

ROLLESPILSMAGASINET

# Fønix

NR. 18 AUGUST 1997 3. ÅRG. KR. 39.95

Danmarks  
eneste magasin om  
Rolle spil,  
Brett spil, Live og  
Kort spil

Call of Cthulhu



Warhammer 40K



Rockerbank



Johan Seirels '97





RING  
333 222 11  
OG FÅ VORES  
NYE KATALOG. NU!



LIGHT 'EM IF YOU GOT 'EM

FARAOS CIGARETTER

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





<b>Leder</b> .....	4
<b>Krøniker fra glemte sider</b> .....	5
- En boganmeldelse(?) af Kasper Nørholm	
<b>Nyheder v/ Adam Bindslev</b> .....	6
<b>Ved tankens kraft af Graeme Davis</b> .....	8
- Psykiske evner i Call of Cthulu.	
<b>Requiem for en rotte</b> .....	16
- Tegneserie af Palle Schmidt og Olav Juncker-Kjær	
<b>Outposts Af Mads Jakobsen og Bjarne Sinkjær</b> ...	18
- et kampagneoplæg til warhammer 40K.	
<b>Brevkassen v/ Rasmus Rasmussen</b> .....	24
<b>Sprogspasmer Af Jacob Schmidt-Madsen</b> .....	28
- Om at vælge sine ord med omhu.	
<b>Livespalten v/ H. P. Hartsteen</b> .....	32
<b>Når en engel synger af flere</b> .....	34
- Et actionscenarie med en helvedes masse rockere	
<b>Interview with a game designer v/ Brian</b> ...	40
- Graeme Davis ER kendt!	
<b>Guds eget land Af Ask Agger</b> .....	44
- Holocaust krydser atlanten	
<b>Kortsiderne v/ Mads Lunau Madsen</b> .....	50
<b>Fuck dig rummand III af Flemming Sander</b> ...	54
- Novelle om frygtelige væsner fra det ydre rum!	
<b>Centralen v/ Kristoffer Apollo</b> .....	56
- Nyt om spilkongresser i Danmark	
<b>Anmeldelser v/ Kasper Nørholm</b> .....	61
<b>I sandhedens tjeneste v/ Ask og Per</b> .....	65

**PETER C. G. JENSEN**  
*Chefredaktør/Ansv.*

---

**PALLE SCHMIDT**  
*Produktionschef*

---

**MORTEN FREDBERG-HOLM**  
*Layout/DTP*

---

**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**  
*Abonnementsservitric*

---

**CLAUS EKSTRØM**  
*Annoncer*

---

**PALLE SCHMIDT**  
**MORTEN FREDBERG-HOLM**  
**PALLE SCHMIDT**  
**CHRISTIAN WICHMANN**  
**PALLE SCHMIDT -IGEN!**  
*Illustrationer*

---

**JOHAN SENNELS**  
*Forside*

---

**HJØRRING BOGTRYK** *Tryk* Tlf: 98 92 03 02

---

**UDGIVER:**  
*Sleipner - Landsforeningen af rolle og konfliktspillere i Danmark.*  
Formand: Christian B. L. Sørensen Tlf. 86 12 50 55  
Kasserer: Geert Lund Tlf. 75 62 21 14  
ISSN: 0909-007x

---

**REDAKTIONENS ADRESSE:**  
Mosegade 35 2.tv  
2300 Kbh S  
Tlf. 32 84 87 70  
E-mail: brr@dde.dk  
WWW: www.agora.dk/foenix/

---

**ABONNEMENTSSERVICE**  
Tlf: 86 18 22 18  
Pris kr. 150 for 6 numre  
Biblioteker og foreninger kr. 200 for 6 numre

---

**DISTRIBUTION TIL FORHANDLERE OG KIOSKER M.M.**  
Forhandler-service Tlf. 44 92 70 22

---

**ANNONCER**  
Tlf: 31 81 82 32

---

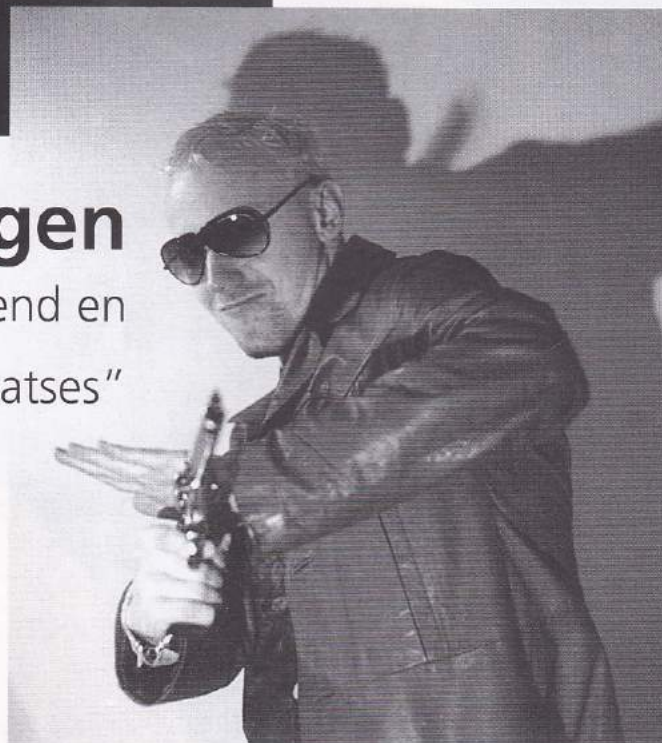
*Eftertryk, Citat eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kildeangivelse og dato.*

*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 denne.*





“Hvis **landsforeningen** nogensinde skal blive mere end en **strikkeklub**, så skal der satses”



## Eventuelt kører Fønix videre...

Ja, sådan stod der Gud hjælpe mig. Bestyrelsens Forslag til Sleipners arbejdsplan for 1997 rummede en lang liste over arrangementer og projekter, og aller nederst stod de blasfemiske ord: EVENTUELT kører Fønix videre. Som om det ikke skulle være en selvfølge!?

Hvorvidt det er en god idé set fra Fønix' side at høre under Sleipner, har naturligvis været oppe at vende internt i redaktionen i den turbulente tid, som landsforeningen i skrivende stund (ultimo juni) endnu ikke er ude af.

Sædvanligvis har jeg som chefredaktør for Fønix per princip ingen officiel holdning til Sleipners interne anliggender. Fønix skal være et organ for hele rollespilmiljøet, og ingen skal føle, at deres synspunkter ikke er velkomne i Fønix. Men nu vil jeg sgu sætte en grænse og slå en ting fast! Efter min bedste overbevisning sidder Sleipner, via ejerskabet af Fønix, inde med noget af en guldflugt!

Godt nok tæller Sleipner en del hoveder, et par tusinde vel sagtens, men jeg vil påstå, at i hvert fald 75% af foreningens medlemmer ikke aner, den eksisterer. Næh, Sleipner består primært af en håndfuld Tordenskjolds soldater, som knokler r'ven ud af bukserne

for at holde landsforeningen oven vande.

Sådan er det desværre alt for tit i det danske foreningsliv. For få knokler for at underholde resten.

Kort sagt! Fønix er Sleipners eneste reelle mulighed for at kommunikere effektivt med en bred gruppe af rollespillere. Den eneste mulighed for at nå dem, som slet ikke er medlem af nogen forening. Den eneste chance for at lille

Brian i Søndre Bøvelse kan give sit besyv

med om dansk rollespil... som om, der var nogen der lyttede. Hidtil har Sleipner satset på Atlantis som sit ypperste kommunikationsorgan. Nåh, ved I heller ikke hvad Atlantis er? Så skal jeg forklare. Det er et bbs af den oldnordiske type, som kun fanatikere gider at besvære sig med at få adgang til.

Atlantis rykker ingen steder i forhold til et blad som Fønix. Det er i bladet, at

græsrodderne samles. Men havde bestyrelsen fattet det? Tilsyneladende ikke. Jeg kan afsløre overfor den kære læser, at det i det forløbne år ikke ligefrem er vættet ind med initiativer fra Sleipners side angående, hvad man egentlig ville med bladet. Hvorfor skulle man også det? Nu havde man jo kun lige brugt adskillige tusinde kroner på at redde bladet fra døden, hvorfor skulle man så interessere sig for dets videre skæbne?

Og så denne sidste torn i øjet... EVENTUELT kører Fønix videre. Har de da fået en hjerneblødning? Nåh nej, foreningen må jo ikke være kommerciel. Det er slemt, endda meget slemt, at tjene penge. Det går virkelig ikke. Nej, så hellere være vægelsindet og pille sig i navlen mens man diskuterer paragraffer og hugger hovederne af hinanden. Er det en dansk syge, at alting skal gå op i jantelov og jammer?

Sleipner, VÅGN OP! Hvis landsforeningen nogensinde skal blive mere end en strikkeklub, så skal der satses. Og der skal visioner til. Vi har en vision med Fønix. Nu kan du finde os i alle større kiosker rundt omkring i landet, og står det til mig, er det kun begyndelsen... men!

Dette er min sidste leder. Jeg træder af som chefredaktør. Ikke pga. bøv i Sleipner. Det har tværtimod været sjovt at stå på sidelinjen og betragte røret i andedammen. Næh, mine grunde er mere pragmatiske og ikke mindst... mine. Men frygt ej. Et projekt som Fønix må aldrig afhænge af en enkelt person. Tag pænt imod den nye chefredaktør.

This one is signing off...

Peter C. G. Jensen  
Ansvarshavende chefredaktør  
(lidt endnu)



Har du nogensinde haft fornemmelsen af, at din kampagne kører lidt trægt - bare en anelse? Eller måske har du bare indimellem problemer med at få dine figurer til at virke troværdige? Måske har vi inspirationen her...

Mine damer og herrer, Fønix præsenterer:

## "Krøniker fra Glemte Sider"

Kasper Nørholm anbefaler  
**Den Udvalgte**  
af Anders Westenholz.

*Muslingens kød dør ikke; det er sejt og vrider sig mellem tænderne, mens man tygger det, men det smager bedre end noget andet. Og et stykke tid efter, at man har spist det, bliver stråden, skyerne og bølgerne lyserøde at se på, ligesom muslingens kød. Og så er jeg ikke bange for noget som helst. Ikke engang de grønne fisk.*

- Egan - "Den Udvalgte", side 11.

På bagsiden af Den Udvalgte fremgår det, at bogen er "det første seriøse, danske bud på den genre, som amerikanerne og englænderne kalder fantasy". Ikke i traditionel forstand. For her er ingen kamp mellem det gode og det onde. Bogen er indlevende og fanger læseren i den verden, den foregår i. En verden, hvor årstiderne varer flere generationer; en verden som Westenholz har udstyret med sine egne dyrearter, udtryk og myter, som han appetitligt præsenterer læseren for hele bogen igennem. Den Udvalgte er et must.

Westenholz har en musikalsk virtuos måde at behandle det danske sprog på, der gør, at det er en fornøjelse at give sig i lag med den. Den er et perfekt eksempel på Westenholz' eget begreb Den Autonome Historie. En betegnelse, der hentyder til, at historien hviler i sig selv; en historie man ikke behøver at analysere og dissekere for at få noget ud af den. Fornøjelsen ligger i selve historien. I de følelser, den bringer frem i en, når man læser den.

Til slut en smagsprøve på Anders Westenholz' store sproglige talent. Følgende tekst er et uddrag fra "De gamle Bøger":

*I evigheder hvilede det uskabte stof i fuldstændig balance. Nu og da skete det, at to ikke-eksistenser byttede plads i en bevægelse uden stof, uden vægt og uden lys; i ren bevægelse. For et menneskes øje ville det have været aldrig, så sjældent var det. Men for evighedens øje var det uskabte stof i en bestandig dans af ren bevægelse, uden vægt og uden lys. Da skete det, at to bevægelser ramte hinanden, og ud af*

*deres møde skabtes den første ubalance. Ubalancen kunne ikke bevæge sig, for den var låst fast mellem de to stoppede bevægelser. Derfor begyndte den at hade bevægelsen, og dens had blev til stof. Stoffet dannede et glaslegeme rundt om sig for at beskytte sig mod den rene bevægelse, som igen ville opløse det. Og glaslegemet længtes efter mere stof at beskytte, og ud fra sin længsel drømte glaslegemet sig til stoffets formering.*

*Dette er da stoffets inderste natur, hvoraf det er opstået: Ubalance, ubevægelighed, had til den rene bevægelse og drømmen om at blive til mere. At omgive sig med mere ubevægelighed, som også er tyngde. Men inderst i stoffet ligger også længslen efter balance og bevægelighed, de to ting, der vil ophæve stoffets væren.*

*Længslen efter at forenes med balancens dans i evigheden, som er den rene bevægelse. Denne dobbelte længsel er stoffets dybeste smerte: Længslen efter at blive til mere og længslen efter at ophæve sin egen væren. Ud fra denne dobbelte længsel har glaslegemet drømt sig til mand og kvinde, der begge er den yderste form for ubalance.*

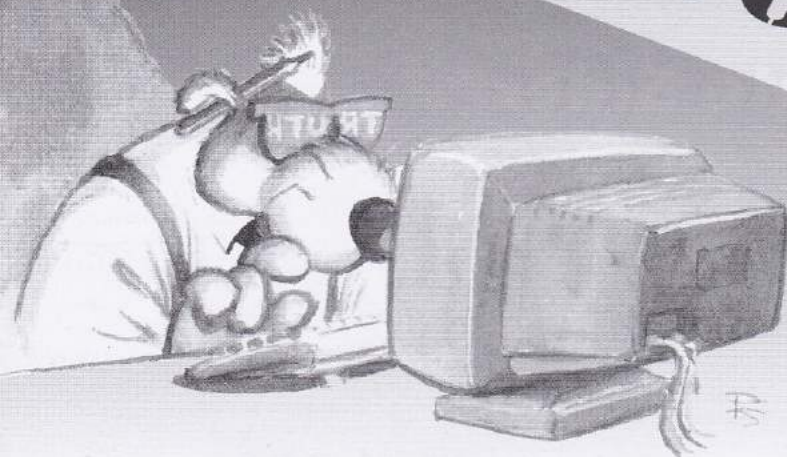
*I hver celle i manden, og i hver celle i kvinden, ligger længslen efter at forenes med sin modsætning og derved ophæve ubalancen og sin egen væren. Men det er netop gennem denne forening af mand og kvinde, at nyt liv opstår."*

- Den Udvalgte, side 173-174.

Anders Westenholz:  
Den Udvalgte. Gyldendal, 1986. 432 sider.



# BOOM NEWS



## Nyheder v/ Adam Bindselev

### TSR

Der er endnu en nyhed fra WotC / TSR sagen. Den var så vigtig at jeg ville give den lidt plads for sig selv. WotC har nemlig besluttet at ændre TSR's målgruppe fra børn og unge til voksne mennesker. Dette betyder at der kan komme langt mere kontroversielle produkter fra det nye firma. Man må oven i købet bruge ordet dæmon!

### Quest for Power

Vi har hørt om rollespilssystemer uden regler. Uden terninger. Uden karaktersheets. Men nu kommer "Quest for Power" og det er et rollespilssystem uden GM!

Infinite Imagination siger selv at systemet er lavet til "folk der elsker at spille rollespil, men ikke længere har tid til det."

Det er ikke helt let ud fra pressemeddelelsen at finde ud af, hvordan dette spil foregår. Men ideen er i hvert tilfælde, at man bruger nogle kort i stedet for en GM. Og din karakter kommer således til at interagere dels med de andre karakterer, dels med tilfældighederne ud fra kortene.

Det lyder jo faktisk meget morsomt - man kan være op til otte spillere og et spil tager to timer. Mon ikke det er et spil vi kommer til at se på bordene til de danske conner i fremtiden.

Spillet præsenteres på Origins i Juli og GenCon i August - og så er det på gaden til Viking Con.

## GURPS

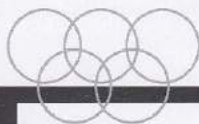
Så kommer der nyt til alle dem der mener at terninger er sekskede og intet andet. Kort sagt supplementer til GURPS, her er hvad august og september kan byde på:

**Planet Krishna.** På en planet i Tau Ceti systemet bor der nogle væsener. De ligner mennesker, men har grøn hud! Det er denne verden som Steve Jackson nu kan tilbyde alle glade GURPS spillere. På Planet Krishna er import af avanceret teknologi forbudt, så derfor må jordboerne være forberedt på at lade sværdet tale. En blanding af swashbuckling og sci-fi. Hvorfor ikke?

**Ultra-tech 2.** GURPS fanatikere med trang til opgradering skal finde pungen frem. Ultra-tech 2 er på gaden i august og fortsætter som Ultra-tech med mere udstyr, udstyr og atter udstyr.

**Black Ops.** Der er varulve, vampyrer og ting der siger "BUMP" derude. Firmaet ved det - og du ved det fordi du arbejder for dem. Det er dit job at holde det store onde nede - koste hvad det vil.

**Bio-Tech.** Boost din styrke med steroider, transplantationer etc. Bliv en ork eller en kat. Vær lige hvad du vil være - bioteknologien kan hjælpe dig - men først til september.



### WotC / Five Rings

Wizards of the Coast er på indkøbstur for tiden. Først ryger TSR ned i kurven og til dessert har troldmændene så købt Five Rings Publishing Group. Det er dem der har udgivet "Legends of the Five Rings" Trading Card Game og "Star Trek: The Next Generation" Collectable Dice Game. Peter Adkinson udtaler: "Five Rings er et ungt dynamisk firma der har skabt en imponerende skabelon for produktion af høj-kvalitets spil på meget kort tid. .... dets ekspertise på eventyrspil-området passer fint til Wizards of the Coasts linie af produkter." HAPS!



## Quest 2.1

Et rollespilssystem er kommet i en ny udgave. Det drejer sig om systemet Quest og det har du sikkert aldrig nogensinde hørt om. Det er et fantasysystem på over 500 sider. Systemet indeholder Players Handbook, Operations Manual (GM's bog), Monster Manual og World Book.

Alt dette er sandsynligvis totalt uinteressant, hvis ikke det var for prisen. For Quest koster INGENTING! Det er freeware og kan hentes fra Internettet på adressen:

<http://admin.engr.wisc.edu/quest/index.htm>

Det ligger i formaterne RTF, HTML og PDF (anbefales). Bare husk at have papir nok i printeren!



Den endelige overtagelse er sket. Den 3. juni kom pressemeddelelsen. Det er ikke i sig selv interessant. Men interessant er det, at den 27. juni offentliggjorde Peter D. Adkinson fra WotC et skrift ved navn: "Random Thoughts on the Wizards Acquisition of TSR". Her udtaler WotC sig for første gang om, hvad der måske vil ske med TSR og TSR's produkter. Og der kommer til at ske en del. Blandt andet vil WotC lave andre, og billigere, indbindinger end de eksisterende. Så alle de lækre hardcovers kan måske forsvinde fra ...arkedet. Til gengæld vil priserne blive sat op.

## Wizards / TSR

### Deadlands møder Werewolf: The Wild West

I dette nummer af Fønix anmeldes de to nye spil Deadlands og Werewolf: The Wild West. De fleste kan nok se ligheden mellem de to systemer. Og det kan Pinnacle Entertainment Group (Deadlands) og White Wolf (Werewolf) også. Derfor har de besluttet sig for at udgive en serie af såkaldte Dime-Novels der bygger på begge systemer.

I disse små romaner følger man den udøde revolvermand Ronan Lynch på hans vej gennem en verden der indeholder elementer fra begge systemer.

Det er første gang at to firmaer beslutter sig for at samarbejde om et fælles koncept istedet for at sagsøge eller opkøbe hinanden.

Bøgerne vil være skrevet af Shane Lacy Hensley (forfatteren til Deadlands) og Matt Forbeck (udvikleren af Deadlands) og illustreret af Kevin Sharpe. Den første af bøgerne skulle være ude i oktober.



Med hensyn til produktlinierne skriver Peter D.: AD&D core, Forgotten Realms og Dragonlance vil fortsætte. De sælger og går godt.

Planescape og Ravenloft har mindre godt salg, men bør fortsætte bare kørt strammere rent økonomisk.

Birthingright, Spellfire og Dragon Dice sælger ikke særlig godt. Der vil blive prøvet et halvt år mere og hvis der ikke sker noget ..... så ryger de!

Til gengæld overvejer WotC at genoptage Greyhawk.

Til sci-fi fans kan man sige: hav tålmodighed. Alternity bliver udskudt til 1998. Kedeligt, men sådan er det nu engang.

Og som rosinen i pølseenden arbejdes der på at udgive en AD&D setting til Dominia - Magic's verden!

Men det allervigtigste er, at fra juli kommer der gang i trykmaskinerne og der kommer en hel del nye produkter fra den nye gigant i løbet af efteråret.

#### Feng Shui

Begejstret anmeldelse i tidligere nummer af Fønix har måske ikke fået folk til at valgfarte til butikkerne. Men der er eller noget at komme efter. For Daedalus Entertainment sprøjter supplementer ud for tiden. Mest interessant er nok "Golden Combak" der nemlig er en spillerhåndbog til Feng Shui som både giver et overblik over verdenen samt udvidelse af reglerne. Daedalus lover kun at den kommer engang i år.



# VED TANKENS KRAFT

## Introduktion

1920'erne var en periode, hvor interessen for ikke blot det okkulte, men alt, hvad man i dag ville kalde paranormalt, var enorm. Spiritisme og psykiske kræfter var områder, der fik stor opmærksomhed, og da mange af Lovecrafts egne personer færdedes i okkulte og mystiske kredse, er det højst tænkeligt, at Call of Cthulhu-spilledere vil kunne bruge de følgende regler, som beskæftiger sig med psykiske evner og fænomener.

## De psykiske evner

Denne artikel omhandler primært disciplinerne Telepati, Clairvoyance, Telekinese, Astralvandring, Healing og Spiritisme (evnen til at fungere som medium). Hver disciplin indebærer en række egenskaber, som beskrives i det følgende.

