agtertorpedodæk. "Det går aldrig godt" var det sidste jeg nåede at tænke inden et brag gav ekko gennem skibet. Vi var blevet ramt af en dybhavs-bombe. Jeg fortsatte gennem de lange gange og en fed grå røg strømmede mig i møde. Noget kunne tyde på, at der var brand faretruende tæt på min brik. Jeg stak hovedet gennem sikkerhedslugen og kunne nu pludselig se kammerat Elektrikeren danse forvirret rundt. En anden kammerat lå livløs på gulvet. Det så ikke ud til at blive nemt at affyre missilerne. Overhovedet ikke nemt...

Det var omkring dette tidspunkt den anden ulykke indtraf. Pludselig rystedes hele ubåden og en eksplosion genlød gennem de lange stalgange. Så startede alarmerne, så kom lyden af rindende vand. En lyd ingen ubådsgaster holder særligt meget af.

Det viste sig senere, at da ubåden var blevet ramt anden gang var der slået hul på skroget i agterenden, der hurtigt blev oversvømmet. Vi mistede herved halvdelen af ubåden inklusive køkken, motor og toilet. For at føje spot til skade begyndte vi at synke og stoppede først, da

# STILHED FØR STORMEN

Et scenarie af Ask Agger, Gimle Larsen, Jesper Hyllested og Thomas Greve.  
Oplevet og anmeldt af Hans Peter Hartsteen.

"Trykket her er 364 atmosfære. Hvis De affyrer det gevær og rammer en væg ender vores ubåd som en tomat under den transsibiriske jernbane."

- Kammerat Kaptajn Gromov.

vi lå på bunden i 364 meters dybde. Det er en del mere end skroget er bygget til og i de næste timer kunne vi med jævne mellemrum høre, at skroget klagede sig og en bolt blev flået ud af stålskroget.

Det er egentligt unødvendigt at fortælle, at matroserne blev en anelse utilfredse over den pludselige udsigt til sikker død i løbet af ca. fire timer, men at de ville lave mytteri mod deres uduelige kammerater, officererne troede jeg var utænkeligt... indtil det skete.

Det hele var efterhånden løbet en anelse ud af kontrol. I den ene ende af ubåden var mytteristerne, på broen var kammerat kaptajnen, officererne og de loyale matroser, og i den anden ende af ubåden var der kun vand. På dette tidspunkt skete den tredje og sidste ulykke. Kammerat matros Kvatov gik fra forstanden. Det er altid svært at forholde sig til, særligt når det er en selv det går ud over.

Jeg besluttede mig for, at forsøge at redde ubåden ved at uskadeliggøre mytteristerne. Det var let at skaffe en pistol og let at lokke to af de tre mytterister væk. Det var let at skyde den tredje mytterist i øjet fra 10 centimeters afstand, men det var ikke spor let at forklare de to andre mytterister, at det ikke var mig der havde gjort det, og det blev ikke bedre af at mytteristen jeg skød kun var blevet strejft og pludselig besluttede sig for at gøre kort proces med mig...

Senere blev ubåden stormet af russiske elitetropper fra en anden ubåd, mytteristerne blev aflivet og ubåden hævet. Kammerat Kvatov nåede dog aldrig at få en anstændig begravelse, for da ubåden endelig kom op til overfladen lå en velkomstkomitee parat. Krigen var tabt for U-461, verdens bedste søfartøj, men der ville komme andre ubåde af "Juliet"-typen. Der var ingen tvivl om, at Sovjet ville sejre i den sidste ende...



#### **Rollerne:**

var temmelig vage. Naturlig vis havde man et mål og et par plots med de øvrige spillere, men det var meget overfladisk og fyldte kun 15-20 linjer. Resten måtte man selv fylde ud.

#### **Settingen:**

gav scenariet alt. Vi var i en ægte russisk ubåd i ægte matrosuniformer. Samtaleanlægget dundrede konstante lydeffekter og motorlyde ud. Sonarer og hydrofoner fungerede. På forhånd havde vi tilmed fået en 20 siders guide om ubåde.

#### **Historien:**

halter lidt, men hvad gør det når du hele tiden bliver pumpet med så meget handling, at du ikke opdager det? Spillet var et actionscenarie og det gav ikke tid nok til dybt rollespil.

#### **Effekter:**

er meget skræmmende i en ubåd. Pludselig var alle gange fyldt med røg. Der var eksplosioner og fabelagtige lydeffekter.

#### **Pressen:**

har fulgt Stilhed... med stor interesse. Jeg er tilbøjelig til at mene, at den landvinding der er gjort PR-mæssigt faktisk er den største. Aldrig har så få rollespillere fået så meget omtale.

#### **Det skrev aviserne:**

##### **Information:**

Jeg er født i 1971. Forrykelig forhindrede jeg, at Cubakrisen i 1962 udviklede sig til en atomkrig. I mellemtiden fik jeg mig en bøf. Den var god.

I 48 timer før godt tredivede mand rundt i en råkold, møgbeskidt aflagt sovjetisk ubåd i et forsøg på at have det skægt [...] Jeg var godt tilfreds.

##### **Politiken**

Rollespillere gennemlevede Cubakrisen på Islands Brygge. Øjnene er tomme og trætte, men ingen brokker sig. De er matroser i den sovjetiske flåde, året er 1962, og Cubakrisen er i gang. [...] I to døgn - fra onsdag til sent fredag aften - har rollespillerne været lukket inde i den udrangerede russiske ubåd.

-Når man bruger to døgn i en kold stålkasse, så er det røvere og soldater på et højt plan, tilføjer skibslægens assistent.

For det er kun med den titel, hun er kendt i de to døgn. Hvad hun og de andre laver til hverdag, fandt ingen ud af før fredag, hvor alle afmønstrede og trætte vaklede fra borde. Parat til atter at leve sig ind i hverdagens vante roller.

##### **Scenariet blev omtalt i:**

Information fredag d. 29/11

Politiken lørdag d. 24/11

DR2 d. 19/12

DR d. 21/12

Hks fagblad

Erhvervsbladet

*Når man slår op i et leksikon læser man:*

rollespil: psykoterapeutisk fremgangsmåde  
til at give personer selvbevidsthed  
og indblik i sociale relationer.

Ved at opfordre patienter i en gruppe  
til at spille eventuelt overdrevne eller  
direkte karikerede sider af dem selv,  
deres forældre, søskende osv.

åbnes mulighed for en  
bearbejdning i gruppen af det fremkomne.

*Vi mener: Rollespil er noget helt andet!*

*Det er eventyr, sjov & ballade,  
men først og fremmest samvær!*

*Hvad mener du?*

*Kik ind til Goblin Gate  
og se det nyeste i rollespil.*



Danmarksgade 66-68  
9000 Aalborg  
TLF: 98 13 37 24 FAX 98 13 45 24

Graven 27  
8000 Århus C  
TLF: 86 19 43 11

# Liverollespil - *Kunst* eller DRENGESTREGER?

Atter bringer jeg beskrivelser af hvad der sker på den danske livescene

## En Saga fra Evigheden 4

For fjerde år i træk kommer i juli '97 et nyt kapitel af det store fantasy-scenarie 'En saga fra Evigheden'. Sagaen er et meget traditionsbundet scenarie, der hvert år har haft mellem 225 og 365 deltagere og en varighed af 48 timer. Da alle oprindelige arrangører har fortsat med at arbejde på sagaen - og arrangørgruppen er blevet udvidet til det dobbelte antal mennesker - ser det ud til, at Sagaen i år vil blive et arrangement, der vil flytte grænserne for dansk kontakt-live med hensyn til plot, økonomistyring, planlægning, spillermateriale og mad.

Det er muligt at få mere information om sagaen, der igen i år arrangeres af foreningen Alrune, ved at ringe på telefon 20231190.

## Vampire i Esbjerg (ERGO)

Noget mørkt har længe levet i Ergo i Esbjerg - og nu har det endelig besluttet sig for at hoppe ud af skabet. En ny Vampire kampagne er ved at blive skabt. Arrangørerne har gjort op med de værste fejl ved den sidste kampagne og har nu udviklet et system de fremover vil spille en gang om måneden.

Det er ikke særligt dyrt at deltage i kampagnen - 20 kr. til sminke og medlemmerne af ERGO kommer gratis med.

### Kontaktperson

Brian Vincent Christiansen 75135960

## Foreningen Mjølner...

fra Hobro sætser på at holde live-arrangement d. 2-4/5. Arrangementet har endnu ikke noget navn, men får sandsynligvis et par live-scenarier på programmet. Man kan holde sig orienteret ved at ringe til Peter Bengtsen på tlf. 9852 3790.

## Vølven, det er jo norske tilstande

Vølven er en lille Live organisation på Sydfyn, der blev startet op som en arrangørforening af en gruppe venner i juli '96. Foreningen har afholdt en håndfuld scenarier med 20 til 40 spillere. Det besynderlige ved disse arrangementer er, at frekvensen af drenge er helt nede på 50%! Og at gennemsnitsspilleren er ca. 18 år. Noget der ses meget sjældent i det danske rollespilmiljø.

Selv om Vølven er relativt nystartet, sætser foreningen på at kunne afholde 2-3 sommerarrangementer i år, blandt andet en Live fest og et Paranoia-Live scenarie. Bortset fra dette beskæftiger Vølven sig mest med at lære nye, unge spillere, hvad live er.

En del af Vølvens bestyrelse og medlemmer har været på skoler og efterskoler for at arrangere live for eleverne. Dette har resulteret i, at medlemmer af foreningen er blevet tilbudt ansættelse på en folkeskole (i en periode) for at arrangere live.

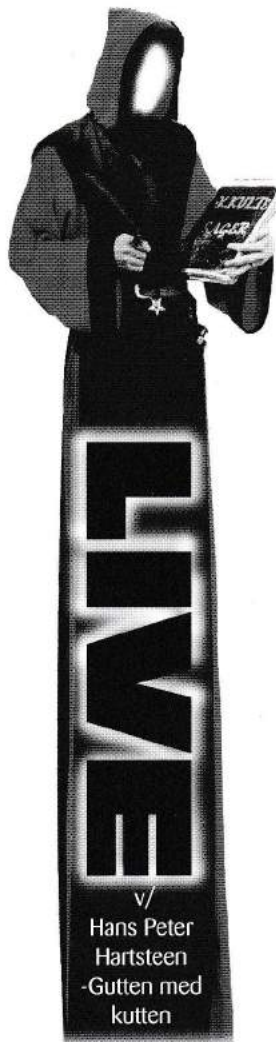
Det koster 50 kr. pr. halvår at være medlem af foreningen, men minimumsalderen er 15 år.

## Ud af tusmørket 2

13-15 Juni

Det andet sommerscenarie bliver i år et fantasy-scenarie (i bedste AD&D-style) arrangeret af Semper Ardens og Solrød liveforening. Arrangørerne regner med cirka 80 til 100 spillere i 48 timer. Disse spillere vil fortrinsvis være personer, der er medlemmer i en af foreningerne.

Scenariets er sat i eventyrverdenen Niraham, men der spilles med et regelsæt der afviger en del fra det klassiske ved at være baseret på små eventyrgrupper, XP og store og farlige monstre.



v/  
Hans Peter  
Hartsteen  
Gutten med  
kuttan

## Live rollespil - kunst eller drengestreger ?

Af Carsten Andreasen

Siden Frederik Christensens 'Ved mørkets frembrud' i sommeren 1993 har det københavnske live miljø oplevet en voldsom opblomstring. Fra de dengang ca. 100 aktive live spillere, har det københavnske miljø nu cirka 750 spillere. En utrolig vækst på kun 3½ år. Mængden af live scenarier er også steget voldsomt. 1-2 store årlige fantasyscenarier, Alrunes månedlige non-contact scenarier, diverse mere eller mindre organiserede Vampire kampagner og 1. Søndag i måneden trives lystigt. Denne opblomstring skyldes i høj grad Semper Ardens oprettelse i '94 og senere Alrunes dannelse i '95.

Desværre har kvaliteten af de danske live scenarier ikke forandret sig lige så radikalt. Kvaliteten af foldere er stadig så lav, at datoen er glemt på hver anden, de fleste scenarier bliver stadigvæk skrevet færdigt i dagene op til afholdelsen og spillermateriale er stadigvæk under al kritik. Samtidigt er der heller ikke meget der har rykket sig på spillernes side, de fleste forventer at plottet skal komme til dem, gør intet eller ganske lidt ud af at gennemtænke deres roller og den oftest sete påklædning til fantasyscenarier er stadigvæk sorte kutter og surfbrætter forklædt som sværd

Der er heldigvis tegn på fornyelse i det danske live miljø. Ask Aggers u-bådsscenario er et glimrende eksempel. En grundigt gennearbejdet setting, en fænomenal udnyttelse af rummet, dygtig brug af udklædning osv. Konceptet omkring bondescenarier der blev forsøgt ved Lars Munck og Nicolai Hjorths 'Livet efter døden' har bestemt også muligheder i sig, muligheder der vil blive afprøvet ved H.P. Hartsteens 'Jul i Jonstrup'.

Fornyelsen er i høj grad koncentreret om at skabe mere detaljerede settinger og intriger og plot, der er baseret på følelser mellem karaktererne. 'Den gode historie', de længere scenarier og spillermateriale lades i høj grad i stikken til fordel for den visuelle setting og personintrigerne. Det er meget længe siden der har været et livescenario med en virkelig god historie.

Hvis det danske live miljø skal leve og blomstre, kræver ikke alene en højere grad af professionalisme blandt arrangørerne, men også at alle i højere grad forsøger at forny sig, afprøve nye grænser, bruge rummet på en ny og bedre måde, forsøger sig med nogen af teatrets virkemidler, tænker plot på en ny måde osv.

Det er dog vigtigt ikke at glemme, at live rollespil kun er en non-kommerciel fritidsinteresse. Der er grænser for de ressourcer der kan bruges på et scenario og det vigtigste i live miljøet er trods alt stadig venskabet.

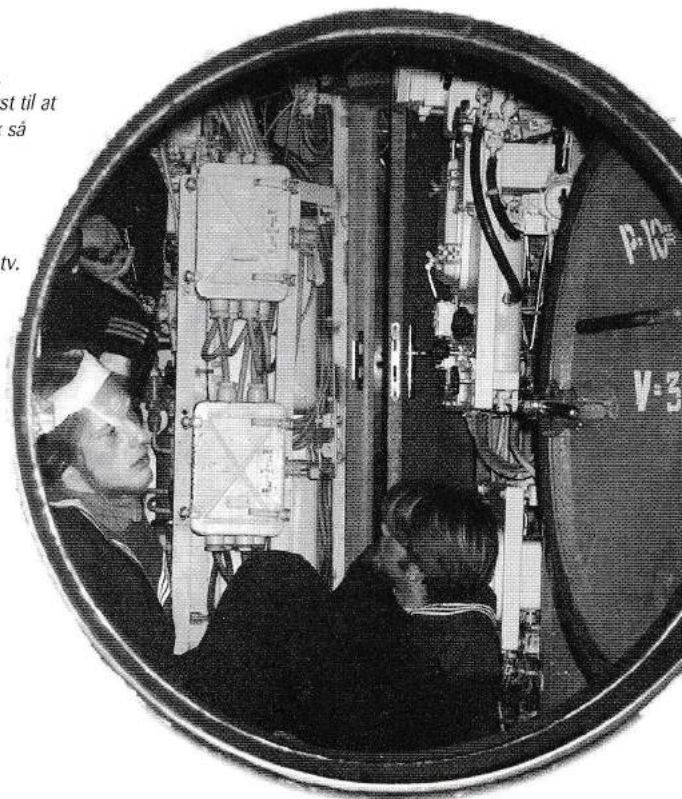
Hvis du har nyheder, kommentarer eller lyst til at skrive om live i Fønix så kontakt:

Fønix' live redaktion  
c/o HP Hartsteen  
Vermlandsgade 77 4tv.  
2300 Sundby

Til din liste over liveforeninger kan du nu tilføje:

Cigar  
c/o René Vest  
Jordbærvang 7  
3550 Slangerup  
4738 1461

Vølven  
c/o Jærnz Hollensen  
Strandvænget 11  
5700 Svendborg



**Liber des Goules**  
**sourcebook til Mind's Eye Theatre**  
**af Glenys Ngairé McGhee og Richard E. Danský**  
**White Wolf Game Studio**  
**107 sider; 98,00 kr.**

**anmeldt af Sara Hald**

Det var med strålende, forventningsfulde øjne, jeg lagde mine små, buttede hænder på White Wolf's nyeste udspil til Mind's Eye Theatre-systemet, "Liber des Goules". Det er en sourcebook til "The Masquerade", liveudgaven af Vampire, som omhandler vampyrenes mere eller mindre menneskelige tjenere, allierede og fjender, de såkaldte ghouls.

"Liber des Goules" er nok hovedsageligt beregnet på lidt uerfame spillere og giver rig mulighed for at lave en karakter, der ikke nødvendigvis kender alt til World of Darkness. Den gør det nemt at "spille" sig ind i en verden, hvor vampyrer og varulve er hverdagskost - på samme måde som en ghoul langsomt lærer mere om det univers, som omgiver ham. For den mere hardcore spiller åbnes der nye muligheder for anderledes karakterer. Det er både spændende og udfordrende at spille i den farefulde zone mellem menneskelighed og sand udødelighed.

Meget af det, som er med i "Liber des Goules" er bare en uddybning af ting, som er med i andre Mind's Eye Theatre bøger, som f.eks. "Antagonists" og "The Masquerade". Der er kun få nye regler med, hvilket strengt taget gør den undværlig. Til gengæld giver den en god fornemmelse af alle aspekter af en ghouls liv og baggrund, og skal man spille ghoul er den da klart anbefalelses-værdig men som før skrevet, kan man sagtens klare sig uden. Det er også værd at bemærke, at den kun kan bruges sammen med enten "Laws of the Night" eller "The Masquerade", idet det grundlæggende system ikke forklares.

Alt i alt er det en meget stemningsfuld bog, som er let at gå til. Den er kort, velformuleret og indeholder gode, inspirerende billeder. Regelteknisk er den ikke det store gennembrud, men alligevel anvendelig - ikke bare til ghouls, men til alle dødelige karakterer.



## Sverige:

16 - 19 Maj.  
"Aratorns skygge"  
Fantasy live, for ca 200  
pers. 200 kr.  
Kontakt Andreas Kylander,  
tlf 0046/0240-146 50  
E-mail: Chille@dalnet.se

29 Juni - 6 Juli. "Rowin"  
Fantasy live, 1500 pers.  
(et af de varmt omtalte)

Kontakt:  
Markus Ollikainen,  
tlf. 0046/08-7760062  
E-mail:  
Markus@rowin.dataphone.se

5 - 9 Juli. "Nyteg"  
Eventyr live, 500  
pers.(efterfølgeren til  
"Trennebyar")  
Kontakt: Henrik  
Summanen, tlf. 0046/08-  
6127395

## Norge:

1/7-8/7 Løgnens rige  
gotisk fantasi pris 500 kr  
udlændinge 100 kr.

3-8/8 Freden i koima (den  
sidste hvile)  
foreningen ravn 370 kr.

## En reportage fra det mellemnordiske livesymposion

### Knutepunkt

Af Mikkel Sander

Det er jo ikke hver dag man får chancen for at møde liverollespillere fra de andre nordiske lande og samtidig få en tur til Oslo ud af det. Men den 10-12 Januar var chancen der så, og 11 danske livespillere/arrangører fra Københavnerforeningerne Alrune og Semper Ardens greb den.

Da båden lagde til fredag morgen kl. 9 havde vi udsigt til at trave rundt i Oslo hele dagen med tømmere, i et desperat forsøg på at finde universitetet, hvor den første interskandinaviske live kongres blev afholdt, men sådan skulle det ikke være. Efter Alrune-folkene havde fået gennemrodet deres bagage og fået taget kemisk test på et glas koffeinpiller (og en spegepølse) blev alle sluppet ind i Norge. Udenfor ankomsthallen ventede der to smukke norske "jenter", der tog venligt imod os med ordene "welcome to India". Efter at have drukket gammel dansk (for at tilpasse os temperaturen) blev vi bortført i to taxaer til et overdådigt morgenbord og opvartet resten af dagen (tak til Hilde, Ingeborg og Jon).

"Knutepunkt" startede kl. 17 fredag. Alle delegationer havde medbragt et reb, på dette hængte man ting der var typiske for ens delegation og til slut blev rebene bundet sammen og under trommehvirvler hejst op i loftet hvor de blev hængende resten af weekenden. Så startede diskussionen. En "ryste-folk-sammen-debat" om hvad der giver en det store kick ved at spille live. Der var lige så mange meninger som deltagere, men det toneangivende var intens stemning, atmosfære, stærke følelser, store slag eller som arrangør at se ens værk og visioner blive til virkelighed.

På Knutepunkt var der deltagere fra Danmark, Norge, Sverige og Finland. Heldigvis var stort set alle erfarne spillere eller arrangører, så diskussionerne var på et niveau, hvor selv de mest erfarne kunne lære noget. I de andre nordiske lande er der, ligesom det er tilfældet med almindeligt rollespil, mange flere spillere og dermed også flere arrangementer. I Sverige har de fantasy livespil med helt op til 1500 deltagere af en uges varighed. I Norge har de ikke så store spil, men mange små inden for flere genrer såsom cyberpunk, eventyr eller historiske scenarier. Finnerne lægger større vægt på det okkulte og spiller udover fantasy meget Vampire og andre horrorspil. Selvom vi i Danmark er lidt bagud i forhold til de andre har vi dog en fordel - vi har penge. Det er meget svært i resten af Norden at lokke penge ud af kommuner, amter og andre pengeskasser og derfor er spillene i Danmark generelt også meget billige. I Sverige kan man nemt komme til at betale 400 kr. for en weekend uden mad. Derudover var de også imponerede over hvor meget vi gik op i sminke og sfx. og hvor god den var.

Lørdag morgen startede så de mange diskussioner, workshops og kurser. Der var debat om Magi i live, forældre, paneldebat, "at skabe en verden",

lederkursus, improvisation/ teatersport, økonomistyring osv. osv. Da det ville tage mig en føljeton i Fønix at beskrive dem alle, vil jeg nøjes med at sige at de var gode, dækkede alle detaljer i live og at man ikke kunne nå til alle man gerne ville. For at holde styr på alle disse blev de skrevet op på en stor tavle og der blev ringet med en stor klokke hver gang et arrangement startede, så kunne man samles og arrangementer blev præsenteret. Til hver debat /kursus blev alt nedskrevet og bliver samlet til et kompendium, som alle kan læse og få glæde af, selvom de ikke var til Knutepunkt.

Søndag morgen vågnede vi op til sne til knæene og snestorm, der fortsatte hele dagen. Det gjorde diskussionerne også. Alle diskussioner der ikke var blevet færdige og nye der måtte have opstået undervejs blev afsluttet søndag. Det hele sluttede af med en stor diskussion om livesamarbejde i Norden i fremtiden. Konklusionen var at man skulle holde sine kontakter ved lige og udveksle information hovedsageligt via E-mail og internet. Alle var også enige om at gentage "Knutepunkt" og den ville gå til Sverige i 1998 og Danmark i 1999. Der var også snak om et fælles nordisk regelsæt og verdensbeskrivelse.

En af de ting der fik større betydning omkring inter-skandinavisk fremtid er at der vil være en "Skandinavisk Live Hjemmeside" på Internettet (adressen kommer forhåbentligt i næste nummer, under construction). Hjemmesiden vil starte ud i det små med et kalendarium over så mange Live relaterede arrangementer som muligt over hele Norden. Det er derfor DIN opgave som arrangør eller andet at fortælle vores danske kontakt om dit scenarie. Det vil sige en lille beskrivelse, pris (også for udlændinge), hvornår det ligger, og hvor. Og selvfølgelig hvem man skal kontakte.





Scenarie	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Vasaller	27/4	København	Mads Ahola	31220196
Live-arrangement	2-4/5	Hobro	Peter Bengts.	98523790
Kelternes komme	31/5	København	Mads Ahola	31220196
Ud af tasmørket 2	13-15/6	Solrød	Denis Graae	-
Jul i Jonstrup	28-29/6	København	Alrune	20231190
Saga fra Evigheden	25-27/7	Roskilde	Alrune	20231190

**RING TIL DEN OFFICIELLE DANSKE  
MAGIC HOTLINE**



**3296 6629**

e-mail: magic-hotline@cybernet.dk

Mandag til fredag fra kl. 16 - 18 sidder eksperter klar til at hjælpe dig med alle dine spørgsmål. Hvordan arrangerer man en turnering? Kan den blive officielt sanktioneret? Få din klub skrevet på vores mailing-liste og bliv holdt underrettet om kommende Magic-arrangementer

# KORT OM KORT KORT OM KORT

af Mads Lunau

## KORT NYT OG INFO

### Her spilles der Magic

Inferno er en Magic-klub i Århus. Her er der faste turneringer hver den sidste søndag i måneden i Folkedansens Hus, Vestervang 42, Århus C., og klub-aften tredje torsdag i måneden samme sted.

**Kontakt: Hannibal Hansen, tlf. 86189570.**

Faraos Cigarer er en spilbutik i København. Her spilles hver lørdag skiftevis type 1 og en type 2 turneringer i Magic på adressen Skindergade 27, Kbh. K.