## Bestemmelse af en spilpersons psykiske talenter

Enhver spilperson med 17 eller mere i POW har muligvis psykiske evner. Slå et POW x 1-slag (med procenttærninger), hvis din POW blev 17 eller højere, da du lavede din spilperson. Hvis slaget lykkes, er din spilperson udstyret med psykiske evner.

Er dette tilfældet, skal du slå et POW x 3-slag for hver af de ovenfor nævnte discipliner. For hvert vellykket slag bliver din spilperson udstyret med en psykisk disciplin - skriv de relevante disciplin ned på dit karakterark. Slå derefter 1d4 for hver enkelt disciplin, din spilperson besidder og gang resultatet med din spilpersons POW - så får du grundchancen indenfor den enkelte disciplin. Derefter fungerer de enkelte discipliner, som enhver anden Skill i spillet.

Hvis du fejler alle dine POW x 3-slag, er der to muligheder, alt efter, hvad din spiller foretrækker. Enten ligger din spilpersons psykiske evner latent i underbevidstheden og venter på at komme frem eller også har vedkommende en enkelt begrænset

*Oversat fra engelsk og bearbejdet af Kasper Nørholm & Peter C.G. Jensen.*

*Oversætters note:  
Hvis du skulle være interesseret i at læse mere om de emner, denne artikel omhandler, kan vi varmt anbefale **Mystikkens verden - Politikens okkulte leksikon af Poul Fersling**. Den kan udstyre dig med en del baggrundsviden om dette og hint - til husbehov i hvert fald.*





# - psykiske evner i Call of Cthulhu

af Graeme Davis

disciplin som bestemmes af din spilleleder eller findes ved et tilfældigt 1d6-slag. I en sådan situation afgøres grundchancen ved at slå 1d4 ganget med halvdelen af din spilpersons POW.

En spilperson, hvis psykiske evner ligger latent i underbevidstheden kan frembringe dem på forskellige måder. Vedkommende kan fx. bruge en uges tid på at optræne dem med hjælp fra en anden med psykiske evner eller de kan fremprovokeres gennem et kraftigt mentalt chok (hvis man misser 3 eller mere i Sanity på én gang). Hvis disse omstændigheder imødekommes, kan man slå et POW x 2-slag for hver af de seks discipliner. Spilleren kan selv vælge rækkefølgen, han vil slå efter, men kun én disciplin kan opnås på denne måde. Hvis man igen fejler sine slag, kan man prøve igen næste gang omstændighederne er til det. Bemærk, at spilpersoner, der skal have frembragt deres psykiske evner på denne måde, kun kan optræne en enkelt disciplin - denne fungerer som en begrænset disciplin, hvor grundchancen afgøres af 1d4 ganget med halvdelen af spilpersonens POW.

Eksempel: Philip Moorgrave, en friskbagt spilperson, har en POW på 17. Et POW x 1-slag på 04 betyder, at han har psykiske evner. Hans POW x 3 er på 51%. Han slår for hver af de seks discipliner en ad gangen for at se, hvor hans psykiske evner ligger. Hans første slag er 83, hvilket betyder, at han ikke er telepat; hans andet slag er 21, hvorfor han bliver clairvoyant, et 1d4-slag på 3 giver ham  $3 \times 17 = 51\%$  i den disciplin. Det tredje slag bliver 78, som forhindrer ham i at få Telekinese og det fjerde slag bliver 63, som betyder, at han ikke har disciplinen Astralvandring. Det femte slag bliver 11, hvilket betyder, at han får Healing; et 1d4-slag på 1 giver ham en grundchance på blot 17%. Det sjette og sidste slag bliver 53, som betyder, at han ikke kan fungere som medium.



Edwin Petheridge derimod har en POW på 18 og et POW x 1-slag på 11 fastslår, at han har psykiske evner. Men katastrofale slag på 62, 56, 94, 64, 73 og 80 forhindrer ham i at få nogle discipliner fra start. Spillederen beslutter, at Edwins psykiske evner er latente og endnu ikke nærmere definerede. Senere i kampagnen møder Edwin Philip Moorgrave og Edwin studerer sammen med ham i en uges tid i forsøget på at udvikle de psykiske evner, han er overbevist om, at han besidder. Et POW x 2-slag på 76 betyder, at forsøget slår fejl. Senere får Edwin et kraftigt mentalt chok efter et uventet møde med en Shoggoth - helt præcist mister han fire point i Sanity. Er Edwins psykiske evner endelig blevet vækket? Edwins spiller vil have Edwin til at være clairvoyant - måske for at undgå flere uventede møder i fremtiden - men et POW x 2-slag på 53 forhindrer ham i at få Clairvoyance. Edwins spillers 2. prioritet er Telepati, og han slår et POW x 2-slag på 22 - Edwin har telepatiske evner. Et 1d4-slag på 3 resulterer i, at Edwin får en grundchance på 27% i Telepati -  $3 \times 9$  (halvdelen af Edwins POW) = 27.

#### Anvendelsen af psykiske evner

Brugen af psykiske evner kræver absolut og uafbrudt koncentration. En spilperson, der vil benytte sine psykiske evner må hverken bevæge sig eller foretage sig noget som helst andet, mens han bruger sine psykiske evner. Hvis han bliver angrebet eller på anden måde kommer i fysisk kontakt med nogen - eller noget - mens han benytter sine psykiske evner, kræver det et POW x 5-slag minus 10% for hver point han mister i skade ved et angreb. Hvis dette slag fejles brydes koncentrationen og anvendelsen af spilpersonens psykiske evner afbrydes på stedet.

Nogle psykiske evner indebærer en vis risiko. Hvis man slår en critical failure (96-00), mens man bruger Telepati, Clairvoyance eller Spiritisme, kan spilpersonen ubevidst være kommet i kontakt med en ondsindet entitet, måske en underordnet Mythos-

skabning (som fx. Serpent Man, Deep One eller Mi-Go); efter spillederens skøn kan et helt usædvanligt fejlagtigt forsøg (læs: 00) måske endda resultere i en skæbnesvanger kontakt til selveste Nyarlathotep. Hvis man slår en critical failure, når man vil bruge Telekinese kan det bevirke, at man mister kontrollen og måske kommer til at skade sig selv eller starter et ukontrollabelt udbrud af poltergeist-lignende aktivitet; ethvert fejlagtigt slag i forbindelse med levitation kunne mildest talt gå hen og blive rigtigt ubehageligt. Faren ved Astralvandring er forklaret nærmere i det relevante afsnit nedenfor. Et critical failure i Healing kan bevirke, at man forringer patientens tilstand eller endda overfører skaden til sig selv. Disse er blot forslag; i sidste ende er det spillederens opgave at være så opfindsom som muligt i forbindelse med udfaldet af critical failures.

#### De psykiske discipliner

##### Telepati

Telepati er evnen til at kommunikere med andre ved tankens kraft alene. Denne kommunikation kan foregå på forskellige måder; de konkrete egenskaber, Telepati forbundet med er som følger:

*Lokalisér intelligensvæsner:* På et vellykket Telepati-slag, kan en spilperson påvise tilstedeværelsen af væsner med en INT på 3 og derover inden for en radius af POW x 10 fod. Indenfor den radius vil tilstedeværelsen, antallet samt en tilnærmelsesvis lokation af andre intelligensvæsner kunne afgøres, men ingen yderligere information vil være tilgængelig. Hvis spillederen finder det rimeligt, kan denne evne eventuelt bruges til at afsløre tilstedeværelsen af ikke-kropslige intelligensvæsner såsom spøgelser.

*Tankelæsning:* Denne egenskab kan bruges til at fornemme de overfladiske tanker hos et intelligensvæsen indenfor spilpersonens synsfelt.







Tankelæsning koster 1 Magic Point pr. runde. Tanker, der tilhører en personlighed, som vedkommende kender godt, kan spilpersonen læse over længere afstande ved at bruge yderligere Magic Points efter følgende skema:

Antal Magic Points pr. runde	Maximum afstand i miles.
1	1
2	10
3	100
4	1.000
5	10.000
... etc.	

Et offer for den slags tankelæsning kan opdage den fremmede intelligens på et vellykket POW x 5-slag minus halvdelen af tankelæserens Telepati. Når offeret først har opdaget tankelæseren, kan vedkommende forsøge at modstå tankelæsningen ved at matche Magic Points med denne; dette kan forsøges én gang i runden.

Et vellykket Telepati-rul er nødvendigt for at bruge denne evne, og når først en sådan forbindelse er oprettet kan telepaten forsøge at sende en besked (se nedenfor) i den efterfølgende runde. Hvis begge parter er telepater, halveres den nødvendige værdi af Magic Points og modtageren kan vælge at dele udgiften med afsenderen; derudover får man en bonus til sit Telepati-slag svarende til en tiendedel af modtagerens Telepati.

**Kommunikation:** For at benytte denne egenskab er telepaten nødt til først at etablere den grundlæggende forbindelse, der er nødvendig for læse tanker (se ovenfor). Hvis han så klarer endnu et Telepati-slag og ofrer et Magic Point yderligere pr. runde, kan han forsøge at oprette en to-vejs kommunikation med et andet intelligensvæsen; vedkommende kan dog stadig forsøge at modstå en eventuel tankelæsning. Hvis begge parter er telepater, halveres den nødvendige værdi af Magic Points og modtageren kan vælge at dele udgiften med afsenderen; derudover får man en bonus til sit Telepati-slag svarende til en tiendedel af modtagerens Telepati. Når denne forbindelse er opnået, kan telepaten forsøge at kontrollere vedkommende (se nedenfor) i den efterfølgende runde.

**Kontrol:** Når en telepat har fået oprettet den nødvendige forbindelse for at benytte Kommunikation, kan spilleren forsøge endnu et Telepati-rul for at tvinge sit offer ud i en POW vs. POW-konflikt; dette kommer oveni en evt. Magic Point-konflikt mellem telepat og offer i offerets forsøg på at frigøre sig fra telepatens indtrængning. Hvis telepaten vinder POW vs. POW-konflikten tvinges offeret til at udføre en simpel handling. Denne handling må hverken være hensynsløs eller morderisk og må ikke tage længere end to runder at udføre. Når offeret har udført handlingen mister vedkommende enhver erindring om det og om den telepatiske forbindelse. Udover de Magic Points, der allerede er brugt på Tankelæsning og Kommunikation, koster Kontrol 1 Magic Point for hver 5 point offeret har i POW.

**Angreb:** Telepati kan også bruges aggressivt. Fremgangsmåden er den samme som Kontrol, men i stedet for at tvinge offeret til at udføre en given handling, kan telepaten forsøge at forvolde offeret psykisk skade. For hvert Magic Point telepaten bruger efter at have fuldført fremgangsmåden for Kontrol, vil offeret tage et point i skade. Denne skade fungerer som normal skade på alle punkter bortset fra, at man regenererer sin skade på samme måde som man regenererer sine Magic Points, da skaden er af psykisk karakter.

**Maskering:** Telepaten kan maskere sit sind på et vellykket Telepati-rul; et maskeret sind kan kun spores eller kontaktes af en anden telepat, hvis denne er i stand til at overvinde den maskerede i en POW vs. POW-konflikt. Det samme gælder i forbindelse med Clairvoyance.

### Clairvoyance

Denne disciplin kaldes også for "det andet syn" og har at gøre med at se fjerne steder på afstand og opdage psykiske fænomener i mere umiddelbar nærhed. De enkelte egenskaber, der har med denne disciplin at gøre er følgende:

**Clairvoyance:** Denne egenskab tillader den clairvoyante at se fjerne steder på lang afstand. Et vellykket Clairvoyance-slag er nødvendigt i hver runde, ligesom man i hver runde er nødt til at ofre nogle Magic Points, alt afhængig af afstanden - brug tabellen fra afsnittet om Telepati (se ovenfor). Hvis spillelederen ønsker det, kan det være muligt at kigge ind på det astrale plan (se Astralvandring nedenfor) eller at kigge igennem tid i stedet for gennem rum - i det sidste tilfælde, kan man erstatte "miles" med "år" i tabellen. Bemærk, at det kun er muligt at se tilbage i tiden. Alt afhængig af om spillelederen finder det rimeligt, kan et scrying device, som fx. en krystalkugle reducere det nødvendige antal Magic Points.

**Clairaudience:** Denne egenskab fungerer fuldstændig som clairvoyance, bortset fra, at den gør én i stand til at høre i stedet for at se.

**Kombineret clairvoyance og clairaudience:** Denne egenskab tillader brugeren både at se og høre samtidig - og lade som om han er den legendariske flue på væggen. Når man således vil bruge disse egenskaber samtidig, bliver der lagt 20 strafprocent på ens Clairvoyance-slag og det koster 3 Magic Points i runden.

**Psykometri:** Denne egenskab virker på samme måde som Kombineret clairvoyance og clairaudience, men behøver en genstand som fokus. Den clairvoyante kan observere begivenheder, der har fundet sted i nærheden af denne genstand - den clairvoyante ser og hører gennem genstandens øjne og ører, så at sige. Selvom man på denne måde snarere ser igennem tid end gennem rum, ophæver brugen af en fokusgenstand alle strafprocenter til ens Clairvoyance-slag, og man kan observere uafbrudt i 1d4 runder pr. Magic Point, man bruger på denne egenskab.



**Afsløre fremmed intelligens:** Den clairvoyante kan afsløre enhver form for indtrængende intelligens til enhver tid på et vellykket Clairvoyance-slag. Spillederen bør slå disse slag i hemmelighed for at undgå at vække unødigt mistanke. Denne egenskab tillader den clairvoyante at afsløre andre clairvoyante, der er i færd med at observere det område, han befinder sig i eller telepater, der prøver på at læse hans tanker eller endda tilstedeværelsen af ikke-kropslige intelligensvæsner som fx. spøgelser eller astral-vandrere. Rækkevidden for denne evne svarer til POW x 10 fod; det koster ikke nogen Magic Points at bruge denne egenskab.

**Blokering:** På et vellykket Clairvoyance-slag kan den clairvoyante skabe et felt af psykisk interferens med en radius på POW x 10 fod, centreret omkring sig selv. Dette felt koster 3 Magic Points at opretholde i de første 1d6 runder, derefter koster det 1 Magic Point i runden. Ingen psykisk observation eller kommunikation kan fungere indenfor det område, der er dækket af en sådan blokering; dette inkluderer Telepati, Clairvoyance og Astralvandring. Det er op til spillederen at afgøre, hvorvidt spøgelser i området vil blive drevet tilbage af feltet.

### Telekinese

Denne disciplin gør en i stand til at omforme psykisk energi til fysisk styrke og benytte den til at manipulere fysisk materiale. De enkelte egenskaber, der har med denne disciplin at gøre er følgende:

**Flyt genstand:** En simpel form for telekinese, der kan bruges til at flytte løse genstande (altså genstande, der ikke er boltet fast eller lignende) med en hastighed, der ikke overstiger 5 km/t. i en hvilken som helst retning - også vertikalt. Denne evne kræver et vellykket Telekinese-slag samt 1 Magic Point for hver 5 kg af genstandens vægt - pr. runde.

**Kast genstand:** Med denne egenskab kan man på et vellykket Telekinese-slag kaste med enhver genstand, der ikke vejer mere end 5 kg. Det koster 1 Magic Point for hver pund af genstandens vægt. Der er 45%

chance for at genstanden rammer sit mål, og genstanden vil give 1 point i skade for hver kg af sin vægt. Hvis der er tale om en skarp eller spids genstand som fx. en kniv, vil angreb og skade være den samme som, hvis den blev brugt på normal vis.

**Telekinetisk slag:** Denne egenskab bruger rendyrket telekinetisk energi til at skabe et fysisk slag. På et vellykket Telekinese-slag vil slaget ramme sit mål automatisk og kan ikke undviges eller pareres af andet end en Telekinetisk blokering (se nedenfor); dog skal målet for et sådant angreb være indenfor angriberens synsfelt. Grundlæggende koster dette angreb 3 Magic Points og giver den samme skade som en knytnæve, men for hver Magic Point angriberen ofrer på angrebet derudover vil det give 1 point yderligere i skade. Spillederen kan beslutte, at enhver, der bliver ramt af et telekinetisk slag skal klare et DEX x 5-slag for at undgå at blive slået omkuld. Denne egenskab kan også bruges til knække, bøje eller knuse genstande. I dette tilfælde slår man et slag på Resistance Roll-tabellen i grundbogen, hvor man matcher genstandens breakage points med antallet af de Magic Points, der er lagt i slaget.

**Levitation:** Dette er en speciel anvendelse af telekinese, hvor man i stedet for at slå et Telekinese-slag matcher sin POW med sin SIZ. Spillederen kan tildele strafpoint alt afhængig af, hvor meget vægt, man er bebyrdet med i forsøget. Et vellykket slag gør spilpersonen i stand til at løfte sig selv 3 m op i luften plus 30 cm for hver point vedkommendes POW overstiger vedkommendes SIZ. Slaget skal gentages hver runde, og for hver runde, man leviterer skal man ofre et antal Magic Points, der svarer til en tredjedel af spilpersonens SIZ. Hvis slaget fejles eller hvis man løber tør for Magic Points falder man omgående til jorden og tager skade som ved et normalt fald.

**Telekinetisk blokering:** Denne egenskab bruges til at blokere en bestemt telekinetisk handling indenfor en radius af POW x 3 m fra spilpersonen. Spilpersonen skal matche sin POW med den, hvis handling han forsøger at stoppe. Hvis blokeringen virker er man nødt til at ofre et antal Magic Points, der stemmer overens med det antal, der var investeret i den handling man blokerede. Har man ikke Magic Points nok til dette, kan man ikke blokere handlingen. Hvis blokeringen fejler, skal man slå et POW x 5-slag for ikke at miste halvdelen af sine resterende Magic Points.

### Astralvandring

På et vellykket Astralvandring-slag gør denne disciplin en i stand til at træde ind på det astrale plan ved hjælp af astral projektion. Spilpersonens sjæl forlader sin krop, der kommer i en trancelignende tilstand; sjæl og krop forbliver dog forbundet via en "sølvtråd" af ektoplasma. Hvis denne sølvtråd brister, vil astralvandreren omgående dø af det; sølvtråden har 1 point i Armour og 2 Hit Points for hver 3 point, astralvandreren har i POW. Hvis en astralvandrers krop forstyrres på nogen måde, vil sjælen vende brat tilbage og astralvandreren skal klare et CON x 5-slag for ikke at dø af chokket. Selvom slaget klares vil spilpersonen stadig være lammet og hjælpeløs i 20-CON runder.



På det astrale plan ligner astralvandrerens sig selv, men vil være nøgen. Vedkommende kan se både det fysiske plan såvel som det astrale. Det koster 1 Magic Point for 5 runders astralvandring, men det er ikke nødvendigt at gentage sit Astralvandring-slag, når først rejsen er begyndt. Man bevæger sig lige så hurtigt på det astrale plan som på det fysiske, men fysiske forhindringer, som fx. vægge vil ikke hindre ens fremfærd.

Spøgelser og andre ikke-kropslige entiteter eksisterer primært på det astrale plan, og astralvandrerens kan gå i kvasi-fysisk kamp med dem. Dette fungerer på samme måde som almindelig kamp, bortset fra at STR byttes ud med POW og Hit Points byttes ud med Magic Points. Astralvandrerens er nødt til at vende tilbage til sin krop og den fysiske verden, før han mister alle sine Magic Points - hvis man mister sine Magic Points, før man kan vende tilbage af sig selv, vil sjælen lide en brat tilbagevenden til sin krop som hvis denne var blevet forstyrret. Hvis man mister sine Magic Points på grund af kvasi-fysisk kamp, skal man i den forbindelse gange sin CON med 5 minus halvdelen af sin negative Magic Point-værdi - eksempel: en spilperson, der har 2 Magic Points tilbage får et kvasi-fysisk slag, der giver 4 point i skade. Dette ville reducere spilpersonens Magic Points til -2. Derfor sendes hans sjæl tilbage til hans krop og han skal klare et CON x 4 for ikke at dø af chokket.

*Kvasi-fysisk kamp* foregår som regel uden våben, men et magisk våben, der er skabt specielt til brug mod spøgelser vil delvist eksistere på det astrale plan og kan bruges dér. Hvis du holder af teatraliske effekter, kan du eventuelt lade våbnets fysiske halvdel bevæge sig rundt på samme måde som dets astrale modstykke. Ellers kan du lade de to bestanddele være adskillelige - i dette tilfælde vil våbnets astrale halvdel forringes, hvis det er adskilt fra sin fysiske "krop" for længe og miste 1 point i skade hver 5. runde. Når våbnets breakage points er nede på nul, vil våbnets astrale halvdel ophøre med at eksistere, mens dets fysiske halvdel vil splintres.

Hvis spillederen finder det rimeligt, kan man eventuelt benytte Astralvandring til at gå ind i Earth's Dreamlands.

### Healing

Denne disciplin gør en spilperson i stand til psykisk at diagnosticere og behandle gift, sygdomme og visse skader; nogle sygdomme er mere "modtagelige" overfor psykisk healing end traditionel lægebehandling. De enkelte egenskaber man får med denne disciplin er følgende:

*Diagnose:* Denne egenskab gør på et vellykket Healing-slag brugeren i stand til at stille diagnose om enhver sygdom, gift eller anden lidelse hos en given patient, ganske som Diagnose Disease. Spillederen kan beslutte at tildele strafpoint, hvis man forsøger at stille diagnose om lidelser, der er resultatet af magiske eller psykiske angreb.

*Healing:* Når healeren har stillet den rigtige diagnose, kan han matche sin POW med den

relevante gift eller sygdoms potency number. Dette forudsætter, at sygdomme tildeles et potency number ligesom gift, hvor en almindelig forkølelse fx. har et potency number på 1, mens byldepest eller gul feber ligger på de 19-20. I tilfælde af magiske lidelser skal healeren matche sin POW med den spilperson eller det væsen, der påførte patienten hans lidelse.

Hvis slaget er vellykket, kan healeren ofre et antal Magic Points svarende til en tredjedel af lidelsens potency number (eller POW), og på den måde slette ethvert spor efter lidelsen, således at patienten kan regenerere Hit Points o. lign. på normal vis.

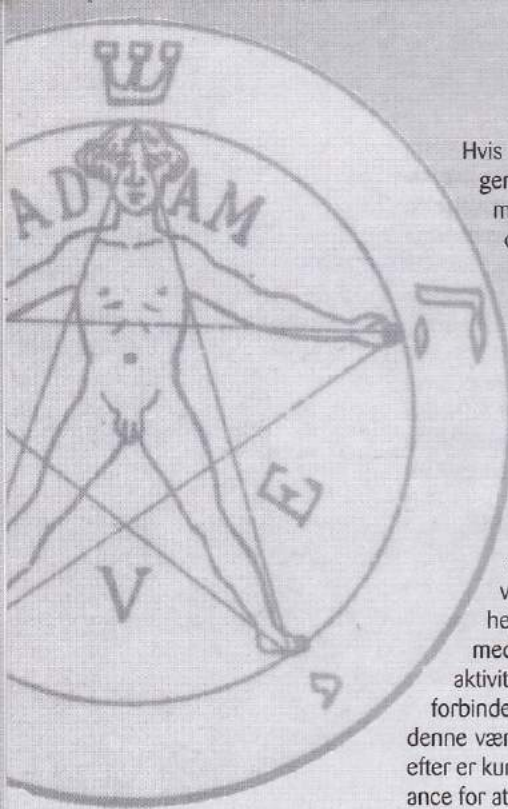
Hvis spillederen synes, kan denne egenskab også bruges til at heale sår og skader. I dette tilfælde skal healeren matche sin POW med et givent sårs Hit Points og kan tildele patienten 1d3 Hit Points for hver Magic Point, han vil ofre på healingen.

### Spiritisme

Denne disciplin gør brugeren i stand til at holde spiritist-seancer og kommunikere med afdøde ånder. Der er kun én egenskab, der har med denne disciplin at gøre, nemlig Seance, der beskrives nedenfor - men de fleste professionelle medier vil herudover være i besiddelse af nogle ganske bestemte ikke-psykiske skills (se Mediet - en ny profession nedenfor).







Hvis denne evne bruges til at samle oplysninger, bør spillederen være meget påpasselig med hensyn til omfanget og kvaliteten af de oplysninger han giver fra sig - en død meddeler kan være lige så svævende, vildledende og umeddelsom som en levende.

**Seance:** Denne egenskab gør mediet i stand til at lede en spiritist-seance, forudsat at alle andre tilstedeværende er indstillet på at samarbejde. Første gang et medium vil lede en seance, skal vedkommende klare to Spiritisme-slag - et vellykket udfald på begge slag betyder, at mediet har opnået kontakt med en vejledende ånd; en venligtsindet ånd, der herefter vil fungere som mellemled mellem mediet og ånde verdenen. Ingen yderligere aktivitet er mulig uden denne ånd, men når først forbindelsen med en sådan ånd er oprettet, vil denne være mediet behjælpelig til hver en tid - herefter er kun et Spiritisme-slag nødvendigt for hver seance for at opnå den fornødne kontakt til denne ånd. Når denne kontakt er opnået for en given seance, vil ånden være mediet behjælpelig med at få kontakt med andre ånder - en sådan decideret kontakt kræver et Spiritisme-slag yderligere pr. ånd, der ønskes kontakten. Spillederen kan til enhver tid modificere et givent slag med hensyn til, hvor godt forespørgerne kender den ånd, de vil kontakte og hvorvidt denne vil kontaktes eller ej og med hensyn til om en given ånd er kendt for at hjemsege det område, seancen finder sted i. Og - selvfølgelig - med hensyn til, hvorvidt en sådan kontakt er ønskværdig for historiens videre udvikling.

Når en ånd er blevet kontaktet, fungerer den som enhver anden NPC og spillerne bør opfordres til at rollespille en given seance. Telepatiske spillere kan forsøge at kontrollere ånden ad psykisk vej, hvis de ønsker det, men derudover er overtalelse det eneste redskab, spillere har i besiddelse af. Bemærk, at mediet ikke kan foretage sig andet end at opretholde kontakten, mens en seance er i gang.

#### Mediet - en ny profession

Spiritisme var udbredt i 1920'erne. Den havde aldrig rigtig mistet den popularitet den opnåede i det 19. århundrede, og mange medier og spiritister tjente en klækkelig skilling på at afholde seancer for klienter, der ville i kontakt med deres afdøde elskede og venner. Nogle har muligvis været i besiddelse af reelle psykiske evner, men de fleste var fupmagere, der levede af deres klienters godtroenhed.

Et ægte medium skal have psykiske evner og skal være i besiddelse af disciplinen Spiritisme, der er beskrevet ovenfor. Andre skills vil omfatte en del, der også benyttes af fupmageren.

En fupmager har ikke nogle psykiske evner og har muligvis en meget skeptisk indstilling til det overnaturlige. Men fupmageren virker

troværdig bl.a. på grund af en god portion viden om det okkulte, hvad enten den er ægte eller foregivet. En høj værdi i APP vil være en afgjort fordel og almindelige skills inkluderer følgende:

*Occult.  
Psychology.  
Oratory.*

*Forudsigelse (se nedenfor).  
Bugtaleri (se nedenfor).*

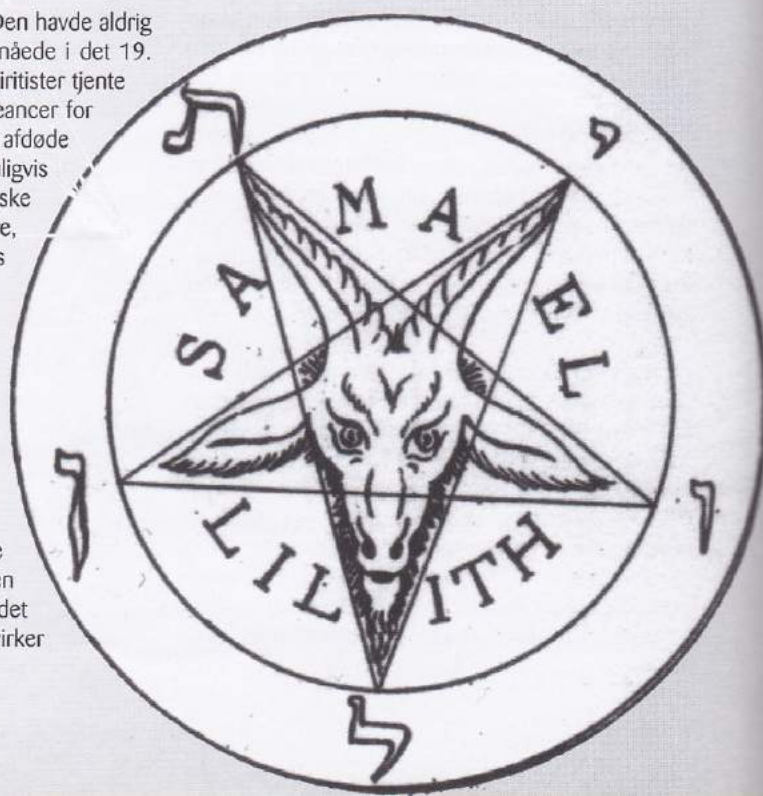
#### Indkomst

Mange medier havde andre og mere jordnære beskæftigelser ved siden af og var ikke udelukkende afhængig af deres virke som medium for at tjene til føden. Dem der er, både sande og falske, har en grundlæggende indkomst på 1d4+2 x \$1.000.

#### Nye skills

**Forudsigelse** (Knowledge skill, grundchance på 00%): Et vellykket Forudsigelse-slag gør en spillere i stand til at komme med én forudsigelse ved hjælp af astrologi, kiromanti (håndlæsning), teblade, tarokkort eller lignende. Hver metode kræver hver sin skill. Spillederen bør slå alle slag i forbindelse med denne skill i hemmelighed, så han kan videregive de informationer til spillerne, der passer ham bedst; graden af succes eller fiasko giver en udmærket idé om, hvor meget og hvor korrekt information, en spillere kan opnå.

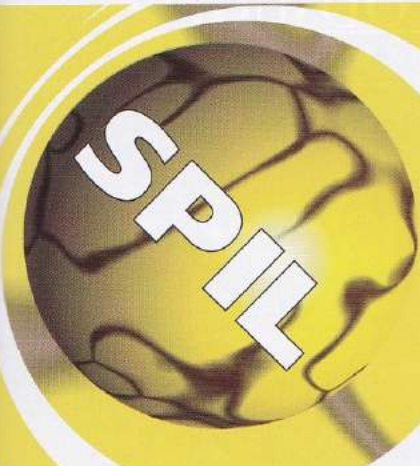
**Bugtaleri** (Communication skill, grundchance på 00%): Et vellykket Bugtaleri-slag gør en spillere i stand til at få det til at lyde som om, hans stemme kommer fra et andet sted end ham selv. Et fejlet slag resulterer i, at illusionen er blevet gennemskuet - nogen kan fx. have set bugtalerens læber bevæge sig eller der kan være sket et andet uheld, der har bragt bedraget frem i lyset.





**Velkommen til Danmarks billigste Software-butik.  
Stort udvalg til absolut billige priser. Også Postordre fra dag til dag.**

**Vi fører et stort udvalg i rollespil til PC. Tjek vores homepage hvor du kan se de enkelte titler og læse en anmeldelse af spillene.  
<http://www.supersoft.dk>**



**16 Mb EDO 499,-  
60 ns 72 pin**

**Denne måneds BEST Buy**

**Soundblaster 12X CD-drev  
Infrared Inkl. Fjernbetjening**



**Superpris kr. 649,-**

**Soundblaster 32 PnP**



**Superpris kr. 599,-**

**Soundblaster 16 PnP**



**Superpris kr. 399,-**

**Ring efter vores store  
Gratis Katalog!  
70 20 30 54**

- Tilbud:**
- 1944 Across t Rhine 49,-
  - 9 - Nine 249,-
  - ATF Gold 249,-
  - Backpacker II 299,-
  - Black Out 299,-
  - Blood & Magic 299,-
  - Broken Sword 199,-
  - Capitalism PLUS 299,-
  - Carmageddon 299,-
  - Counter Strike 129,-
  - Dungeon Keeper 299,-
  - Harvest of Souls 299,-
  - Imerium Galactica 299,-
  - Larry 7 299,-
  - Larry 1-6 129,-
  - Lords of the R., II 299,-
  - M.Y.S.T. 249,-
  - Outlaws 299,-
  - Pandora Directive 129,-
  - Phantasmagoria 129,-
  - Phantasmagoria II 249,-
  - POD 299,-
  - Privatør II 249,-
  - RED Alert 249,-
  - RISK 299,-
  - Screamer II 199,-
  - Sim City 2000 199,-
  - Space Hulk 99,-
  - Star General 249,-
  - Steel Phanters II 249,-
  - Syndicate + UFO 129,-
  - Theme Hospital 299,-
  - Tie Fighter Coll. 129,-
  - Tomb Raider 299,-
  - Wages of War 299,-
  - X-Com Terror 129,-
  - X-Wing Collector 129,-
  - X-Wing vs. Tie Fighter 249,-
  - Yoda stories 129,-
  - Z 129,-

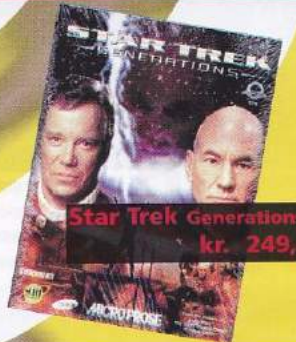
**Denne måneds Super tilbud**



**Daggerfall  
kr. 199,-**



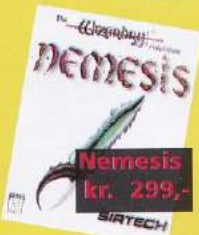
**Magic The Gathering  
kr. 249,-**



**Star Trek Generations  
kr. 249,-**



**Pagan Ultima VIII  
kr. 99,-**



**Nemesis  
kr. 299,-**



**Wizardry GOLD  
kr. 129,-**



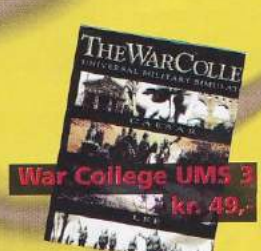
**Heroes of M&M II  
kr. 299,-**



**Dungeon Keeper  
kr. 299,-**



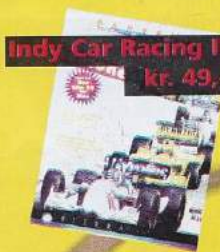
**Diablo kr. 199,-**



**War College UMS 3  
kr. 49,-**



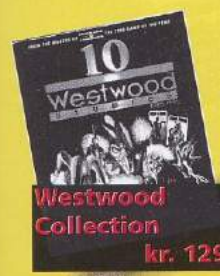
**Master of Orion II  
kr. 249,-**



**Indy Car Racing II  
kr. 49,-**



**Gabriel Knight II  
kr. 129,-**



**Westwood  
Collection  
kr. 129,-**



**K.K.N.D. kr. 199,-**



**MDK kr. 299,-**



**Counterstrike  
kr. 129,-**



**We all need  
extra speed.  
kr. 49,-**



**Noir kr. 129,-**

**SuperSoft**

**Rolighedsvej 14, 1958 Frederiksberg C**

**Ring : 70 20 30 54**

**Skriv**

**Fax : 70 20 30 64**

**<http://www.supersoft.dk>**





Og som sædvanlig med vor helt Romni i hovedrollen!



I dag spilles der:

**BLOODSUGER™**  
-The fastelavnsfest

**P**rolog:

Engang i den første Kloak  
Aede gåsefulde skønheder  
Min pelsløse hale

I dag væmmes folk ved mit væmmelige væsen  
Og jeg må for evigt ene vade  
Gennem regnvåde gader  
Thi jeg er en Nattens Nosferatu  
Et blodsugerde Bæst  
En Vampyr  
Ov.

# Requiem for en Røtte

af: Palle Schmidt & Olav Juncker Kjøer

**Kapitel I:**  
Mørke

MIT ULYKSALIGE ULIV! MIN ELKVEDE ER DERUDE, MEN JEG KAN EJ OPSØGE HENDE, THI HUN VIL BLOT KVIES VED MIT FRASTØDENDE FJES OG ENDNU MERE VED DE BLODIGE UGERNINGER OG UTLIGVEJIGE FORBRYDELSER SOM JEG MOD MIN VILJE HAR BEGÆRET!

KLYNK! JEG ER ET SYMBOL PÅ MENNESKEHEDENS FORFALD INKARNERET I MINE EGNE UERKENDETE FORTRÆNNINGER AF DET JEG IKKE VIL VIDE AF!

"DET ER FAN'ME IKKE NIEMT" - THE CURT

**Afsnit II:**  
Blodets Skryge

EN SÆR UNÆVNELIG TRANG I MIT INDRE TVINGER MIG TIL AT GÅ I LEDERTØS OG HAVE LANGT HÅR!

JEG FRASTØDES - OG DRAGES DOG AF DIN DYRISKE UDSTRÅLING! FØR MIG BORT FRA FLODER AF MØRKT BEGÆR!!

OH, STAKKELS FIGEBARN! MIN UTÆMMELIGE TØRST TVINGER MIG TIL DENNE FORKASTELIGE UDÅD! KAN DENNE SKÆNDIGE GERNING NOGENSINDE TILGIVES? HVORDAN KAN NOGEN ELSKE MIG, NÅR JEG IKKE HAR NOGEN SVEJ?

"KOMMER DU TIT HER?"  
- Edgar Allan Poe

DUNKLE PRIFTER DRIVER OS, MØRKEETS YNGEL TIL NATKLUBBER HVOR BANDS MED SÆRE FRISURER SPILER 80'ER MUSIK

JEG ER ET BÆST. JEG SKAMMER MIG.

**Akt III:**  
Lidelse

ÅH, VI STAKKELS VÆSNER! ALTD STRIDES VI, KLANERNE IMELLEM, I EN EVIG STRÆBEN EFTER EN TOM MAGT, OVER VORE EGNE TOMME SJÆLE!

VI ER KUN BRIKKER I ET MENINGSLØST SPIL, HVOR VI SELV ER DUKKEPØRERE UDEN MÅL OG MED, FOR EVIGT I VOR DØDEDANS!

JEG FØLER KUN SKAM OG SMERTE VED DENNE SEJR. JEG LÆNGES TILBAGE TIL DA JEG DYMLEDTE VED NILENS SORTE VAND, UNDER SÆKE KOMETENS IBEVARSUENDE SKER!

... OG JEG TAGER DEL, UDEN GLÆDE, UDEN HÅB ...





Del IV:  
Ilddåb

"BARE FORDI MAN HAR EN SØJ MOTORCYKEL BEHOVS MAN DA IKKE VÆRE GLAD"  
- Václav Havel

HVI ER DIT ÆDLE ÆSYN FORMØRKET, GÅREY RONNI? DU SOM HÅNEDE KONGER, LATTERLIGHJØRDE GENIER OG LO AD PROFETER !!

HUSKER DU IKKE, VI GRINEDE MENS BABYLON STYRTED I GRUS, FRYDEDES DA ROM FORVANDT I FLAMMERNE, OG SANG MENS BLODET SKULLEDE OVER SLAGMARBERNE

ÅRH...  
...MIN FYRSTE!  
HJÆLP MIG I MIN KVIDE! JEG VILLE DA MIT EGET ULIV, VED AT LÆGGE MIG UD I SOLENS BRÆDENDENDE STRÅLER, MEN MIT VÆRKE UR RINGEDE EJ !!

"FOR MEGET, MAND!"  
- Wilhelm Friedrich Nietzsche

SIG MIG HELT ÆRUGT: "ER DU HOMO?"

Kvæstike I:  
Hunger

AH, ENDELIG! KOM BLOT NÆRMERE I SKINHELLIGE DJÆVLE! JA, JEG HAR VENTET JER! VID AT I UDFØRER MIN VILJE, NÅR I, OPTÆNDT AF HAD, UDFRIER MIG AF DISSE JORDISKE PINSLER !!

GRRR..

VADÉ RETRO SATANAS!

VI HAR HAM, IGOR! KOM MED HØS-FJELDSSOLEN! HURTIGT!

HVA' NU DET?  
EN UØNSKET FØLELSE OVERMANDER MIG !! HVOR MEGET JEG END ØNSKER AT I, FORAGTELIGE KRYB, SKAL STEDE MIG TIL HVILE, TVINGER MIN INDRE ULIVSKRAFT MIG TIL AT FORSVARE MIG! KNUSE! DRÆBE!! SLÅ!!!

"DER ER ALTID NOGEN DER SKAL ODELÆGGE DET FOR DE ANDRE"  
- Metallica

PAS PÅ! ROTTEN KASTER EN VOVU EFTER OS !!

NE, VENT! DET ER SÅU DA IKKE EN VOVU..

LORTEJOB!

Scene VI:  
Fortabelse™

"KENDER I IKKE DET? NOGEN GANGE, SÅ HAR MAN SIMPELTHEN BARE LYST TIL AT SIDDE PÅ ET SPIR PÅ EN GOTISK KATEDRAL I REGNVEJR"  
- T.S. Eliot

OH, KVIDE!  
OH, SMERTE™!  
OH, DEN INDRE KAMP™!  
OH, DENNE MØRKETS VERDEN™!!

!!!  
HAN PLEJER DA ALTID Å' SKU DRILLE HVER GANG VI SPILVER NÅ'ED...

SÅRN HAR HAN VÆRET LIGE SIDEN VI SPILLEDE DET DER VAMPYR-SPIK...

HVORFOR ER RONNI SÅ STILLE?

OH, MIN ENDELIGT GENFUNDNE ELSKEDE! TAG IMOD DENNE VISNENDE ROSE, SOM ET SYMBOL PÅ MIN SLEMMOSE KÆRLIGHED, ELLER JAG DENNE PLOK GENNEM MIT PELSEDE HJERTE!

AD! MOAR!  
EN ROTTE!  
MOS DEN !!

SMACK!

AV.

DET VAR DA EWERS SAJT! JEG HAVDE 7 POTS "SEDUCTION"!

... LISSOM WINONIA RYDER I DEN DER FILM!



# WARHAMMER OUTPOSTS

## ET KAMPAGNEOPLÆG TIL

Der kommer et tidspunkt i enhver figurkrigsspillers liv, hvor han bliver træet af tilfældig vold og hærgen. Der må være mere i livet end det..

Af Mads Jakobsen og Bjarne Sinkjær  
Illustrationer © Games Workshop

En måde at bryde rutinen på kan være at lave en kampagne med en veludbygget baggrundshistorie og et nervepirrende handlingsforløb, hvor talrige småkampe kulminerer i et spektakulært klimaks der afgør hele planetens skæbne! Dette kræver, at nogen har tid og lyst til at lægge det arbejde i det er at stå for kampagnen. Mindre kan da også gøre det.

Disse kampagneregler er udviklet gennem talrige kampe i Erebor (spilleforening i København), og egner sig til faste spilgrupper og foreninger. Vi har lagt vægt på, at systemet er fleksibelt, at kampene kan spilles på en aften, og at der ikke kræves nogen kampagneleder.

Der lægges ikke op til at der findes en egentlig vinder, men at spillerne starter med en masse begrænsninger, som de overvinder ved at tæske fjenden og stjæle territorier fra dem. Der er derfor ikke noget traditionelt hierarkisk turneringssystem med kampe, semifinaler, osv., men i stedet slås alle med alle på kryds og tværs, som man nu har tid og lyst til.