**Kontakt: Faraos Cigarer,  
tlf. 333 222 11 lokal 11.**

Goblin Gate er en spilforretning i Århus på adressen Graven 27, Århus C. Onsdag spilles Star-Wars, torsdag VTES/Jyhad. Magic: spil og byt hver dag.

**Kontakt Goblin Gate, tlf. 86194311.**

Første søndag i måneden afholdes Magic-turnering i Valby Medborgerhus, Valby.

**Kontakt Martin Beck, 48790059.**



### Paris-holdet klar

I april, d. 18.-20., flytter Magic Pro-Tour til Paris. Her spilles med konstrueret Mirage-Visions-decks om mange gode Franc's. De danske kvalifikationer i København og Århus sender hhv. Svend Geertsen & Tim Rasmussen og Martin Jordö & Per Danngärde til kampen om de mange penge. Kvalifikationen var i type II-formatet efter Dallas type II, dvs. med ældre udvidelser og kort som Balance, Necropotence og Zuran Orb, der nu er ude af type II-miljøet.

Svend spillede et rødt og blåt 'Hammer'-deck med direkte skade og counterspells, Tim et revideret 'Sleigh'-deck med små røde monstre, der kunne mere end at myldre. Martin og Per var en del af en svensk gruppe, der lagde Århusianerne ned med næsten identiske hvid-grøn-røde decks roterende omkring Thawing Glacier og Sylvan Library med store monstre. En skalp fik Århusianerne dog ved at slå den ellers turnerings- og sejrsvante Olle Råde ud efter to tabte kampe.

Til den specielle 'Vintage'-turnering, hvor deltagerne kommer til at spille med gemte Unlimited-starters og udgæede boosters, sender de danske kvalifikationer Peter Laier og Stefan Stender. Peter spillede et Necro-deck og Stefan et Sleigh-deck.

### Nye formater til Danmarksmesterskabet.

Magic DM ændrer en smule på formatet i forhold til sidste Fønix. I de indledende kampe, som allerede er godt igang, er Chronicles i sealed deck turneringen erstattet med Mirage. Chronicles er så godt som udsolgt.

Til selve Danmarksmesterskabet i Birkerød d. 24.-25. maj spilles med 5. edition, Alliances, Mirage og Vision i type II og med en 5. ed. starter, Mirage, Visions og 5.ed boosters i sealed deck. At Chronicles glider ud skyldes at 5.ed. indarbejder serien, så grundserien bliver på langt flere kort end før.



I denne anden del af serien om modstående farver i Magic, der i udgangspunktet hader hinanden, vil jeg forsøge at sætte blå og grøn sammen.

Jeg vil opdele artiklen i tre dele: sammensætningen af et deck med kort, der ikke er svære at opdrive; nogle overvejelser over et turneringsdueligt deck efter de nye type II regler og endelig nogle kortkombinationer mellem de to farver. I alle tre tilfælde begrænses der til kort i 4.edition, Chronicles, Alliances, Mirage og Visions.

# Blå & Grøn

af Mads Lunau

## Bungy-Jump

Bungy-Jump-decket er et deck, der nok ikke vinder turneringer, men er meget underholdende at spille. Det forsøger at benytte kort, der normalt ikke regnes som særligt stærke, og som er nemme at opdrive. Det er et udfordrende deck at spille, og spillet rigtigt kan det drive modstanderen til vanvid.

Decket har tre kombinationsgrupper, der enten kan fylde hver en tredje-del, eller med den tredje som side-board eller helt ude.

### Første og principielle del består af

*Man-O'-War (C-Vis)*  
*Shrieking Drake (C-Vis)*  
*Undo (C-Vis) og*  
*Deadly Insect (C-All)*

Hertil en smule *Yavimaya Ants (U-All)*, *Uktabi Orangutan (U-Vis)* og *Dragon Mask (U-Vis, art.)*. Hvis man kan få hænderne på et par *Triskelion (R-4.ed)* er det helt genialt.

Ideen er selvfølgelig at få modstanderens væsner til at hoppe op og ned, hans artefakter til at gå istykker og slå ihjel med de dødbringende insekter, mens hans væsner glider i den gigantiske vandmand.

### Anden del består af

*Memory Lapse (C-Mir)*  
*Foreshadow (U-Vis)*

Hertil en smule *Fallow Earth (U-Mir)* og *Ether Well (U-Mir)*. *Memory Lapse* de ligegyldige spells og lad dem ligge, eller fjern de vigtige spells med *Foreshadow* (nu ved du jo hvad der ligger øverst..) eller begrav dem i hans land, så du ved, hvor du har ham de næste par runder.

### Tredje del er uafhængig af de to andre og består af

*Prodigal Soccerer (C-4.ed)* og  
*Quirion Ranger (C-Vis)*.

Hertil en smule *Emerald Charm (C-Vis)* og *Summer*

*Bloom (U-Vis)*. Så er artilleri-delen af dit deck på plads.

## Turneringsdeck

Skal de to farver stå sammen i en turnering, er det vigtigt at se på, hvad decket ikke er særligt godt til: at fjerne modstanderens væsner. Derfor vil jeg anbefale grønne væsner med lav omkostning, taktiske kort og blå counter-magi.

Hoveddecket kan bestå af:

### Mange af

*River Boa (C-Vis)*  
*Elvish Archer (R-4.ed)*  
*Birds of Paradise (R-4.ed)*  
*Giant Growth (C-4.ed)*

### Counterspell (U-4.ed)

### Færre af

*Sylvan Library (R-4.ed)*  
*Thawing Glacier (R-All)*  
*Erhnam Djinn (U-Chr)*

### Control Magic (U-4.ed)

*Force of Will (U-All)*  
*Arcane Denial (C-All)*  
*Desertion (R-Vision)*  
*Mahamoti Djinn (R-4.ed)*  
*Reality Ripple (C-Mir)*

### Pygmy Hippo (R-Vis)

*Snake Basket (R-Vis)*

Både *Giant Growth* og *Reality Ripple* fungerer både som taktiske kort og en form for counter-spells. Den lille *Hippo* er både et 2-2 monster for 2 mana og med sin evne til at nasse mana vil den også tiltrække sig overdreven stor opmærksomhed fra modstanderen.

Sideboard kan være ondsksfuld overfor alle andre farver end hvid og der er kort i grøn til at fjerne både artefakter og enchantments. Det er en overvejelse værd at inkludere *Visions Emerald Charm (C-Vis)*, der har tre hjælpsomme effekter for dette deck. Prøv også den nye cantrip *Impulse (C-Vis)*



## Kombinationer

For samleren med de mange sjældne kort er der her en stak kombinationer mellem blå og grøn.

*Maro (R-Mir) & Prosperity (U-Vis)*  
*Worldly Tutor (U-Mir) & Polymorph (R-Mir)*  
*Summer Bloom (U-Vis) & Flooded Shoreline (R-Vis), Ovinomancer (U-Vis), Waterspout Djinn (U-Vis) Tsunami (U-4.ed), Erhnam Djinn (U-Chr) & Vision Charm (C-Vis)*  
*Femeref Archer (U-Mir), Whip Vine (C-All) & Harmattan Efreot (U-Mir) Decomposition (U-Mir) & False Demise (C-All)*



# Sleipner

Landsforeningen for rolle- og konfliktpillere i Danmark

## Sleipner

Landsforeningen for rolle- og konfliktpillere i Danmark

### Sekretariat:

Frederiksgade 16 B  
8000 Århus C  
Telefon: 86 12 50 55

### Telefontid:

Tirsdag 14.00 - 20.00  
Onsdag 14.00 - 18.00  
Torsdag 14.00 - 18.00  
Fredag 14.00 - 18.00

### Landssekretær:

Kristoffer Apollo

**Giro:** 216-4949

### Kontingenter: (pr. Kalenderår)

Lokalforeninger: 100,-  
Personligt medlem: 50,-

## Sleipners bestyrelse:

### Formand:

Morten Jørgensen  
Østerbrogade 21  
5600 Faaborg  
Telefon: 62 61 23 04  
Mobil: 20 32 54 61

### Kasserer:

Søren Parbæk  
Magisterparken 339  
9000 Aalborg  
Telefon: 98 14 56 31  
E-mail: parbaek@cybernet.dk

### Næstformand:

Sara L. Hald  
Risdalsvej 42, vær 104  
8260 Viby J  
Telefon: 89 43 63 36



## Atlantis

BBS: 8619 8238

Atlantis er det elektroniske mødested for rollespillere i Danmark. Det kører som post og nyhedsgrupper på Fido-net

Hvis du har en computer og et modem, skal du bare ringe til en af kontaktpersonerne for Atlantis, så sender vi det nødvendige software. (Vi har til PC, Mac og Amiga)

**Bemærk:** Der er **ikke** adgang til Atlantis via internet endnu.

### Kontaktpersoner:

Anders Trolle  
de Mezas Vej 5, st.  
8000 Århus C  
Telefon: 86 18 14 15  
Mobil: 40 10 64 15

Jesper Skou Pedersen  
Ankersgade 3, st. th.  
8000 Århus C  
Telefon: 86 19 08 03



## Atlantis Scenarie Service

Atlantis Scenarie Service er et scenariebibliotek med over 200 scenarier. Listen over scenarier findes på Atlantis eller vi kan sende den til dig.

Ring til Sekretariatet og bestil scenarierne. Du betaler kun for kopier og porto.  
P.S. Har du et scenarie vi mangler, vil vi gerne høre fra dig...

## Sleipners tilbyder også Kurser..

Bl. a. kan vi tilbyde:

- Scenarieforfatterkursus
- Spillelederkursus
- Kursus i foreningsteknik

Har du et emne, så kan vi finde en kursusholder. Ring til Sekretariatet (86 12 50 55) og hør nærmere.



Alter Ego er Sleipners månedlige nyhedsbrev med aktuelt stof til foreningsaktive.

Det bliver sendt til:

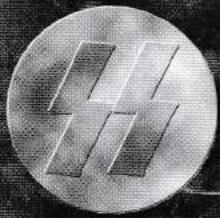
- Alle foreninger i Danmark.
- Enkeltmedlemmer i Sleipner.
- Bestyrelsesmedlemmerne i Sleipners Lokalforeninger.

Får du ikke allerede Alter Ego kan du kontakte Sekretariatet eller blive personligt medlem i Sleipner for kr. 50,- pr. år.

### Redaktør:

Jesper Skou Pedersen  
Ankersgade 3, st. th.  
8000 Århus C  
Telefon: 86 19 08 03

P.S. Har du nyheder til Alter Ego, vil redaktøren gerne høre fra dig.



SS marschiert, die Strasse frei!

Die Sturmkolonnen stehen!

Sie werden aus der Tyrannei

Den Weg zur Freiheit gehen.

# - DØDENS ORDEN

## En stat i staten

Som en stat i staten udgør SS-ordenen et selvstændigt imperium i Det Tredje Rige. Organisationen har sine egne domstole, sin egen hær og kontrollerer en stor del af rustningsindustrien.

Det hele startede i april 1925, da Hitler oprettede "Schutzstaffel" (SS) som en særlig livvagt, der kunne opveje den voksende indflydelse fra SA, partiets militi under ledelse af kaptajn Ernst Röhm. Det var dog først i januar 1929, da Heinrich Himmler blev Reichführer-SS, at organisationen fik vind i sejlene. Med jesuitter-munkene som forbillede forvandlede Himmler organisationen til en orden med egen ideologi og selvforståelse. I overensstemmelse med den nazistiske overmenneske tankegang blev SS gennem mytedannelse og selvscenesættelse gjort til eliten blandt eliten, partiets og rigets bannerfører. Efter SA var blevet opløst og dens ledere henrettet i 1934 under "De lange knives Nat", kunne ingen anfægte Himmler og hans ordens særegne position i spidsen for partiet.

I 1951 ligger SS som en skygge over Det Tredje Rige. Ingen kan hamle op med de sortklædte ordensbrødres magt og stadig flere beslutninger tages på de tretten ordensborge. De civile domstole har ingen magt indenfor SS og organisationen har sine egne love der bl.a. tillader dueller og dødelig hævn for æreskrænkelser.

Waffen-SS er organisationens væbnede del med 900.000 ariere under våben. Gennem krigens løb er Waffen-SS blevet forfordelt i forhold til den regulære hær, wehrnemagten, både hvad angår materiel og unge rekrutter. Hvor de fleste regulære enheder er underbemandede og i jammerlig forfatning skummer Himmler floden til sine drenge og de mangler aldrig brændstof, moderne kampvogne eller friske forsyninger. Efter opstanden i 1949, hvor store dele af den regulære hær sluttede op om Rommel i hans opgør mod Hitler, har Waffen-SS monopol på Forerens tillid og tager sig af alle prækære opgaver, særligt nedkæmpning af Rommels rebeller på Balkan og belejringen af London.

I december 1948 kom de første Sturmkrieger-enheder under Waffen-SS kommando. Sturmkriegerne er enorme supersoldater af ukendt oprindelse, der er fuldstændig hensynsløse i kamp og ikke ænser frygt eller strabadser. Det er ikke mindst disse frygtede enheder Hitler kan takke for sin sejr over Rommels rebeller i sommeren 1949.

Allgemeine SS er en civil og folkelig fløj af organisationen. Her kan Rigets bedsteborgere blive

medlemmer, og yde ordenen bidrag i bytte for prestige og good will. For erhvervsfolk og embedsmænd tør stå udenfor ordenens skygge, og Allgemeine SS er vejen til good-will og lukrative samarbejdsaftaler med organisationens militære industrielle kompleks. Efter Rigets ordinære politi blev underlagt Reichssicherheits-hauptamt (RSHA) har alle politifolk, statsanklagere og kriminalbetjente fået SS-rang indenfor Allgemeine SS.

Reichssicherheits-hauptamt (RSHA) er en mægtig organisation indenfor ordenens rækker. RSHA fungerer som en paraply-organisation for alle sikkerheds-, efterretnings- eller politi-tjenester i Riget og ledes diktatorisk af SS-Obergruppenführer Reinhard Heydrich. Under RSHA findes således det frygtede Gestapo, kriminalpolitiet Kripo og Sicherheitsdienst (SD).

Gestapo forfølger enhver opposition til styret og jægter hensynsløst modstandsfolk og fritænkere over hele kontinentet. Gestapo har ret til at tilbageholde mistænkte uden at stille dem for en dommer og må anvende "moderat fysisk tvang" under afhøringer.

KRIPO er det almindelige kriminalpoliti, der under ledelse af den gamle ugle Arthur Nebe efterforsker almindelige forbrydelser i Riget. Kripo er underlagt de andre sikkerhedstjenester og må kun efterforske sager, der ikke interessere Gestapo eller SD.

Sicherheitsdienst (SD) er Rigets sikkerhedstjeneste og kaldes også for SIPO. Organisationen er opdelt i to afdelinger, Ausland SD der tager sig af udenlandsk spionage og Inland SD der opererer indenfor Riget, primært med kontra-spionage. SD er Heydrichs hjertebar og betros overvågningen af SS og de andre sikkerhedstjenester - en efterretningernes efterretningstjeneste.

SS-Obergruppenführer Karl Wolff leder en særlig afdeling indenfor SS, afdelingen for Fædrende Arv. I dybeste hemmelighed indsamler afdelingens videnskabsmænd og agenter historisk materiale om den ariske fortid. En lang række udgravninger er i største diskretion blevet foretaget i Moderlandet og de besatte lande og utallige "fund" er hjemført til afdelingens hovedkvarter på ordensborgen Frankenburg. Interessen har primært rettet sig mod perioden før kristendommens dominans, særligt den gamle nordiske og keltiske mytologi. Efter 1936 blev arbejdet intensiveret og en række ekspeditioner er udgået til "de gamle lande" omkring Middelhavet, Centralasien og det nordligste Skandinavien. Der går rygter om de frygteligste eksperimenter og afdelingen skulle efter sigende være indblandet i fremkomsten af de frygtede SS-Sturmkrieger supersoldater i vinteren 1948/49.

Grund auf Berlin zum letzten Stross!

Über unsere Bäter waren!

Der Führer unser Kampfgenoss!

Wir sind die schwarzen Scharen.

HOLOCAUST

ASK AGGERS

Ridderordenen SS er Himmlers personlige værk og kulminationen på hans drøm om at samle Rigets fremmeste mænd i en elite af indviede. Meget lidt kendes til Ridderordenens virke, men den tæller næppe over tusinde sjæle, alle rekrutteret med den største omhu efter strenge ariske kriterier.

## Hakenkreuz an Stahlhelm Schwarzweissrotes Band, Sturmabteilung Hitler Werden wir genannt.

Ridderordenen tæller tretten stormestre, der alle bestyrer en Ordensborg. Byggeriet af de tretten ordensborge blev personligt ledet af Rigsführeren. Da borgene stod færdige blev samtlige de tres tusinde slaviske tvangsarbejdere, der havde stået for byggeriet, henrettet sammen med de tyske arkitekter og arbejdsledere. I dag kender kun Himmler borgenes hemmeligheder.

Ordensridderne har alle et våbenskjold og bærer sværd. En undtagelsesklausul fra Føreren stiller Ordensridderne over enhver lov og retsforfølgelse.



### Modstanderne

Mange har set på SS's voksende magtposition med misundelse og ordenen har mange modstandere.

Luftwaffe. Førerens gamle partifælle Luftmarskal Hermann Göring er sandsynligvis den største modstander af SS indenfor systemet. Göring har altid set sig selv som Hitlers umiddelbare stedfortræder og hans luftstyrker har tidligere haft status som eliten blandt de væbnede styrker. Waffen-SS er ved at oprette sit eget luftvåben udenfor Luftwaffes kontrol og det rammer Göring hvor det gør mest ondt - i hans forfængelighed. Striden mellem Luftwaffe og SS er efterhånden legendarisk og de gensidige beskyldninger utallige. Det seneste stridspunkt er kontrollen med rigets atomvåben som Göring nærer ejerformemmelser for.

Wehrnemagten. Den regulære hær bygger på stolte preussiske traditioner og ser med foragt på opkomlingene i Waffen-SS. Særligt under krigens første felttog gjorde SS-enhederne sig uheldigt bemærket med store tab og dårlig ledelse. Mange officerer indenfor Wehrnemagten mener, at krigen forlængst ville være overstået, hvis det bedste udstyr blev fordelt mellem de regulære hærenheder istedet for at gå til de forkælede SS-enheder, der kaster dem i græs. Det forlyder at visse officerer har samarbejdet med Rommel i et forsøg på at tilføje SS et knusende nederlag på Balkan og derved styrke wehrnemagtens position som Tysklands primære hær.

Abwehr, den militære efterretningstjeneste, blev underlagt SD i 1944. Wehrnemagten blev således verdens eneste hær uden sin egen efterretningstjeneste og blev fremover afhængig af SS for information og efterretninger. Baggrunden for omstruktureringen var flere abwehr-agenters indblanden i General von Stauffenbergs mislykkede kup mod Hitler d. 20. juli 1944. Abwehrs legendariske leder Admiral Canaris blev tvunget til at gå på pension og alle Abwehr kontorer blev lagt ind under Ausland SD. Det gamle Abwehr netværk forsvandt dog ikke helt; i det skjulte fortsatte de gamle efterretningsofficerer deres samarbejde indenfor SD og Heydrichs drenge fik kun kendskab til to af den gamle organisations tre parallelle spionnetværk.

Flåden under kommando af Storadmiral Dönitz har også haft deres stridigheder med Himmler. Traditionelt har flåden været præget af tolerance samt en blød og mere menneskelig linie. I mange år så man således igennem fingrene med jøder blandt besætningerne og man modsatte sig rædslerne i koncentrationslejrene. Da Abwehr med den gamle flådeofficer Admiral Canaris i spidsen blev underlagt SD i 1944 følte flåden sig dybt krænket og i største hemmelighed har man siden opbygget sin egen efterretningstjeneste udenfor Heydrichs kontrol. Denne efterretningstjeneste har indsamlet beviser på utallige forbrydelser udført af SS og i månedsvis har flåden forgæves forsøgt at få Føreren i tale, så der kan sættes en stopper for disse uhyrligheder.

## Personligheder

### SS-Richführer Heinrich Himmler

Oprindeligt svineopdrætter og skolelærer før han blev nationalsocialist. Den lille og følelseskolde mand er arkitekten bag hele SS-organisationen og en af hovedmændene bag nazisternes ugeringer. Magten er steget Himmler til hovedet og han er overbevist om, at han er en reinkarnation af Heinrich den Første, en gammel tysk konge, der levede fra år 875 til 936 og førte krig mod polakkerne. Ofte opsøger SS-Richføreren sin navnebrors grav og fører samtaler i natten med fortidens ånder.

### SS-Obergruppenführer Reinhart Heydrich

Den frygtede leder af RSHA, Rigets samlede efterretningstjenester. Heydrich er Himmlers næstkommanderende i SS og den første blandt Ordensridderne. Under attentatforsøget i d. 5. maj 1949 kom Heydrich Hitler til undsætning i sidste øjeblik og reddede Førerens liv ved at såre Rommel. Siden har Heydrich været Førerens betroede og har ofte fungeret som videregiver af den sårede landsfaders ordre. Læs mere i Fønix nr. 15 om Heydrichs skumle fortid.

### SS-Obergruppenführer Hans Jüttner

Stabschef for Waffen-SS og den militære leder af 900.000 mand under våben. Den eneste mand indenfor SS, der kan gøre Heydrich rangen stridig som Himmlers efterfølger. Jüttner regnes blandt de andre værn som den mest moderate og fornuftige i SS ledelsen og mange ser ham gerne på Himmlers post.

### SS-Gruppenführer Arthur Nebe

Leder af kriminalpolitiet (Kripo) og berygtet som Tysklands klogeste mand. Der er bred enighed om at Nebe støttede kupforsøgene i både 1944 og 1949, men han sidder stadigvæk i spidsen for det magtfulde Kriminalpoliti. Efter sigende skulle han ha' benyttet sine mange dygtige efterforskere til at skabe et enormt kartotek med kompromiterende oplysninger om alle aktive eller potentielle modstandere. Med denne livsforsikring har Nebe kunne fortsætte med at modarbejde systemet indefra. Nebe er katolik og står på god fod med Vatikanet.

### Dr. Adam Tannhäuser

Meget lidt kendes til denne gamle mand, der skulle være udnævnt som ypperstepræst indenfor Ridderordenen SS af Himmler personligt. Tannhäuser er doktor i germansk historie og nært tilknyttet afdelingen for Fædrene Arv. På mirakuløs vis overlevede han et allieret bombeangreb i 1943, der forvandlede hele det centrale Düsseldorf til et inferno. Selv om han boede i byens centrum overlevede Tannhäuser uden andre men end permanent skallethed.



Ideer søges!

Har du kommentarer, ideer, ønsker eller indlæg til Holocaust så send dem til:

Ask Agger,  
H. Pontoppidansgade  
26 kld. 8000 Århus C.  
Du kan også bruge email:  
askagger@post3.tele.dk.

Det vil særligt være fedt med plot-synopsis eller genre-mæssig brug af verden f.eks. i Vampire.

Der findes mere Holocaust materiale på

<http://www.home3.inet.tele.dk/askagger/>

bl.a. scenarierne Jagten og Nibelungentreue (fra Fastaval 97).

Wenn alle untreu werden  
So bleiben wir doch treu  
Dass immer noch auf Erden  
Für Euch ein Fähnlein sei

ASK AGGERS  
HOLOCAUST

# den STORE bastian

Kasper Nørholm har fundet blækhuset frem og dypper de skarnsprodukter, som har gjort sig fortjente til det i denne specialektion af anmeldelserne. Vi har set fjernsyn og har for en gangs skyld prøvet at spille et rollespil før vi anmelder det...

## Et kig på Kindred: The Embraced.

Af Kasper Nørholm.

Midt i december sidste år viste svensk tv-4 de første afsnit af tv-serien, Kindred: The Embraced (K:TE) fra Spelling Television, baseret på White Wolfs Vampire: The Masquerade (V:TM). Fønix kiggede med...

K:TE foregår i San Fransisco og handler om kampen mellem byens Fyrste, Julian Luna af Ventrue (Mark Frankel) og Brujah-klanens leder, Eddie Fiori (Brian Thompson). En vigtig brik i det spil bliver politidetektiven Frank Kohanek (C. Thomas Howell), der vikles ind i deres magtkamp, fordi han forelsker sig i Alexandra, en vampyr af Ventrue. Forelskelsen er gensidig og bliver skæbnsvanger for Alexandra; den slags forhold tolkes nemlig af byens Konklave som et brud på Maskeraden, og Fyrst Luna tvinges - meget mod sin vilje - til at nedkalde en Blood Hunt over hende. Inden hun dør, når Alexandra dog at afsløre sin hemmelighed for Frank samt sikre ham Lunas beskyttelse.

Frank bebrejder til gengæld Luna for Alexandras død og sværger hævn. Et forhold Eddie Fiori naturligvis har tænkt sig at misbruge... og så kører rænkespillet; der er rigeligt med intriger i K:TE til dem, der tænder på den side af V:TM.

For at der ikke skal herske tvivl, må vi slå fast, at K:TE kun er baseret på V:TM: Er man inkarneret Vampire-freak og indstillet på en klon af World of Darkness, kan man nemt blive skuffet. For det første er der kun fem klaner i K:TE; Malkavian og Tremere er blevet sækset. Mystiske ord som Camarilla er blevet sløffet, og det er baggrundshistorien om Cain også. Derudover er klanernes forskelligheder blevet noget udviskede. Det er faktisk kun Ventrue og Brujah, der skiller sig ud som regenter og rebeller.