Både Territorie-systemet og det valgfrie Elite-system lægger sig tæt op af Warhammer Battle. Fordi hæerne i W40K er meget mere forskellige end i Warhammer Battle, er systemet sikkert ikke helt retfærdigt, men mens nogle racer har én slags vanskeligheder, har de andre racer nogle andre problemer at kæmpe med..

### Hæren

Du starter med rulle dig tre territorier, som repræsenterer din udpost. Rul D66 (to sekssidede terninger, den ene er tiere, den anden enere), og se på tabellen hvad du har fået. Derefter vælger du en race, og bygger en hær på 1000 pts med følgende begrænsninger:

**Commander** – Hæren bliver ledet af en commander, som skal være en character, men ikke nødvendigvis lederen ifølge Army Lists. Når hæerne er så små, giver det mening at nøjes med f.eks. en hero som leder af disse mindre vigtige slag. Han må gerne være op til 4. level psyker.

**Wargear Cards** – Hæren kan medtage et wargear card.

**Support Weapons** – Hæren kan medtage et vehicle eller et support weapon.

**Vehicle Cards** – Hæren kan medtage et vehicle card.

**Strategy Cards** – Man kan kun medtage strategy cards hvis man har et eller flere spy networks.

**Special Characters** – Man kan ikke tage special characters. Orks er, som det vil fremgå senere, undtaget fra denne regel hvis de har det rette territorie.

**Allies** – Man kan ikke tage allies, medmindre de allierede styres af en medspiller, og de i øvrigt kan arbejde sammen efter reglerne i Army Lists.





# WARHAMMER OUTPOSTS

## WARHAMMER 40.000

De fleste af disse begrænsninger kan blive modificeret af territorier.

Alle psychic powers der koster 3 force cards skal tages fra, før der deles power cards ud. Der bliver kun spillet med 2D6 warp cards hvis der er psykers på begge sider i et slag, det er altså ikke nok hvis der er to psykers på den éne side.

### Space Marines

Marinernes squads er så dyre, at det kan være svært købe enheder. De bør derfor kunne købe deres enheder i enheder af fem, kaldet en combat squad, der koster 150 pts. En assault combat squad består af en sergeant, en special weapon mariner, og tre marinere. En tactical combat squad består af en sergeant, en heavy eller special weapon mariner, og tre marinere. En devastator combat squad består af en sergeant, to heavy marinere, og tre marinere. Man kan ikke 'snyde' ved at købe to combat squads i stedet for en normal ti-mands squad.

### Imperial Guard

Gardens veteran abilities er ikke begrænsede.

### Eldar

Exach powers tæller et war gear card. Eldar kan lave deres Trading Posts om til Aspect Shrines, der giver en Exach warrior power. Trade Centers bliver til Aspect Temples der giver 1D3+1 warrior powers. De kan laves tilbage til Trading Posts og Trade Centers hvis de erobres af en ikke-eldar hær.

### Tyranider

Tyraniderne er lidt specielle i forhold til de andre racer, så for dem gælder der følgende begrænsninger: Hæren starter med 1000 pts. Hæren kan maksimalt medtage en Hive Tyrant, der gerne må være psyker. Han er commander. Hæren må maksimalt medtage en Carnifex, eller et Genestealer Cult vehicle/support weapon. Hæren kan maksimalt medtage to biomorphs. Hæren kan ikke medtage Lictors og Zoantroper fra start. Hæren kan medtage lige så mange sporemines og ripperswarms som de vil.

## Racerne

### Chaos

Dæmoner der har psychic abilities må gerne tages med, men de må kun bruge deres psychic abilities, hvis du i øvrigt har plads til flere psykers i din hær.



Tyranider må tage genestealer cults som allies, men kun characters, vehicles og psykers, hvis territorier tillader det.

Når en tyranid spiller får et nyt territorie kan han vælge at fortærer det. Tyranid swarms nedbryder alt organisk materiale og alle minealer til en pasta, som de bruger til at fodre et enormt Breeding Chamber med. Hvad et breeding chamber kan yngle afhænger af, hvad for et territorie det var før. Hvis ikke et territorie bliver spist kan det kun bruges af genestealer cults.

Village of Gifted Children, City of Gifted Children, Psionic Institute og Warp Nodal Point bliver til et Zoanthrope Breeding Chamber der kan lave en Zoanthrope.

Trade Outpost bliver til et Biomorph Breeding Chamber der kan lave en biomorph. Trade Center bliver til et Biomorph Breeding Chamber der kan lave 1D3+1 biomorphs.

Monorail, Harbour og Airport bliver til Swarm Breeding Chambers der giver den samme point forøgelse som det oprindelige territorie.

Village og Town bliver til et Lictor Breeding Chamber der kan lave en Lictor.

Light Vehicle Factory bliver til et Swarm Breeding Chamber der forøger hæren med 1D6\*10 pts.

Heavy Factory og Power Plant bliver til et Support Breeding Chamber der kan lave enten en Carnifex eller en Biovore, plus 3 Biomorphs.

Hive city giver et Breeding Chamber der producerer to ting.

Spy networks giver et rul på tyranid special event tabellen. Du skal ikke som tyranid spiller rulle 1D6 før du bruger spy network for at se om det forsvinder.

Alle Swarm Breeding Chambers kan satses, og hvis du vinder kan du fodre dem med dine modstanderes lig. De giver nu 1D6\*10 ekstra points. Hvis en ikke-tyranid erobrer et breeding chamber kan han ødelægge det eller beholde det, men aldrig bruge det til noget selv.

## Kampen om territorierne

Spillerne er frie til at slås indbyrdes som de vil, men hver gang de spiller, skal de hver sætse et territorie. Når kampen er forbi rulles der et nyt territorie, og vinderen kan nu vælge mellem at tage taberens territorium eller det nye territorium. Vinderen beholder naturligvis det territorium han selv sætsede, mens taberen bliver drevet tilbage til det territorium der er tilovers. Du kan maksimalt have tolv territorier, hvis du får et trettende må man forlade et af dine gamle.

### Underdog Battles

Hvis du kun har halvt så mange territorier som din modstander kan du vælge at lave et underdog raid, hvor du desperat prøver at sende dine underlegne styrker ind i et selvmordsangreb for at erobre et af fjendens vitale installationer. Fordelene ved et raid er at angriberen kan vælge hvilket territorie han angriber, og at det kun er de sætsede territorier der kan bruges til at forstærke grundstyrken på 1000 pts med – hjælpen fra resten af styrken kan ikke nå frem i tide!

### To mod en slag

Hvis to spillere vil spille mod en, sætser de to spillere hver et territorie og stiller med 500 pts + territorie gevinst hver. Det giver de to allierede spillere en fordel i størrelsen, og udvælgelse af styrkerne, men de vil sandsynligvis ikke kunne koordinere deres styrker så effektivt som den enlige spiller.

Hvis de to spillere vinder skal der rulles to nye territorier, således at de får en pulje på tre at vælge imellem. Hvis den enlige spiller vinder får han også tre territorier at vælge imellem (de to sætsede og et nyt).



## Elite Tropper og Helte

Denne regel er lidt besværlig at have med at gøre, men den er meget sjov, da den opfordrer spillerne til at gøre deres hære lidt mere personlige. Det besværlige ligger i, at spillerne skal huske hvilke enheder der henter victory points hjem, og holde rede på disse styrkers videre skæbne. Vi anbefaler at man udfylder et kartotekskort for hver enhed, med enhedens navn, pris, stats, udstyr mm.

### Squads

Hvis en squad, eller en besætning på et vehicle eller et support weapon, henter et helt victory point fra et mission card hjem, kan de blive elite. Det kræver at delingen har et passende navn, og de bør også være maalede. Elite tropper kan genrulle shooting terninger eller close combat terninger én gang i hvert spil. For eksempel kan du vælge, efter at din anden elite soldat ramte ved siden af, at du bruger dit omrul; det betyder at startende med denne anden soldat kan du rulle shooting terninger om. Omrullet for den første soldat er spildt. I nærkamp kan du ligeledes vælge at fra nu af vil du bruge dit omrul. Du skal ikke rulle close combat slag om men hvis du gør er det nye slag der tæller.

### Characters

Characters kan bliver elite hvis de dræber en fjendtlig character i close combat, hvis han henter et mission victory point hjem, eller han vinder et slag som commander. For at blive elite skal characteren være malet og have et passende navn. Jo flere heltegeminger en character udfører jo mere erfaren bliver han:

#### Antal Bonus bedrifter

- 1 Kan genrulle et shooting eller et close combat rul.
- 2 Kan genrulle en leadership test.
- 3 Kan lægge et til sine Attacks. Gør dette før du ruller nogle terninger.
- 4 Kan lægge et til sin Strength. Gør dette før du ruller nogle terninger.
- 5 Kan lægge et til sin Toughness. Gør dette før du ruller nogle terninger.

#### Mistet Status

Når en enhed har tilkæmpet sig elite status, beholder de den indtil de broken eller totalt udslettet. Elite tropper der er døde kan erstattes, men de kan aldrig blive flere end de startede med at være i det slag hvor de vandt deres elite status.



## Territorier

### Rul D66

11-16 Village of Gifted Children  
Du må tage en ekstra lvl. 1 psyker.

17-22 City of Gifted Children  
Du må tage en ekstra lvl. 2 psyker.

23-25 Psionic Institute  
Du må tage en ekstra lvl. 3 psyker, og et ekstra wargear card, som skal være psykers only.

26 Warp Nodal Point  
Du må tage en ekstra lvl. 4 psyker, og to ekstra wargear cards, som skal være psykers only.

27-32 Village  
Du må tage en lvl. 1 non-psyker character

33-35 Town  
Du må tage 1D3 non-psyker characters, lvl. 1 og 2.

36-41 Trade Outpost  
Du må tage et ekstra wargear card med

42-43 Trade Center  
Du må tage 1D3+1 wargear cards med. Rul 1D3+1 når du erhverver Trade Center, dette tal forbliver det samme herefter.

44-49 Monorail  
Du må forøge din hær med D6\*10 points. Rul D6\*10 når du erhverver Monorail, dette tal forbliver det samme herefter. Hver gang du satser en Monorail og vinder kan du udvide den med 1D6\*10.

50-52 Harbour  
Du må forøge din hær med 2D6\*10 points. Rul 2D6\*10 når du erhverver Harbour, dette tal forbliver det samme herefter.

53 Airport  
Du må forøge din hær med 3D6\*10 points. Rul 3D6\*10 når du erhverver Airport, dette tal forbliver det samme herefter.

54-59 Light Factory  
Du må tage 1D3+2 ekstra vehicles eller support weapons af max 40 points hver. Du må tage et ekstra vehicle card. Rul 1D3+2 når du erhverver Light Factory, dette tal forbliver det samme herefter. Space marines må tage en techmarine, orks må tage en mekboy.

60-62 Heavy Factory  
Du må tage 1D3 ekstra vehicles eller support weapons. Du må tage 2 ekstra vehicle cards. Rul 1D3 når du erhverver Heavy Factory, dette tal forbliver det samme herefter. Space marines må tage en techmarine, orks må tage en mekboy og en pain boy.

63 Power Plant  
Du må tage 1D3+1 ekstra vehicles eller support weapons. Du må tage 3 ekstra vehicle cards. Rul 1D3+1 når du erhverver Power Plant, dette tal forbliver det samme herefter. Space marines må tage en techmarine, orks må tage en mekboy og en pain boy.

64 Hive City  
Rul to territorier, Hive City indeholder dem begge (dog ikke endnu en Hive City).

65 Spy Network  
Spy Network er ikke et territorium som sådan, rul et nyt territorium som du også får. Hvis du vil bruge dit spy Network før et spil rul 1D6: 1: Du mister dit spy Network, 2-5: du må trække et Strategy card, 6: du må vælge hvilket territorie modstanderen skal satse.

66 Special Territory  
Afhængig af hvilken hær du bruger får du et specelt territorie. Special territorier er værdiløse for andre hære, bortset fra tyranider, der kan lave dem om til swarm breeding chambers der giver 1D6\*10 ekstra points. Imperial Starport. (Imperial Guard/ Space Marines) Du må tage imperial agents som allies, forudsat du iøvrigt kan have dem inden for din hærs begrænsninger.

Temple of Primal Chaos. (Chaos) Alle dine dæmoner kan automatisk bruge deres psychic abilities.

Waaaaaaaaaaaaaargh! (Orks) Den store åndelige leder og søjlehelgen Grof Gitgetsquirreleat har på tredvte år råbt Waaargh! uden at stoppe. Orker valfarter til fra hele universet for at se (og høre) miraklet, og når de nu alligevel er her... Du kan tage ork special characters, forudsat du iøvrigt kan have dem inden for din hærs begrænsninger.

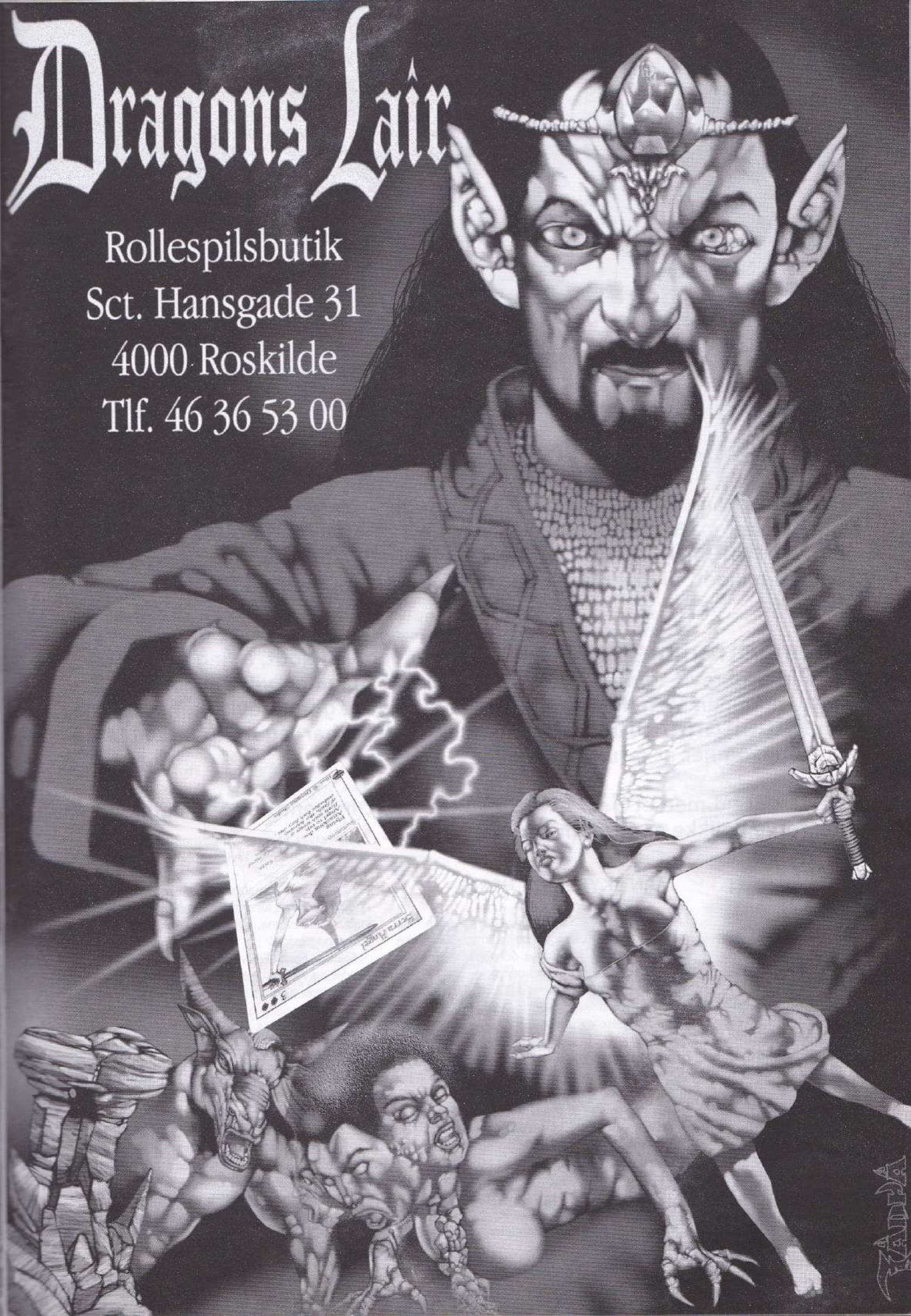
Shrine of The Bloody Handed God. (Eldar) Du må tage en Exarch og to warrior powers ekstra.

Plenty Fit for Devouring. (Tyrandid) Du kan frit vælge en hvilken som helst type breeding chamber. Du kan også vælge at lave et Hive Tyrant Breeding Chamber, der kan give en ekstra Hive Tyrant, der kan være lvl. 4 psyker.



# Dragons Lair

Rollespilsbutik  
Sct. Hansgade 31  
4000 Roskilde  
Tlf. 46 36 53 00



SKANDIA





MIAM  
BOOM

## BREVKASSEN

v. Rasmus Rasmussen (hvor er Ronni?)

Endnu en gang vil læserne **udgyde** deres meninger om dit og dat, så du kan lære, **tage stilling** og være en **ansvarsfuld** del af det danske **rollespilmiljø**. Vi tilbyder dig **indsigt** i hvad der foregår i alle dele af miljøet. Vi giver dig mulighed for at vælge. Vi er dem der skriver til **Fønix**.

Og **brevstrømmen** vil ingen ende tage. Jeg ved godt, at jeg **lovede** at alle de breve som ikke kom med i sidste nummer, ville blive **brugt** i dette nummer. Men det er også min sure pligt at gøre brevkassens indhold så **aktuelt/indholdsrigt** som muligt. Derfor har jeg måttet **sortere** i brevene, og her er resultatet.

Vi lægger ud med et **saftigt** debatindlæg, indsendt af Ask Agger, som jo i forvejen ikke er en fremmed her i bladet.

### MAN SKYDER DA HESTE

Landsforeningen SLEIPNER har under sin nuværende bestyrelse levet en kummerlig tilværelse. Gennem snart halvandet år er det stakkels dyr blevet skamredet og nægtet elementær pleje.

Det startede ellers så godt da DUF i 1996 støttede SLEIPNER med 540.000,-, nu var chancen for at skabe fornyelse og udvikling i det danske spilmiljø. Desværre valgte bestyrelsen at bruge stort set alle pengene på administration, og det vel at mærke uden at der kom nye projekter at administrere. Alt i alt har man brugt omkring 480.000,- kroner det sidste år, penge, der primært er gået til at fastansætte en lønnet sekretær og oprette et luksuriøst sekretariat. De eneste reelle nye aktiviteter var det unødvendigt dyre køb af FØNIX og uddelingen af en KULTURPRIS, der var et gammelt projekt, som blot kom under SLEIPNER regi. Til direkte projektstøtte har man brugt 7000,- kr., 1,3% af midlerne.

Mange af de gamle aktiviteter, som startede

dengang landsforeningen ingen penge havde i ryggen, er blevet forsømt eller vanrøgtet. Det gælder kursus-aktiviteterne, nyhedsbrevet AlterEgo og Skt. Hans kongressen.

Således har SLEIPNER i forhold til tidligere ydet mindre og været til mindre gavn for medlemmerne i den periode man havde over en halv million at lege med.

SLEIPNER's ledelse har ikke kun misbrugt en umådelig chance, den har også effektivt forpurret chancen for at det danske spilmiljø i fremtiden kan nyde godt af en velfungerende landsforening:

Først og fremmest kan SLEIPNER i høj grad takke sig selv for at man ikke fik støtte fra DUF i 1997. Bestyrelsen vidste godt at yderligere støtte forudsatte vedtægtsændringer og nye aktiviteter, alligevel gjorde man intet.

Bestyrelsen har også effektivt forhindret sin egen afsættelse og derved den livsnødvendige tilførsel af nyt blod i landsforeningen. Først afholdt man en

Skriv til  
brevkassen,  
for sæven da...

Adressen er:

Rasmus  
Banjomus  
Bavnehøj Allé  
172. th.  
2450  
København SV



ugyldig generalforsamling i april, hvor der hverken var lavet regnskab eller budget. Ved den lejlighed indrømmede [doværende - raras] formand Morten Jørgensen, at bestyrelsen stort set ikke havde lavet noget siden oktober. Det var dog en stor skam at denne generalforsamling blev erklæret ugyldig, for der blev valgt en ny bestyrelse og en kort stund så det lovende ud.

Den næste generalforsamling var planlagt til slutningen af maj, men også denne gang gik det galt. Med en formalitet om for kort indkaldelse som undskyldning pressede suppleant Kasper Nørholm og formanden bestyrelsen til at aflyse generalforsamlingen og udskyde den til august. Til den tid vil det være næsten et år siden SLEIPNER ifølge formanden holdt op med at lave noget.

I stedet for at smide den gamle inkompetente ledelse på porten og få luget ud i stalden fortsætter dyremishandlingen sommeren over. Hvilke motiver Kasper Nørholm og formanden ligger inde med kan man kun gisne om, men det lugter.

Som følge af udsættelsen af generalforsamlingen har en lang række af SLEIPNER's gamle støtter og aktivister smækket med døren og forladt foreningen.

Således er SLEIPNER på halvandet år blevet mishandlet til en tom skal, der ikke har noget at tilbyde medlemmerne og som har udelukket sig selv for at støtte før tidligst i 1999.

Det er ikke kun SLEIPNER's ledelse som kan klandres for denne tragedie, skylden ligger især hos medlemsforeningerne, der har valgt bestyrelsen, og som ikke greb konstruktivt ind, men valgte at se til imens pinslerne blev udsat gang på gang.

Jeg holder af dyr, men man skyder da heste...

Ask Agger

## ! TAK FOR KAFFE...

Så skulle der være lagt i gryden. Jeg vil lade dette brev stå ukommenteret, udover at opfordre andre som ved noget om dette, til at komme frem med deres viden og meninger.

For ligesom at komme lidt ned på jorden igen, fortsætter vi nu med et kort brev fra Andrea i Ringsted.

## EFTERSMØLFNING!

For et par år siden kom det legendariske (?) SmølfQuest til verdenen, men jeg næde desværre ikke at tilegne mig det i tide. Hvis der er nogen, der har spillereglerne og evt. scenarier til SmølfQuest, vil jeg meget gerne kontaktes på følgende adresse: Andrea Jørgensen, Kirkevej 42, 4100 Ringsted.

M.v.h. Andrea

Og vi iler videre med dette brev...

## FLEMMING ER GUD

Flemming Sander Jensen, jeg takker dig for at have skrevet den bedste novelle nogensinde.

Jeg er en rimelig ny rollespiller, jeg begyndte for et år siden på AD&D (fedt spil! Man får lov til at slå terninger og spillerne kan sparke mås) og live (fuld-

kontakt, fedt! Man får lov til at gøre, hvad man drømte om som barn: Tæve hinanden med pinde og opleve den fuldstændige virkelighedsflugt), men jeg har kun haft mulighed for at spille et lille antal gange. I starten af min "karriere" faldt jeg over Fønix på mit bibliotek og læste det med stor interesse, især HMSBR artiklerne, da de gav mig som ny spiller en masse hints og information. På det seneste er disse artikler desværre forsvundet til fordel for især scenarier og færre sider. (Øhh, vi har lige udvidet til 68 sider... Chefen)

Jeg ved godt at mange af Fønix's læsere er meget erfarne rollespillere, der ikke mener at have brug for sådanne artikler, men jeg vil minde om, at den bedste måde at lære på, er ved at lære fra sig, og det er muligt at DU ville opdage ting du ikke havde tænkt over.

En anden ting jeg godt kunne tænke mig var mere om live-rollespil, f.eks. HMSBR artikler og spiltræfanmeldelser.

Tak til Ronni og redaktionen for et fedt blad.

De ærbødige hilsner  
Christian Schack Pedersen

## ! ABSOLUTE BEGINNERS

Det er rigtigt at der ikke har været synderlig mange HMSBR (HvordanManSpillerBedreRolle-spil) artikler i de sidste numre. Det skyldes flere ting. For det første begynder det at blive svært at finde på gode emner, som dels ikke har været behandlet før og som også har kød nok til en egentlig artikel. Det har bestemt ikke noget at gøre med vores læserskares







erfæringsniveau - faktisk plejer vi at få rigtig god respons på HMSBR artiklerne, også fra de erfarne.

Måske har vi fra redaktionens side også haft en tendens til at overse de nye spillere. Der har været en opfattelse af, at det nok primært var spilledere der købte vores blad (de fleste HMSBR artikler har også været rettet mod disse). Det kunne forklare hvorfor ingen har tænkt på at skrive noget til de helt grønne spillere, som godt vil have lidt hjælp til det grundlæggende.

Tak for brevet  
RasRas

## THE JACKOB FILES

Jeg er i Fønix (hurra)

Da Fønix 17 dumpede ind af brevsprækken fredag d. 13 (...), bladrede jeg som sædvanlig bladet igennem for at se, om der var noget der skulle læses med det samme, inden jeg skulle på arbejde. Så faldt jeg over Fønix on Tour og så et uddrag fra en af mine artikler (...). Dette inspirerede mig til at lette røven og skrive et af de læserbreve som I efterlyser (dog ikke mere, ser det ud til).

Problemet med læserbreve er; hva' fa'en i hev' lede ska' man skrive om. Fønix!?! Jamen, I ved sgu da godt at I gør et skide godt arbejde. Der vil jo altid være noget som nogen ikke ka' li' og andet som folk er vilde med. En side for side anmeldelse af sidste nummer er lidt for plat, bare for at se sit navn på tryk.

Så kan man jo kritisere den sidste con man var på, men hvad får man ud af det. Hvis man vil påvirke con'erne, så snak med arrangørerne, skriv scenarier, bliv spilleder etc.

(...) Nå, efter at have fået lettet trykket lidt (tro mig, jeg har meget mere brok på lager), vil jeg gerne være hykler og komme med lidt konstruktiv kritik og idéer

til Fønix. For det første synes jeg jeres tone er ved at blive en anelse for useriøs og kultagtig. Det kan skræmme nye læsere og interesserede. Lad det blive ved prisetaler om Ronni og et par enkelte indforståede pr. nummer. Dette gælder ikke anmeldelserne; et dårligt rollespil/supplement skal sables ned med al tilhørig tåbelighed.

Og så mit forslag. Hvad med at starte et PBM-spil i Fønix, lidt i stil med Brevitas fra FASTAVAL. Fønix kunne trykke baggrundsmateriale og vigtige begivenheder og folk kunne skrive til hinanden, samt til vigtige NPC'er, styret af Fønixfolk.

Til sidst en advarsel til alle der tænker på at deltage i Semper Ardens-arrangementer; vær sikker på, at du kommer med. Min kæreste og jeg tilmeldte os deres Live Vampire-arrangement, men da det blev flyttet kunne vi ikke komme med. Der blev lovet, at vi ville få vores penge tilbage. Det er nu et halvt år siden. Gentagne telefonopkald har ikke virket og vi har snart opgivet at få vores 175 kr. tilbage.

Nå, keep cool. Til næste gang osv.

Jacob "Jacob" Klünder (Orken)

## !HWA' SÅ?

Jeg er ganske enig i mange af dine betragtninger, for så vidt angår gode læserbreve. Selvfølgelig er det fedt at høre hvad folk kan lide og ikke lide ved bladet, men de rigtig kødfulde læserbreve er dem, der præsenterer et problem, en idé eller nogle tanker som kan skabe debat eller belyse et eller andet. Du gør det selv, idet du påpeger dit lille problem med Semper Ardens. Det er ikke uvæsentligt at fortælle den slags videre.

Vi er selvfølgelig også altid glade for de forslag vi får. Din idé om et PBM-spil lyder interessant, men jeg skal være ærlig og sige, at jeg ikke tror nogen på redaktionen har overskud nok til at engagere sig i så stort et projekt. Det er dog ikke utænkeligt, at Fønix kunne være et medie for et sådant spil - hvis nogle læsere (som f.eks. dig selv) skulle have en idé. Det er jo også sådan vi får nyt blod, nemlig når læsere bliver til bidragsydere.

Jeg skal ikke kunne sige om vi er blevet for kultagtige, men jeg synes bestemt ikke Fønix er blevet et useriøst blad. Vi prøver at sprede os i mange retninger, og af og til sker der en smutter. Men hvis man aldrig prøver noget nyt, bliver man virkelig indforstået og kedelig. Så hellere kultagtig og til tider useriøs.

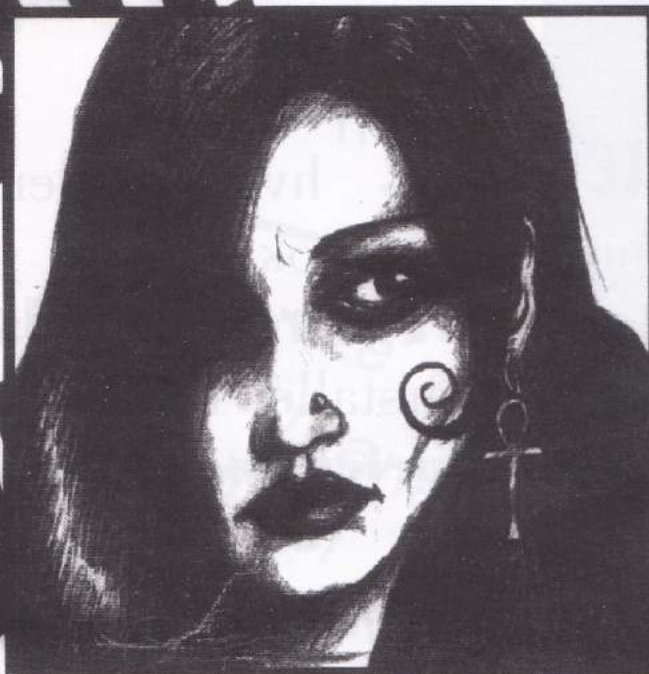
Rasmus "Rasmus" Rasmussen (Brevkassemanden)

Det var det for denne gang. Lad mig slutte af med at nævne Mikkell Brunberg, som tilsyneladende har mistet en del ting på dette års Fastaval. Hvis du har hugget hans pølsepenalhus (der står "Mikkell er dejlig" på), hans orange kartonmappe (fuld af tegninger) eller hvis du er den tjener fra banketten som "lånte" hans hvide skjorte, så tag og ring til ham på tlf: 4225 4534.

Og hold endelig ikke op med at skrive ind. Det er dejligt at have noget at lave her i rottehullet. Der er blevet så frygtelig ensomt uden Ronni. Jeg fryser. Jeg er tørstig. Jeg er så træt. Ronni er det dig? Ronni? R...



Goblin Gate • Rollespil • Brætspil • Tabletop • Kortspil • Figurer • Maling • Terninger • Romaner • Video • Playstation • Cd-Rom spil • Café  
Danmarksgade 66 - 68, 9000 Aalborg, Tlf: 98 13 37 24, Fax: 98 13 45 24 (Butik og postordre) • Graven 27, 8000 Århus C., Tlf: 86 19 43 11 (butik)



Anastasia, Goth Chic:

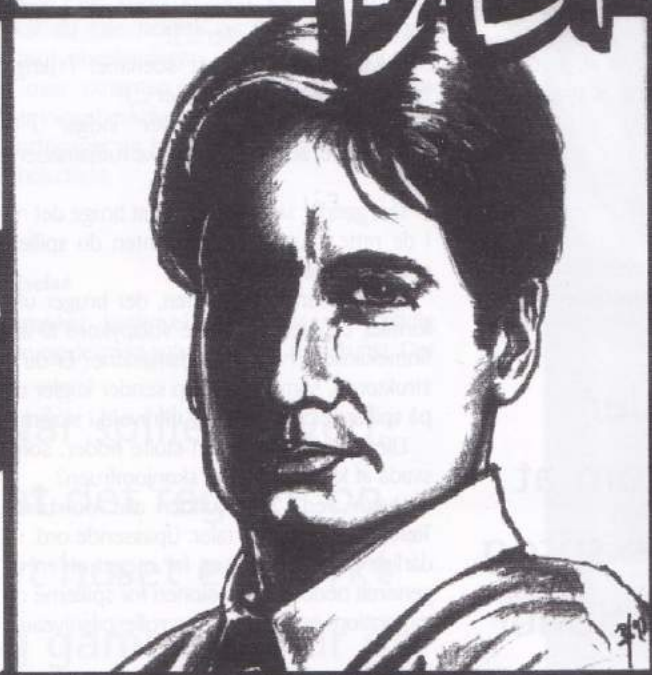
"Li' som blod ik' ... og så er der også så dejli' mørkt!  
-Et digt: Jyhad cards - papercut - artery - black hole!"



Anders "Spock" Mikkelsen, Nørd:

"Goblin Gate to godeely go where mo nan has done!"

# DERFOR



Fox Mulder, Special Agent, FBI:

"Goblin Gate - Watergate - Colgate - Rossgate...eh -  
Rosswell Gate? Se Scully... En UFO!!!"



Cthulhu, Great Old One:

"Ia Goblin Gate catanga fh'we vre-mlagn pthe!  
(Oversat: Goblin Gate sender altid portofrit!)"





"Shut the fuck up!" hvæsedede den inkvisitoriske munk på gebrokkent

**Nørrebro-engelsk.**

Stedet var et sydfransk kloster, årstallet 1232.

**Illusionen var brudt, scenariet dødsdømt.**

*Ja, vi skal arbejde med sproget!*

# Sprogspasmer

- en HMSBR-artikel af Jacob Schmidt-Madsen

## Ansvar

Som spilleleder påtager du dig ansvaret for at underholde en gruppe spillere en hel aften igennem. Dette betyder ikke, at du er en solo-entertainer, som kæmper for at vinde publikums gunst. Naturligvis skal spillerne også yde deres. Men alligevel må du forvente, at størstedelen af kritikken falder tilbage på dig. Spillerne er trods alt i overtal.

Forestil dig dem som en flok glubske ulve, du kun kan holde fra struben ved hele tiden at kaste mere blodigt kød ud til dem.

Løber du tør eller kaster ved siden af, er de over dig - og dette med rette. Du lovede at mætte dem, men havde kun slagtet det halve lam.

## Ordets magt

Rollespillets oprindelige idé opererer kun med to begreber: Ord og Fantasi. Ordet er udspillet, der hele

Det gælder  
simpelthen om at  
bruge det rette sprog  
i de rette situationer

tiden nærer fantasien og sørger for, at den udvikler sig under kontrol. Uden ordet løber fantasien løbsk, hvilket kan være ganske spændende, men intet har at gøre med rollespil. Med de forkerte ord afspores fantasien og forvrænger eller kvæler sindets billeder.

Det drejer sig altså om at kunne kontrollere ordet, og til dette formål slår jeg ned på tre ømme punkter: Jargon, stemmeføring og beskrivelse.

## Jargon

Jeg har valgt at sætte jargon øverst på dagsordenen, da dårligt sprogbrug har været årsag til mine absolut mest rædsomme spiloplevelser.

Inden du kører et scenarie, er det tvingende nødvendigt, at du sætter dig ind i genren, stemningen og personerne. For at vejre sprogstilen korrekt kan det være en stor hjælp at stille sig selv følgende spørgsmål:

- Hvilken tid foregår scenariet i (middelalder, Viktoriatid, fremtid eller ...)?
- Hvilket miljø foregår scenariet i (krigshelvede, helte-epik, agentverden eller ...)?
- Hvilke typer personer indgår i scenariet (forbrydere, adelige, filosofiske rumamøber eller ... ?)

Det gælder simpelthen om at bruge det rette sprog i de rette situationer, hvadenten du spiller en rolle eller beskriver noget.

Er du videnskabsmanden, der bruger uforståelige formler og hjemmelavede volapykord til at beskrive finmekaniken i din nye tidsmaskine? Er du action-instruktøren, som i korte klip sender kugler om ørerne på spillerne og udpensler ultravold i slowmotion?

Eller måske du er den stolte ridder, som med en svada af klichéer frier til skønjomfruen?

Hvem ved? Men under alle omstændigheder: Tænk dig om, før du taler. Upassende ord, utilsigtede dårlige formuleringer og for meget øh'en og bøj'en generelt nedbryder illusionen for spillerne og sænker motivation, engagement og rollespilsniveau.

## Stemmeføring

Tænk på stemmen som et instrument, hvis blotte tonefald kan ændre ordenes betydning drastisk. Rent faktisk kan en enkelt hvæsen eller et uskyldigt fløjt ofte sige mere end utallige sætninger og tilmed nære fantasien bedre.

Stemmeføring kan dog også være ødelæggende, og du skal lære dine egne begrænsninger at kende. Vi kender alle den mandlige spillers pigefalset og monstret, hvis dybe brølen udløser et hosteanfald.



De'  
æddermaneme  
vildt!

Det er bedre at sige hviin! end at udstøde en hæsskrigen, som alligevel knækker over i pubertetsralen.

Hvad jeg vil frem til er, at du skal tro på det, du siger. Hvis en person råber ad en spiller, nytter det ikke at hviske forlegent, fordi du ikke lige kender offeret. Råb, når der skal råbes, og gem den nervøse stammen til den ængstelige, gamle dame i storby-mylderet.

Ydermere skal du tage højde for situationen, så du sørger for at rive spillerne med. Er det en heftig biljagt, skal du tale hektisk og hele tiden presse spillerne for lynbeslutninger, medmindre de vil tage turen ud over skrænten i næste sving. Er det en dyster stemningsbeskrivelse skal du tale langsomt, holde kunstpauser og bruge det at hæve stemmen som en chokeffekt.

#### Beskrivelse

Når vi snakker beskrivelse, snakker vi samtidig fantasiføde og dermed antydningens ædle kunst. Det


Når spillerne ved,  
at det regner, og  
at huset er mørkt  
og gammelt, har de  
hver især allerede et  
særdeles godt  
billede af scenen.

drejer sig rettere sagt om at vække fantasien uden at sætte den i bås.

Som beskriver skal du huske på, at du er







Vær hilset ædle  
fremmede

#### Medie-tippet

Inspirér dig selv - udnyt et medie! At læse i en bog eller se en film inden spilstart kan ofte være bedre forberedelse end at nærstudere scenarieteksten.

Find noget passende, der kan hjælpe dig ind i stilen. Fx. er Anne Rice perfekt til Vampire, John Woo til totalaction, Blade Runner til fremtidsdystopi og Raymond Chandler til en hårdkogt underverden.

#### Tal med dig selv!

Den bedste forberedelse, hvad angår stemmeføring, er at lege personlighedsspaltet foran spejlet. Læg stemmer til dine bipersoner og tilegn dem små fraser eller udtryk, som går igen i deres sprog. På denne måde kan du skifte personlighed ved blot at ændre lidt på stemme og tonefald (er specielt nyttigt, når flere bipersoner indgår i samme scene).

Med hensyn til situationsbeskrivelser kan du øve dig ved at læse højt af en bog eller citere filmreplikker (se Medie-tippet ovenover).

historiefortæller og ikke scenariereferent. Det er din opgave at præsentere scenariet med egne ord og indfald, ikke at lave en nøjagtig gengivelse af en andens skøre idéer - dét kaldes plagiat og er i alle henseender en kedelig ting. Derfor: Kig aldrig i scenariet under spilforløbet!

Når du har lagret scenariets overordnede forløb i din underbevidsthed, er du klar til at spille. De detaljer, du ikke husker efter anden komplette gennemlæsning, er ikke væsentlige for at få et godt spil.

Og dine beskrivelser bør som oftest centrere sig omkring detaljer. Grundtrækkene i en beskrivelse kan du trygt overlade til den enkeltes fantasi. Når spillerne ved, at det regner, og at huset er mørkt og gammelt, har de hver især allerede et særdeles godt billede af scenen. Det er ligemeget om den ene spiller ser vedbendklædte mursten og den anden rådne træbjælker, så længe de blot er enige om, at det er et hus.

Det er detaljerne, som giver associationer til den store sammenhæng, og det er detaljerne, som kan være væsentlige i scenariet (er brevet skrevet med blæk eller blyant? Halter den fremmede på højre eller venstre ben?). En god beskrivelse af et maltrakteret lig er fx. at fokusere på et opspilet øje frem for på blodet og indvoldene. Det gælder om at fange detaljen og på den måde nære frem for at fastlåse spillernes fantasi.

Beskrivelser afhænger naturligvis også af situationen. I en ildkamp skal du kort præcisere, hvor kuglerne rammer, og hvordan personerne bevæger sig rundt. Under et indbrud skal du koncentrere dig om spillernes frygt for at blive opdaget: knirkende gulvbrædder, vaser, som vakler på bordkanten, lyskontakter, der tændes ved uheld, osv.

Husk desuden altid på, at dine spillere har flere sanser end synet. Skarpe lugte, vamlé smage, hvinende lyde og slimede berøringer fungerer præcis

## I hvor mange dele skal zombien parteres, før den holder op med at ralle og gurgle blod?

ligeså godt som synsbeskrivelser. En kombination af de forskellige sanser er faktisk fortræffelig i antydningøjemed. Fx. stritter nakkehårene altid af begejstring, når en spiller hører den klaskende lyd af noget koldt og klamt, som glider ned langs hans ene ben i det mørke kælderrum, hvor en kvalmende stank af muldjord og død hersker!

#### Totaloplevelsen

Når først du er faldet ind i jargonen, og dit stemmeleje har stabiliseret sig, kommer beskrivelserne næsten af sig selv. Rollespillet bliver en selvfølge og kræver ikke andre anstrengelser end at åbne munden.

Det er blot vigtigt, at du føler stemningen og holder spillerne på pinebænken lidt længere, end de egentlig kan klare det. Hvor længe kan de liste omkring i huset, før morderens kniv glimter foran deres øjne? Hvor mange hjul kan lastbilen tåle at miste, før den vælter rundt og eksploderer i et flammehelvede? I hvor mange dele skal zombien parteres, før den holder op med at ralle og gurgle blod?

Det er i sådanne få, åndeløse sekunder, at totaloplevelsen, det ultimative fantasitrip, det perfekte samspil mellem ord og fantasi, opnås. Vi ses på den anden side!





## GRAND PRIX- KØBENHAVN

6-7 SEPTEMBER, 1997

# Spil mod de bedste spillere i København.

Når verdens bedste **Magic: The Gathering**<sup>®</sup> -spillere mødes i København, er det noget du ikke må gå glip af! Grand Prix-København er åben for alle DCI<sup>™</sup> medlemmer. Denne eksklusive **Magic**-event afholdes i Idrætsparken.

#### Grand Prix-København i stikord:

- De 32 bedst placerede spillere deler en præmiesum på 10.000 \$
- De 8 bedst placerede spillere kvalificerer sig til Pro Tour-Chicago (oktober 1997)
- *Mirage*<sup>™</sup>-*Visions*<sup>™</sup>-*Weatherlight*<sup>™</sup> Constructed (squandered Resources er banned i dette format)
- Kendte Magic kunstnere signerer deres billeder
- Mange side turneringer:  
Constructed: 20 kr.  
Limited (Japansk, Kinesisk, Koreansk, ...): 100 kr.

Det koster 150 kr. at tilmelde sig Grand Prix'et.  
Det er nødvendigt at forhåndstilmelde sig.

Dette gøres ved at kontakte den danske **Magic** hotline  
(tilmelding starter 4. August) på flg. telefon nr:

**Magic Hotline Tlf: 3296 6932**  
email: [magic-hotline@cybernet.dk](mailto:magic-hotline@cybernet.dk)





# Fokus på

# FANTASY

af Hans Peter Hartsteen med hjælp fra Mikkel Sander

## Fokus på Første Søndag

Da liverollespil kom til Danmark omkring 1990 var det fantasyscenarier i AD&D-stil, der tiltrak folk. Selv om live har udviklet sig meget siden dengang forbinder folk stadig live med de store, billige, kampscenarier - og det er med god grund, for fantasyscenarierne lever i bedste velgående.