Årsagen til disse ændringer er nok, at man har valgt at nedtone Mark Rein-Hagens vision før konfrontationen med den brede offentlighed. En omstændighed, der nok er seriens styrke i konkurrencen med andre tv-serier. Husk på vi snakker prime time.

Derudover er nattens børn ikke forvist til nattens mørke. De kan vandre i sollyset i et ikke-defineret tidsrum umiddelbart efter at have drukket blod. Det er dog ikke deres naturlige element. Forklaringen på det skal vist - desværre - findes i seriens budget, der ikke kunne magte tv-branchens nattillæg. Det er således også tydeligt at se, at man har valgt at benytte sig af relativt billige effekter. De fungerer dog efter hensigten,

bortset fra make-upen af Nosferatus klanleder (Jeff Kober), der mest af alt ligner en flødebolle med ører (af den slags, der er lavet af hvid chokolade, forstås). Meget skræmmende (buh). Et uheldigt sted at spare...

For nu at konkludere, så er der tale om en væsentligt blødere og mere afdæmpet fortolkning af V:TM. Men serien er ikke mindre stilsikker end spillet. Hvor V:TM er et hardcore gothic-punk-spil, må K:TE betegnes som en softcore dark romance-produktion, der er stilet mod et bredere publikum. Det er ikke en horror-serie med gore til op over begge ører, men en stilfuld mørk og sensuel romantisk serie om vampyrers genvordigheder med sig selv og med hinanden og menneskene. Og det er netop seriens atmosfære, der gør den attråværdig og værd at dvæle ved skærmen for; dens stemning af hverdag blandt vampyrer.

Personligt gik jeg K:TE i møde med en stor del skepsis. Men et eller andet sted i løbet af andet afsnit - efter at have vænnet mig til den - nåede jeg at blive ret begejstret.

## den 2. mening: Peter C. G. Jensen

Kaspers referat af Kindred: the Embraced er meget loyalt, og jeg kan kun nikke genkendende til hans skildringer af seriens indhold. Men jeg deler absolut ikke hans konklusion. Spørger I mig, kære sagesløse læsere, så er K:TE så udvandet i forhold til det oprindelige Vampire, at et afsnit af 'Glamour' ville være et bedre tidsfordriv. Det er da i det mindste ikke nær så prætentøst. Producenterne på K:TE var tilsyneladende enige med mig. Serien fik kun 23 afsnit...!

**Kindred:  
The Embraced,**  
Spelling Television.

Manuskript:  
John Leekley.

Instruktion:  
Peter Medak.

Executive  
Producers:  
Aaron Spelling  
&  
E. Duke Vincent.

Co-producer:  
Mark  
Rein-Hagen.

Øvrige medvirkende:  
Patrick Bauchau.  
Stacy Haiduk.  
Erik King.  
Channon Roe.  
Brigid Walsh.

# Vi prøvede at spille Hidden Invasion

## - et konspirationsrollespil

af Per von Fischer

TV-serien X-files måtte naturligvis få mange fans blandt rollespillere. Og selvfølgelig måtte der komme X-Files-inspirerede rollespil på markedet. Det første(?) var Mind Ventures' Don't Look Back, hvis 2. udgave kom i april i år. To måneder senere kom Conspiracy X fra New Millennium Entertainment, et spil der fik de britiske anmeldere til at falde i svime. Nu er Hidden Invasion kommet på de danske hylder, skrevet i 1995 af en Paul Arden Lidberg. Forlaget er det lille californiske Nightshift Games, og spillet er af visse årsager dedikeret til lokale berømtheder såsom Mike Pondsmith og George Lucas.

Verdenen i Hidden Invasion ligner vores egen, godt smasket ind i Jim Garrisons og ligesindedes konspirationsteorier. Rumvæsener af forskellig art er landet på Jorden, og regeringerne i USA og Europa samarbejder med dem. Og modarbejder dem. Og misinformerer befolkningerne. Og myrdede Kennedy. Og holdt hånden over nazisterne. Og de bayerske Illuminati, der i virkeligheden hedder Illuminoids. Og tempelridderne. Og Fanden og hans pumpestok. Og så videre. Spilpersonerne er hundene i dette store spil kegler, hvad enten de er UFO-nørder, detektiver eller FBI-agenter.

Spilsystemet er ifølge forfatteren udviklet specielt til Hidden Invasion, og kaldes Cinematic Adventure. Det er uhyre simpelt, baseret på 6-sidede terninger, og minder en del om StarWars-reglerne. Spilpersonerne er bygget op af Talents, Knacks (næsten-talenter) og Faults. Det er kun Talents man direkte ruller på, Knacks giver lidt bonus og Faults skal inkorporeres i rollespillet. Desværre er det ikke rigtigt beskrevet på hvilken måde Knacks og Faults kan få indflydelse, så det var nok ikke noget...

Terningerne i et Talent-check lægges sammen og sammenlignes med en svarhedsgrad. Og så er der selvfølgelig regler for kørsel og væltning med bil. Det tager ca. 10 minutter at lave en spilperson, hvis ikke man vælger en af de pregenererede.

Bogens layout ligner noget en skolelærer har lavet i Microsoft Publisher 1.0. Samme skolelærer har efter alt at dømme fået sin søn til at tegne nogen sort-hvide tegninger af agenter og aliens, mens far har

downloadet billeder af hvide pletter på grå baggrund fra Internettet. Det er ufattelig ringe, selv for et rollespilsprodukt at være.

Vi spilstede det første af to 'scenarier' der er bagerst i bogen, ligesom spilpersonerne vi brugte var tre af de færdig-lavede. Scenariet måtte dog modificeres minimalt for at kunne give en hel aften spil. Spillerne var regeringsagenter der skulle undersøge mystiske kvæg-dødsfald i Kansas, og endte med at få en viden de ikke skulle have haft. De blev introduceret til den meget hemmelige organisation Majestic-12, som også Dark Skies-seere kender, blot en af de utallige organisationer der kort er beskrevet i Hidden Invasion.

Spilsystemet kan ligeså godt undværes som udskiftes med noget brugbart. Reglerne er ikke deciderede dårlige, de er bare for tynde og uigennemprøvede. Vi slog et par slag for at skyde og opdage ting, ellers kørte spillet rimeligt regelløst.

**Konklusionen må være, at Hidden Invasion ikke kan anbefales. Hvor det skulle inspirere, keder det blot, og man føler sin fantasi hæmmet snarere end pirret, når man læser bogen. De små 200 kr spillet koster må kunne bruges til noget bedre, og inspiration fås ganske gratis på landets biblioteker, hvor man efterhånden også har adgang til Internet, og dermed til de fleste oplysninger der er samlet i bogen.**



### Spillernes reaktioner

#### Flemming:

Spørgsmålet er udelukkende: hvilken vej fører til aliens'ne? Spillet lever ikke plads til variation. Dog kan jeg godt lide at spille FBI-agent.

#### Susanne:

Fuldstændigt endimensionelt, og uindspirende. Som Cthulhu uden atmosfære.. bare værre.

#### Kristian:

Det stinker af spekulation i X-files og Aliens.



**Efter idé af URO**  
**Skrevet af Jeppe Norsker,**  
**Steffen Nielsen og Christian Hviid Mortensen.**  
**Fotomodel: Thomas Raagaard**

Vi befinder os i en svensk bjælkehytte ved juletid. Tre mere eller mindre jævne danske par er på hyttetur for at slappe af og nyde stemningen omkring karminen. Ganske uventet for de fleste dør Mary den anden aften, og der opstår tvivl om dødsårsagen. Er det et uheld, eller er det... På grund af den megen sne kan politiet ikke nå frem før næste morgen, så spillerne er sneet inde. Spillerne kan nu i ro og mag finde dødsårsagen eller den skyldige, hvis der er tale om mord...

**Rollelisten**

**Hans Tormgreen-Nielsen (HTN):** En klam og usigneret fotograf, der er voyerist på fuldtid.

**Jytte Tormgreen-Nielsen (JTN):** En kold og beregnende advokat, som nok skal sørge for sig selv. Hun er søster til den afdøde Mary.

**Åke Karlsson (ÅK):** En charmerende svensk overlæge på Rigshospitalets psykiatriske afdeling.

**Lise-Lotte Larsen Karlsson (LLLK):** Er psykisk ustabil, neurotisk og gift med overlægen.

**Lennart Sørensen (LS):** Et nørdrprodukt fra DTU når det er bedst, med lyster til sodomi.

**Mary Sørensen:** Smuk, men død. Var tidligere sygeplejerske på Åkes afdeling. Kender du en pige, som gerne ligger splitternøgen i et badekar en hel aften, er det helt i top. Ellers må du improvisere og

banke en eller anden ned på vej til hytten og slæbe hende op i badekarret. En Lolita-dukke og noget kunstigt blod kan dog også anvendes.

**"Cut and Play"**

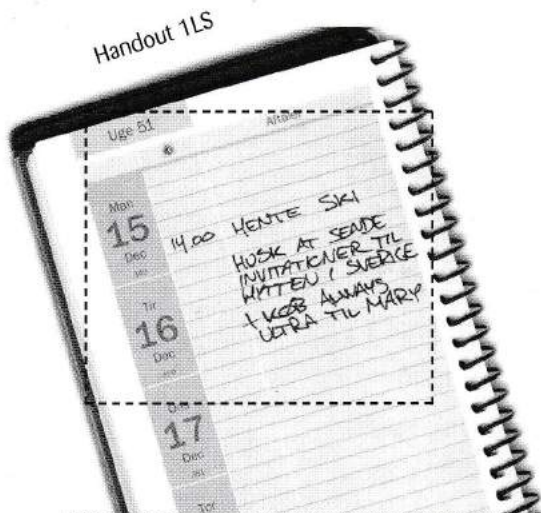
"Snuff i Sneen" er et live-rollespil i stil med "How to Host a Murder" serien. Det kræver stort set ingen forberedelser og kan bruges, som det er her. I "Snuff i Sneen" er der en eller flere spillere. Det betyder først og fremmest, at spillerne kan lyve indbyrdes, uden at spillet bliver ødelagt. Som spilleleder skal du svare på spørgsmål fra spillerne og udlevere sporene på de rigtige tidspunkter. Aftenen deles ind i fire spillerunder. Hvis en spiller undersøger noget, som afsløres i en senere runde, er du nødt til at bytte lidt rundt på sporene eller fremskynde spillet.

Alle handouts har numre der refererer til den rækkefølge, som de skal udleveres i. Derudover er de også mærket med initialer, som henviser til den spiller, de skal gives til. Handout 1 og 2 sendes ud før spillet, mens de resterende fire skal bruges i løbet af aftenen.

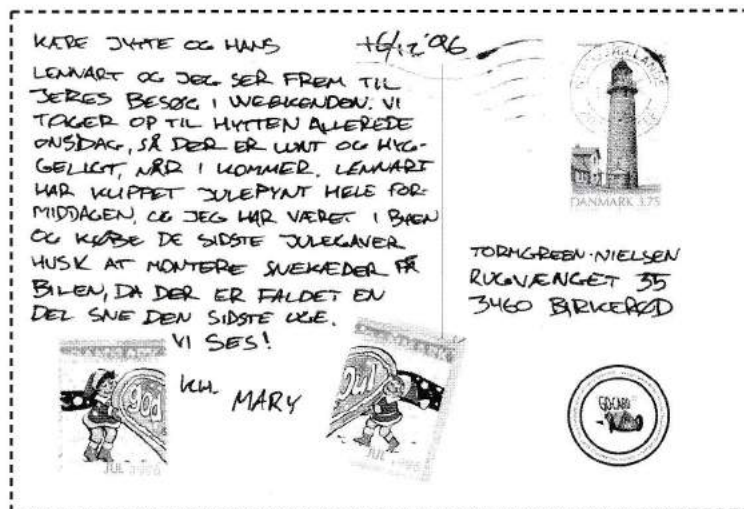
Eksempel: handout 4HTN skal udleveres til Hans i den anden spillerunde, mens handout 6LLLK skal gives til Lise-Lotte i den sidste spillerunde.

**How to play "Snuff i Sneen"**

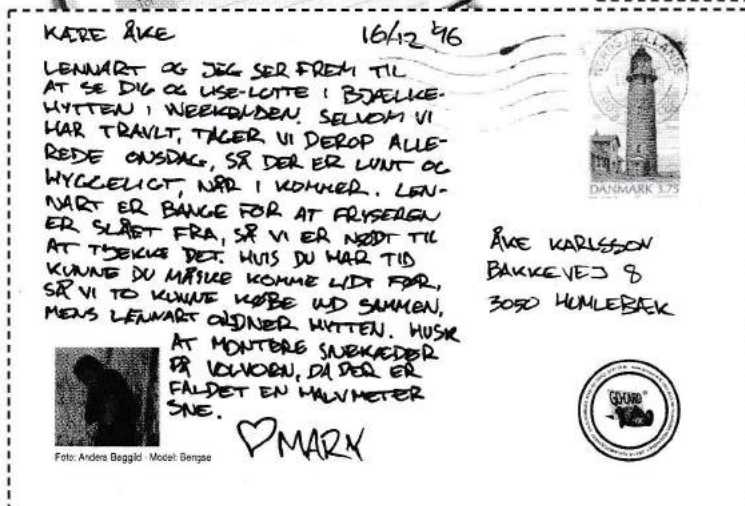
Klip de forskellige handouts ud af dit Fønix blad. De skal bruges senere.



Handout 1HTN og 1JTN



Handout 1ÅK og 1LLLK:



Send invitationerne og personbeskrivelserne ud til spillerne i god tid.


Optag noget svensk juleradio til baggrundslyd og klip noget julepynt. Der skal være hyggeligt i hytten. Husk også en dåse kunstig sne til vinduerne.

Find en egnet hytte i en skov og helst i Sverige.

Køb ind til middagen. Spillerne skal selv lave maden, så det skal du ikke tænke på, men husk rigeligt med drikkevarer og gløg. Uden mad og drikke...



# Snuff i Sneen



**George Michaels "Last Christmas" skratter ud af transistorens små højtalere. Lyden af vand der plasker ned i et halvfylt badekar overdøver næsten musikken. Mary stiller sin velkomstdrink fra sig på kanten af vasken, inden hun tager sine klistrede trusser af. Lugten af menstruationsblod og sæd breder sig i den fugtige luft. Mary stiger op i badekarret... bzzzt. Lyset går ud, og musikken stopper. Der lyder et plask. Derefter er der stille... Lidt senere finder Lennart elskabet og skifter sikringen. Flere gange sprænger sikringen og tilsidst erstatter han den med et stykke ståltråd. "10 ampere er ikke meget, når både elkedel og mikrobølgeovn er igang", mumler han. Men ingen af delene er i brug...**

**Alle undtagen Mary venter utålmodigt ved middagsbordet. Efter et kvarter bliver det for meget. Lennart går med faste, tunge skridt hen mod badeværelset og tager i døren. "Nu må du fand'eme tage dig sammen. Det er kun dig vi..." Mere når Lennart ikke at sige.**

**I badekarret ligger Mary med hovedet under vand. Blod og gult snask flyder ud af næse og ører og blander sig med blodet fra det åbne sår i baghovedet. Hun er død.**

### Facts om den afdøde:

Mary ligger med det meste af kroppen i badekarret. Hendes venstre fod hænger ud over kanten. Der løber blod og gult snask ud af hendes næsebor og ører. Blodansamling i baghovedet. Eventuelt kraniebrud. 2. nakkehvirvel er læderet. Dødsårsag: Hjerrestop? Kraniebrud? Drukning? Nakkebrud?



Handout 2HTN

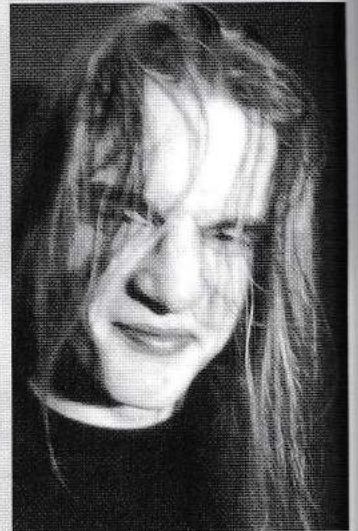
### Hans Tormgreen-Nielsen

"Ærligt talt går jeg ikke så højt op i mit udseende. Jeg ser det ikke som mit problem, at mit fedtede hår trænger til en klipning. Jeg er 36 år gammel. Som regel går jeg klædt i slidte cowboybukser og lædervest med Marlboro smøger og min zippolighter i brystlommen. Jeg drikker kaffe i spandevise, og sammen med smøgerne har det præget mine plakbelagte tænder og min ånde."

"Til daglig er jeg fotograf. For tiden er jeg freelance på Ekstrabladet og Søndags BT, men der er lidt dødt for tiden, så jeg kan vist roligt tage fri i weekenden. Planen er, at jeg sammen med min kone og fire venner skal tilbringe weekenden i min kones og svigerindes skovhytte i Sverige. Min kone hedder Jytte og er advokat. Hun kan godt være en skrap kælling, men hendes søster Mary er ret lækker, så det skal nok blive sjovt."

"Det er lidt pinligt for mig at komme ind på det emne, men det går. Jytte og jeg har ikke haft sex sammen i snart et halvt år. Hun har travlt med arbejdet, og egentlig tænder jeg mere på at kigge, hvis du forstår, hvad jeg mener. Jeg har sat små videokameraer op i hytten, så jeg kan optage de andre, når de ligger og boller. Jeg har ført kablerne op på loftet, hvorfra det hele kan styres centralt. For to måneder siden "skød" jeg Mary og Åke sammen. Båndet ligger stadig gemt i hytten."

Rollefordeling:  
Jytte Tormgreen-Nielsen. Advokat  
Spillet af: \_\_\_\_\_  
Åke Karlsson. Læge  
Spillet af: \_\_\_\_\_  
Lise-Lotte Larsen Karlsson. Gymnasielærer  
Spillet af: \_\_\_\_\_  
Lennart Sørensen. Civilingeniør.  
Spillet af: \_\_\_\_\_



Handout 2HTN

### Jytte Tormgreen-Nielsen

"Jeg har lige rundet de 30, og selvom et tykt lag make-up kan skjule meget, har jeg allerede en del rynker. Fordi jeg er advokat går jeg mest i designersæt med matchende nederdel og jakke, også i fritiden. Jeg føler mig bedre tilpas, når jeg er velklædt. Der har været overarbejde hele ugen, så det bliver rart at kunne holde fri i weekenden. Planen er, at jeg sammen med min mand og fire venner skal tilbringe weekenden i vores skovhytte i Sverige."

"Min mand hedder Hans og er fotograf. Faktisk har jeg ikke rigtig tid til ægteskabet, men det er vigtigt at udvise stabilitet på hjemmefronten, så derfor vi er ikke blevet skilt endnu. Vi har ikke bollet i over et halvt år, men det betyder ikke, at jeg ikke har gjort det. Det har bare været med andre fra arbejdet eller med mig selv."

"Jeg hader min søster, Mary. I mine teenageår var jeg en smule rebelsk, og da vores mor døde, havde hun testamenteret det meste til Mary. Hun har aldrig givet mig en krone, men det skal hun snart fortryde. Den seneste tid har jeg hjulpet Mary med at sikre formuen i tilfælde af skilsmisse, da hun har et forhold kørende med overlægen Åke. Jeg har selvfølgelig lavet nogle "tricks", så hun mister de fleste af pengene."

Rollefordeling:  
Hans Tormgreen-Nielsen. Fotograf  
Spillet af: \_\_\_\_\_  
Åke Karlsson. Læge  
Spillet af: \_\_\_\_\_  
Lise-Lotte Larsen Karlsson. Gymnasielærer  
Spillet af: \_\_\_\_\_  
Lennart Sørensen. Civilingeniør.  
Spillet af: \_\_\_\_\_



### Åke Karlsson

"Mad smager godt, selvom det har sin pris på badevægten. Alderen sætter jo også sit præg, men det betyder nu ikke noget for mit udmærkede selvværd. Jeg er 48 år og overlæge på Rigshospitalets psykiatriske afdeling. Når jeg ikke render rundt i hvid kittel, så går jeg mest i mønstrede sweaters og behagelige bukser."

"Jeg er gift med den unge lettere neurotiske Lise-Lotte, som er gymnasielærer. Lise-Lotte er en af mine tidligere patienter, og hun er kun 32 år gammel. Jeg behandler hende stadigvæk med stærk nervemedicin. Gennem de sidste par år har jeg også haft et forhold kørende med min assistent, sygeplejersken Mary, der også kender Lise-Lotte fra behandlingen. Faktisk har jeg planlagt at stikke af med Mary inden længe.."

"Lise-Lotte og jeg skal tilbringe weekenden i en hytte sammen med fire andre. Hytten tilhører Mary og

hendes søster, som er advokat. Der er vistnok noget med, at hun har ordnet Marys papirer, så hun får mest muligt med, når vi stikker af."

"De fleste jeg kender, synes at jeg er charmerende og en rigtig hyggeonkel. De skulle bare vide... Når jeg arbejder, er jeg kold og 100% rationel. Det er vigtigt, at kunne bevare koncentrationen i pressede situationer. Nogle gange kan jeg godt fare op, eller også er Lise-Lotte bare pylret."

#### Rollefordeling:

Hans Tormgreen-Nielsen. Fotograf

Spillet af: \_\_\_\_\_

Jytte Tormgreen-Nielsen. Advokat

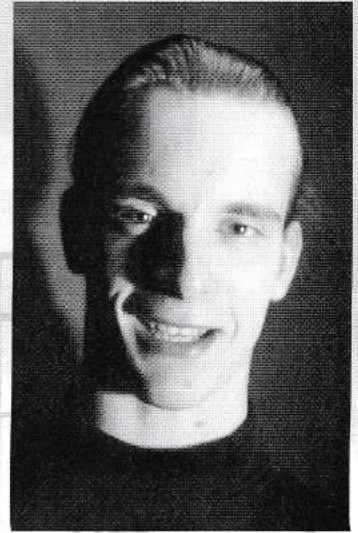
Spillet af: \_\_\_\_\_

Lise-Lotte Larsen Karlsson. Gymnasielærer

Spillet af: \_\_\_\_\_

Lennart Sørensen. Civilingeniør.

Spillet af: \_\_\_\_\_



### Lise-Lotte Larsen Karlsson

"Jeg er vist egentlig ret normal af udseende. Jeg blev 32 i sommer. Til daglig er jeg gymnasielærer i dansk og geografi. Det går jeg nu ikke så meget op i. Min påklædning er måske nok lidt kedelig set med dine øjne, men jeg plejer at friske tøjet op med et fikst tørklæde eller sådan noget. Min mand og jeg skal tilbringe weekenden i en hytte sammen med fire venner. Hytten tilhører Mary og hendes søster, Jytte. Mary er min mands assistent og en fælles god ven."

"Jeg mødte min mand under en behandling på Rigshospitalets

psykiatriske afdeling. Han er overlæge og meget dygtig. Jeg faldt pladask for hans charme. Jeg bliver nemt deprimeret og neurotisk, når jeg ikke får min medicin. Det er lidt besværligt med piller hver time, men det styrer Åke, så det er egentlig ikke noget problem."

#### Rollefordeling:

Hans Tormgreen-Nielsen. Fotograf

Spillet af: \_\_\_\_\_

Jytte Tormgreen-Nielsen. Advokat

Spillet af: \_\_\_\_\_

Åke Karlsson. Læge

Spillet af: \_\_\_\_\_

Lennart Sørensen. Civilingeniør.

Spillet af: \_\_\_\_\_



### Lennart Sørensen

"Jeg er 38 og foretrækker afslappet tøj, når jeg ikke er på arbejde. Jeg er Civilingeniør og arbejder mest som bygningsingeniør på socialt boligbyggeri og den slags. Der sker ikke så meget om vinteren, så min kone og jeg bruger meget tid i bjælkehytten i Sverige. I weekenden kommer hendes søster og tre andre venner op og besøger os."

"Mary og jeg har vist et meget almindeligt forhold. I nogle perioder er vi meget sammen, men her på det sidste er det ikke blevet til så meget. Godt nok er hun en flot pige, men jeg tænder også på andre ting. Det er lidt pinligt, men jeg bliver enormt ophidset af køer og hunde, der gør det med mennesker. I hytten er der

ingen dyr, men til gengæld har jeg gemt nogle nye lækre blade fra Holland ude i brændeskuret."

"Der skal meget til, før jeg bliver vred eller ked af det. Jeg tænker nok meget over tingene, inden jeg reagerer, men det er måske meget hensigtsmæssigt. Mary har det med at fare op fra tid til anden."

#### Rolle:

Hans Tormgreen-Nielsen. Fotograf

Spillet af: \_\_\_\_\_

Jytte Tormgreen-Nielsen. Advokat

Spillet af: \_\_\_\_\_

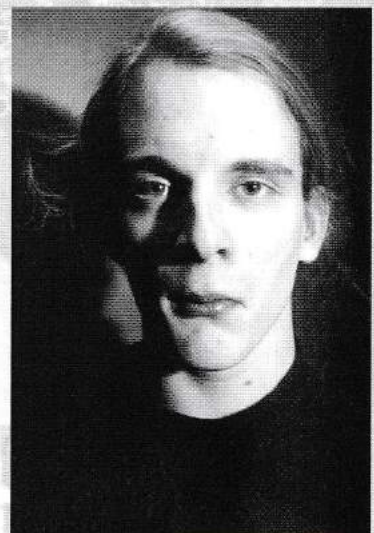
Åke Karlsson. Læge

Spillet af: \_\_\_\_\_

Lise-Lotte Larsen Karlsson.