Den første søndag i hver måned mødes mere end 500 livespillere for at spille 'første søndag i Hareskoven'. Scenarierne har på sin vis har udviklet sig til en genre for sig selv. Der er ingen fortilmelding, det er ufatteligt billigt at deltage (10 kr.) og hvis man kun har en vag fornemmelse af hvad live er, er det helt sikkert et godt sted at starte, for det er i høj grad i denne smeltedigel, at miljøet samles.

En ikke særlig observant kritiker vil hurtigt opdage, at de mange spillere autonomt vælger deres egne roller (indenfor reglernes begrænsninger) og derfor er umulige at lave et velfungerende plot til. Folk har dog tilsyneladende affundet sig med dette - og de har skabt deres egne intriger; både mellem de store hold og de enkelte spillere. Denne 'kampagne' handler i høj grad om alliancer, religion og territorium, for der er kun meget få mønter og genstande i omløb.

Når man første gang dukker uforvarende op som spiller er det svært at gennemskue den meget interne handling, men som i enhver anden rollespils-kampagne løsner det op med tiden. Man behøver i øvrigt slet ikke at følge kampagnen for at more sig, for det første søndag er blevet mest berømt for er, at der altid er rig mulighed for at rode sig ud i småkampe, dueller og slag med flere hundrede soldater.

Det er ganske nemt at deltage i scenarier første søndag. I København er det nok bare at møde op på Hareskoven Station klokken 10 (bemærk at næste scenarie først er i oktober) hvorimod man i Århus bør kontakte foreningen Einherjerne inden man møder op ved 'kilden i wilhelmborgs skov'.

Selv om der i begge byer er blevet spillet i cirka lige lang tid (6 år) er antallet af spillere i Århus markant lavere end i København. Derfor er det planen, at Einherjerne vil forsøge at tiltrække med kvalitet. Til Einherjernes overnatningsscenarier er det således muligt at bygge rigtige borge af rafter og udføre belejringer med stiger, torve og kastemaskiner! Det næste af disse scenarier (Nemfrego 3) vil blive afholdt dette efterår.

## Udstyr

Inden du drager ud i den store mørke skov for at spille elver er det vigtigt at finde noget elvertøj og -udstyr. Det er selvsagt ikke en god idé at møde op i selvløsende Hummel kondisæt, skovmandsskjorte, Champion utøj eller sort kutte. For det første fordi mange andre har det på i forvejen og for det andet fordi det sjældent passer til rollen. Det skaber utrolig god stemning, hvis folk er klædt godt ud og det dræber stemningen hvis folk ikke er det.

Det behøver hverken at være dyrt eller svært at lave en dragt. Det nemmeste er at klippe hul i midten af et af din mors lagner (men din mor vil sikkert ikke blive glad). Hvis du er mere kreativ kan du sy en kutte eller en kappe. Det er let og billigt, men det kan blive kedeligt at se på hvis du ikke tilføjer nogle detaljer. Hvis du har tid kan du også forsøge dig frem med skindbukser, læderkofte eller broderet tunika. Der er nok af tegninger der kan give inspiration i vores gamle rollespilsbøger. Noget af det, der giver den bedste effekt i live, er at lave en hat.

En anden meget stemnings skabende faktor er små genstande som folk slæber rundt på. Det kan være rottekranier, sære smykker eller andet nips, der vækker din dragt til live og giver den (dig) personlighed.

Hvis du følger disse råd kan det ikke gå helt galt for dig... så held og lykke som elver.

Scenarie	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Dies Irae	8-10/8	Hareskov	Semper Ardens	32951083
DEFCon 35	uge34?	Roskilde	Def42?	
Kong Eriks Gæstebud	29-31/8	Roskilde	Hjørdis Ulrich	53671090
Søsloppet	27-28/9	Gladsaxe	Daniel BB. Clausen	44443745
Juniorscenarie	27-28/9	Karlstrup	Semper Ardens	32951083
Mad Max	29-30/11	København	Alrune	33795010
Julefrokosten	27/12	København	Alrune	33795010

Hvis du vil have dit scenarie i kalenderen - så send dit materiale til redaktionen før den første i alle lige måneder.

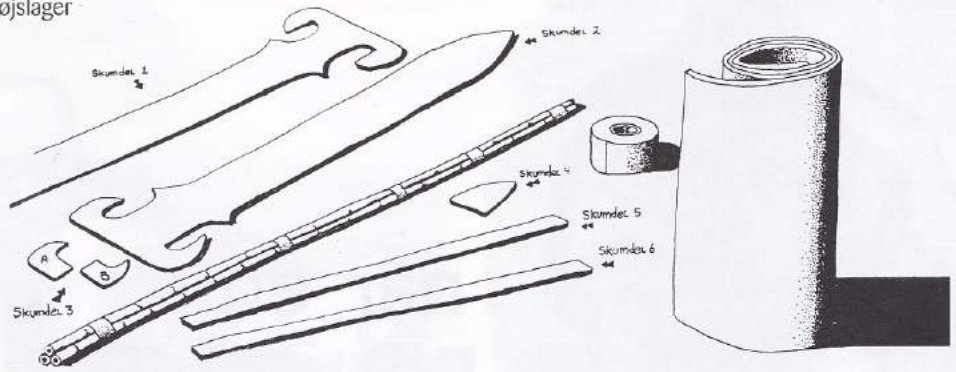
v/ Hans Peter  
Hartsteen  
-Gutten med  
kuttet?



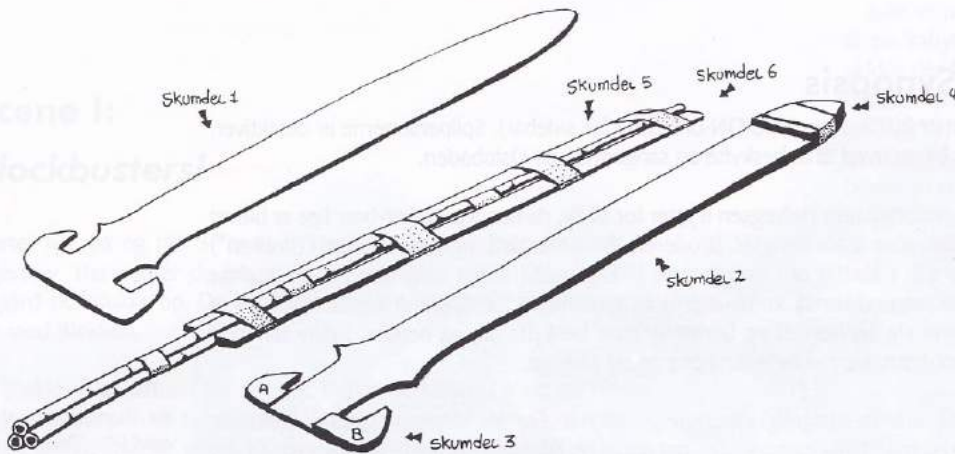
## Våben

For at kunne lave et sværd har du brug for følgende:

- 1 liggeunderlag fra Jysk Spændetojslager
- 1 rulle sølvfarvet gaffatape (og lidt dobbeltklæbende tape)
- 3 tynde bambuspinde.
- 1 saks & 1 hobbykniv



1. De 3 mindre bambuspinde skal disse tapes sammen til en 'stamme'.
2. Du skal herefter skære våbnets form ud i liggeunderlaget to gange, så du har skumdel 1+2.
3. Hvis du laver et sværd, skal du bestemme dig til om du vil have parerplade. Hvis det er tilfældet skal du skære formen i liggeunderlaget (del 3a+3b). Parerpladen kan også laves af 1/2 bøjle.
4. For at polstre klingens læggers et lag polstring omkring stammen (del 4+5+6). Det kan gøres som vist på tegningen eller med ét helt stykke underlag, der lægges én gang rundt om stammen.
5. Så klister du skumdele 3+4 sammen som vist på tegningen og sætter klingerne på stammen (eventuelt med dobbeltklæbende tape).
6. Til sidst skal du lukke sværdet Og "beklæde" det med sølvgaffa så liggeunderlaget er helt dækket. Det ser pæneste ud hvis tapen lægges på langs af sværdet. Hvis man vil gøre noget ekstra ud af sit sværd kan det udsmykkes med en lille ædelsten, runer eller læderhåndtag.



Hvis du synes at det er for svært at lave et sværd, kan du starte med at lave en kølle eller en stav. Det gøres ved at rulle liggeunderlaget 3-4 gange rundt om bambusstammen. Husk at trævåben skal beklædes med brunt tape.

Det første våben du laver bliver sjældent særlig godt. Derfor er det en god idé at lave flere våben og afprøve dem på dine venner. Det er ikke nødvendigt at bruge bambus til stammen. Alt kan bruges bare det holder.

Når dit våben er færdigt skal det kunne leve op til følgende krav:

- Alle våben skal være forsvarligt polstret. Der må ikke være skarpe kanter på det polstrede våben eller skjold.
- Pilespidser skal have en diameter på min 5 cm.
- Alle våben vil blive tjekket og godkendt/ underkendt inden et scenarie. Våben der ikke er forsvarligt polstrede må ikke benyttes i spillet.
- Det er en god idé at medbringe tape og polstring til at forbedre underkendte våben og reparere skader under spillet.



Har du nyheder, artikler eller livestof til kalenderen kan du sende dit bidrag til:

**Fønix - Live**  
c/o Hans Peter Hartsteen  
Vermlandsgde 77 4tv  
2300 Sundby

Deadline for indlæg er den første i alle lige måneder.

Ulrik Kampf går og pusler med planer om at arrangere Danmarks første internationale Fantasy livescenarie (1500+ deltagere) på Bornholm. Alle der kunne have interesse i at hjælpe med planlægningen til scenariet kan ringe til inden 1. september til Ulrich på telefon 56911060. Alle arrangørmøder er på Sjælland.

Foreningen Alrune har netop indrettet et sekretariat. Adressen er:

**Alrune**  
Gasværksvej 15,  
Baghuset, 3. Sal.  
1656 København V.  
Telefon 33795010

Alrunes bestyrelse har meddelt, at foreningen fast vil arrangere scenarier den sidste weekend i hver måned.

Følgende foreninger arrangerer første søndag:

**Einherjerne**  
Jakob Schrøder  
Viborgvej 64 st  
8210 Århus V  
86153284

**Semper Ardens**  
Artillerivej 9b 2.tv  
Telefon 32951083



Thomas Jakobsen - Sarah Cederstrand - Jakob Berg  
illustreret af Palle Schmidt



# når en engel synger



Et action-scenarie for 4 spillere

#### Om scenariet:

Når en engel synger blev til under Fønix' marathonscenariekonkurrence på Fastaval 97. Ud fra emnet "Forrædderi" havde forfatterne 24 timer til at skrive et scenarie. Dette scenarie blev skrevet på 3 timer. Hurtigt bikset sammen, nemt at gå til og frem for alt underholdende - Sådan skal et vindscenarie være!

#### Om spillet:

FUSION er et dansk spilprojekt der har været undervejs i mange år. I store træk, er det et spil om detektiver i Danmark. Efter indførslen af "Selvbeskyttelsesakten", har private fået større mulighed for at udøve politiarbejde. Samtidigt er våbenloven blevet lempet gevaldigt. Når en engel synger er IKKE et typisk FUSION-scenarie, men forfatterne (Palle Schmidt og Malik Hyltoft) er mere end glade for, at folk lader sig inspirere.

## Synopsis

Året er 2012, Vi er i FUSION-universet (se sidebar). Spilpersonerne er detektiver, der bliver hyret til at beskytte en sangerinde på Oslobåden.

Sangerinden Julie Helveggen frygter for sit liv, da hendes rocker-bror lige er blevet løsladt efter 5 års fængsel. Broderen (Bo Bæksgård, også kendt som "Blokken") sladrede i sin tid om sine brødre i "Englene", hvilket blev til en af de største rockersager i dansk kriminalhistorie. Julie mener, at Englene kunne finde på at hævne sig via hende, og beder SP'erne beskytte sig på hendes sidste tur med Oslobåden. Hun vil herefter bosætte sig i Norge.

Der opstår (selvfølgelig) visse komplikationer: For det første er Julie ikke Blokkens søster, men hans kæreste. For det andet, er Blokken skjult i hendes kahyt, så det i sidste ende bliver ham SP'erne skal beskytte.

Hov, glemte vi at fortælle, at det i sin tid var SP'erne, der foretog den noget voldelige anholdelse af Blokken?

## Oversigt over scener:

### Scene I: Blockbusters!

SP'erne anholder Bo "Blokken" Bæksgård

### Scene II: 5 år senere

SP'erne hyres af Julie Helveggen, Blokkens "søster"

### Scene III: 24 timer på en båd

Indledende øvelser, attentat mod Blokken, Julie stikker af

### Scene IV: Kan du finde Julie?

En snigskytte i læder, dødsmetalsrockere og masser af action

### Scene V: Shootout at the MC Parking Deck

Den store voldsfinale

#### Tak til:

Bo Thomasen for at hjælpe med billedokumentation og passe rigtigt godt på disken.

Ernst Jensen for at være en ond slagter at skue.

Jakob Bondesen for udprintning.

Just "post, æblemost" L.

Hansen for korrekturlæsning.

Luisa Carbonelli for hjælp med layout på Xpressen og styling af Ernst.

Max Møller for at minde os om konkurrencen.

Palle Schmidt for tegninger.

Peter C. G. Jensen for at skubbe deadline 4 timer.

Rasmus Aggerholm for at være sej med en computer og have langt hår.





## Scene I: Blockbusters!

Vi starter lige på og råt. SP'erne er klar, de står i position omkring på Amagertorv. Her venter de på, at den eftersøgte rocker Bo "Blokken" Bæksgård skal dukke op. De har betalt stikkeren Mogens, for at aftale et møde med Blokken.

Da Blokken ankommer, går det galt. Han hiver Mogens med ind i Illum, og tager rulletrappen op til cafeteriet. Gigolos og gamle damer skal snart få kaffe og sukkerknalder galt i halsen, når SP'erne kommer og kampen bryder ud. Glasborde med varm kakao, forfjæmskede unge piger og en overmodig stormagasinvagt er blot nogle af elementerne. Skydevåben frarådes, men rå gadevold er sejt. Inden det hele er forbi, for blokken smidt Mogens de 4 etager ned i den indre gård, gennem tilbudsannonsen og lamper fra loftet. Mogens lander i parfumeafdelingen, men overlever - det gør slimebags desværre ofte. Og Blokken bliver anholdt.

## Scene II: 5 år senere

Et kontor i Ørestaden. Detektiverne er uden aktuel sag, og kan i Xpressen læse om den store rockersag (handout).

Døren går op. Pigen er sød, ikklædt gul sommerkjole og en fløjlsblød stemme. SP'erne er snart hooked. Pigen (Julie Helwegsen) er Blokkens søster, og hun frygter at

blive offer i en hævnaktion. Vil I ikke nok hjælpe - det er jo også lidt jeres skyld det hele? SP'erne skal beskytte Julie i 24 timer, ombord på Oslobåden, M/S Freja. De får turen betalt, og stanndardhyre + risikotillæg mv.

## Scene III: 24 timer på en båd

Den store rundtur (se "Setting"). Julie inviterer på en lille middag i restauranten. Alle skal hygge sig, og senere skal hun synge på Café Røskva.

Blandt publikum på Røskva, opdager SP'erne stikkeren Mogens, der sidder sammen med nogle fæle karle (ligner rockere i "civil"). Får SP'erne fat i Mogens på tomandshånd (han skal jo også på toilettet) kan de ruske ham lidt. Mogens fortæller, at han er blevet kidnappet (løgn) af nogle rockere, der vil have ham til at finde Blokken, som de ved er ombord. Mogens er allerede blevet betalt, men det siger han ikke noget om.

Julie vil på et tidspunkt tage SP'erne med til sin kahyt, og afslører herved at Blokken sidder der (og det er hendes kæreste). Han hilser venligt på SP'erne ("no hard feelings?"), og lover at tidoble deres hyre, hvis de vil passe på ham også. Samtalen bliver afbrudt, da 3 rockere vælter ind i kabytten med oversavede haglgeværer og grimme attituder. Julie stikker af i kampens hede, og blokken kræver nu, at SP'erne hjælper med at finde hende.







## Scene IV:

### Kan du finde Julie?

Nu er det om at holde tungen lige i munden. Uanset hvor SP'erne leder, vil de fornemme at de ikke er velkomne. Blokken kan fortælle, at den norske rockerbande Heimdals er i position til Englene, og at de måske vil kunne hjælpe?

Julie har gemt sig i dødsmetalbaren Mjølners Hardcore, hvor man vil kunne finde hende. Der bliver kastet røde laserlys rundt på dansegulvet, hvor alle synger med på supernummeret "Hitman". En af SP'erne opdager pludselig, at et af laserlysene ikke bevæger sig; det er fastlåst på Julies bryst. Om den smarte snigskytte vil vente, til han kan ramme Blokken, eller er tilfreds med at nakke Julie, er op til dig - em giv SP'erne en chance for at reagere. Snigskytten bruger lyddæmper, så indtil SP'erne trækker våben, vil ingen i baren bemærke noget (de er ret stoned).

Snigskytten er iklædt sort lædertøj, og vil flygte ret hurtigt. Med masken han har i lommen, vil han kunne forsvinde i fetichbaren. Man vil dog hurtigt kunne spotte ham, da han ikke har det så godt med at blive gramset på af mænd i gummistøvler og latexunderbukser.

## Scene V:

### Shootout at the MC Parking Deck

Den store "nu-skal-rockersvinet-ha'-med-gøbben" finale, er berammet til bildækket. Her er utallige motorcykler, og nem adgang til forstærkninger.



Her skal tænkes hurtigt. Lad den indre John Woo komme frem, og går grassat i action, tju-bang, blod, bræk og tårer!

#### Ideer til et shootout:

- motorcykler der vælter og senere sprænger i luften, med ildkugler og sort røg til følge.
- Vandpytter og olieklatter, der er med til at give stress og kan bruges som glidebaner.
- Mindst én slow motion scene, hvor folk kaster sig gennem luften med 2 pistoler.
- Brandalarmen starter, og dækket bliver spulet over af de mange sprinklere.
- Forstærkningsrockere, der er boostet med skudsikre veste, knøjern og 9mm pistoler.
- Dyrkning af "glid-ned-af-trape-på-ryggen-og-skyd-med-to-pistoler" diciplin.
- Brug af rocker med skudsikker vest som skjold.
- Vognporten åbner pludselig, og en rocker falder skrigende i det frådende hav.
- Heimdals dukker op, og bliver sure fordi det er deres bikes der er i skudlinien.

#### Setting

Oslobåden M/S Freja har skiftet klientel, og er ikke længere indrettet til familieturisme. Istedet er den blevet udvidet til at være være Europas største flydende party. Her er diskokugler, technohuler og fetichsteder. Barerne er åbne 24 timer i døgnet, og i casinoet vaskes sorte penge hvide mens pusherne holder til i hjørnerne. M/S Freja er med andre ord blevet mødested for norske dødsmetaller, danske sadomasochister og frihedshungrende svenskere.

#### Casino Udgård:

Dette er skibets hjerte. Musikken og dresscoden skifter med døgnets rytme. Om morgenen er det technofolket der går amok, mens jetoneren skifter hænder i stroposkoplysets skær. Ved frokost overtager de hjernebombede dødsmetaller og serveringen skifter til læder og kæder. Ved aftenstid skifter det mere over i lak og plastik, for ud på de sene natteimer at blive stedet hvor "anything goes" og pilleme holder tempoet oppe.

#### Cafe Røskva:

Skibets hvilested. Man drikker whisky, kølig fadøl og får kronisk astma af den tykke røg. På scenen synger 3 søde piger på skift tidens ballader, med stemmer der flyder tykt af sex og sødme. En af sangerinderne er Julie, som SP'erne skal beskytte.

#### Lokes Dæk:

Skibets strip og pornobar. Her er det muligt at betale sig fra alle former for underholdning, men nøgne kvindekroppe bevæger sig i det farvede lys og op og ned af forkromede totempæle på baren. Barpersonalet er topløst og i et bur af pigtråd over baren, sidder en neongrøn rotte med solbriller og et bredt grin.

#### Mjølners hardcore:

Dødsmetallernes dansehal. Høj musik, dødsbas, pigtråd, plastickranier, store mænd og sorthårede kvinder i bikerlæder. Alle der ikke følger dresscode står til røvfuld, med mindre de selv sparker røv. Her er den norske rockergruppe Heimdals herrer i eget hus.

#### Bildækket:

Her holder en masse motorcykler.



# Spilpersoner



**Anders Böes, 34 år,  
ejer af Böes og Co.**



Anders er enlig, og han nyder det. Har tidligere læst jura, men faldt fra pga. manglende spænding. Arbejdede som sidegavevekslerer, og levede af at ruinere andre. Også dette blev kedeligt, men nu havde han penge på lommen. Anders havde siden selvtægtsaktens indførelse drømt om at starte et detektivbureau, og det var nu muligt. Böes og Co. har indenfor de sidste år fået et succesfuldt renomme.

**Rene Møller, 37 år,  
kompagnon.**



Rene er en af Anders' gode venner. Havde tidligere job i et shipping firma, og var næsten altid i Thailand. Efter en større sag med prostitution blev Rene fyret og sendt hjem, hans kone flyttede fra ham og tog sønnen Nikolaj med. Anders skaffede ham et job, og hjalp ham ud af hans efterhånden heftige alkoholmisbrug. Rene var i sin tid militærnægter, og bryder sig ikke om våben.