Gymnasielærer

Spillet af: \_\_\_\_\_



Hans:

Handout 3HTN: Da du opdagede, at Mary skulle i bad, fik du lyst til at belure hende. Under påskud af at hente brænde gik du udenfor og listede dig hen til det åbne badeværelsevindue. Mary klædte sig af foran spejlet, men så fik hun øje på dig, netop som hun trådte op i badekarret. I panik smækkede du vinduet i og løb med bukserne hængende om hælene om bag brændeskuret, hvor du gjorde dig færdig. Derefter lignede du bukserne op og hentede brænde. På vejen mødte du Lise-lotte, som var på vej hen mod brændeskuret.

Handout 4HTN: Der røg noget ned fra vindueskarmen, og du hørte et glas smadre, da du smækkede vinduet til badeværelset.

Jytte:

Handout 3JTN: I det lyset gik ud, sad du på stuen og drak en velkomstdrink, som Lennart netop havde serveret. Kort forinden var Hans gået ud for at hente brænde i brændeskuret.

Handout 4JTN: Du roder i Marys tøj på bænken i badeværelset og ser, at Marys trusser er fugtige og slimede af sæd og blod.

Åke:

Handout 3ÅK: Da lyset gik ud, sad du på toiletet. Kort forinden havde du hørt nogen banke på døren ind til badeværelset ved siden af og senere lyden af et vindue, der smækker i.

I eftermiddags da du var i byen med Mary for at købe ind, mødte I Jaari Seukennen, en skiguide fra skiferien sidste år. Måske så han jer kysse i banken?

Handout 4ÅK: I morges bemærkede du, at Mary og Lennart skændtes. Du spurgte senere Mary om, hvad det var. "Lennart er bare for klam. Jeg opdagede her til morgen, at han havde nogle klamme fedtede blade gemt under sengen. Du ved, gravide kvinder der boller med geder og sådan noget."

Som sædvanligt finder du nogle nervepiller frem til Lise-Lotte, så hun kan slappe lidt af. Til din store overraskelse ser du, at der mangler cirka 30 piller. Det er mere end rigeligt til at slå et voksent menneske ihjel.

Lise-lotte:

Handout 3LLLK: Jytte fortalte dig, at Åke og Mary har været sammen i hemmelighed. Du blev vred og opløste nogle kraftige nervepiller i Marys velkomstdrink, da du hjalp Lennart med at servere. Du fandt pillerne i Åkes lægetaske.

Handout 4LLLK: Da Mary gik i bad, gik du ud for at hente brænde i brændeskuret. På vejen så du Hans stå og kigge ind ad badeværelsevinduet, som stod på klem. Du skjulte dig bag en hæk, og så hvordan han "gnuppede gren", mens han lurede på Mary i badeværelset. Pludselig smækkede han vinduet i og løb over mod brændeskuret. Efter fem minutter i skjul besluttede du dig for at gå mod brændeskuret. Her mødte du Hans med favnen fuld af brænde. Han virkede forpustet. Du lægger mærke til en fedtet plet på gylpen af hans jeans.

Lennart:

Handout 3LS: Mary gik i bad med sin velkomstdrink, og det tog som sædvanlig lang tid. Du ville gå ud på badeværelset og skynde på hende, men hun havde låst døren. Du nøjedes derfor med at banke to gange. Senere gik lyset ud.

Du lavede en bro over HFI-relæet i sidste måned, fordi du ikke ville risikere, at fryseren blev slukket ved et uheld eller...

Handout 4LS: Du stod og snakkede med Lise-Lotte i køkkenet, da du blandede velkomstdrinken og serverede den i stuen.

Lise-Lotte hjalp til med at bære velkomstdrinken ind i stuen til de andre.

Her til morgen fandt Mary dine blade med animal-sex bag ved bøgerne på boghylden ved sengen. Det var skide pinligt, og hun blev stiktoilet. Bare hun ikke fortæller det til de andre!

### The true story

Dengang Jytte og Marys mor døde, fik Mary stort set hele arven. Derfor vil Jytte diskret, men effektivt ødelægge Marys liv. Jytte har skrevet trusselsbreve til Mary for at afpresse hende, men hun er ikke skyld i hendes død.

Lise-Lotte er heller ikke morderen, selvom hun gerne ville være det. Lise-Lotte ved godt, at Åke og Mary har noget kørende. Hun ved også godt, at man dør, hvis man indtager for meget nervemedicin. Derfor blander hun en masse piller i Marys velkomstdrink. Hvad Lise-Lotte ikke ved er, at velkomstdrinken nu smager elendigt, og at pillerne danner bundfald i bunden af glasset. Hun er psykisk ustabil og føler ikke selv, at hun har kontrol over sine handlinger.

Mary og Åke køber ind sammen i byen om eftermiddagen. I banken bliver de set sammen af skiguiden Jaari Seukennen, som de kender fra skiferien sidste år. På vej hjem holder Mary og Åke ind til siden for at bolle. Mary har menstruation, så

bagsædet bliver lidt snasket. Til sidst trækker Åke sig ud og smører Marys kusse ind i sæd og menstruationsblod. Det lugter og Mary bliver nødt til at tage et bad inden middagen.

Hans står senere og belurer Mary i bad fra et åbent vindue. Mary får øje på ham, og da Hans smækker vinduet i, falder transistoren i vandet. Lennart har lavet en bro over HFI-relæet, så strømmen slår ikke fra med det samme, og Mary får et alvorligt stød. Hun snubler i badekarret og banker hovedet mod væggen og ned i badekarrets kant. Bevidstløs drukner hun i skumbadet, imens Lennart sætter et stykke ståltråd ind som erstatning for sikringen.

I mellemtiden har Jaari Seukennen røvet banken. Men under hans flugt løber hans snescooter tør for benzin, og han søger tilflugt i spillernes hytte. Da han kigger i posen med udbyttet eksploderer en blå blækpatron i hovedet på ham. Han har derfor smidt sit tøj i en pose og vasket hænderne i sneen. Han har glemt alt om den blå farve i ansigtet.

### Facts om gerningsstedet:

Døren til badeværelset er låst.  
Marys tøj ligger på bænken.  
Der ligger en båndoptager i badekarret. Stikket sidder stadig i kontakten.  
Der ligger et knust glas i håndvasken med rester af velkomstdrinken.

Åke finder ud af følgende efter den sidste runde:  
Mary er ikke død af forgiftning. Du har taget en blodprøve, og den indholder ikke nervemedicin eller gift.

Handout 5HTN: Ligesom i resten af hytten har du opsat et lille kamera på badeværelset, så du kan optage pigerne, når de er i bad. Du går op på loftet til overvågningsanlægget og undersøger optagelsen af Mary, men du finder ud af, at nogen må have hevet stikket ud af kameraet, før hun døde.

Handout 5JTN: To uger før turen opdagede du en videooptagelse af Åke og Mary sammen. Det er en amatør-optagelse fra hytten, måske med skjulte kameraer. Du kommer til at fortælle Lise-Lotte lidt om filmen.

Da I ankom til hytten, hev du stikket ud til alle de kameraer, som du kunne finde. Der var blandt andet et på badeværelset.

Handout 5ÅK: [Åke får ikke noget spor i denne runde. I stedet får han et kærestebrev fra Lise-Lotte senere.]

Handout 5LLK: Du føler en trang til at vise din kærlighed overfor Åke. Skriv et kærestebrev til ham...

Handout 5LS: Du roder bilens handskerum igennem for at finde nogle ekstra sikringer til hytten. Tæpperne på bagsædet ligger mistænkeligt spredt ud og du kigger under dem. Der er indtørret blod og snask på betrækket.

Handout 6HTN: Du erindrer, at Mary stillede sin velkomstdrink fra sig på kanten af vasken, før hun trådte op i badekarret. Det så ikke ud til, at hun havde drukket af glasset, men du er ikke sikker.

Handout 6JTN: Du har skrevet trusselsbrev til Mary og underskrevet dem med Lise-Lotte, for at skabe splid i Marys privatliv og eventuelt ødelægge hendes økonomi.  
5/12 9

Mary,  
Jeg ved, at min Åke og dig har haft sex i hytten. Jeg har set en optagelse af det på video. Hvis du ikke betaler mig 20.000 kroner inden nytår, så viser jeg optagelsen til Lennart. Du er billig luder.  
Lise-Lotte

Handout 6ÅK: De andre ved ikke, at du har kneppet med Mary i hytten før, men du skiftede en sikring sidst, fik du et ordentlig smæld over fingrene. Du bemærkede, der var lavet bro over HFI-relæet.  
Hvor er din lægetaske?

Handout 6LLK: Du undersøger glasset med Marys velkomstdrink. Der er ikke læbestift på kanten, så hun kan umuligt have drukket af det.

Handout 6LS: Du har fundet et brev fra Lise-Lotte til Mary, men du bemærker, skriften ikke ligner Lise-Lottes:

Mary  
Jeg ved, at min Åke og dig har haft sex i hytten. Jeg har set en optagelse af det på video. Hvis du ikke betaler mig 20.000 kroner inden nytår, så viser jeg optagelsen til Lennart. Du er en billig luder.  
Lise-Lotte  
5/12 96

#### Optional rules

Efter de første par runder kan man introducere birollen, den finske skiguide og bankrøver Jaari Seukenen. Han kigger først ind ad ruderne, hvorefter han går om til hoveddøren og banker hårdt på. Jaari er klædt i skiundertøj og er stivfrossen. Han har blå farve i ansigtet og lidt på hænderne. I hånden har han en sort affaldspose med sit misfarvede tøj og en flaske Finlandia vodka. Pengene fra bankrøveriet har han gemt i brændeskuret.

Jaari er et velegnet redskab til at skabe splid mellem spillerne. Han vil højlydt undre sig over Åke og Lise-Lotte. "Jamen jeg troede da, at du var gift med Mary! Hvorfor kyssede du så med Mary i eftermiddags i banken? Jeg havde aldrig troet, at I var til trekantsforhold!". I tredje runde stjæler han Åkes lægetaske for at stjæle morfinen, og hvad der nu ellers er af interessante piller. Senere drikker han sig æske-stiv og begynder at spille om penge med de andre. Jaaris penge er mistænkeligt misfarvede i blå nuancer.

## Crash course of finnish

Shit, er jeg stadig blå i hovedet?  
Hvor er saunaen henne?  
Skal vi spille poker?  
Skål!  
Er der mere vodka?  
Har i hørt vejruddigten?  
Er politiet på vej?

Saamari olenko vielä sininen päästäni?  
Missä sauna on?  
Pelataanko pokeria?  
Kippis!  
Onko lisää vodkaa?  
Oletteko kuulleet säätiedotuksen?  
Onko poliisi tulossa?





...Og i hovedrollen som sædvanlig: Pornorotten Ronni

Denne gang spilles der:

# KYBERLØMMEL™

NEONLYSENE GIVER GENSKÆR I DEN VÅDE CEMENT. NATTEN SÆNKER SIG OVER SPRAWLET. MELLEM PUSHERE, LUDERE, STREET SAMURAI, OG NETRUNNERE FINDER VI VOR HELT...

## RONNI M N E M O



\* IH JA, HRS! SPISERNE ER AF BRUGT PLASTIC!



HELE BALVADEN BEGYNDTE, DA RONNI VAR BLEVET HVKET TIL AT BRYDE IND I ARBENNET-DATABASEN HOS DEN ONDE PHOENIX-CORPORATION



DU, DOLLY... NÅR NU ALTING EVERS ER PILRÆPENT I DENNE VERDEN, HVORDAN KAN DET SÅ VÆRE ALE PIGERNE ER SÅDAN NOGLE LÆKRE SVAR?

...IKKE NU, TONNY! VI BLIVER FORFOLGT AF YAKUZA !!





LORT OG LAGKAGE!  
IKKE MERE AMMO,  
OG DU HAR FÆT EN  
ARM SKUDT AF  
!!!

JA, DET  
ER TYPISK!  
GARANTIE ER  
LIGE UDLOBET  
!!!

REKLAME  
**SYNTHI-STIM™**  
TAGER  
SMERTERNE  
- HVER  
GANG!!

HAV DEN  
SAMMEN  
MED DIN  
SYNTHI-  
FLEX!!



TAKKET VÆRE  
DEN MODERNE  
TEKNOLOGI, HAR  
VI ALDIT FLERE  
TRICKS OPPE I  
ÆRMET!

BRARR  
ZING!  
SA TAR  
VI DEM,  
SONNIE!  
RONNI!

**CENSUR**  
**CENSUR**  
**CENSUR**



HELDIGVIS HOLDER  
KROPSMÆGLERNE  
LÆNGE ÅBENT I DAG...

HEY FINN!  
VI SKAL HA' NO'ET  
NYT HARDWARE !!  
OG NO'ET AT  
SAYE ME!

NU  
LIGEN?



OK, CONNY!  
GI' MIG DIS'EN  
ELER STIL  
TRASKEDENE  
!!!

POLLY !!  
FORRÅDER DU  
MIG ??! EFTER  
VI HAR KENDT  
HINANDEN I EN  
HEL TIME ??!



TSK... TSK... TÆNKTE  
DET NOK ... AGENT  
FOR FONIX!



MAN KAN IKKE  
STOLE PÅ NOGEN  
HER I CYBER-  
VILDE...



... ALLE VI VE SÆLGE  
DERES MOSTER FOR EN  
PÅKKE STIM-KIKS, HAM DER  
HYREDE MIG VIL DRÆBE MIG.  
DER ER IKKE NOGET I TV,  
OG KAPITALEN STYKER  
VERDEN!



... DER IØVRIGT ER DOD-  
FORURENET OG DET REGNER  
HELE TIDEN! DET ER  
SÅ UNDERLIGT MAN  
IKKE RUSTER !!

HVIS JEG  
IKKE SNART  
FÅR LOV AT SHUDE  
NOGEN, BLIVER JEG  
RIGTIG DEPRIM !!



"MEN FØBST  
MÅ JEG IND  
PÅ NETTET  
IGEN !!"



SA ER  
DER UN-  
PLUGGED  
!!!

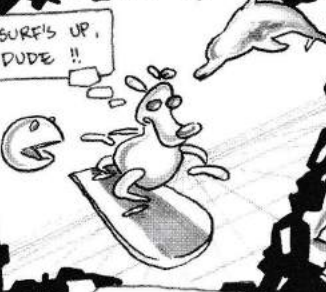


... HURTIGT FINDER RONNI KONSOLEN OG JACK'ER SIG PÅ!

HIT  
ME!

ET VELD AF INFORMATIONER  
SUSER FORDI I RASENDE FART

RONNI FLYDER MED  
BITSTRØMMEN IND  
I CYBERSPACE!



SURE'S UP,  
DUDE !!



NDØ! EN  
KUNSTIG  
INTELLIGENS!



SIKKEN ET  
CHARMERENDE  
IKON!

HVAD MED OM VI  
SLOG OS SAMMEN  
OG STYREDE HELE  
VERDEN?

NÆMEN JEG SKAL  
IKKE FORSTYRRE MERE  
... ÅH, KA' NU' VÆR' ME  
AT TA' DET SÅRN...

.. HE HE, I KA'  
VEL TA' EN SPØG  
... IKK' ?

NU SKAL  
I BARE SPILLE  
VIDERE! JEG ER  
HER SLET  
IKKE!



HMM... DET MÅ  
JEG VIST LIGE  
TÆNKE OVER...

OKASH



FRM... BZZZ! ALLE  
INFORMATIONER! INFORM  
ATIONER ER NÅT  
ER VUENDELIG  
SPØRSMÅL! JEG  
MED MIG!  
EN! JEG ER S  
SPØRSMÅL  
INVEKE ELER  
U MAND ELER  
S ELER VI  
SOM ALT  
DEN OMNIPO  
G



FRM... BZZZ! ALLE  
INFORMATIONER! INFORM  
ATIONER ER NÅT  
ER VUENDELIG  
SPØRSMÅL! JEG  
MED MIG!  
EN! JEG ER S  
SPØRSMÅL  
INVEKE ELER  
U MAND ELER  
S ELER VI  
SOM ALT  
DEN OMNIPO  
G



FRM... BZZZ! ALLE  
INFORMATIONER! INFORM  
ATIONER ER NÅT  
ER VUENDELIG  
SPØRSMÅL! JEG  
MED MIG!  
EN! JEG ER S  
SPØRSMÅL  
INVEKE ELER  
U MAND ELER  
S ELER VI  
SOM ALT  
DEN OMNIPO  
G

# Roser Visner ved Daggry ...

- en veneziansk tragedie

Idé: Michael Steen og Jacob Schmidt-Madsen  
Tekst: Jacob Schmidt-Madsen  
Illustrationer: Pernille H. Jensen

## Baggrund

I 1873 kom en dreng til verden i en fattig landsby ved foden af de nordøstitalienske alper. Drengen, som blev navngivet Pisanello, var spinkel af bygning og alt for skrøbelig til det hårde arbejde i vinmarkerne under den bagende sol. Hans barndom var plaget af megen sygdom, der bandt ham til sengen og følgelig isolerede ham fra landsbysamfundet. Pisanellos eneste udvej var at flygte ind i sin romantiske drømmeverden, hvorfor han snart blev offer for de mistroiske blikke og bagtalelser, outsiders altid må døje med. Som 14-årig drog han - opgivet af sine få venner og familien - til Venedig for at pleje sine kunstneriske talenter. De næste mange år levede han en omtumlet tilværelse i storbyens fattigkvarterer og ernærede sig ved smårapserier og det lejlighedsvist solgte maleri, digt eller musikstykke. Efterhånden slog han sig imidlertid fast som en af Venedigs væsentligste multikunstnere - en smuk og evigt inspireret og kreativ ånd. I mange år levede han et vildt og udskejende liv i dekadente kunstnermiljøer - det ene mere snobbet og overfladisk end det andet. Men tilskyndet af Den Store Krigs uhyrligheder fattede han en støt voksende interesse for - og fascination af - det hæslige, som en uundgælig konsekvens af det smukke. Med romantikkens overgang til naturalismen som bevis og hovedmotivation, blev han besat af tanken om, at det afskyelige altid ville følge i det skønnes kølvand. Og det var netop under en kunstfjernisering med dette som tema, at han i 1921 forsvandt - bortført og "favnet" af en vampyr, som ønskede at vise Pisanello, hvorledes og hvor let hans teorier kunne omsættes til praksis.







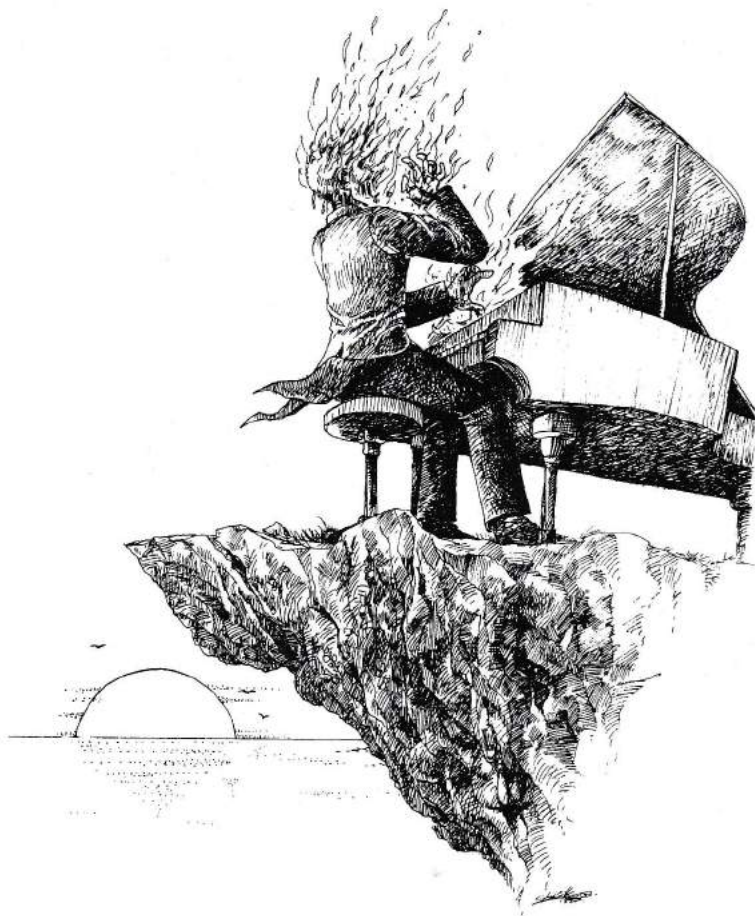
## Pisanellos plan

Med undtagelse af det indledende flashback til den skæbnesvangre ferrisering i 1921 foregår scenariet i 1926, hvor Pisanello i fem år har levet som en nattens yngel i nogle af Venedigs ubesøgte katakomber nær havet. Under foregivelse af at være en rig, kunstgal excentriker ved navn Stefano di Baldoverietti - besat af Pisanellos (altså sin egen) kunst - har han inviteret fire af Pisanellos lærlinge fra dengang til en dyst på kunst. Han lover, at den af dem, som gør sig bedst fortjent, vil modtage økonomisk støtte til at nå helt til tops i Venedigs snerpede kunstnerkredse. I løbet af natten vil han imidlertid "favne" de fire unge håb og lade dem gennemleve den lidelse, han i sin tid selv blev udsat for. Kulminationen skal være afsløringen af hans plan og proklamationen af, at han har frelst dem fra det nådesløse fald, han selv oplevede i kraft af at være verdensberømt kunstner. Ved aldrig at have opnået samme storhed som han selv kommer de fire tidligere lærlinge aldrig til at føle smerten ved overgangen fra det smukke til det hæslige i så udpræget grad. Han vil sænke dem ned på et plan, hvor yderligere forfald - yderligere pine - ikke længere er mulig. Men hvorvidt spillerne vil udvise forståelse for hans handlinger, kan kun tiden vise.

## De store tanker

Scenariet udspringer af en diskussion om et ofte alt for hastigt overset element i vampyrrollespil: Transformationen fra menneske til vampyr! Hvad sker der, når éns tilværelse pludselig får vendt vrangen udad, og alle menneskelige værdier styrtes i grus? Selvfornedrelsen, hadet, vanviddet, dødstrangen - det totale tab af kontrol. I dette regel- og systemløse

*Pisanello, verdensberømt multikunstner: Midaldrende herre med sort, krøllet hår. Skrøbelig af bygning med markerede, men fine, ansigtstræk. Klædt i sløset siddende, mørkegrønt jakkesæt med en rose i brystlommen. Virker fjern og drømmende, når han taler - griber ordene ud af luften, som kom de ned fra oven. Har desuden en tendens til at overdrive sine sætninger så meget, at han må opgive at afslutte dem.*



scenarie får spillerne lov til at prøve kræfter med netop denne transformation. Og måske udfaldet siger mere om spillerne, end de egentlig selv ønsker at vide - visner alle roser ved dag gry?

## Stemning

Året er 1926, stedet Venedig, miljøet kunstnerisk, men forfaldent. Det melodramatiske og dekadente er nøgleord. Spillerne bør opfordres til at lægge vægt på store følelser og armbevægelser. Der skal være en aura af påklistret overdivelse - allegorien er overmodne frugter, hvis skræller ved nærmere inspektion er ved at revne og lække deres rådne kød. Kort sagt: Svælg i overromantiserede beskrivelser og vammelsøde metaforer!

Bemærk desuden, at scenariets meget lineære plot ikke er historiens drivkraft, men blot en ramme, hvori spilpersonernes grusomme forandring - det centrale i scenariet - foregår. Prøv derfor ikke at trække dine spillere frem ved næsen, men lad indbyrdes rollespil og den personlige rædsel udfylde spilaftenen. Indstil evt. utålmodige spillere på en aften i ordets - og ikke handlingens - tegn.

## Flashbacket:

### Profetisk fernisering

**Sted:** Pisanellos fernisering i veneziansk balsal en aften i maj, 1921. Den kulørte udsmykning er overdådig, og utallige prangende buffetborde er stillet op. Det skakternede gulv er fyldt med kunstnersmiljøets mere eller mindre kendte personer, der klinker med drinks og passiarer. Ved toppen af den brede trappe op til balkonen står en række af Pisanellos tildækkede malerier. En ormstukken drue i klassen på sølvfadet eller et neddæmpet skænderi set ud af øjenkrogen lurer hele tiden i kulissen.

**Handling:** Fortæl spillerne, at de er fire unge kunstnere, som er til en af deres fælles læremester, den vidt berømte multikunstner Pisanellos fernisering. Pisanello træder frem på balkonen og beretter om motivationen for sin seneste malerikollektion: Tanken om, at alt smukt uundgåeligt efterfølges af noget hæsligt. En hidtil uset person - tildækket af et mørkt slag med hætte - maser sig gennem menneskemængden, som mumler irriteret og tysser på ham. En spiller ser et metallisk glimt under kappen, men den fremmede er allerede sat i løb op ad trappen. Tre lidet kendte kunstnere forfølger ham tilsyneladende, men han når at sætte en kniv for Pisanellos strube. Der opstår tumult, og Pisanello trækkes ind bag et forhæng af den fremmede, som forsvares af sine tre "forfølgere". Lagenet glider bort fra et af Pisanellos billeder og afslører et idyllisk landskabs glidende overgang til en stenørken overrendt af vanskabninger. De tre forrædere forsvinder i kaoset.

**Bemærkninger:** Scenen skal køres som action og delvist spilles i slow-motionsekvenser og forvirrede glimt. Giv spillerne frie hænder til at reagere - dog kan de ikke nå gennem menneskemængden før Pisanellos bortførerere. Det sidste billede - evt. set gennem vinduet fra bag forhænget - er af en ensom gondol, som stille vugger bort på kanalernes måneklare vand.

## Sejlturen:

### Ind i løvens hule

**Sted:** En blidt vuggende gondol en smuk, stjerneklar aften i Venedig fem år senere - altså, 1926. Spillerne, som kun har haft sparsom kontakt de forgangne fem år efter Pisanellos sporløse forsvinden, sidder klempt sammen, mens gondolsejleren synger en sørgmodig kærlighedsvisse.

**Handling:** Udlevér de pregenererede spilpersoner og forklar, at en rigmand ved navn Stefano di Baldoverti har inviteret dem til en middag, han har lovet, kan blive en milepæl i deres karrierer. Stefano er tilsyneladende fanatisk tilbeder af Pisanellos kunst, hvorfor han har udvalgt disse, Pisanellos fire mest

talentfulde lærlinge. Indtil videre er ingen af spillerne blevet bredt anerkendt og hyldet - alle mangler de at komme ind i varmen hos de store gallerier, rigmænd og kunstnere. I udkanten af byen styrer gondolen ind gennem en smal åbning i en klippevæg og sætter dem af ved molen i den store grotte bag åbningen. Stefano di Baldovertetti tager imod dem iført toga og beder ligeså de mandlige spillere iføre sig togaer, han har medbragt. Herefter fører han dem gennem de ældgamle, venzianske katakombers labyrintiske gange til den store sal, hvor middagen skal indtages.

**Bemærkninger:** Scenen er hovedsagelig stemningsskabende, hvorfor der skal lægges vægt på beskrivelserne af Venedigs farverige husfacader og romantiske nattelev under sejlturen.

## Middagen:

### En forsmag på det søde liv

**Sted:** En imponerende sal fyldt med vægmalerier af scener fra romerrigets storhedstid. En balkon løber hele vejen rundt i salen, i hvis hjørner spillernes respektive kunstværker - gamle som nye (inkl. dem fra karakterbeskrivelserne) - er placeret. Et stort, men lavt, bord - overdænget med eksotisk mad - er omgivet af bløde puder, hvorpå gæsterne i bedste romerske stil skal indtage måltidet. Udover spillerne, Stefano di Baldovertetti og tre tjenere er tre personer tilstede: Ægteparret, Carla og Paolo Valente (og deres to parfumerede puddelhunde), samt den højt respekterede kunstkritiker, Giacomo Franchi. Paolo og Giacomo er klædt i toga.

**Handling:** En velkomstdrink serveres, mens Stefano introducerer spillerne for de øvrige gæster. Han forklarer, at han har inviteret spillerne til en dyst på kunst med de tre øvrige gæster som dommere. Den, der taler bedst for sin kunst og derved vinder dommernes gunst, vil Stefano med sin indflydelse og sine penge føre til en berømmelse à la Pisanellos. Han beder spillerne hver især at introducere deres kunstværker og deres gennemgående temaer for dommerne - en lille ouverture inden aftenens konkurrence for alvor går igang.

Middagen udvikler sig til et sandt æde- og drikkeorgie med den ene ekstravagante ret efter den anden (og brækspande imellem dem): fx. små, berømte statuer formet af overmodne frugter, helstegt pattegris fyldt med pølser frem for indvolde, en udstoppet høne, der ruger over chokolade- og marcipanæg, osv. Tjenerne farer omkring og opvarter, mens kunstdiskussionen tager til over bordet (se også de relevante bipersoner), som vinflaskerne tømmes. Et par gange rejser Stefano sig og holder små hyldesttaler til Pisanellos genialitet: fx. en anekdote om, hvordan Pisanello i sine unge dage fedtede sig ind hos et berømt kunstgalleri ved at rose

ejerens grimme billeder for senere blot at udkonkurrere dem; eller en vulgær hengivelse til tanken om, at alt smukt efterfølges af noget hæsligt - "Middagen efterfølges eksempelvis af tømmermænd og mavepine!" griner han. Den præcise udlæggelse af denne, Pisanellos sidste tanke, vil desuden være et godt diskussionsemne under middagen.

Hen mod middagens slutning - det være sig pga. træthed eller fuldskab - kommer en spiller i tanke om, hvor han har set en af tjenerne, Mazanti, før: han var en af de tre, der hjalp til ved bortførelsen af Pisanello. De to andre tjenere forekommer ham ikke umiddelbart velkendte. Scenen slutter, når spillerne enten går i seng eller falder i søvn - sidstnævnte mulighed evt. fremskyndet af et slag i baghovedet eller lignende.

**Bemærkninger:** Det er vigtigt, at middagens overdådighed understreges, da spillerne her skal få fært af det dekadente luksusliv. Udover at spillerne skal sleske over for dommerne, er det også vigtigt, at de kommer op at toppes indbyrdes, hvilket spidse, kritiske kommentarer fra bipersonerne (se disse) kan hjælpe med til. Først når en stemning af splid og falden hinanden i ryggen er opnået, har spillerne lade sig forblænde af aftenens præmie: Succes!

### Drømmen: Blandt lænkede sjæle

**Sted:** En mørk og fugtig katakombegang flankeret af små, insektkriblende celler til begge sider. Spillerne vågner nøgne og afkræftede i en sådan celle - siddende lænkede til væggene. Klageskrig og kæderaslen høres fra de andre celler.



*Individuelle forandringer (sanses kun af offeret selv (NB! Skal optrappes langsomt, som daggry nærmer sig!)):*

**Francisca Angelico:**

- Forvandlingsprocessen vansirer hendes ellers perfekte ydre (taber hår og negle; bliver bleg og rynket; får uprovokerede sår og rifter; osv.)

- Hendes tøj bliver tarveligt og forrevet.

- Hendes fotos gulner og bliver grimme.

**Niccolo degli Pontorma:**

- Han mister kontakten til Gud, glemmer sine bønner og påråber ufrivilligt Satan, når han prøver at bede om tilgivelse.

- Hans bibelskulpturer bliver djævelske (Jomfru Maria græder blod; Jesusbarnet får gedebukkehorn; Jesus' kors vender på hovedet, og han smiler hånligt; osv.).

- De ti bud på hans seneste statue af Moses (se personbeskrivelsen) bliver til opfordringer som: Bedriv hor! Slå ihjel! Vær din egen Gud!

**Handling:** Spillerne kommer nemt fri - lænkerne rustet eller falder ud af væggene. Selv om celledøren er låst, glider den nemt op, idet muren rundt om den ganske enkelt smuldrer bort. Mod højre ender gangen blindt, men mod venstre skimtes lys for enden. I cellerne sidder de udtærede, skeletagtige kroppe af berømte kunstnere som Leonardo da Vinci, van Gogh, Mozart, Strauss, Baudelaire og Homer. De er ganske vanvittige og afventer forgæves Dødens komme. Til tider rækker skyggefulde personer bedende arme ud gennem celletremmerne og beder om hjælp. Kommer disse personer ud i lyset, genkendes de som tjenerne - og igen som de tre medhjælpere ved Pisanellos bortførelse. Disse u dødelige skikkelser angriber spillerne, til sidst nævnte enten kolliderer eller når lyset for enden af gangen. Skulle spillerne få slæbt sig hen til lyset spærrer en stor, kutteklædt skikkelse imidlertid udgangen - snart er de sparket til jorden af hans metalbeslåede støvler. Når spillerne vågner fra mareridtet har de rent faktisk sovet hele næste dag væk og lidt videre ind i natten. Der er lagt rent tøj frem til dem. Alt er stille, og de kan ikke falde i søvn.

**Bemærkninger:** Drømmescenen skal køres interaktivt, og spillerne skal tro, at det er virkelighed, indtil de vågner. Ellers har du frie hænder til at syre ud, så længe du får trampet spillerne ned i støvet og vist dem, at den smukke periode i deres liv er ovre.

## Fanget i katakomberne:

### En dødevandring

**Sted:** Stefano di Baldovertis katakomber i udkanten af Venedig nær havet. Netværket af gange og rum er oplyst af olielanterner og kun yderst sparsomt og tilfældigt møbleret med udtjente borde, lænestole og skabe samt trækasser og murbrokker. Visse nicher huser desuden porrøse skeletter med rustne våben og opløste tøjrester. Som det sidste har katakomberne også et spøgelse: et grufuldt ekko, der forvrænger al lyd på en hul og dump måde.

**Handling:** Denne, scenariets vigtigste, del beskæftiger sig med spillernes oplevelse af transformationen fra menneske til vampyr. Da de var faldet i søvn efter middagen, bed Stefano dem, hvorefter han fortrak til hemmelige kamre med sine tjenere. I den tid spillerne blot tror, at de har sovet, har de egentlig slukket deres blodtørst på gårsdagens dommere og maltrakteret disses døde kroppe i kunstens navn. Som daggy - og dermed klimakset (se næste afsnit) - nærmer sig, driver ydre og indre forandringer spillerne længere og længere ned i den forfaldsspiral, som nu holder dem fanget; fanget som de evigt foranderlige katakomber også gør det, efter at Stefano har sørget for, at nye mure er skudt op og gamle forsvundet. Følgende er en række stedbeskrivelser

og forslag til hændelser til fri disposition for dig. Lad stemningen inspirere dig til yderligere improvisationer, og giv ellers spillerne lov til at styre udviklingen med deres diskussioner og udforskninger.

### Katakombernes forfald:

Som ved et trylleslag er det før så interessante ved katakomberne vendt til noget skræmmende. Skyggerne synes pludselig dybere og mere levende, luften tørrere og mere kvalmende, insekter og kryb flere og modigere, murværket mere forfaldent og usikkert. Det er, som om hele labyrinten kunne styrte sammen, hvert øjeblik det skulle være. Måske netop derfor føles spillernes uforklarlige snert af tryghed ved katakomberne så ubehagelig.

### Pisanellos atelier:

Et stort rum fyldt med dystre digte i skæve versfødder, atonale musikstykker og groteske malerier; sidstnævnte er stilforvirrede afbildninger af kaos, lidelse, begær og had. Alle menneskelige skikkelser er disproportionerede, dyriske vanskabninger.

### Pisanellos ældre malerier:

Pisanellos tidlige, optimistiske værker findes mishandlede og overmalede.

### Pisanellos seneste kunsværk:

Et stort, endnu fugtigt, maleri i et staffeli forestiller spillerne liggende omkring forrige aftens middagsbord. I løbet af natten ændrer billedet sig imidlertid: Med tiden deformeres spillerne mere og mere, indtil de blot er dæmoniske uhyrer; og ligene af de øvrige gæster dukker op på billedet, efterhånden som de findes af spillerne. Til sidst kravler de fire uhyrer rundt på ligene - voldtager dem, boltrer sig i deres indvolde, brækker slim op på dem, osv.

### Den forsvundne dag:

En af Sergeis maskiner, som holder nøje regnskab med år, måned, dag og tidspunkt, er gået i stå midt om natten - men den nat døgnet efter, at spillerne lagde sig til at sove!

### De tre udstillede lig:

Giacomo Franchi: Et sted står en marmorstatue, der er en eminent portrættering af Giacomo. Statuen krakelerer imidlertid, når den berøres, og Giacomos strangulerede og med et snit i halsen blodtømte krop - bleg som marmor - afsløres bag statuefacaden.

**Carla Valente:** Hendes enorme korpus er blevet skrælet for hud, overhældt med vin og placeret i de nu halvrådne madrester på bordet i spisesalen. Huden er hængt op til pynt som guirlander.

**Paolo Valente:** Gennem et groft udskåret hul i en skabsdør stirrer Paolo ubevægelig på spillerne. Bag døren er hans parterede og rekonstruerede lig.



Torsoen er drejet 180 grader, benene går ud fra skuldrene og stemmer imod skabssiderne, mens armene griber ned fra underlivet og med hænderne former en skål, hvori Paolos udtagne indvolde hviler.

At spillerne selv er morderne, kan du påpege ved at lade en spiller opdage Carlas afrevne ørenringe i sin lomme, genkende blodige fodspor som sine egne eller finde et fotografi taget under udførelsen af ugeringen. Se også følgende paragraf, Beskueren.

#### Beskueren:

Spillerne føler sig pludselig iagttagede; og ganske rigtigt holder en af Stefanos tjenere - en af de tre, der bistod Pisanellos bortførelse - øje med dem. De kan lugte ham som en stank af død, høre ham som en hvislen, se ham som en flygtig skygge. På et tidspunkt tiltaler han spillerne fra et sted, hvor de ikke kan nå ham (fx. fra balkonen, mens spillerne er i spisesalen). Han piner dem ved at spørge, hvordan det føles at dræbe - at skabe og destruere på én gang. Han giver ingen informationer fra sig, men varsler, at spillerne snart atter vil skabe kunstværker i dødens navn - "Konkurrencens sande vinder skal jo findes, ikk' sandt?"

Skulle spillerne fange tjeneren trods hans overlegne styrke og behændighed, provokerer han dem blot - fx. ved at give dem skjulte fingerpeg om, hvor ligene og de øvrige, ovenstående ting er.

#### Vampyrtræk:

Spillernes vampyrtræk bør underspilles på det groveste, så de ikke straks opdager, at de er ved at forvandles til vampyrer, og dermed fokuserer på selve vampyrtemaet frem for forfaldstemaet. Lad være med at omtale hugtænder, spidse ører og hungeren efter blod - i hvert fald ikke før meget sent i scenariet. Brug istedet midler som at beskrive, at al ild føles ekstra varm i de indelukkede katakomber, og at de -

i og med at de ikke kan finde ud - er bange for at komme til at starte en brand. Eventuelt kan du antyde en ubehagelig følelseskulde over for de molesterede lig.

#### Klageskrig fra undergrunden:

Denne hændelse bør først spilles, når spillerne er kommet et godt stykke ind i deres transformation.

I det fjerne høres klageskrig, som giver ekko rundt i gangene. Følger spillerne lyden, når de til et rum, hvor skrigene synes at komme fra et sted under stengulvet! En hemmelig lem befinder sig i rummet og kan afsløre en trappe, der fører ned til en gang henlagt i totalt mørke. Langs gangens sider er 10 små celler, hvis låger ruskes voldsomt og bides i af diverse indespærrede galninge. I det de hører spillerne, begynder galningene at skrigte på mad. Et sted på væggen hænger en stor nøgle til cellerne. Åbnes en celle, overfalder beboeren øjeblikkeligt spillerne og prøver at bide store kødlunser af dem.

Galningene er fattige gadens folk, Stefano lokker hjem til et måltid mad for derefter blot at spærre dem inde og bruge dem som faste kilder til blod. Tiden har fuldstændig udraderet galningenes forstand og efterladt dem mere dyr end mennesker. Hvis spillerne tilbyder én mad, rækker personen tilbydende sin beskidte arm ud gennem tremmerne. Drikker spillerne ikke af galningens blod, savler han undrende - "herren skal altid have vores mad, når vi får hans." Galningene kan ikke hjælpe med andre oplysninger, men blot vrøle usammenhængende.

#### Kollektiv forandring:

De fire spillere mister alle evnen til at skabe smukke ting - ethvert forsøg får en dystert eller destruktiv drejning.

**Bemærkninger:** Det er vigtigt, at du ikke pacer spillerne gennem denne del af scenariet, men lader dem finde deres eget tempo. Giv dem god tid til at

#### Antonella da Messina:

- Hun bliver farveblind og bange for såvel mørke som ild.

- Hendes - grundet farveblindhed - mere og mere gråtonede malerier symboliserer i hendes øjne naturen som en selvdestruktiv kraft uden livgivende elementer.

- Hendes krops naturlige processer forfalder (fx. ingen sult eller tørst; ingen afføring eller vandladning; ingen træthed; ingen kropsvarme; ingen smerte; ingen puls!).

#### Sergei Moro:

- Han oplever ting, som han normalt forbinder med simpel overtro (sjette sans; tankelæsning; spøgelse; uforklarlige lugte og lyde; osv.).

- Hans maskiner går i stå eller bliver destruktive (en evighedsmaskine stopper uden årsag; en rotte eller et nedfaldet maleri mases i et tandhjul; osv.).

udforske stedet og situationen, og brug dine midler til at påvirke spillerne fornuftigt - gå forsigtigt frem i starten og skab stemning frem for at give kortvarige chok. Når du har drevet spillerne tilstrækkeligt langt ud, eller du er ved at miste grebet om scenariet eller stemningen, er det tid at varsle dag gryets komme med den næste - og sidste - scene.

**Afsløringen:** Bristede håb og visne roser

Sted: Grotte i klippevæggen ud mod havet - 50 meter over dets overflade. Stefano sidder ved et flygel og spiller en øreskærende kakofoni, mens hans stirrer tomt ud over det stille hav. Himlen er ved at lysne, stjernerne og månen ved at gå på hæld. En flok sultne havmåger kredser skrigende over vandet, mens små bølger lapper sløvt mod klipperne langt under grotten. Dag gry nærmer sig.

**Handling:** På et tidspunkt nede i katakomberne lægger spillerne mærke til en svag lyd af musik. Et sted ruller en tung sten til side, og musikken - et disharmonisk klaverstykke - forstærkes. En af de tre tjenere viser sig på afstand og proklamerer, at det er tid til at afgøre konkurrencen. Tjeneren skynder sig hen til stedet, hvor en sten rullede væk kort forinden. En stejl trappe fører nu op til den åbne grotte, hvor Stefano di Baldoverti sidder. Heroppe er den kakofoniske musik øresønderrende, og spillerne føler det, som blev deres kroppe gennemborede af syle. De genkender svagt temaet som en utilgivelig forvrængning af Beethovens skæbnesymfoni. De tre tjenere lusker rundt langs klippevæggen.

"Det er tid at fjerne masken," siger Stefano og vender sig mod spillerne - øjeblikkeligt ser de, at det er Pisanello, som sidder foran dem! "Hør denne katte-jammer! I de forgangne fem år har jeg ikke evnet at spille ét eneste rent stykke musik! Ingen har vundet den fordømte dyst på kunst!" begynder den bitre og livstrætte Pisanello sin tragiske fortælling om, hvordan han efter sin bortførelse blev fornedret til et af nattens væsner - fordømt til at leve som snylter, leve af andre væsners blod. Han forklarer, hvorledes han mistede evnen til at skabe smukke ting og dermed fik bekræftet sin teori om det hæslige som det smukkes uundgåelige afløser. Han beretter nu hele sin plan for spillerne om at lade dem forfalde til et plan, hvorfra yderligere fald ikke er muligt. "Jeg har frelst jer fra jer selv, fra jeres ærgerrighed!" råber han. Han beder om spillernes forståelse, og sætter sig tilbage til flygelet, idet han siger, at hans samvittighed er rensset med denne, hans eneste gode gerning i fem år, og at han nu tør stå ansigt til ansigt med den endelige død - solopgangen!

Går spillerne til angreb på Pisanello, prøver tjenerne at forsvare ham, og et par episke scener på klippekanten med 50 meter ned og den opstående sol i baggrunden skulle nok være på sin plads. Lad i denne situation det følelsesmæssige engagement - og ikke terningerne - afgøre kampens udfald. Men under alle omstændigheder må spillerne også træffe et andet valg: Ønsker de at fortsætte livet som vampyrer til trods for tabet af deres skabende evner, eller vil de som Pisanello søge den endelige død ved solens stråler?

Forhåbentlig vil dilemmaet være stort for spillerne og give dem masser af stof til eftertanke; og lad dem endelig diskutere med hinanden og Pisanello. Men dag gry kan de ikke forhindre. Og om solen efterlader dem som visne roser, eller de fortrækker til Pisanellos katakomber, er op til den enkeltes samvittighed og tro på et lys i mørket. For hvem ved, måske et sådant eksisterer, og vampyrerne blot endnu ikke har fundet det?

**Bemærkninger:** Klimakset skal om muligt være mere melodramatisk end noget andet i scenariet. Overspil, kræng din sjæl ud, få spillerne op af stolene, og giv tragedien en afslutning, der kun efterlader deprimerede sjæle og tårevædede blikke.

**Passende italienske gloser:**

Godaften: Buonasera!  
Godnat: Buonotte!  
Tjener: Ragazzo!  
Poblen: La Plebaglia!

**Imponerede udbrud:**

Magnifico! Eccellente!  
Perfecto! Bellissimo!  
Eder: Diavolo! Perbacco!  
Maledetto! Accidente!

**Klagende udbrud:**

Oh dio!  
Guai!



# Spilpersonerne

## Francisca Angelico, 26 år.

Model, der iscenesætter sig selv gennem opstillede fotoserier.

### Dit seneste kunstværk:

Man kan godt være kunstner uden at betragte kroppen som et fængsel, der forhindrer fantasi og inspiration i at smelte sammen og forenes på et højere, åndeligt plan. Du ser din krop som et udtryk, en mangefaceteret mulighed. Din skønhed er en guddommelig gave - og netop denne legemlige guddommelighed er, hvad du har fanget i dine seneste fotografier. Ignoranternes foragrelse over din nøgne figur havde du forventet. Men du portrætterer ikke nogen form for vulgær erotik - det er du hævet over. Du bruger derimod dit jordiske legeme til at portrættere din overjordiske skønhed. På fotografierne er din krop smurt ind i glinsende salver, som belyst oppefra af skarpe projektører og kontrasteret af den sorte baggrund skaber et himmelsk skær omkring dig. I denne fotoserie har du knyttet et usynligt bånd mellem kroppen og sindet, det fysiske og det åndelige.



## Niccolo degli Pontorma, 30 år.

Skulptør, der udhugger bibelske motiver med moderne tilsnit.

### Dit seneste kunstværk:

Hver eneste aften takker du din skaber for den evne, han har skænket dig: Evnen til at formidle det kristne budskab gennem kunsten. Du agter at blive den næste i rækken af berømte italienske bibelkunstnere og ser det som din højhellige opgave atter "at få gud på mode". Nutidens menneske har brug for oplysning, hvis det skal undgå at styrte i den evige fortabelses afgrund. Det er på dette grundlag, din seneste kreation blev til. Du har udhugget en 3.5 meter høj granitstatue af Moses, som strækker tavlerne med de ti bud ned mod beskueren. Din tidstypiske indfaldsvinkel ligger i Moses' moderigtige beklædning og de hidsige, næsten skrigende, farver, statuen er bemalt med. Kristendommens skal gøres nutidig, vedkommende og - frem for alt - spændende uden at vælte dens moralske hjørnesteen.



## Antonella da Messina, 29 år.

Ekspressionistisk malerinde, der afbilder naturen og al dens værk.

### Dit seneste kunstværk:

Hvorfor nogle prøver at gøre sig til herrer over liv og død og sjæl har altid forekommet dig et mysterium. Mennesket er en pygmæ i naturens altomfavnende cyklus - det smukkeste og mest fantastiske af sin slags. Solen, planterne, dyrene, livet, døden; ja, hele universet prøver du at fange i dine farvestrålende, optimistiske malerier. En optimisme, som udspringer af viden om, at selv om alt har en ende, har det også en ny begyndelse. Det er disse tanker, du nyligt har udtrykt gennem seks skrigende malerier, som i en hyldest til den almægtige natur og dens gave til mennesket med et knaldende farvebombardement viser seks livsstadier: Fødsel, ungdom, modenhet, alderdom, død - og genfødsel. For genfødselen vil komme - naturens cyklus kan ikke stoppes; og ej heller det livsbekræftende i din kunst.



## Sergei Moro, 30 år.

Mekanikdesigner, der konstruerer store, voldsomme maskiner.

### Dit seneste kunstværk:

Siden du begyndte at beskæftige dig med maskinen som fænomen - som symbol på den kontrollerede, afmystificerede verden -, har du overvejet, hvordan skridtet ind i teknologiens nye tidsalder bedst kunne symboliseres. Gudløsheden, årsagsforklaringen, universet som en evighedsmaskine betvunget af mennesket - hvorledes fanger man alt dette i kunsten? Indtil videre havde du dyrket maskinen, som grækerne dyrkede mandekroppen; nu ville du videre. Som de gamle astronomer konstruerede du en model af universet; men anderledes ærefrygtindgydende. Uden afskærmning for mekanikken udgør tandhjul, møtrikker og drivremme universets bestanddele i det næsten 8 meter lange og brede vidunder, der drives ved vandkraft. I ét kunstværk har du løst verdensaltets gåde og rationaliseret alle tomme trosforestillinger. Det er vejen frem.





MAY 3 & 4, 97

## GRAND PRIX- BARCELONA

# COMPETE WITH THE BEST PLAYERS IN BARCELONA.

When the top Magic: The Gathering® players gather to compete in Barcelona, Spain, you don't want to miss it! Grand Prix-Barcelona is open to all Duelists' Convocation International members and will be held in Gaudí's architectural jewel : Casa Batlló.