**Sofie Hermansen, 28 år,  
det flinke ansigt.**



Sofie er uddannet datalog, og har i tidsånden slået sig ned som single-pige. Fandt computersikkerhedsbranchen for akademisk og søgte større udfordringer. Efter en tid som securitasvagt er hun nu fastansat hos for Böes og Co. Virker snerpert på nogle, hvilket er professionel facade. Har dyrket sportskydning på højt niveau og har bl.a en fin placering ved DM i moderne femkamp.

**Jakob Boysen, 32 år,  
den hårde mand.**



Jakob har en uddannelse som sergent bag sig, og et par år som urobtjent i det Københavnske natteliv. Holdt egentlig meget af jobbet, men blev til sidst træt af, at chefen hellere så sine mænd skrive rapporter end ruske op i de gambianske narkohandlere. Blev i sin tid overført til politiets rockerafdeling, som han forlod efter hele afdelingen blev sendt 1/2 år på afspadsering pga. for meget overarbejde. Jakob er en moralsk bevidst og retfærdig mand, der hader kriminelle og samfundsnassere.







# Handout:

Onsdag d. 3 juli 2012

# Xpressen

- Danmarks hurtigste avis

løssalg 1,25 ecu

## NÅR EN ENGEL SYNGER

### Uskyldig rocker ladt i stikken

Bo "Blokken" Bæksgård var tilknyttet rockerbanden Englene, da han blev uskyldigt anholdt af detektivbureauet Boës og Co., for at have solgt et stort parti narko, og i den forbindelse at have skudt 3 jugoslaver og en dansk pusher. Anholdelsen endte i et dramatisk opgør i Illum i København, med store materielle skader.

Efter sin heltmodige indsats i den storstilede retssag mod Englene og med hele rockerverdenen i hælene, står Bo Bæksgård nu totalt uden beskyttelse. Politiet afviser ethvert ansvar for "Blokken"s sikkerhed.

Kriminalinspektør Lund udtaler: "Politibeskyttelse er beregnet på at beskytte vidner, og retssagen ER forbi. Vi kan jo ikke lege barnepiger i en

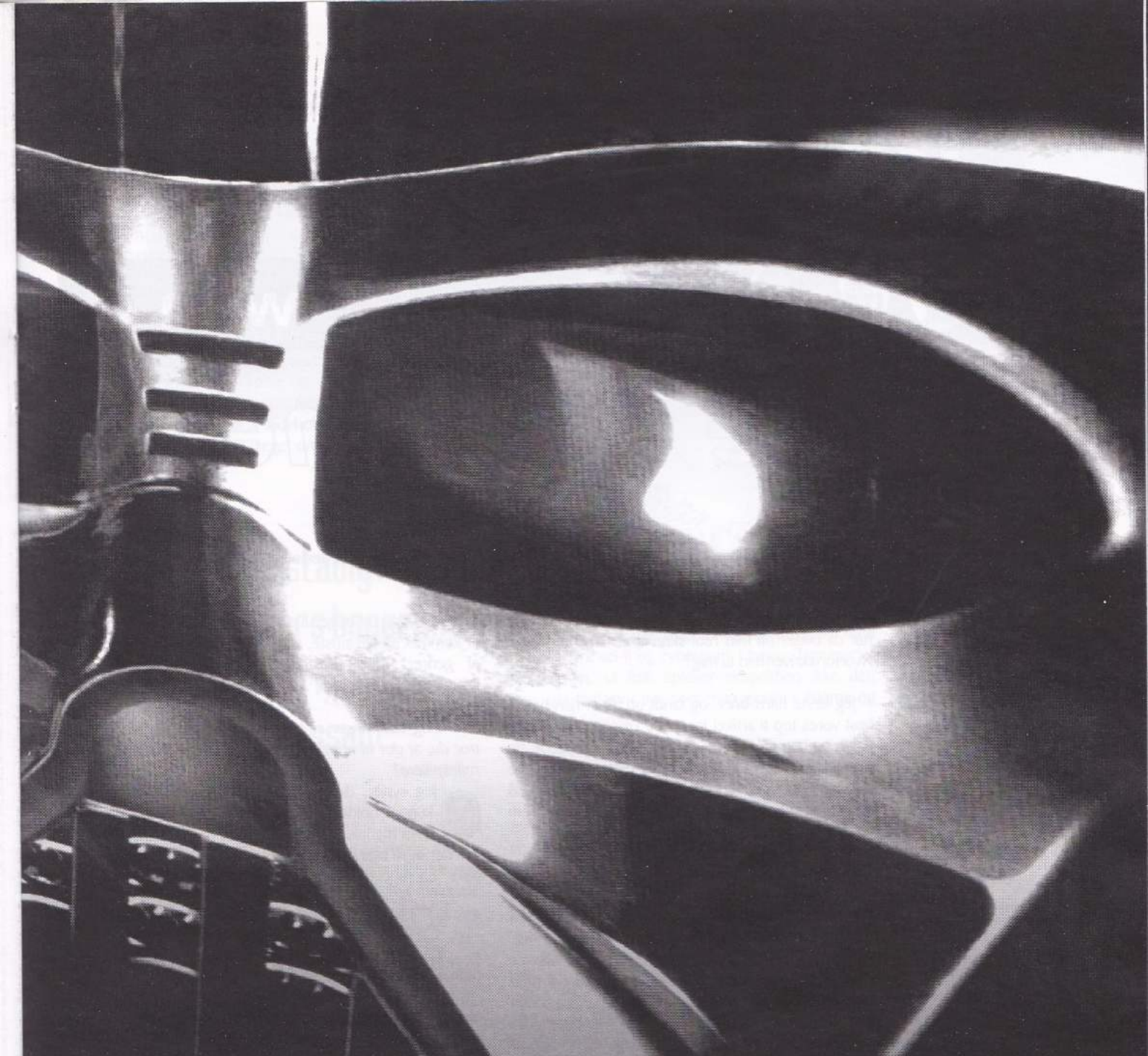


uendelighed".

Blokken afsonede 5 år i det nye rockerfængsel før han opgav håbet om, at hans venner ville bevise hans uskyld. Hans beslutning om ikke længere at dække over andres forbrydelser udløste årtiets største politiaktion. Takken fra politiet var 25.000 ecu. En latterlig lille erstatning for 5 år bag tremmer.

- Hans Lemcke





"...the patient showed signs of megalomania, paranoia, and was highly aggressive... in a recent study, we found that 87 % of our patients responded positively to hobbies as an amusing, educational form of therapy, while at the same time expanding the patients social network... and in conclusion, we feel that Mr. Vaders mental state would have been largely more stable if he had taken up a hobby in early childhood."

*Citat fra "Om at Være et Bedre Meneske"  
af Ben J. Mann Ph.D,  
Darth Vaders psykiater*

*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.



# An Interview

with a

## Game Designer



af Brian Rasmussen

e-mail til Fønix:  
brr@dde.dk

homepage:  
<http://www.agora.dk/fonix>

Jeg blev ikke så lidt overrasket, da jeg for et stykke tid siden åbnede mit mail-program og fandt et brev fra en vis Graeme Davis. Graeme Davis? Hvor havde jeg hørt det navn før? Et øjeblik senere slog det mig: Jeg har da bøger på min reol skrevet af Graeme Davis! Hvorfor skriver han til mig?

Jeg læste hans brev, og fandt ud af, at han havde læst vores top ti artikel fra Fønix 14 på vores homepage, og han ville bare lige sige, at han glædede sig over, at vi havde valgt Warhammer blandt de ti bedste rollespil nogensinde. Som om det ikke var nok, tilbød han os også nogle artikler og efter et par breve frem og tilbage, blev det også til dette interview.

*Kan du give os en kort præsentation af dig selv?*



Mit navn er Graeme Davis. Jeg begyndte at spille Dungeons & Dragons i 1977 og min første artikel blev trykt i White Dwarf i 1982. Fra 1986 til 1990 var jeg ansat hos Games Workshop, hvor jeg hovedsagelig arbejdede med Warhammer Fantasy Roleplay. Jeg har desuden bidraget med materiale til flere Vampire: The Masquerade-supplementer, og jeg har skrevet GURPS Vikings samt AD&D Celts. En af mine bøger er faktisk udkommet på dansk; Sværd og Trolddom 17 - Tyvenes Lærling.

*Du har efterhånden været i branchen i mange år og haft lejlighed til at bidrage til så forskellige spil som WFRP, GURPS og Vampire. Hvad ser du som det mest originale rollespil, der er udkommet i 90'erne?*



Det er ikke let at svare på, men mit første bud må være Storyteller/World of Darkness. Udover at være en kommerciel succes, er det også det første og eneste rollespil, der er blevet lavet en tv-serie over (omend en ret dårlig og nu også død serie).

Skønt det ikke var det første rollespil, der gav spillerne lov til at være uhyrer, tilførte det nogle hidtil usete dybere psykologiske elementer. Jeg skal dog nok tilføje, at jeg ikke synes, det har levet helt op til de oprindelige intentioner, men det er måske prisen for at ramme det brede marked. At rollespillets fatale moralske dilemmaer, vampyrer må se i øjnene,

er nok mere, end de fleste spillere ønsker at fornøje sig med.

Jeg er også ret begejstret for nogle af de spil, der er kommet på det sidste, som bygger på en blanding af genrer. F.eks. Castle Falkenstein og senest Deadlands.

*Efter lang tids fravær er WFRP endelig tilbage, men tror du, at det vil appellere til den nye generation af rollespillere?*



Jeg synes, det er imponerende, at fans har kunnet holde liv i spillet i tre år på trods af GWs manglende support, men det er klart, at der også skal nye spillere til, hvis WFRP igen skal blive en succes. I øjeblikket sælger Hogshead

### Traditionel fantasy er rigtig nok ikke det mest efterspurgt for tiden.

genoptryk af de oprindelige GW- og Flame-supplementer, og det går vist ret godt. Så enten er folks gamle bøger ved at falde fra hinanden, eller også er der faktisk kommet nye købere til! Warhammer Fantasy Battle har stadig mange tilhængere, og der er ikke nogen tvivl om, at det også har hjulpet med at holde rollespillet i live.

Jeg synes stadigvæk, at Warhammers baggrund er både original og interessant. Blandingen af fantasy, horror og humor i en barsk, mørk og beskidt verden er stadigvæk unik i forhold til mange andre fantasy rollespil. Jeg har set WFRP omtalt som "dark fantasy", og det skader som bekendt ikke at være "dark" for tiden, men jeg mener, at Warhammer har mere at byde på end det.



Hvad er planerne for "det nye" Warhammer Fantasy Roleplay?



Hmm, du burde spørge James Wallis hos Hogshead, men jeg kan da fortælle det, jeg ved. The Enemy Within og Doomstones er ved at blive genoptrykt. Der kommer et nyt scenarie som slutning på Doomstones baseret på det Mike Brunton og jeg skrev for Flame. Marienburg City er ved at være færdig. Det er Anthony Ragan, der skrev hovedparten af det oprindelige materiale i White Dwarf, der skriver den.

Jeg har selv lige lagt sidste hånd på en Warhammer GM's screen, inklusive et 16-siders hæfte med critical hits for alle tænkelige situationer. Derudover kommer pakken til at indeholde endnu et hæfte, som jeg p.t. ikke ved så meget om.

## Jeg synes stadigvæk, at Warhammers baggrund er både original og interessant.

Lige for tiden arbejder jeg på Apocrypha Too: Charts of Darkness som er en mellemting mellem scenarier og artikler såsom Apocrypha Now! Bogen består af en blanding af ældre og helt nyt materiale, og der er blandt andet helt nye scenarier af Ken Rolston, Mike Brunton og undertegnede.

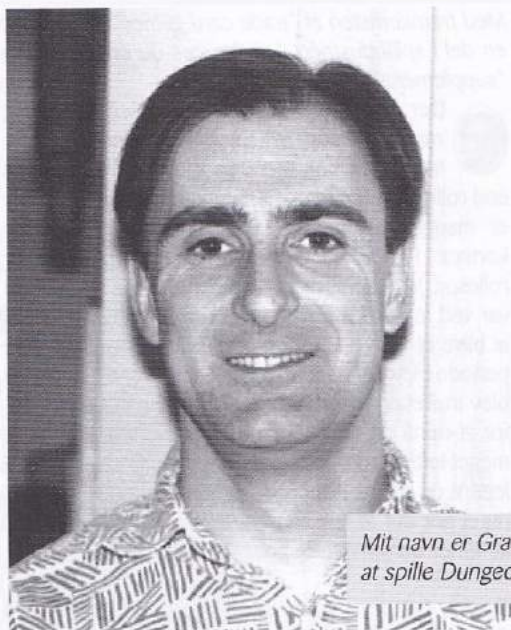
Så vidt jeg ved, er der også nogen, der er i gang med at lave supplementer om de forskellige racer fra Warhammer Fantasy Battle baseret på "army bøgerne". Jeg ved, at Hoghead arbejder på at udgive Realms of Sorcery og Realms of Chaos, men det sidste jeg har hørt er, at de har haft problemer med at få Games Workshop til at godkende manuskripterne.

Lige for tiden synes alle at være optaget af "dark horror" som f.eks. Vampire og Kult, og sommerens store hit ser ud til at blive relanceringen af science fiction rollespil. Hvis man ser bort fra Magic, synes mange spillere at interessere sig for alt andet end fantasy. Hvordan passer fantasy som genre ind i tidens billede?



Traditionel fantasy er rigtig nok ikke det mest efterspurgt for tiden. I det hele taget synes rollespil at være lidt i modvind lige nu medens kortspillene bliver stadig mere populære. Det har også betydet, at nogle af de store har måttet dreje nøglen om. Først GDW og nu Wizards of the Coasts overtagelse af TSR.

Fantasy ser ikke ud til at dominere rollespil så meget mere som tidligere, men i dag har man også mange flere genrer eller ligefrem blandinger af genrer



Mit navn er Graeme Davis. Jeg begyndte at spille Dungeons & Dragons i 1977

at vælge i mellem. Derudover skal man også tænke på, at fantasy i høj grad er blevet udskiftet med horror, dark sci-fi og cyberpunk i bøger, tegneserier og på film, så folk oplever simpelthen ikke den mængde fantasy i dag som man gjorde i 70erne og starten af 80erne.

For mig at se, skal et fantasy spil tilbyde en del mere end det sædvanlige for at appellere til nutidens spillere. TSR har eksperimenteret en del med forskellige baggrunde til AD&D gennem de sidste par år, og selv om en del af dem har mange fans, er der ingen af dem, der er blevet så succesrige at fantasy har fået en renæssance.

Ars Magica er et virkelig godt spil med en meget rig baggrund, men selv hvis det havde været foruden de

## Traditionelt rollespil vil altid have den ekstra intensitet som netværksspil aldrig vil opnå

mange ejerskift gennem de sidste par år, tvivler jeg på, at det nogensinde vil kunne blive et lige så stort hit som AD&D.

Lige nu er tiden mod fantasy, men jeg tror aldrig at genren vil forsvinde helt. Jeg er overbevist om, at folk vil blive trætte af dark sci-fi og horror på et tidspunkt, og så vil de vende tilbage til fantasy.



Med fremkomsten af "trade card games" er der sket en del i spilindustrien. Hvad synes du om dette nye "supplement" til rollespil?



Det har efterhånden overlevet så længe, at man ikke længere kan opfatte det som en dille. Magic har nok mere tilfælles med konfliktspil end rollespil, men man må samtidig konstatere, at der er mange, der har opgivet rollespil til fordel for kortspil. På en måde kan det være udmærket for rollespil. Jeg kan huske i midten af 80'erne da rollespil var ved at udvikle sig fra at være et hobbyprodukt til at blive et kommercielt "main stream" produkt. I den periode blev der indgået mange kompromiser, og der blev truffet en masse tåbelige "kreative beslutninger" for at opnå de største markedsandele. I dag har folk meget lettere adgang til dtp-systemer, så det er blevet lettere og billigere at producere bøger, og da de som regel gør det af lyst snarere end for at tjene penge, kommer der en masse gode spil på markedet.

Du har haft lejlighed til at se dit materiale udgivet i flere lande. Er der forskel på hvad rollespillere i forskellige lande synes er godt?



I Polen synes de at være ret begejstret for alt med z'er (ifølge Graeme minder polsk meget om engelsk bortset fra, at hver tredje bogstav er et 'z').

Nej, spøg til side, jeg er overrasket over, at WFRP appellerer til så mange forskellige spillere på tværs af nationale og kulturelle grænser. Jeg er i kontakt med spillere fra hele verden gennem WFRP mailing listen, og alle synes at kunne lide de samme aspekter; at skulle tænke sig om og løse problemer, at placere spilpersonerne i moralske dilemmaer samt at udforske verden.

Nu arbejder du for VR-1. Kan du fortælle lidt om det?



VR-1 er et ret nyt firma i Boulder, Colorado, der laver multiplayer spil til Internettet. Vores første udgivelse bliver et anden verdenskrigs flyspil, hvor man kan kæmpe mod spillere fra hele verden. Vi laver også andre typer spil som f.eks. et web-baseret science fiction strategispil, der er i betatest lige nu. Mit projekt er ikke offentliggjort endnu, men check vores homepage (<http://www.vr1.com/sneak/nomads/index.html>) i løbet af sommeren. (Graemes spil er nu offentliggjort og det hedder Nomads of Klanth og er en bizar blanding af Warhammer og Car Wars).

Tror du, at folk vil opgive traditionelt rollespil til fordel for de efterhånden mere og mere avancerede netværksspil?



Jeg tror, at der altid vil være plads til begge typer spil. Traditionelt rollespil vil altid have den ekstra intensitet som netværksspil aldrig vil opnå selv ikke med telekonferencer. Jeg vil tage "virtual reality" i betragtning, når der er nogen, der kan vise mig et spil med bedre grafik end almindelige MUDs og bedre "game play" end Quake. Desuden koster det ikke on-line tid, at invitere vennerne over til en spilleaften!

Internetspil har meget at tilbyde. Man kan spille med folk fra hele verden, og teknologien bliver hele tiden bedre, men lige nu betragter jeg dem som 1910-20'ernes film - et nyt medie, der først lige er

ved at skabe sig selv en plads i historien. Det bliver spændende at se, hvordan det udvikler sig de næste par år.

Her til sidst bliver jeg nødt til at spørge dig om, hvad du synes om Wizards of the Coasts opkøb af TSR?

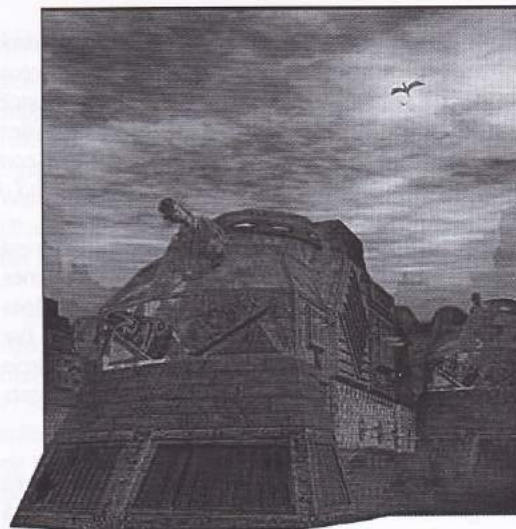


Min første tanke var, at det måtte være en aprilssnar, men det har jo vist sig at være rigtigt, og jeg må indrømme, at jeg stadigvæk er overrasket. TSR har jo altid stået som de uovervindelige.

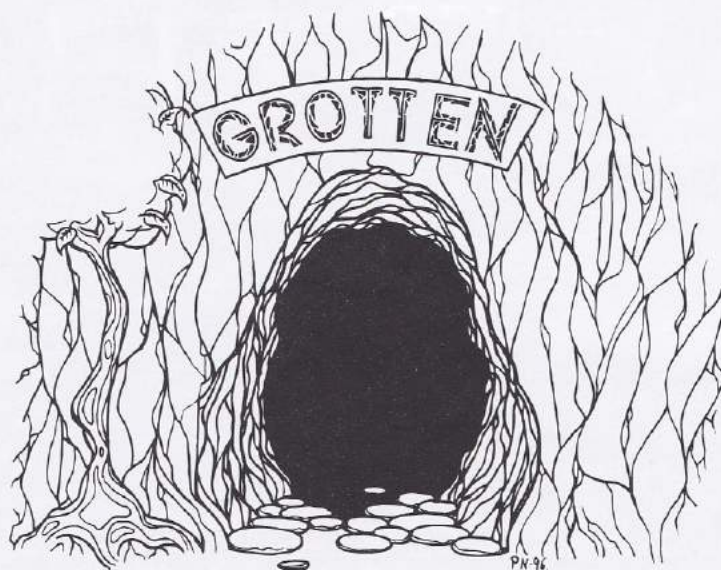
Jeg ved, at direktøren for TSR Lorraine Williams aldrig har været meget for rollespil og derfor på et tidspunkt forsøgte, at ændre firmaets strategi, så man i stedet ville satse på mere traditionelle familiespil - det vil sige en papkasse med plastikfigurer og meget simple regler.

## der blev truffet en masse tåbelige "kreative beslutninger" for at opnå de største markedsandele

Jeg ved ikke, hvor meget AD&D har været presset af kortspillene, men opkøbet vidner om et vist pres. Det er også ironisk at for bare et år siden opgav Wizards alt rollespil (inklusive Ars Magica og deres nye flagskib Everway) for at koncentrere sig om kortspil. Det bliver interessant, at se hvad der sker.