#### GRAND PRIX-BARCELONA FEATURES :

- Cash prize pool of \$10,000 shared among the Top 32 players
- Top 8 players qualify for Pro Tour-New York held May 30-June 1, 1997
- Mirage™-Visions™ Limited (Sealed Deck)
- Autograph sessions by Magic artist
- Entertainment for everyone

Entrance to the event is free ; participants pay a 2.000 PTAS tournament fee.

**For registration information, call Wizards of the Coast Customer Service from April 7-11, 1997 between the hours of 10:00 A.M. and 12:00 P.M.:**  
**+32 14 44 30 44**

**MAGIC**  
The Gathering®

**Wizards**  
OF THE COAST®



# ØDIPUS OG DRAGET



af kasper eskildsen

*"Ved middagstid så vi et dyr, der kiggede ned på os fra en bjergtop. Vi troede, det var en kamel, og undredes over, hvordan en kamel kunne overleve i vildnisset, og disse spekulationer vakte en diskussion blandt os om, hvorvidt der også fandtes skovkameler. Vor fører Kalin kom til og slog fast, at dyret sikkert måtte være en Rhinoceros eller en Unicornus, og han udpegede for os det ene horn, som sprang frem fra dyrets pande. Med stor forsigtighed stirrede vi på dette ædle dyr, og ærgrede os over, at det ikke var tættere på os, så vi kunne undersøge det endnu bedre. For i mange henseender er dette et besynderligt dyr. I særdeleshed siges det at være meget vildt. Det har et enkelt horn omkring fire fod langt, så spidst og stærkt, at det sårer eller gennemborer alt, hvad det rammer og nagler det til klipperne. Og så har dette horn en magisk glans; stumper deraf værdsættes som de kostbareste stene og indsættes i guld og sølv. Dyret er så vildt, at ingen jægers kunst eller dygtighed strækker til at fange det, men naturforskerne forsikrer os, at det kan fanges ved, at man sætter en kysk pige på dets vej."*  
(Domherre Bernhard af Breidenbach, 1483)

Vores tidsalders skeptiske verdenssyn er svært at forene med middelalderens lærde beretninger. Fabel og fornuft, virkelighed og magi synes at glide ud i et. Troldmænd, drager og varulve flokkes naturligt blandt smede, egerm og kameler. Enhjørninger gemmer sig i skovene og nisser på høloftet.

Rollespillets verden fik en mængde af disse sælsomme væsner og fortællinger, som dåbsgave. Med Tolkiens magiske univers som fader, var navlestrengen tættere knyttet til middelalderens

mytiske tænkning end videnskabens laboratorier. Men som det ofte er med nedarvede normer manglede overtagelsen kritisk stillingtagen. Den romantiske eventyrverden udgjorde en oplagt flugt fra pubertetsbumser og mindreværdskomplekser, men ikke just noget grundlag for selvrefleksion.

En anden og vigtigere årsag til at omdannelsen af midgårdsverdenen nødvendigvis måtte blive problematisk er dens udgangspunkt. Tolkien var dybt konservativ og forsøgte med sine bøger at bevare og genskabe en tabt verdens værdier og moral. I starten 1940'erne var han med til at stifte gruppen the Inklings, der mødtes hver torsdag aften på Magdalen College i Oxford, under ledelse af C. S. Lewis. Gruppens medlemmer var kristne polemikere og forfattere der kæmpede mod den moderne verdens unoder og tabet af det traditionelle England. Både Tolkien og Lewis var desuden agtede middelalderhistorikere. Tolkien var især kendt for sit arbejde med de to engelske 1300-tals digte Sir Gawain and the Green Knight og Pearl, og Lewis for hans bog *The Allegory of Love* (1936) der handler om middelalderens romantiske litteratur. Det var denne fortidens drøm der skulle genoplives gennem deres mere kendte og populære bøger. Deres mål kan måske bedst udtrykkes med Frodos afslutningsord til Sam i Ringenes Herre: "Jeg prøvede at frelse Herredet, og det er blevet frelst, men ikke for mig. Det må tit gå sådan, når en ting er i fare, Sam, nogen må opgive den, miste den, for at andre kan beholde den. Men du er min arving: alt, hvad jeg har haft og kunne have haft, efterlader jeg til dig ... du vil læse i Den røde Bog og holde mindet om den tidsalder, der er borte, levende, så folk kan huske Den store Fare og holde så meget des mere af deres elskede land". Tolkien



ville holde fortiden levende i en form der passede sig for den nye tids læsere, men han ville ikke gøre op med dens værdier. Han accepterede dens dualisme og determinisme.

For at forstå hvad vi er udspunget af og til stadighed forsøger at gøre op med, er det måske værd at kaste et blik på middelalderens brug af de væsner, der var grundstamme i den oprindelige fantasy og skræmmeikon i vores flugt fra den i dag (jvf. Københavnerprojektet "Ud af dragens skygge" se Fønix nr. 14).

For middelalderens mennesker havde verden mere sammenhæng, end den har for de fleste i dag. Alt var skabt af Gud og placeret på jorden med en bestemt mening. Det havde sin plads i den store plan. Når et æble faldt fra træet mod jorden, skyldtes det ikke tyngdekraften, men at æblet søgte mod sit naturlige sted nær universets centrum. Når en komet for over nattehimmelen bragte den bud om farer og ulykker. Selv om ikke alt kunne forstås, skete intet helt tilfældigt.

Fablerne og fabeldyrene passer som brikker i dette puslespil. Hver har sin rolle, sine evner og muligheder. Mange af disse træk kan vi nikke genkendende til i dag, f.eks. den snu ræv og den trofaste hund. Men længere væk fra middelaldermenneskenes hverdag findes sære fortællinger om hykleriske krokodiller, der græder, når de har spidst menneskekød eller storsindede løver, der ikke jægter svage og fattige.

Dyrene er ikke neutrale og kun sjældent helt uskyldige. Alle har de deres plads i spillet om verdens frelse, ligesom menneskene må de tilslutte sig enten de gode eller onde kræfter og mellem dem foregår en

blodig kamp. Den ondskabsfulde drage forpasser ingen chance for at genere sin ærkefjende den gode elefant. Den lumske og upålidelige grif hader den trofaste hest. Den lille og modige væsel kaster sig frygtløst ind i kampen med den feje basilisk, der med sit blik dræber fra bunden af en brønd.

Fabeldyrene findes i det felt hvor visheden forsvinder og fantasien tager over. De giver form til usikkerheden, angsten og håbet. Skaber balance og giver mening der hvor der ellers ingen er. Dragen er nødvendig som modstykke til den stærke elefant. Den udfylder et hul som eller ville være tomt, hvis der skulle være lige mange brikker på hver side af verdens store skakspil. Den både forklarer og bekræfter. Og tillader derved middelalderens mennesker at se i en retning hvor vi i dag kun finder mørke.

Men hvis vi accepterer den middelalderlige fremstilling, må vi også godtage ideen om det absolutte onde og gode, og påtage os problemstillinger der med vor tids grundopfattelser virker fremmede og irrelevante. Med Tolkien og middelalderen gør vi rollespillet til en uvedkommende verdensflugt til en svunden tid. Derfor har de sidste års udvikling inden for dansk rollespil udgjort et totalt fadermord på Tolkien og den mytiske tradition. Realismen og kulturpessimismen har fejlet alfer og drager af bordet. De toneangivende i miljøet er kommet på universitetet og forsøger passe sig ind i elitens normer. Hvis man vil gøre sig i storbyens cafe- og åndsliv, går det bare ikke at bruge sin fritid på dværgen Rolfs eventyr. Det lyder nu engang bedre at dyrke "Tarentino-inspireret, grænsesøgende, magisk-realistisk oplevelseskunst der sætter jeget på prøve".

Men myten, som fortælleinstrument, behøver ikke nødvendigvis at være primitiv eller barnlig. Den er et



middel der kan samle en fortælling og åbne op for videre overvejelse. Den tillader forklaringer, hvor tingene ellers forekommer meningsløse, og giver os hermed mulighed for at bearbejde vores egen fragmenterede samtid. Netop i rollespillet kan vi tillade os se derhen, hvor vi som post-postmoderne cappuccino sluprende universitetsstuderende ellers aldrig kommer. Vi kan altså godt lære af middelalderen og samtidigt tage afstand fra Tolkiens konservative og quasikristne verden. Det vigtige er ikke formen, men selve den frihed en mytologisk tænkning giver. Om universet er fantasy, samtidsrealisme eller cyperpunk er for mig underordnet.

Det jeg opfordrer til er skabelsen af en ny mytologi, med vores egen tids spørgsmål som ramme, og altså hverken en tilbagevendende til dværgen Rolf, middelalderen eller en tillempet shadowrun-agtig pseudosamtid med trolde på Krasnapolsky. Måske er det ikke længere muligt? Måske er mytens krav på arketyper for stereotyp til at rumme vores forvirede tid? Men det forekommer mig at være værd at gøre et forsøget, før vi sådan uden videre stikker lansens i dragen og knækker hornet af enhjørningen.

# Noget for enhver smag



- Tegneserier
- Rolle & Brædtspil
- Maling & figurer
- Basketkort
- Fantasybøger
- Filmblade

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

COMIX  
Gåsestræde 7  
5700 Svendborg  
Tlf. 62 22 36 58

*Danmarks næstbedste*







Den store dør i luftslusen gled til siden med en hvæsen. Mallock fra huset Van Saar vidste ikke rigtig hvad der ventede ham. Han havde aldrig været uden for Necromunda, og tanken om fri luft, områder uden et betryggende loft, var ny og skræmmende. Han kiggede ud. "Grønt!", konstaterede han. Over alt var der grønne planter, store og små. De så nu ikke farlige ud. Så kiggede han op på den blå skyfri himmel, og en rædsel knugede hans hjerte.

# Necromunda-bander i Warhammer 40K

## Af Mads Jacobsen og Bjarne Sinkjær

Du valgte din bande med omhu og udstyrede dem med de mest sofistikerede våben, som kunne købes for penge. Med en generals snedighed tævede du de andre bander til lirekassemænd, og med en moders omsorg byggede du dine drenge (eller piger) op til firetusinde point. Nu er problemet bare, at ingen gider lege med dig mere. Hvad gør du? Bruger din bande som lejesoldater i 40K, naturligvis.

## Halcyon

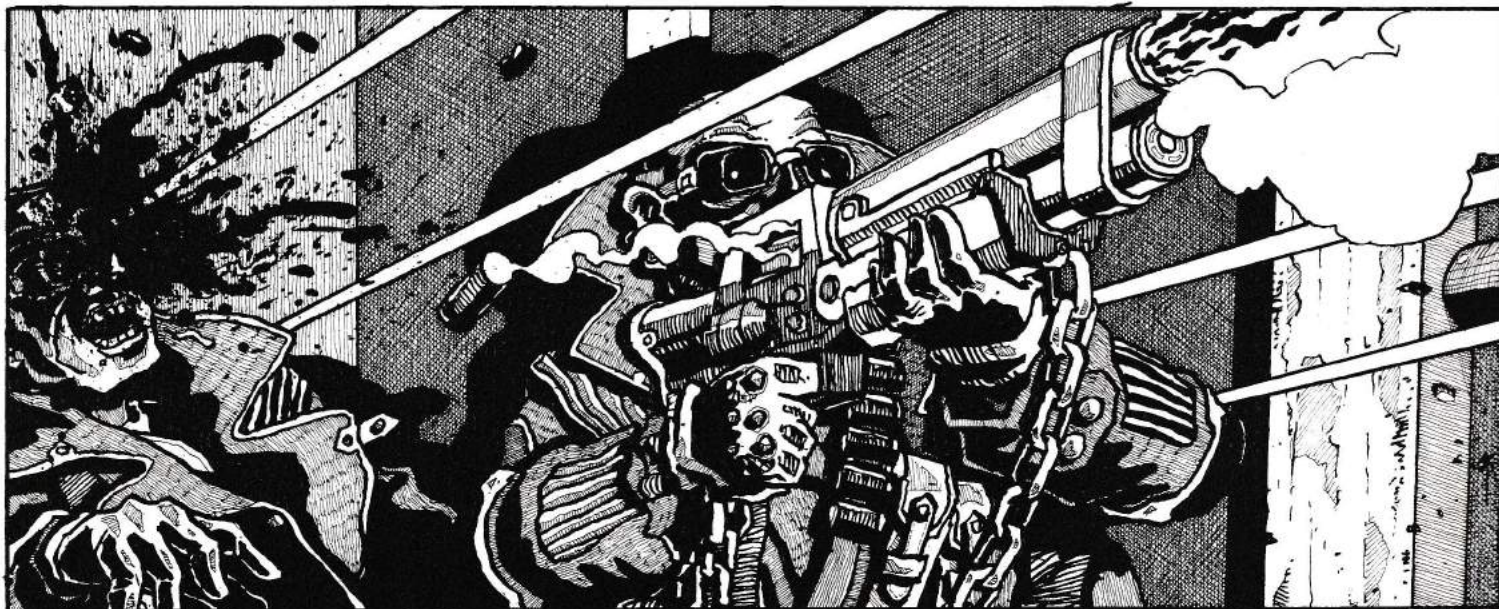
Halcyon er en supergasplanet med 12 beboelige måner. Halcyon er så omfattende, at dens øvre atmosfære omfatter dens måner, så de har en fælles atmosfære. De 12 måner er dækket af jungler og bebos af spredte Exodite Eldar, Ork klaner og primitive mennesker. Månerne er klassificerede som Deathworlds på grund af den glubske flora og fauna, og på grund af orkbefolkningen. Da orkerne kan flyve mellem månerne med så simple midler som en pedaldreven ballon, kan de dukke op hvor som helst og når som helst, i store horder.

Halcyons måner har indtil for nyligt været under protektorat af White Panthers Space Marine chapter, der har rekrutteret blandt den hårdføre lokalbefolkning. Imidlertid er hivebyerne på Necromunda kommet i en sådan mangel på råstoffer, at Halcyons jungler er overgået til guvernørfamilien Helmawr, der straks har givet enkelte måner videre til klanerne Ulanti og Ko'Iron. White Panthers er stadig protektorer for lokalbefolkningen, der er sikret vidtrækkende reservater.

I dette miljø er der stort behov for lejesoldater. Orker skal udryddes, miner og tømmerrydningsoperationer skal beskyttes og konkurrenter saboteres. De lokale menneskestammer er også en torn i øjet på adelsfamilierne; de er under White Panthers beskyttelse og at angribe White Panthers ville være forræderi mod Imperiet. Men hvad hvis nogle bøller, som ingen kender og som ikke kender deres rigtige arbejdsgiver, ville drive de lokale stammer bort fra de mineralholdige områder?

Underhive bander bliver kontaktet på trading posts af mellemmand. Banderne får ikke at vide hvem deres egentlige arbejdsgiver er, de bliver blot fragtet

Skælvende trak han sig tilbage fra døren. Det reddede sandsynligvis hans liv. Et grønt behåret væsen, der hovedsagelig bestod af muskler og tænder, hamrede ind i væggen lige hvor han havde stået. Overraskelsen fik Mallock til at vågne op til dåd og han trak bandende sin boltpistol...



VANG 97

til en af de mange små fragtrumhavne der klynger sig til the Spirer's sider, hvorfra de smugles til deres bestemmelsessted. Først der bliver de fortalt nøjagtig hvad deres opgave går ud på. Nogle arbejdsgivere hyrer endda Outlanders til deres beskidte jobs, og Spyre Hunters bliver kontaktet for at udfører opgaver for deres familier.

#### Om hvordan man gør

At bruge Necromunda bender som lejesoldater på enogfyrrendeårtusindes slagmarker er oplagt. Problemet er, hvordan man balancerer en Necromunda bande overfor en 40K hær.

#### I Erebor har vi spillet os frem til følgende regler:

Warhammer 40K hære får deres modstanders gang-rating divideret med 10 points at købe ind for. For eksempel vil en ork hær, der skal slås mod en Van Saar bande med en rating på 4000, få 400 points. Warhammer 40K spilleren bør desuden følge begrænsningerne i GW's turnerings regler (se boks), da en stærkt specialiseret 40K hær kan gøre spillet kedeligt. 40K spilleren behøver ikke tage en army commander.

Før spillet inddeler Necromunda spilleren sin bande i delinger af 5 til 10 medlemmer, der følger de almindelige coherency regler. Det er en god idé at inddele sine delinger i nærkamps- og skyttedelinger. En deling bestående af to heavies og resten nærkampstyper, er næsten ubrugelig.

Under spillet bruges Warhammer 40K regler; det gør nogle Necromunda evner (som Crack Shot) og noget udstyr (som Weapon Reload) ubrugelige, men det er der ikke noget at gøre ved. Almindelige bender har en Strategy Rating på 2. Spyre Hunters har en Strategy rating på 3. Ratskins har en Strategy rating på 4.

Wyrds bruger ikke deres Necromunda evner, men tager Adeptus powers. Wyrds har ét level for hver major power og hver 2 minor. Dette giver Necromunda spilleren meget billige psykers, men det opvejes af at wyrds ikke kan tage psychic hood m.m., at deres level er tilfældigt, og af at de kan gøre banden til outlaws.

Når arbejdet er udført, er det tid at nyde sejrens frugter. Hver gang får lidt erfaring ud af ulejligheden; 2D6 til hver gang der overlever, 5 pr.

wounding hit, 5 pr. penetrated vehicle armour, 10 til vinderens leder, 1 til alle gangers der opfylder et missions kriterium. Der er ingen underdog bonus.

Når banden er ude at rejse kan den ikke malke sine territorier eller fouragere, men må leve af den betaling den får for missionerne; 100 Creds basis betaling, 25 Creds pr. Victory Point, 100 Creds for at vinde. Outlaws får kun halvdelen.

En af fordelene ved at være lejesoldat er, at man kan handle i rumhavnene som man rejser igennem. Hvem ønsker sig ikke en todfri tanks? Hvis din bande vil købe tunge våben til deres 40K ekspeditioner, så koster den points \* 10 creds. For eksempel vil en Rhino vil koste den nette sum af 300 Creds. Du kan kun købe tunge våben hvis du har en passende model.

Du skal købe crews til alle dine support weapons. Crew koster det samme som heavies, og er i alle henseender magen til dem. Kun crew kan betjene support weapons og vehicles, men et crew kan betjene et hvilket som helst vehicle eller support weapon, og kan veksle frit imellem dem.

### Om Figurer

Der er mange begrænsninger på Necromunda bander. Der er aldrig Creds nok, man kan ikke få alle de rare trade items man gerne vil have, ens gangers får permanente injuries samtidig med at de bliver bedre (typisk til det forkerte). Men én begrænsning bliver ofte ignoreret: figurerne skal ligne det de er.

Folk vil gerne spare penge og de gider ikke male. Hvis de bliver tilbudt et rare trade item som deres figurer ikke har, køber de det alligevel og siger at plastik figur nr. 8 har det. Hvis en trend siger at alle skal have 75% gangers med handflamers, ja så får 75% af alle gangers handflamers!

Men spillet kan ikke holde til det. Trearmede Scavies med archeotech bolters, Fast Shot og Gunfighter skill (ja, det kan give 9 skud pr. runde). Frit valg når man inventer one-in-a-million weapons. Figurer med 4 plasma pistoler (hvem husker da plasmavåben skulle recharge?). Super specialiserede våbensammensætninger osv. – alt det nedbryder den balance som spillets designere havde tænkt sig.

Med til problemet følger også stratego effekten. Hvis figurerne ikke ligner det de er, vil det alt andet lige gå den spiller bedst, der er mest uklar når han præsenterer sine figurer. Det kan enhver Spyre, der har prøvet at charge en juve, som lige pludselig viser sig at være en ganger med handflamer, powerfist, og WS 6, tale med om. Har du oplevet, at når du skal skyde på modstanderen er dine mål udstyret med "øhh, lad mig se, det står her, nej det var ham der over, vist nok...", mens når de skal skyde igen, står det pludseligt lysende klart, at dem du ikke skød havde en flammekaster hver? Så slå igen. Muml dig til sejr! Gem præmiefigurerne derhjemme, og mød op med parpirlips og viskelæder stumper! Hver et skridt foran i uklarheds kapløbet.

Vi siger ikke at man ikke kan bruge 'forkerte' figurer, men hvis man gør, skal man tænke længe og tungt over hvordan man så vil sikre spillet mod at gå i opløsning. Et passende kompromis kunne være, at



VANG 97

gangers skal tilhøre en af følgende kategorier; Heavy Weapon eller Special Weapon shooter, Basic Weapon shooter, eller Close Combat fighter (dvs. en figur kun med CC våben). En figur der ikke er wysiwyg kan ikke have mere end tre våben + granater. Hvis figuren bliver charget i nærkamp, må han kun skifte ét våben. Figurer der er wysiwyg følger reglerne i Necromunda s. 27-28.

Men måske er det i virkeligheden lettest at male en bande man godt kan lide, og så spille med den.

### Official Warhammer 40K Tournament rules

Du må ikke tage special characters.  
Du må max tage en greater demon i en kaos hær.  
Du må ikke tage allierede, bortset fra Space Marines og Imperial Guard, som må tage Imperial Agents med.  
Du må kun tage et vehicle eller support weapon for hver squad der er med i hæren  
Kun et af hvert vehicle card må tages med.  
Alle psychic Powers der koster 3 force card skal tages fra, før der bliver delt power cards ud.



# FRI SEX OG RITUALMORD

## - på rundtur i Atlantis Scenarie Service

af Kristian List & Per fun Fischer

### Tre Stakler

Der var engang en dreng fra Uldum, lad os for nemheds skyld kalde ham Carsten. Carsten var rollespiller, en af den slags rollespillere der tager rundt til kongresser i Danmark. Sidst var Carsten på Fastaval 96, hvor han spillede på livet løs i flere døgn. Nu sad han tilbage i Uldum og huskede tilbage på de glade Fastaval-dage, og mindedes de mange, gode scenarier han spillede. Han havde endda været spilleleder i "Dr. Hoffmanns børn". Resterne af scenariet havde han stadig mellem hænderne, uden handouts og spilpersoner. Og hvad med de scenarier hvor han bare havde været spiller? Der var porno-elvere, elskende børn og gule skjorter. Carstens hukommelse svigtede ham; hvordan skulle han nogensinde kunne genopleve Fastavals eventyr?

Anderledes stod det ikke til i Kalundborg. Her sad Rosa, en lidt tyk pige med fregner og titanium brillestel. Hendes tredje kampagne i *Forgotten Realms* sang på sidste vers, spilpersonerne havde reddet verden for Gud ved hvilken gang, og snart måtte hun finde på noget nyt. Rosa følte sin hjerne runge af tomhed. Havde hun bare et færdigt scenarie at komme igang på, om det så var det værste fantasy-pis med lorte-spilpersoner; uanset hvad kunne hun og hendes spillere forvandle det til guld. Rosa foldede sin Master-skærm sammen og blandede åndsfraværende sine Magic kort.

Samtidig vandrede en dreng ved navn Uffe gennem Århus' gader. Solen brød igennem skyerne og malede en regnbue over Magasins glas-kolos. Uffe var på vej for at købe et nyt supplement til sin GURPS-samling, og han ventede stadig på det supplement der kunne sætte hans fantasi igang. Såfremt det skete, havde han lovet et par af vennerne at spille rollespil. Uffe kom forbi en tegning af en spedalsk hest, og skiltets profane tekst fangede straks Uffes trænede eventyrøje: "Sleipner - Landsforeningen for Rolle- og Konfliktspillere." stod der under krikken, og minsandten også "Atlantis Scenarie Service". Uffe drejede ind i gården og entrede et lille, hyggeligt kontor.

Samtidig drejede Carsten i Uldum og Rosa i Kalundborg hver især telefonnummeret til Sleipners hovedkontor, med bævende hænder og forventningens glød i ørerne.

### Eventyrets verden

Inde på Sleipners kontor sad en venlig professionel rollespiller; lad os kalde ham Kristoffer.

"Hej," sagde Kristoffer.

"Øh..." sagde Uffe. Samtidig ringede telefonen.

"J-jeg leder efter et godt scenarie," fortsatte Uffe og Kristoffer pegede på tre kasser med papirer mens hans greb telefonrøret.

"Sleipner, det er Kristoffer." Uffe kiggede på papirerne i kasserne, og følte blodet dunke i sine ører. Mellem hænderne holdt han *The Sweet Smell of Red Herring*.

Lauritz Helmer Kofoed (Den glatte sild). På sig har han følgende banaliteter: Et par Chuck Norris action jeans. Et par Guchi sokker. En pung med ID, 15000 kr., en pakke Black Mambo kondomer, et billede af en smuk blond søg (Antia Berggreen står der på bagsiden), ass. andet skidt (bl.a. Rønne Silderøgeris nøgler). En Bofors armeret skjorte (3/2). En Husquarna MP-356D med Imp. Gas Vent-III, lasersight & APDS rounds. To APDS clips. Et par Marlando Exquisite kamplædersko. En Bolund, Bolund, Bolund & Quist tungt armeret ruskindsjakke (5/3).

"Ja, det er Carsten. Jeg var til Fastaval i år. Kan I hjælpe mig med at finde nogen scenarier derfra?"

"Sagtens," svarede Kristoffer, "vi har dem alle sammen. Er det noget bestemt?"

"Alle? Sammen?" Carsten holdt lidt mere af livet. "Hvad med det med elskende børn?"

"Når et barn elsker?"

"Ja!"

Bipersonen "Go' dav!": Kultens leder. Han er en stor knokkel af en mandsperson i starten af halvfjerdserne, omkring 190 cm høj og næsten lige så bred (okay, overdriivelse fremmer forståelsen). Han har hvidt, tilbagestrøget hår og høje tindinger. "Go' dav!" vader Kagerup tyndt med hænderne på ryggen og en let foroverbøjet holdning i islandsk sweater, for korte blå jeans og sorte træsko. Når man render ind i ham, kan man være sikker på at blive mødt med et dybt, rungende "go' dav!" - deraf hans øgenavn. Han ynder gerne at tale med folk om dette og hint med sin dybe, rungende og let snøvlede stemmeføring. Det kan dog hurtigt blive belastende for hans samtalepartnere, da han generelt er lidt langsom i optrækket. Rygtet vil vide, at han en gang har været skovarbejder på New Zealand, hvor han fik et træ i hovedet!

Rosa fik kun en optagetone tilbage i øret. Hendes blik gled hen over det glitrende rollespilsblad hvori hun havde set annoncen. Der stod et fax-nummer. Hun kastede sine lidt for mange kilo op af trappen til fars arbejdsværelse og brasede ind. Endelig kunne familien få glæde af deres fax-maskine.

Carsten havde for alvor smagt begejstringens glød: "Hvad så med det der scenarie med de der udødelige

# Han Som Lugter af Ged:

Cellerne vil være tomme. Først i fængslets dybere lag, trapper dybt nede, vil opdagerne høre skrig. Der er varmere jo dybere ned de kommer. Lange korridorer med dybe skakte. I hver skakt er der ynkelige skabninger. Ynkelige øjne der ser op, en afveksling i meningsløsheden, og rækker lange arme op. Uhyggelige væsener. Væsener der ikke kender verden udenfor. Fordi de har glemt den. Engang mennesker, nu uden sjæl. Klagende og ynkelige.



**Atlantis**  
Scenarie Service

der slås lissom i den der film med Sean Connery?" Ta' den!

"Udødelighedens Pris hedder det. Det har vi skam også."

Sekundet efter bliver de kastet rundt mellem hinanden og fragtkasserne, da vognen kører ud over kanten med en vanvittig opaccelereret hastighed. Ingen af dem kan nå at foretage sig noget før end vognen som et stykke legetøj smadres mod nogle klippefremspring på vejen ned, og derefter opluges i den underliggende flods frådende strømvirvler. Subotai kæmper for at redde sig i land, og vaskes til sidst op på en stor sten inde på bredden - ved foden af klippesiden. Resterne af vognen fortsætter ned ad floden - Kurgans skæbne er uvis.

"Oh!"

Faxen fra Rosa materialiserede sig på det lille kontor.

## Barnemord og dræberænder

"Kærer scenarie service. da min kampagne er gået i stå mangler jeg nogen gode ideer som Master. Helst fantasy. Kærlig hilsen Rosa."

Kristoffer gik ind i databasen og søgte efter fantasy. Han fandt Forbudte Glæder.

En gammel baron. Baronens unge datter. En fredelig landsby. En umulig kærlighed. Et diabolisk mord. Scenen er sat og aktørerne parat. Nu mangler kun hovedrolleindehaverne, og der kommer de. Ja, lige der, ridende over den bakketop. En lille umage gruppe anført af en gammel lejesoldat. Ja, nu kan tæppet i sandhed gå... System: Warhammer Fantasy RPG. Genre: Fantasy. Note: Scenariet kræver erfarne rollespillere, regelkendskab er af mindre betydning. Forfatter: En gul plastic dræber and.

Inde ved siden af havde Uffe smidt jakken. Han sad mellem alle scenarierne som et barn i en slikbutik. Pludselig poppede et værk med navnet Tur til Næstved frem i hans hænder.

På toiletet kan der være spor af et barnemord. Blod i toiletet. En barnesko eller lignende i skraldespanden. Prästen kan samtidig begynde at tale om hvor svært det er at være präst. Aldrig må man gøre noget forkert. Altid skal man være moralsk. Han bryder sammen og klamrer sig til personens ben - hulkende. "Mit jeg er fanget af en ond ånd, som en gammel ond heksedokter satte i ham for mange år siden. Bla. Bla..."

Uffe samlede sin høst sammen og vinkede til Kristoffer, der var ved at samle en pakke til Rosa fra Kalundborg. Ude i virkeligheden ramte solen Uffes blege ansigt. Han var en gladere, mere lykkelig rollespiller. Regnbuen over Magasin var forsvundet. Uffe havde glemt sin jakke på kontoret, lige neden for.





**Atlantis**  
Scenarie Service

## -Stats-

### Hvad?

Kernen i Atlantis Scenarie Service er de mange scenarier der er skrevet i tidens løb. Men du kan også finde regler, artikler og andet rollespilsrelateret stof.

### Hvorfor?

Fordi forfatterernes anstrengelser og indsats ud i det kreative skal være tilgængelige for så mange som muligt. Et scenarie fortjener at blive spillet mere end én gang - det er kongstanken. Samtlige forfattere har givet accept til at udbyde deres scenarier.

### Hvem?

Atlantis Scenarie Service er et tilbud til alle. Du behøver altså ikke være medlem af Sleipner for at kunne bruge denne service.

### Hvordan?

Du lægger vejen forbi Sleipners sekretariat. Her kan du lystigt bladre alle titlerne igennem, eller få sekretæren til at søge på et bestemt emne i databasen. Hvis du hellere vil bestille et scenarie hjemme fra din lænestol, så kan du gribe knoglen og ringe til sekretariatet. Sekretariatet kan også fortælle lidt mere om de fleste af scenarierne. I øjeblikket er ekspeditionstiden ca. en uge.

### Hvornår?

Sleipners sekretariat åbner dørene til arkivet:

Tirsdag	14:00 - 20:00
Onsdag - fredag	14:00 - 18:00

### Hvor meget?

I princippet er scenarierne gratis, men der opkræves et mindre beløb til dækning af kopiering (p.t. 40 øre pr. side) og porto.

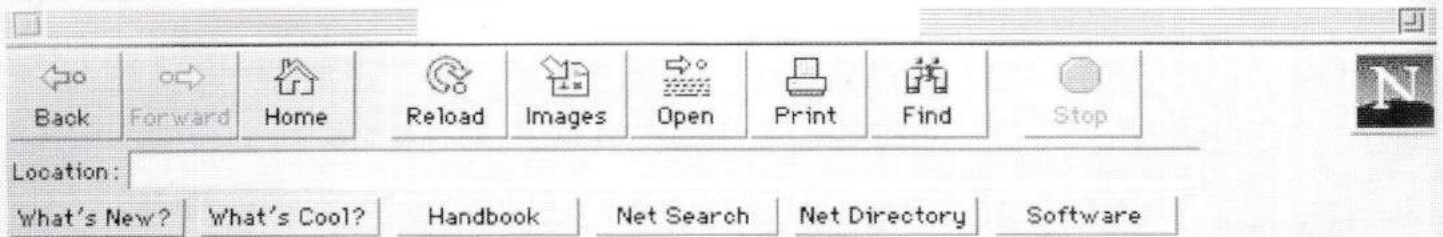
### Hvor?

**Sleipner**  
**Atlantis Scenarie Service**  
Frederiksgade 16B  
8000 Århus C  
Tlf/fax 86 12 50 55

*Tak til Gimle Larsen, Rasmus Knudsen, Ulrik Kristiansen, Michael Paulsen, Gladiator!, Kasper Nørholm, Jacob Berg, Thomas Jacobsen, Palle Schmidt, Rune Kastrup Madsen, Gunilla Jonsson, Michael Petersen og Rune Christensen for lån af tekst og illustrationer. Må deres sjæle for evigt simre over vandene.*

# Nær Maskeballet:

Pludselig bliver idyllen ødelagt, da en anden gondol rammer Renata's. Gondolen er sort, og musketererne kan sikkert opdage den før kollisionen. I den sorte gondol er otte mænd i sort tøj, der hurtigt trækker våben (pistoler og kårder), springer over i Renatas gondol - og forsøger at dræbe Renata (kør det næste ekstremt hektisk, og lad tvivlsomme musketerer vente til fordel for dem der er mindre vel-overvejede).



# WEB-DESIGN 101



## Fønix på Nettet

V. Brian Rasmussen  
E-mail:  
brr@dde.dk

WWW:  
www.agora.dk/fonix/

Denne gang vil vi se lidt på hvad, der skal til, for at du kan præsentere din forening, spillegrupper, kampagne eller hvad det nu kan være på Internettet. Vi kan desværre ikke beskrive alle detaljer i en artikel af denne længde, så derfor vil vi i stedet henvise til steder på nettet eller litteratur, hvor du kan læse mere.

### Hvad kræves der?

En homepage består af nogle web-sider, der i al sin enkelthed bare er nogle tekstfiler, der ligger på en eller anden maskine, der har forbindelse til Internettet. Problemet er bare, at en sådan forbindelse koster en bondegård! Derfor skal man ikke satse på at benytte sin egen maskine til formålet. I stedet lejer man plads i et såkaldt web-hotel. Det fungerer på den måde, at man lægger sine filer på en maskine, hos en udbyder hvis maskiner er tilsluttet Internettet.

For 400-1000 kr om året kan man leje sig ind hos de fleste kommercielle udbydere. For det får man typisk 10-20 MB plads på en server samt lov til at belaste maskinen mere, end de fleste har behov for. Fordelen ved denne form er, at man også får en Internetkonto stillet til rådighed. Det vil sige, at man kan ringe til udbyderens maskine og derigennem få adgang til resten af Internettet. I mange tilfælde får man også det nødvendige software med som en del af abonnementet.

Alternativt kan man benytte en af de mange udbydere, der tilbyder gratis plads. Nogle gange er det forbeholdt foreninger eller andre udvalgte grupper, men hos f.eks. GeoCities (<http://www.geocities.com>) eller danske NetBy (<http://www.netby.nerdscan.dk>) kan alle få gratis plads. Her er pladsen som oftest begrænset til 1-2 MB eller derunder. Skønt dette er op til 10 gange mindre, end det de kommercielle udbydere tilbyder, er det i mange tilfælde mere end rigeligt. F.eks. har Rollespilsforeningen Erebor flyttet deres homepage til NetBy. Ulempen ved denne løsning er, at man skal have net-adgang i forvejen.

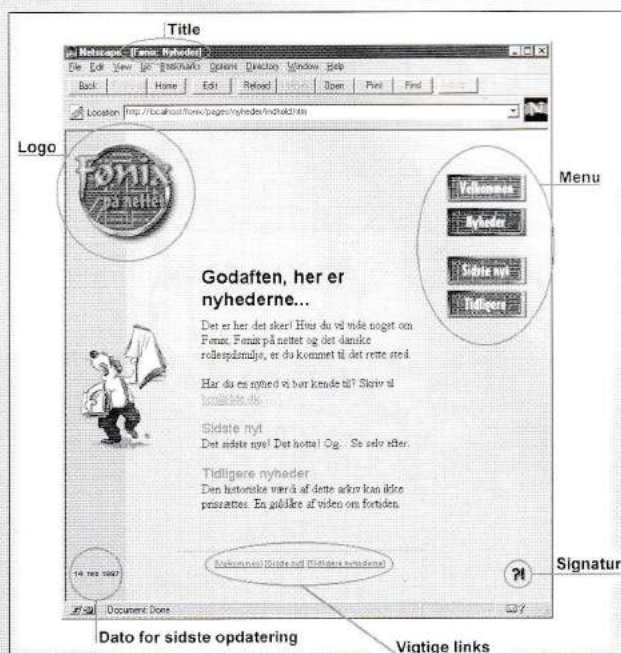
### Hvordan laver man web-sider?

Web-sider er almindelige tekstfiler, hvor nogle specielle markeringer i teksten fortæller, hvordan teksten skal opfattes. Disse markeringer kaldes under et for HTML, og minder en del om de koder, folk i årevis har elsket eller hadet i WordPerfect 5.1. Hvis man eksempelvis vil have noget vist med fed skrift, indsætter man en kode for dette, og så vil al efterfølgende tekst være med fed skrift, indtil man slå det fra igen med en tilsvarende kode. Til alt held behøver man ikke at arbejde med disse koder, hvis man ikke vil. Der findes idag et hav af såkaldte HTML-editorer, der er tekstbehandlingslignende programmer, der selv oversætter formatet tekst til HTML-koder. En meget udbredt HTML-editor er Hot Dog Pro, der er shareware og kan hentes på nettet (<http://www.sharewarejunkies.com/hotdogpr.htm>).

Vi kan ikke lære dig HTML i denne artikel, men det er ikke svært at få mere at vide. Der er skrevet mange bøger om emnet, og der findes en myriade af tekster på nettet (f.eks. <http://www.stir.ac.uk/starting/html-guide.html>), der giver en let og hurtig indføring, og til alt held er det ikke særlig svært at lære. En god bog om HTML er The HTML Sourcebook af Ian S. Graham.

### Ide

Du gør alle en stor tjeneste, hvis du inden du kaster dig ud i at lave et homepage-projekt, tænker lidt over hvad det er, du godt vil præsentere for andre, og spørger dig selv, om det virkelig vil glæde andre. Det skal ikke forstås på den måde, at du skal have en landsforening eller verdens bedste Star Wars-kampagne, før du kan "tillade" dig at offentliggøre det, men alt for ofte ser man web-sider, hvis budskab er "her er et billede af mig selv, og jeg kan godt lide Take That". Det er kedeligt, spild af tid og plads, og det glæder næppe andre end vedkommende selv!



## Struktur

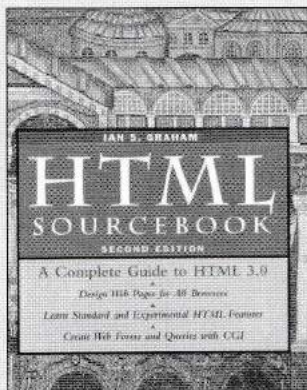
Når du har fundet den rette ide, skal du finde ud af, hvordan du vil præsentere det på nettet. Her er det vigtigt, at du tænker på, at dine sider ikke er en bog. Du kan ikke gøre dig nogle antagelser om, i hvilken rækkefølge folk vil læse dine sider. Det er ikke engang sikkert, at de ser "forsiden" først. Derfor skal du lave en struktur og et layout, hvor hver enkel side principielt skal kunne stå alene. Som minimum bør hver side have følgende:

**Logo.** Så man kan se, "hvor den hører til". Alle Fønix på nettet-sider har logoet placeret øverst til venstre.

**Signatur.** Almindeligvis laves dette, så man kan sende en mail via signaturen. Det er vigtigt, at læserne kan komme i kontakt med den eller de personer, der står for siderne. På Fønix-siderne er signaturen givet nedest til højre på alle sider, og hvis man klikker på den, vil man kunne sende en mail til brr@dde.dk, der står for at vedligeholde Fønix på nettet.

**Titel.** Alle sider har en titel, men det vigtige her er, at titlen siger noget om, hvor siden hører til. F.eks. har alle Fønix sider en titel, der begynder med "Fønix:". Derved kan læseren let se sammenhængen. Dette er alfa og omega, når siden optræder i søgebaser som eksempelvis AltaVista. Her får læseren ikke meget glæde af en side, der f.eks. hedder "Tabeller". Hvad beskriver tabellerne, og hvem har lavet dem?

**Links til andre sider på homepagen.** Her er pointen ikke at huske at lave links, men at lade være med at gemme linksene bag smarte billeder eller andre finurligheder. Det er i orden at man kan klikke på billeder for at komme videre, men alle vigtige links bør være tydelige og eventuelt suppleres af et tekstlink. På Fønix-siderne har alle sider en oversigt nederst på siden, der angiver de vigtigste links på siden.



## FØNIX PÅ NETTET SKIFTER HAM

Vi har haft vores homepage under revision, og resultatet er et helt nyt design af alle siderne. Så hvis du ikke har været forbi det sidste stykke tid, er der god grund til at indstille din browser på <http://www.agora.dk/fonix/> og se de nye herligheder!

De primære årsager til de store ændringer var at lave nogle sider, der bedre egnede sig til at blive vist i forskellige browsere, med forskellige opløsninger samt at give pænerne udskrift af siderne. Derudover ville vi gerne lave et layout, der minder mere om bladet Fønix end det gamle layout gjorde. Vi synes, at der er kommet mere spræl i siderne. Døm selv.

## Layout

Det er svært, at give retningslinier for hvordan man laver et godt layout, men der er visse regler, som man i hvert fald bør overholde, og en af de vigtigste er: Tænk småt! Alt for ofte ser man sider, der er prydet med flotte men store billeder, der tager så lang tid at hente, at man ikke gider at vente, og derfor forlader siderne inden man overhovedet får set hvad det går ud på. Det har næppe været hensigten! Ideen er ikke at undgå grafik, men at bestræbe sig på et layout hvor siderne maksimalt fylder 50 k. En sådan størrelse sikrer et rimeligt resultat for de fleste brugere.

Du kan finde en rigtig god samling råd og vejledninger til homepage-layout på <http://www.webpagethatsuck.com/home.html>. Her belyses nogle af de problemer, der kan være med at lave gode web-sider. Meget underholdende og lærerigt!

## Lær af andre!

En meget beejlig detalje ved web-sider er, at de overføres til ens maskine som almindelige tekstfiler. Det giver mulighed for, at man kan undersøge, hvordan de er sat sammen (vælg "view source" fra din browser). På den måde kan man let aflure fiduser fra andre, men man bør gøre det med måde. Der er næppe nogen, der synes om at se deres design kopieret til punkt og prikke, så lad være! Lad dig inspirere og aflur teknikkerne, men vær også lidt kreativ.

**God fornøjelse!**



**Nostalgicon? Confekt? Chili Con Chrome? Jeg laver snart en læserkonkurrence, for nogen må da kunne finde på nogle mindre fåbelige navne...**

**Anyway: Dette er Centralen, stedet hvor du ser, hvor tingene sker - og selvom spilkongresserne har fjollede navne, kan de vel godt være interessante. Ikke sandt?**

*Vil du være et stort navn i dansk rollespil? Så lav en kongres... men husk at få den omtalt i Centralen, ellers bliver du et helt ukendt stort navn:*

*Kristoffer Apollo  
Vesterbrogade 15, 1.  
8000 Århus C  
Tlf. 8618 2218*

### **Nostalgicon**

#### **9-11/5 i Århus**

En flok ungdomsskoleelever havde planlagt at holde **spilkongressen Confekt** i midten af februar. Det gik fint med forberedelserne, programmet var ude... men pludselig smækkede skolen dørene i for udenforstående efter en voldsepisode, og der stod **Confekt** så med **pastillerne i postkassen**.

Men ungdomsskolen gav ikke op, og nu er **Confekt** på banen igen. Tre måneder senere - med et navn, der ikke længere minder om julegodter. I stedet indrømmer kongressen nu, at den har et sentimentalt udgangspunkt: **Nostalgicon** præsenterer nemlig en stribe fine, gamle scenarier fra forgangne **Fastavaler, Spiltræf** og så videre. Udvalgt med sans for **kvalitet**.

Desuden planlægger **Nostalgicon** at tilbyde forskellige **kort- og figurspil** - og det skal nævnes, at de ovenstående datoer kan blive ændret, da kongressen lige skal have fundet en ny skole at være på.

Kontakt: Anders Eggert-Krag, tlf. 8610 3815

### **WARCON VII**

#### **16-19/5 i Grenaa eller Århus**

**WARCON** er den største danske kongres for figurspillere - hidtil har den været afholdt i **Grenaa**, men i

år flytter den muligvis til **Århus**. DSB har nemlig gjort det sværere at komme til Djursland.

Det store nummer på **WARCON** er selvfølgelig de officielle danske mesterskaber i **Warhammer Battle, Warhammer 40,000, Epic** og **Blood Bowl**. Her vil dø mange **Citadel-figurer** under dommerens årvågne øjne, og han er ikke hvem som helst: **WARCON** får som sædvanlig en mand fra **Games Workshop** over; i år bliver det enten **Andy Chambers** (skaberen af **Necromunda**) eller **Ian Pickstock** (spil designer ved **Warhammer 40,000**-afdelingen).

Desuden får kongressen besøg af én af **Games Workshops** dygtigste **figurmalerere**, kendt fra **White Dwarfs 'Eavy Metal**-sektion. Han hedder **Torben Schnoor** og er såmænd **dansker...**

Men kongressen bliver forhåbentlig ikke kun en reklame for **GW**: **WARCON** håber også at kunne præsentere andre **figurspil**, som fx. **Napoleon's Battles** og **In Clouds of Glory**.

Kontakt: Christian B. L. Sørensen, tlf. 4019 5104  
[www.cybernet.dk/users/flarup/dmga](http://www.cybernet.dk/users/flarup/dmga)

### **Magnetic**

#### **17-18/5 i Sønderborg**

På **Als** har der hidtil været afholdt **Als Con** i **Nordborg** hvert forår. Men i år bliver den ikke til noget, og det er måske det, der har fået klubben **MAGNET** fra den

v/ **Kristoffer Apollo**

anden ende af øen til at forsøge sig med en egen kongres.

Ved deadline vidste alsingerne ikke så meget om, hvad der ville ske på kongressen - faktisk havde de først lige besluttet at lave den. Jeg kunne dog få at vide, at der kommer både **rollespil**, **brætspil** og **figurspil** på programmet. Og at **MAGNET** - meget fornuftigt - satser på, at deres første kongres bliver en forholdsvis lille sag, som primært er for de lokale.

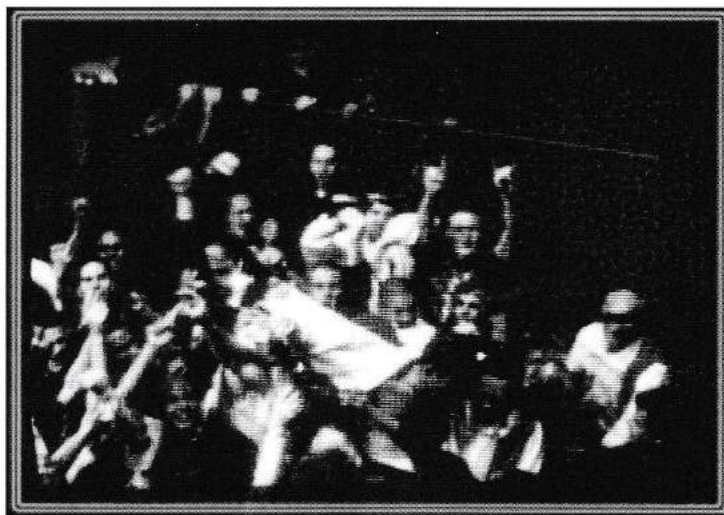
**Kontakt: Steen Alcor, tlf. 7448 5685**

**... og senere:**

· **Landsforeningen Sleipner** holder vanen tro **Skt. Hans Festival** ved midsummer, d. 27-29/6. I år er temaet **konfliktspil**, altså både **bræt- og figurspil**, og festivalen ligger i **Esbjerg**. Som altid er der et bredt udbud af **kurser og forskellige temarigtige spil** på plakaten - hovedkoordinator **Sara Hald** har tlf. 8618 9936 og hører gerne fra folk med gode ideer eller forslag til arrangementer.

· **Længere henne i sommerferien** finder vi **BEAST**, der er ét af resultaterne af udviklingsprojektet **Workshop 2000**, som blev sat i gang på efterårets **Pentacon**. Ideen er at leje nogle **spejderhytter** i en uges tid og lave en **spilkongres**, der ikke er så stresset som de andre, men hvor der tværtimod er tid til at **flette tæer** og lave andet end at spille. I skrivende stund var tid og sted endnu ikke fastlagt, men **Christian Nørgaard** på tlf. 9812 0608 er manden, du skal ringe til.

· **Den sidste weekend i juli, 25-27/7**, er den traditionelle ramme om **ConDôme '97** på **DTU** i **Lyngby**. Kongressen har ry for at være behagelig og afslappet og byder altid på en bred vifte af scenarier i kendte systemer. Allerede nu vil **ConDôme** gerne høre fra folk, der har lyst til at være spillere - de og



andre interesserede kan ringe til **Henning Jørgensen** på tlf. 3881 8963 og høre nærmere. Check [c928740@student.dtu.dk](mailto:c928740@student.dtu.dk), hvis du er på Internet.

· **Samme weekend, 25-27/7**, er der **cyberpunk-kongres** i **Støvring** (en by i Nordjylland). **Chili Con Chrome** er navnet på kongressen, der stiller op i konkurrencen om det **mest fjollede navn** - men i øvrigt ser ud til at blive værd at kigge nærmere på. Flere **live-scenarier**, "**Blade Runner**" i den lokale biograf, **ambient-musikere**, foredrag om film og rollespil, **cybercafé**... ring til **Christian Lang** på tlf. 9839 2169 og hør mere.

· **Viking-Cons scenarieforfatterweekend** 18-20/4 i **Erebors lokaler** i København. Vordende **forfattere**, der har lyst til at skrive til **Danmarks største spilkongres**, kan få gode råd med på vejen ved at komme til denne **kursusweekend**.

**Information: Martin B. Johannesson,**  
tlf. 3118 5841

## Kongreskalenderen

### KONGRESKALENDEREN

Kongres	Tid	Sted	Kontaktperson	Tlf.
Nostalgon	9-11/5	Århus	Anders Eggert-Krag	8610 3815
WARCON	16-19/5	Grenaa/Århus	Christian B. L. Sørensen	4019 5104
Magnetic	17-18/5	Sønderborg	Steen Alcor	7448 5685
Skt. Hans Festival	27-29/6	Esbjerg	Sara Hald	8618 9936
ConDôme	25-27/7	Lyngby	Henning Jørgensen	3881 8963
Chili Con Chrome	25-27/7	Støvring	Christian Lang	9839 2169

# STATUSSALG hos Bog&idé!



Campaign set  
Frit valg **29<sup>95</sup>**

Gamle og spændende  
Eventyr  
fra TSR

Pr. stk.  
**19<sup>95</sup>**  
3 for  
**49<sup>95</sup>**



Kortspil  
F. eks. Ice Age  
Deckmaster  
**29<sup>95</sup>**



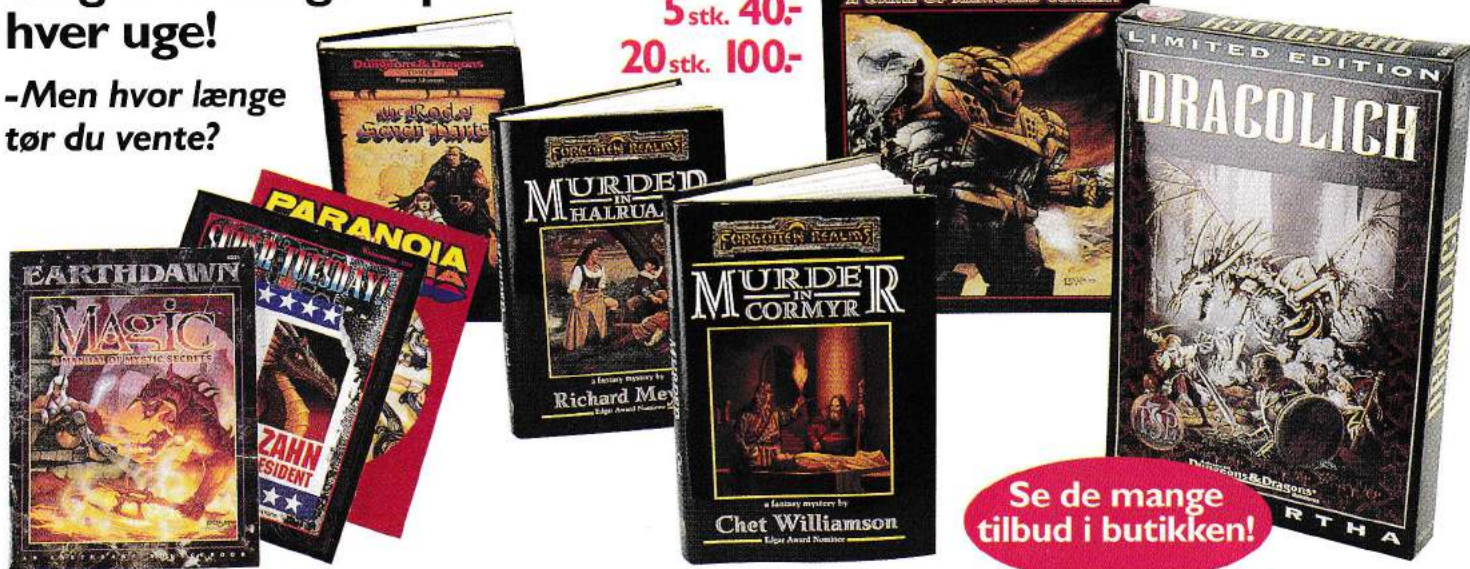
**Kom til Hollandsk rollespilsudsalg i Lyngby STORcenter!  
I hele april måned går vi amok!**

Vi har fundet masser  
af spændende ting som  
sælges til billigere priser  
hver uge!

-Men hvor længe  
tør du vente?

Vi har også **Battletech** figurene  
i blister pakke, men de er ikke på Hollandsk udsalg  
- SÅ billige er de:

Pr. stk. **10,-**  
5 stk. **40,-**  
20 stk. **100,-**



Se de mange  
tilbud i butikken!

Priseksempel:

Earthdawn grundbog

1. uge 1.- 5. april

2. uge 7. - 12. april

3. uge 14.-19. april

4. uge 21.-22. april Enhedspris

23.-24. april Enhedspris

26. april Enhedspris

**199,-**  
**99,-**  
**49,-**  
**25,-**  
**10,-**  
**5,-**  
**1,-**



**Lyngby Storcenter 54**  
2800 Lyngby, Tlf. 45 87 04 45

Tilbudene sælges kun i butikken i Lyngby.







## ABONNER SÅ!

**Nu gider vi snart ikke sige det mere. Det er smart at tegne abonnement.**

**Du sparer 10 kr pr. nummer (6 numre = 150 kr).**

**Kan du så se at få betalt. Og så snakker vi ikke mere om det!**

Overførsel fra kontonummer

INDBETALING

KVITTERING



Bikuben-Girobanks erstatningspligt ophører, når kravet ikke er anmeldt for Bikuben-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 kvitteringsstempel, der er bevis for hvilket beløb, der er indbetalt.

Underskrift iht underskriftsblad \_\_\_\_\_

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. og by \_\_\_\_\_

Evt. Telefonnr. \_\_\_\_\_

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

**Fønix** 1-657-2101  
 c/o Sleipner  
 Frederiksgade 16B  
 8000 Århus C

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

**Fønix** 1-657-2101  
 c/o Sleipner  
 Frederiksgade 16B  
 8000 Århus C

PostDanmarks stempel

PostDanmarks stempel

Jeg ønsker at starte med nr.: \_\_\_\_\_

Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_

Betalingsdato \_\_\_\_\_ eller \_\_\_\_\_ Betales nu \_\_\_\_\_

Gebyr for indbetaling betales kontant  
 Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_

Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i nedenstående felt

Dag \_\_\_\_\_ Måned \_\_\_\_\_ År \_\_\_\_\_ Sæt X  
 4031S (04.97) Giro 180-4960

+01<

+16572101<

# T H E F I L E S

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



**Hobby House • Nørregade 51, 8000 Århus C**

 8612 0062 fax 8613 2025

Post ordre inden 12:00 sendes samme dag.

The Government denies any knowledge of parahobbic activity...

# Øhh... de er lige her... du ved de der **Anmeldelser**

**Redigeret med saks, limstift og grovfil af Kasper Nørholm**

**Som de kvikke læsere må have bemærket, er det vilde sket. Steve Jackson Games har langt om længe... meget, meget, meget længe... udgivet deres oversættelse af det franske rollespil In Nomine. Og det er jo store sager. Derfor anmelder vi det ikke i dette nummer.... Vi bringer nemlig en STOR anmeldelse af det i næste nummer.**

**I dette nummer har vi til gengæld noget helt fantastisk: Space Hulk - for kreaturer...**

## **Battle Cattle.**

### **NYT figurkrigsspil**

**af Aldo Ghiozzi & Matt Stipicevich.**

**Wingnut Games.**

**46 sider; 67,50 kr.**

### **Af Katla Kohorn.**

"Solen bagte i Abilene, den engang så stolte kvægby, der nu lå under for den ondsindede okse, T. Bones terrorregime. T. Bone havde forvandlet byen til en Ranch af utroværdige proportioner, og folk - og navnlig - fæ måtte gå i en stor bue uden om Abilene, hvis de ville undgå T. Bones opmærksomhed. Og det gjorde de klogt i.

Skulle de blive i tvivl, behøvede de blot at tænke på T. Bones eskapader i alverdens arenaer, hvor han ofte havde demonstreret sit... lune. Og sin Vulcan Machine Gun, sin Cattle-Pult og ikke mindst sin Moo-Moo. Opfostret af Dr. Anne Thrax var han som ganske ung kalv blevet trænet op til en mesterlig Battle Cattle. Utallige kreaturer havde han på sin samvittighed deriblandt Ronald McDonnell som den mest berygtede. For slet ikke at snakke om Arabiens stolthed, Shawarma al Shish-Kebab, engang en prægtig okse; nu blot et bovlamt stykke kvæg.

Men tyren, der roligt betragtede Abilene, mens hans Serrated Horns glimtede i solen, havde et formål; et regnskab fra fortiden, der skulle gøres op. Bag hans pansrede Unbelievium Armor hagede hans hjerte efter hævn - og efter at spidde T. Bone med sin Mad Cow Disease Dart Gun; hans stolthed.

Sir Loin var kun en kalv, da T. Bone havde torpederet hans fader, Bo Vine, med sine Trigger Horns. Og den dag havde Sir Loin svoret, at han ville forvandle T. Bone til Beuf Tatar. Han ladede sin Grenade Launcher med en Concussion Grenade, pudsede sin Heavy Laser og sine Bionic Legs, klargjorde sin Anthrax Air Raid og afsikrede sin flammekaster. Nu skulle der okse på spid. Medium, rare eller well-done; regnskabet's time var kommet.

Sir Loin drog ind i Abilene."

Og pressen skrev:

"Enhver kvægavlens mareridt". Information.

"Ferdinand har levet forgæves". Berlingske Tidende.

"Kvæget bisser!". Politiken.

★★★★★ B.T.      ★★★★★ E.B.

Anmeldereksemplar sponsoreret af Fantask.



## **Ars Magica: Fourth Edition.**

### **Rollespil i ny udgave**

**af Jeff Tidball & John Nephew**

**Atlas Games.**

**272 sider; 254,50 kr.**

### **Af A. Daniel Lindblom.**

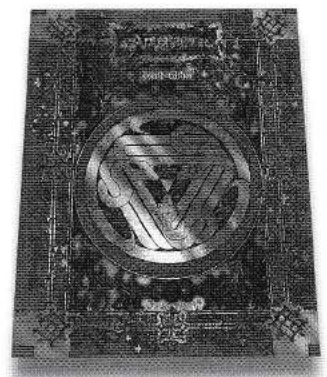
Atlas Games har udgivet Ars Magica i en ny fjerde udgave. Hvad motivationen for dét har været er ikke noget, der skal gisnes om her. Spørgsmålet er, om de har kunnet skabe en fornyelse i spillet?

Ifølge deres konverteringsside, der ligger lige for deres tre-delte indeks (Virtues & Flaws, Spells og General), så har de ændret markant på kampreglerne og covenant-opbygningen. Dette består af en sammensmeltning af det gamle to-delte system (Action- & Duelling System), hvilket udmønter sig i, at det nu er mere overskueligt end før. Derudover har de revideret våbentabellerne og rustningstabellerne. Her er det lidt synd, at nogle af de gamle våben er forsvundet. Også værdien for de forskellige våben-karakteristikker er blevet reduceret betydeligt. Den markante forskel er, at de nu introducerer bredere våben-abilities: Du skal ikke længere lære at bruge et enkelt våben, men i stedet en kampstil, fx. Shield & Weapon. Mht. Covenant-delen, så minder den om den gamle, du regner bare på en anden måde. Her mangler der en Cost-side, hvor det er muligt at få et totalt overblik.

En ting, der godt kan være lidt irriterende er, at de har udskiftet en del af de gamle abilities med nye latinske navne og sammenlagt en del af dem. Dem må

man så til at lære. Hvad, der til gengæld er interessant er den nye definition af bøger: Der er blevet introduceret tre nye typer og beskrivelserne af dem er blevet opdelt i "indhold" og "velskrevethed". Det giver bibliotekerne en helt ny rolle i forhold til tidligere. Dette betyder, at der er flere nye, beskrevne måder at få erfaring på.

Alt i alt er den nye Ars Magica-grundbog en glimrende investering. Der introduceres nogle spændende ting i den, og den er mere overskuelig at gå til for nye spillere - måske også for de gamle?.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Fantask.

**Byzantium Secundus.  
Supplement til Fading Suns  
af Christopher Howard,  
Andrew Greenberg & Bill  
Bridges.**

**Holistic Design, Inc.  
128 sider; 158,00 kr.**

**Af Morten Fredberg-Holm**

Anmeldereksemplar sponsoreret af Comix.

Byzantium Secundus - det kendte univers' centrum, Imperiets hovedkvarter, den vigtigste planet i verdensrummet. Hvis man da skal tro det første supplement til Fading Suns, som undertegnede tidligere har givet en hård medfart i disse spalter. Og meget tyder på at man skal tro på Byzantium Secundus. Den har alt det, jeg savnede ved selve rollespillet. Den gustne, depressive stemning, der blev fremhævet i grundbogen er blevet kraftigt nedtonet i supplementet. Det har givet settingen et meget mere præcist udtryk, og plads til spillelederens personlige særheder.

Byzantium Secundus er kejserens hjem, og den først koloniserede planet i det solsystem, der blev opdaget i begyndelsen af det 24. århundrede, for ca. 2500 år siden. Bogen beskriver - som de fleste andre af slagsen - planetens historie, steder, indbyggere osv., og det er specielt i afsnittene om personer og

steder, man finder ud af, hvor vidtspændende Fading Suns er. Alt er muligt (Har du ikke altid ønsket dig at udruste *De tre musketerer* med en *surgically attached rapier that slides from a concealed skin sheath*?).

En stor del af indholdet er lagt an på politiske intriger (hvornår ser vi mon Fading Suns Live?), og det synes jeg egentlig er synd. For nok kan det være interessant at spille Poul Nyrup vs. Uffe Ellemann, men hvor kan man ellers få lov til at være *Inkvistionens* hemmelige *Mission Impossible-agent* på jagt efter nogle *ældgamle-okkulte-dæmon-ritual-bøger* bevogtet af *grimme menneskeædende Mutant-Aliens-med-gennemsigtige-hugtænder* bevæbnet med *Fusions-Blaster-rifler* og *magiske 21-level-spells* i et forulykket *Shantorian-Refractor-rumskib*? På én gang! Eller .... Eller... Alt er muligt.

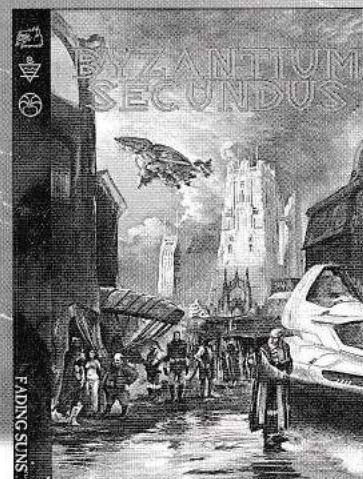
Hvis du er til de politiske intriger og dolke i ryggen, er der store muligheder ved hoflet på Byzantium Secundus. Adelskæmper i rå mængder kæmper en indædt kamp om magten i Imperiet, der er stats og glimrende beskrivelser af de mest prominente karakterer. Det frarådes dog spillederen at lade spillerne omgås disse, og følgende gode råd siger vist det hele: *"Hvis dine spillere insisterer på at tæve kejser Alexius så lad et par af hans livvagter behandle dem derefter, og sæt dem så til at lave nye karakterer."*

Den historiske del kunne efter min mening godt have været længere, men det kan jo være at Holistic Design gør alvor af deres trussel om "a vast supply of expansions", måske følger der

noget om The Dark Ages eller The Second Republic, hvad ved jeg... Men det gør der vel, hvis vi fistrer ud og køber hele oplaget af deres rollespilsbøger.....

Hovedsagen er at som sourcebook fungerer Byzantium Secundus fremragende. Ideerne står i kø for at komme ud, bare man skimmer siderne.

Konklusionen må blive, at du lader være med at købe toilettejpapir denne måned, bruger pengene på både Fading Suns og Byzantium Secundus, og læser Byzantium Secundus først!



**GURPS Compendium II.  
Artikelsamling til GURPS  
Samlet af Sean Punch.  
Steve Jackson Games  
192 sider; 186,50 kr.**

**Af Brian Rasmussen.**

Det er svært at anmelde et produkt som GURPS Compendium II (CII), fordi det basalt set handler om baggrundsmateriale og regeludvidelser til GURPS, og derfor ikke burde have interesse for andre end inkarnerede GURPS-tilhængere, men sådan er det alligevel ikke helt. Forgængeren Compendium I var meget tung på GURPS-specifikke elementer, men CII har masser af materiale, der kan anvendes af alle.

Bogen appellerer ikke til, at man læser den fra ende til anden, da der er tale om en artikelsamling, hvis emner spænder meget bredt. Derimod fungerer den som et glimrende opslagsværk. Artiklerne fortæller ikke noget om, hvordan man bliver en bedre rollespiller, men de kan give enhver kampagne et løft i forhold til eliminering af tekniske svimpsere (indforstået vits?, red.).

Jeg ved ikke noget værre, end når en god historie bliver ødelagt af totalt urealistiske elementer i forhold til genreens præmisser. Vi kender det alle, og jeg er sikker på, at jeg ikke er den eneste, der finder det irriterende, men hvad kan man gøre for at undgå den slags situationer? Svaret er enkelt omend arbejdskrævende: Research! Og til dette formål er CII en god hjælp.

Her er artikler om skydevåben, ulykker, behandling af syge og sårede, vind og vejrforhold og meget mere. Skønt artiklerne tager sit udgangspunkt i GURPS, er de forklaret i termer, der gør, at man forstår den virkelighed, der ligger til grund for de

regelforslag, de kommer med. Dette gør det let at overføre koncepterne til andre systemer. GURPS-supplementer skrives altid med den tanke, at de også skal kunne anvendes af andre end GURPS-spillere, og det er imponerende, at det kan lade sig gøre i CII's tilfælde.

Bogens artikler er udvalgt blandt og baseret på den enorme mængde materiale, der er produceret i de mere end ti år, GURPS har eksisteret. Der vil derfor være dele af bogen, man kan nikke genkendende til, hvis man har fulgt systemet. En del af det ældre materiale er ikke længere tilgængeligt, så for mange læsere vil det være første gang, de får chancen for at se disse godbidder. Absolut en værdig genudsendelse.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Fantask.

**Saga Rules System -**  
*Dragonlance: Fifth Age.*  
Selvstændigt rollespil  
af William W. Connors &  
Sue Weinlein Cook.  
TSR, Inc.  
Lille papkasse; 199,00 kr.

*Traditional fantasy á la TSR,*  
men i følgeskab med det  
most ultimative fantasy-  
system siden... siden...  
siden meget længe! For  
folk, der kan spille rollespil.  
4½ rotte.

**Feng Shui - Shadowfist**  
**Role Playing.**  
Selvstændigt rollespil  
af Robin D. Laws.  
Dædalus Entertainment,  
Inc.  
286 sider; 254, 50 kr.

*Magi. Tidsparakser. Død*  
*og vold og klicheer.*  
*Absurd-genialt actionfilm-*  
*rollespil; John Woo møder*  
*Douglas Adams; Conan på*  
*eventyr med Keyser Söze.*  
4 rotter.

**Constantinople By Night.**  
**Supplement til Vampire: The Dark**  
**Ages**  
af Philippe Boulle, Joshua  
Mosqueira-Asheim & Lucien Soulban  
**White Wolf, Inc.**  
124 sider; 127,00 kr.

**Af Nicholas Demidoff.**

Jeg er dødtæt af den uendelige række af Vampire-supplementer med beskrivelser af uendelige mængder af vampyrer i den og den by. Constantinople By Night er det seneste skud på stammen, og her får vi at vide, at der er ikke mindre end 50 vampyrer i Konstantinopel (det nuværende Istanbul) i slutningen af 1100-tallet - udover de ca. 25, der er på besøg eller gennemrejse. Sig mig, hvor mange er der af de sataner?

Beskrivelsen af deres kærlighed, had, intriger og forræderier minder mest af alt om et referat af en sæbeopera (måske har forfatterne arbejdet på den katastrofale tv-serie Kindred: The Embraced?). Det hele er bygget op om tre tudsegamle vampyrer (der i øvrigt er bøsser!) og et meget tyndt koncept kaldet The Dream. Og det er ikke rigtig til at finde hoved eller hale i noget af det.

Ud over en generel introduktion indeholder bogen: Et laaangt kapitel om Konstantinopels historie, et endnu lææængere kapitel om byens geografi, en beskrivelse af de udødes alliancer og fjendskaber (surprise!), en præsentation af de vigtigste personer (hvoraf enkelte er meget underholdende) og et kapitel med nogle fuldstændig håbløse forslag til historier, man kan bruge i kampagnen, hvis man er dum nok til at starte sådan en efter at have læst bogen.

Der er i øvrigt også noget galt med (mindst) to af forfatterne navne - Mosqueira-Asheim ("asehjem")? Soulban ("sjælebandlysning")? Enten er der fup med i spillet, eller også har de her fyre købt sig til nogle virkelig syrede navne - hvem sagde, at rollespil ikke er skadeligt?.

Det eneste gode, jeg kan sige om Constantinople By Night, er, at en del af vampyrerne er religiøse, hvilket ville være "naturligt" i middelalderen, men er forsømt i grundbogen. Ellers: Op i røven.



Anmeldereksemplar sponsoreret af Goblin Gate.

**Mind's Eye Theatre: Oblivion.**  
**NYT Live-Action rollespil**  
af Richard E. Dansky, Jennifer Hartshorn &  
J. Michael Rollins.  
**White Wolf, Inc.**  
256 sider; 127,50 kr.

**Af Lars Kroll.**

Mind's Eye Theatre: Oblivion er White Wolfs opskrift på at spille live som spøgelse. Eller rettere, Mind's Eye Theatre: Oblivion burde være White Wolfs opskrift på at spille live som spøgelse. Jeg glædede mig enormt meget til at få at vide, hvordan man gør sine spillere gennemsigtige, da jeg åbnede bogen første gang.

Desværre har forfatterne brugt ca. 247 ud af 248 sider på at beskrive underverdenen, spøgelsespolitik, spøgelses magiske kræfter etc. etc. Alt det kunne man læse sig til i Wraith: The Oblivion (rollespillet). Mind's Eye Theatre: Oblivion mangler næsten fuldstændigt opskriften på live:

Hvad er vigtigt i en live-historie, i forhold til en almindelig rollespilshistorie?

Hvordan laver man overbevisende props?

Hvordan lægger man sminke?

Hvordan udsmykker man spilleområdet?

Forfatterne har dog beskrevet Mind's Eye Theatre-reglerne i forbindelse med spøgelse. Ikke at det egentlig gør tingene bedre. Reglerne er, som alle White Wolfs regler, elendige. De er tunge af Helvede til at bruge, de er uelegante og usmidige og de er forfærdeligt urealistiske. Især det første punkt er fatalt for live-regler. I live skal

reglerne være så meget som muligt i baggrunden. Det værste af det hele er, at forfatterne godt ved det: De skriver selv, at reglerne skal være i baggrunden for ikke at hæge stemningen, men ikke desto mindre præsenteres man for side op og side ned af stemningsdræbende regler.

I det hele taget har forfatterne gjort en del ud af at pointere vigtigheden af stemning, props, udsmykning, sminke, gode scenarier osv. osv., uden dog at gøre noget for at beskrive, hvordan man skaber dette. Som sædvanligt for White Wolf-udgivelser er bogen spækket med flotte beskrivelser og stemningsgivende noveller, men koblingen mellem dem og det live-rollespil bogen gerne skulle resultere i, mangler. Trickfotografierne af halvgennemsigtige live-spillere understreger præcist de ting Mind's Eye Theatre: Oblivion ikke har: Opskriften på hvordan fanden man gør sine live-spillere gennemsigtige?



Anmeldereksemplar  
sponsoreret af Fantask.



*Når man slår op i et leksikon læser man:*

rollespil: psykoterapeutisk fremgangsmåde  
til at give personer selvbevidsthed  
og indblik i sociale relationer.

Ved at opfordre patienter i en gruppe  
til at spille eventuelt overdrevne eller  
direkte karikerede sider af dem selv,  
deres forældre, søskende osv.

åbnes mulighed for en  
bearbejdning i gruppen af det fremkomne.

*Vi mener: Rollespil er noget helt andet!*

*Det er eventyr, sjov & ballade,  
men først og fremmest samvær!*

*Hvad mener du?*

*Kik ind til Goblin Gate  
og se det nyeste i rollespil.*



Danmarksgade 66-68  
9000 Aalborg

TLF: 98 13 37 24 FAX 98 13 45 24

Graven 27  
8000 Århus C  
TLF: 86 19 43 11



# Batterier aldrig inkluderet.

Visse ting ændrer sig aldrig. **Magic: The Gathering**® har altid været det hånd-holdte spil der udfordrer din intelligens -ikke dine reflekser. *Fifth Edition*™ fortsætter traditionen med gode, mere velbalancerede decks der forbedrer sealed-deck spil, over 200 kort med nye illustrationer og stærke genoptryk der gør spillet elektrisk.

**Magic: The Gathering:** Et spil om strategi og fantasi.



**MAGIC**  
The Gathering®  
**FIFTH EDITION**™



Midgaard Distribution Customer Service: 3296 6629 • [www.wizards.be](http://www.wizards.be)

Magic: The Gathering, WIZARDS OF THE COAST, *Fifth Edition*, the tap symbol (☉), and mana symbols (\* ♦ ♣ ♠) are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Illustrations by Adrian Smith, Roger Raupp, and Dan Frazier. ©1996 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.