Vestjyllands første rollespilsforretning er åbnet,  
og vi rummer mange spændende tilbud på alt indenfor:

*Rollespil, Brætspil, Kortspil,  
Playstation, PC Spil og Games Workshop*

Postordrer inden kl.15.00 sendes samme dag

Ring og få tilsendt katalog

Øster Strandgade 2, 6950 Ringkøbing

Tlf.: 97 32 24 66 Fax: 97 32 24 82



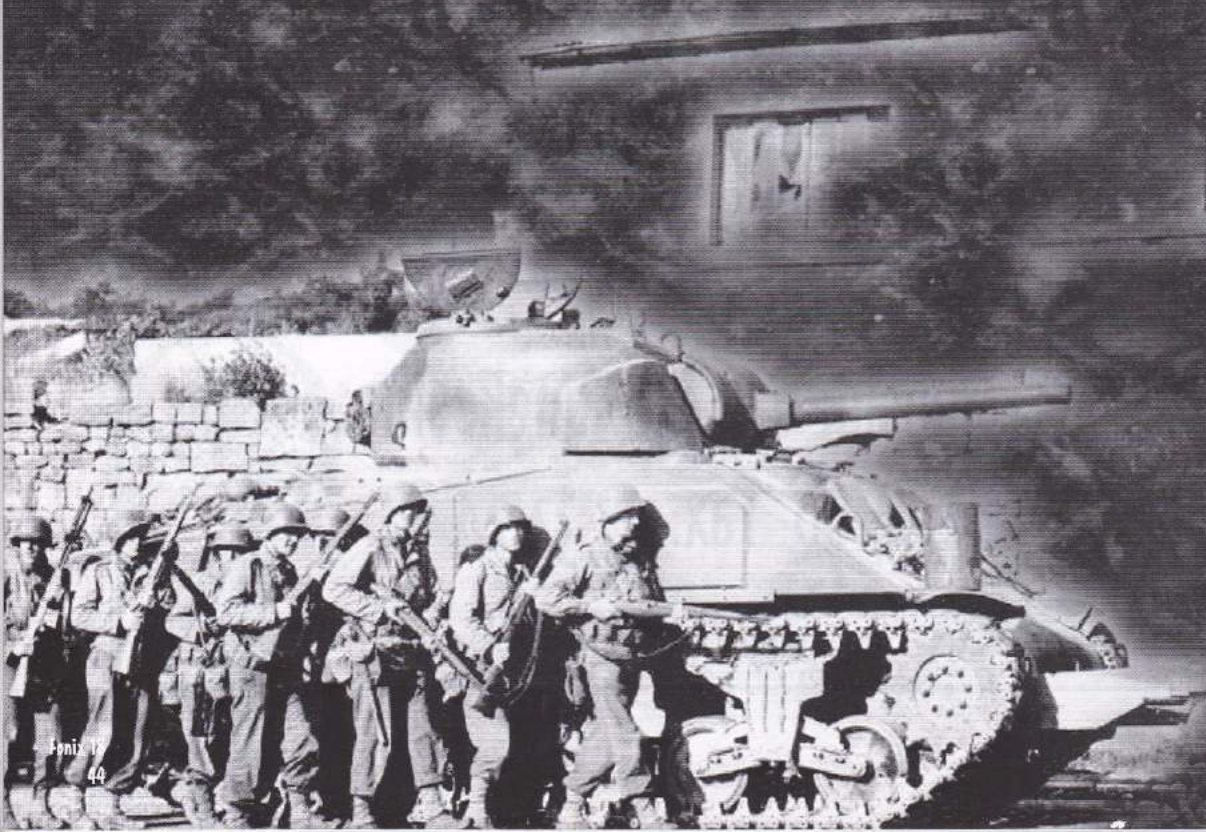
af Ask Agger &  
Jakob Wondesen

# GUDS EGET LAND

## INDLEDNING

USA gør Det Tredje Rige rangen stridig som verdens mægtigste nation og de to supermagter står overfor den endegyldige konfrontation. Afsættelsen af præsident Roosevelt, krigens omkostninger og de økologiske problemer har skabt begyndende uro og kaos i landet. Gennem diverse tjenester og omfattende medie-propaganda kæmper systemet febrilsk for at holde sammen på landet til konflikten med Nazi-Tyskland er afgjort.

De interne magtkampe i Washington og slagsmålene mellem bureaukraterne i de forskellige organer har givet de lokale forbundsmyndigheder hidtil uset selvstyre. De lokale guvernører i delstater som Arizona og New Mexico fører deres egen udenrigspolitik overfor det sønderrevne Mexico. Flere steder modsætter man sig ligefrem enhver skatteindbetaling til forbundsregeringen.





# HOLOCAUST DRAGER OVER ATLANTEN

## EKSTERNE FORHOLD

Amerikanske enheder er involveret i brændpunkter over hele kloden og der er mange nationale interesser at varetage. Det tyske ubådsnet omkring de amerikanske kyster bliver stedse tættere og forbindelserne med de oversøiske styrker er tyndslidt. Den nådesløse slagting af fragtskibe har udløst en knaphed på essentielle ressourcer, særligt olie er blevet en mangelvare under de kolde vintre.

## UNDSÆTTELSEN AF ENGLAND

I det nordlige Skotland og den belejrede fæstning London forsøger briterne stoisk at holde fjenden tilbage. Flere amerikanske divisioner kæmper side om side med englænderne f.eks. 82nd. Airborne, der blev kastet ned over London for godt et år siden. Gennem en fast pendulfart forsøger amerikanske bombemaskiner hver nat at nedkaste forsyninger til briterne, men tabene til de tyske natjagere er selvmorderiske og mellemlandingsbaserne på Island og i Skotland er hyppige bombemål for nazisternes V3-raketter.

## SLAGET OM ATLANTEN

Det Tredje Rige har rettet blikket mod Guds eget land og alt sættes ind i kampen om Atlanterhavet. Tyskerne har særligt vist interesse for Grønland og er gået i land flere steder på østkysten. Blandt invasionsstyrkerne er særlige SS-enheder fra Ahnenerbe-afdelingen, der i hast har påbegyndt arkæologiske udgravninger blandt ruinerne af de første vikingebebyggelser. De tyske tropper bombarderes ubønhørligt fra amerikanernes nyopførte luftbase ved Thule.

Tyskerne er amerikanerne langt underlegne hvad gælder overfladeskibe, de råder kun over to hangarskibe mod amerikanernes tolv. Teknologiske nyskabelser vil dog snart få vendt det styrkeforhold:

Luftwaffes Super-Zeppelinere deltager aktivt i invasionen af Grønland. Deres flystyrker er for små til at give sig i kast med fjendtlige hangarskibsgrupper, men mange enlige fragt- og eskorteskibe er sendt til bunds. De tyske tredje-generations angrebsubåde med Walther-turbiner og akustiske torpedoer gør sig også gældende, senest gik det ud over hangarskibet Ranger.

### Notatet

*Spilpersonerne er regeringsansatte fra politiet, justitsministeriet eller FBI, der indsamler bevismateriale om liberale senatorer til McChartys høringer.*

*Ved et tilfælde falder de over et gammelt notat fra den legendariske Carpenter-rapport. Notatet indholder dybt kompromitterede oplysninger om Roosevelts afsættelse og den amerikanske krigsindsats. Notatet antyder at Roosevelt blev afsat ved et kup, hvorefter den amerikanske krigsindsats i Europa blev nedtrappet for at forlænge kampene på østfronten. Man ønskede åbenbart at maksimere de sovjetiske tab mest muligt.*

*Senere viser det sig at spilpersonerne skygges af Pinkerton-agenter og deres karriere og liv er i fare. Muligvis er en eller flere af spilpersonerne dobbeltagent for KGB, MI6 eller det tyske Abwehr.*





## INVOLVERING I MEXICO

Som de metrologiske ændringer gjorde deres indhug i den amerikanske høst, og olien måtte rationeres, blev Mexico et stadigt mere tillokkende offer for amerikanske interesser. D. 8. Juli 1950 greb General Ferdinan Greco magten i Mexico City og udråbte sig selv til Kejser. Det blev starten på en lang og blodig borgerkrig. Arkitekterne bag tumulterne er en række amerikanske selskaber, der har blikket rettet mod de enorme olieforekomster i den sydlige del af landet. Med støtte fra CIA og flere sydstatsguvernører har de hjulpet General Greco til magten og sendt en række private militser på skattejagt i landet.

I Washington har den kommunist-sympatiserende nabo mod syd længe været en torn i øjet, og der var i starten bred opbakning bag indblandingen, særligt da det viste sig at der var flere tusinde sovjetiske militærrådgivere i landet. Det eskalerede kaos har dog affødt en vis ængstelse og man frygter, at urolighederne skal sprede sig til resten af Latinamerika og grænsestaterne.

Det folkelige oprør mod Kejser Greco's regime ledes af Commandante Gonzales, en kær folkehelt, der altid ses til hest. Æren for oprørsstyrkernes sejr skal dog nok snare tildeles hans adjutant og chefstrateg, cubaneren Fidel Castro.

## BALLADE I SYDAMERIKA

Argentina forholdt sig neutralt i starten af krigen, men som krigslykken tilsmilede Tyskland har man knyttet stedse tættere kontakter med Det Tredje Rige. Den argentinske diktator Juan Peron er en stor beundrer af nazismen, og han har oprettet en personlig livgarde med SS som forbillede. Hungersnøden i Europa holdes nu delvist fra døren med en strøm af fødevarer fra Sydamerika. Tyske ingeniører bistår med fældning af regnskoven så endnu mere jord kan komme under ploven.

USA har med bekymring fulgt udviklingen, men man tør ikke intervenere direkte militært. I stedet har man støttet sin gamle allierede Brasilien og pustet til de to naboers gamle fjendskab. For en måned siden rykkede de første brasilianske styrker med nye amerikanske våben ind i det nordlige Argentina.

## FORHOLDENE I ASIEN

Efter udslettelsen af de japanske hovedøer har USA flyttet sine styrker til Atlanten. Man har dog fortsat en stor flådestyrke stationeret på Filippinerne. Selv om det japanske hovedland er lagt øde eksisterer der grupper af isolerede og fanatiske japanere over hele Stillehavet. Enkelte ubåde opererer fortsat fra deres undersøiske baser og de efterladte garnisoner i Vietnam og Manchuriet er indgået i stærke forbund med Triaderne og lokale krigsherrer.

Kina står for afsluttelsen af en blodig borgerkrig, hvor Mao's røde folkearmé endelig ser ud til at drive nationalisterne på flugt til Taiwan. Stik mod ordre hjemmefra har amerikanske styrker for rundhåndet betaling deltaget aktivt i borgerkrigen på nationalistisk side, bl.a. med B-29 tæppebombardementer af Peking.

Tyskerne tror at Ivan er slået, men i det østlige Sibirien er Stalin ved at etablere en ny magtposition med Vladivostok som hovedkvarter. Fra utallige underjordiske fabrikker strømmer bl.a. hypermoderne kalashnikov-rifler og MIG-15 jetjagere. Den Røde Hær giver aldrig op!

## Ekspeditionen

*Spilpersonerne er videnskabelige medlemmer af en privat-finansieret ekspedition til det sydlige Mexico på jagt efter mineraler og olie.*

*Ekspeditionen er kun et dække for jagten på en gammel aztekisk guldskat, der befinder sig i oprørs-kontrolleret territorium. Spilpersonerne er under overfladen dybt splittede: en tror fortsat at det handler om olie, en anden er kun optaget af fundets arkæologiske betydning og en anden ønsker at overgive skatten til oprørerne. Sidst men ikke mindst er der en snigmorder med fra CIA som skal aflive Fidel Castro.*





## INTERNE FORHOLD

USA er i indre splittelse og magthaverne udkæmper en voldsomt indbyrdes kamp om nationens skæbne. Alle forsøger at mele deres egen kage og de forskellige ministerier og forbundsorganer ligger næsten i åben krig med hinanden. Det er kun takket være FBI-direktør Hoover's indsats at det hidtil er lykkedes at holde befolkningen i uvidenhed.

## HOOVERS POLITISTAT OG KOMMUNISTFORFØLGELSE

Siden J. Edgar Hoover blev direktør i 1924 har han omdannet forbunds politiet FBI til sit personlige korps af sortklædte agenter. I takt med, at de politiske intriger er eskaleret, har Hoover forvandlet USA til en politistat:

Der er udbredt censur, enhver potentiel opposition overvåges og undertrykkes, og under FBI-hovedkvarteret i Quantico, Virginia, styrer de nyeste datamater utallige arkiver over samtlige borgere. Her registreres alt fra biblioteksudlån og tv-varer til telefonsamtaler og stemmeafgivelse.

I samarbejde med Senator McCharty har Hoover indledt en klapjagt på kommunister og andre potentielle samfundsfjender. Over hele landet opfordres borgerne til at melde mistænkelige i deres omgangskreds og hver aften er der faste reportager på TV fra de stort iscenesatte retssager. Kun de færreste ved at kommunisterne interneres sammen med andre "ikke-amerikanere" i store lejre i Nevadaørkenen.

Hoover's seneste påfund er at hyre detektiv fra det legendariske Pinkerton detektivbureau til at jage forrædere indenfor statens egne rækker. Pinkerton-detektiverne har meget vide beføjelser og reportere kun til Hoover personligt. De betragtes med foragt af de rigtige regeringsorganer og det er flere gange kommet til åben skudkamp mellem FBI og Pinkerton-agenter.

Den eneste gruppe der går fuldstændig fri af forfølgelsen er Mafiaen. Hoover hævder hårdnakket at organiseret kriminalitet er en skrøne, og det til trods for at han personligt bruger formuer på hasardspil.

### *Tænketanken*

*Spilpersonerne er FBI-agenter, der efterforsker en række mystiske bombeattentater mod regeringsbygninger. I et trusselsbrev advarer de tilsyneladende venstreorienterede attentatmænd om, at de vil slå til på et særligt tidspunkt mod informationsministeriets hovedkontor i New York.*

*Spilpersonerne får under deres efterforskning kendskab til et særligt "Projekt Faktum", der har til huse på hovedkontorets øverste etage. Det viser sig at landets fremmeste samfundskritikere er samlet i Projekt Faktum, hvor de i fællesskab skal lave et forslag til en gennemgående restrukturering af det amerikanske samfund.*

*Projekt Faktum er en sindrig fælde lagt af Hoover for at komme af med de samfundskritikere som er for indflydelsesrige til direkte at kunne interneres. Bagefter skal kommunisterne hænges ud som skyldige.*

*Spilpersonerne bliver brugt som sydebukke fordi de ikke forhindrede attentatet. Attentatmændene er i virkeligheden fra mafiaen, hyret af Hoover og bl.a. udrustet med prototyper af militærets seneste gyrojet-rifler.*





## DEPRESSION OG ØKOLOGISKE PROBLEMER

Nordamerika er væsentligt mindre berørt af atomvinterens meteorologiske forstyrrelser end Europa og Nordøst-asien. Alligevel har de fem grader som gennemsnitstemperaturen er faldet gjort et drastisk indhug i høstudbyttet. USA er stadigvæk selvforsynende med fødevarer, men kun knap og nap.

Det kom som et stort chok for amerikanerne da basale fornødenheder blev rationaliseret, pludselig nåede krigen helt frem til middagsbordet. En omfattende mafia-styret sortbørshandel flourer, særligt med benzin og fyringsolie.

De mange års krigsproduktion og tabene på slagmarkerne har undermineret fundamentet for store dele af industrien, der er nedslidt og uden kvalificeret arbejdskraft. Regeringen har grebet ind ved at forbyde strejker og diktere en lønnedgang på op til 40%. Flere gange er nationalgarden blevet sat ind for at bremse fagforeningernes protester.

Systemet gør hvad de kan for at holde befolkningen i uvidenhed. Således er alle borgere ved dekret forpligtet til at se statens daglige patriot-programmer, der kombinerer quiz-shows og sæbeoperaer med censurerede nyheder og forfalskede vejrudsigter. Ronald Reagan er programmernes mest populære tv-vært.

## OPPOSITION OG SABOTØRER

Det semi-facistiske regime i USA har mange modstandere, og en serie indre og ydre fjender har spioner, sabotører og agenter i landet.

Først og fremmest har Nazityskland flere omfattende agent-netværk. Sicherheitsdienst's agenter rapportere direkte hjem til Heydrich fra deres positioner i den amerikanske stat og de største virksomheder. Flåden har egne spioner, der viderebringer følsomme oplysninger om konvoj-afgange etc. På det seneste har særlige SS-kommandoer snigmyrdet kompetente officerer på orlov og ansete videnskabsmænd.

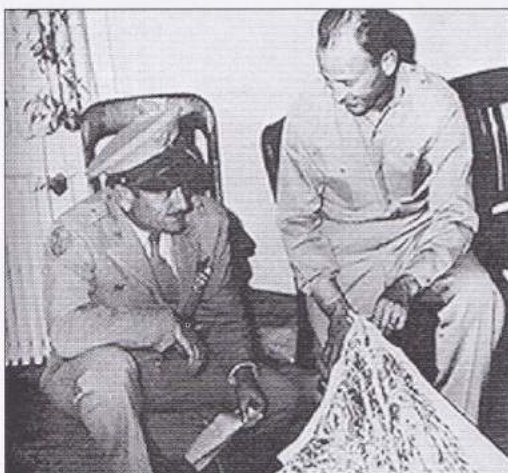
Japanerne har forsøgt med utallige sabotage-aktioner, men kun et er med sikkerhed lykkedes. Det er etableringen af de underjordiske baser i Alaska. Baserne blev oprettet i slutningen af fyrrerne langs Alaskas kyst og huser i dag flere battaljoner japanske elitesoldater. De umådelige afstande og det ubarmhjertige klima gør det næsten umuligt for de amerikanske styrker at lokalisere baserne og gang på gang er faldet i japanske baghold. Kun én base er med sikkerhed blevet lokaliseret og tilintejort med slagskibs-bombardementer. Fra deres baser retter japanerne nålestiksangreb mod de vitale olie-transporter fra Alaska. En gruppe af Japans bedste videnskabsmænd er blevet evakueret til én af baserne og her har de fortsat udviklingen af dommedagsvåben, som på mira-kuløs vis skal vende krigslykken.

Det er ikke kun fremmede magter der bekæmper regeringen. Utallige undergrundsgrupper modarbejder det stadigt mere fascistiske statsapparat og flere har grebet til våben. Den største opposition kommer fra intellektuelle og kunstnere, der som de første oplevede censuren og kommunist-følgelserne. Deres forsøg på at rejse befolkningen til protest med fredelige midler har ikke båret frugt hidtil.

### Drama på Indlandsisen

*Spilpersonerne er deltagere i en ekspedition fra Dansk Arktisk Institut. De udgør en rodet skare af naive danske forskere, grønlandske guider og tyske SS-officere fra Ahnenerbe-afdelingen, der beskæftiger sig med germansk historie. I en Zeppelin bliver ekspeditionen fløjet til en nyanlagt Luftwaffe-base i østgrønland, hvorfra rejsen langs kysten fortsætter i isbryderen Freja. Under den lange rejse anes spilpersonernes modstridende motiver og situationen, tilspidses da skibets radio saboteres. Målet for rejsen er en fjord i Nordøstgrønland, som ifølge nyfundne islandske sagaer skjuler et ældgammelt vikingetempel. Udgravningerne blotlægger en storslået og kryptisk runesten. Da det endelig lykkes at tyde runerne viser de sig at være retningslinier til det faktisk tempel, der ligger længere inde landet. Runer afslører også at templet blev opført af Erik den Røde og de omtaler et magtfuldt hedensk relikvie. Det bliver starten på et kapløb over isen, hvor ekspeditionsdeltagernes indbyrdes modsætninger bryder ud i lys lue. Eventuelt viser det sig, at den kvindelige danske forskningsassistent er en Valkyrie, at den tyske øverstkommanderende er halv-jætte og at den grønlandske slædefører er en magtfuld shaman.*





## TYSK SPIONFLY

Ny rapport bekræfter at det var et tysk spionfly, der blev skudt ned ved Roswell i 1947. Major Kilgore afviser tidligere udtalelser om en nedstyrtet flyvende tallerken som samfundsskadelig sladder. Læs artiklen side 6.

## Børnesundheden styrkes

Den statslige vandforsyning tilsætter fluor til drikkevandet for at forbedre børnesundheden. Det kan i starten medføre en minimal bismag, men myndighederne forsikrer, at vandet stadigvæk er ligeså velegnet som normalt til madlavning, vask og rengøring. Læs børnelægens mening side 3.

## TV gavner

Nye undersøgelser bekræfter at farve-tv styrker dine børns syn og intelligens, særligt hvis de trofast ser regeringens patriot-programmer dagligt. Lægerne mener at farverne på skærmen opøver øjet og skærper hjernens iagttagelsesevne.

## Forlis

Krydseren USS. Philadelphia forliste sidste uge under en orkan, imens den afprøvede et nyt radar-system. Størstedelen af besætningen omkom ved ulykken, selv om kystvagten hurtigt kom til undsætning. Flåden vil ikke afvise at nazistisk sabotage var indblandet.

## Afsked med Nautilus

USSN Nautilus, verdens første atomdrevne ubåd og flådens stolthed, påbegynder i dag den historiske sejlads til nordpolen, under isen. Sejladsen skal definitivt bevise den amerikanske flådes teknologiske overlegenhed og demonstrere atomkraftens fortrinlighed. Om kun få uger søsættes de næste fire skibe i flådens nye serie af atomubåde. Se billederne side 5.

## Rationeringen er snart ovre

Handelsdepartementet oplyser at knapheden på benzin, fyringsolie og fødevarer snart vil ophøre og at rationeringen vil blive ophævet. Udsigten til en gunstig høst næste år og nye olie-fund i Alaska tegner lovende.

## Undskyldning

America Daily undskylder sidste uges artikel om FBI-direktør Hoover's påståede kontakter med et opdigtet forbrydersyndikat. De ansvarlige journalister, der bragte disse absurde usandheder, er blevet afskediget og overgivet til myndighederne. Artiklen havde selvfølgelig ingen hold i virkeligheden.

## OPRÅB!!!

-Rapportér mistænkelig adfærd og samfundsfjendelig aktivitet hvor end du møder den. Ring allerede i dag til FBI på 007-007-007.  
Patriot - Dit land behøver dig!

## Efterlysning!

En dusør på 500.000 \$ udloves for oplysninger der kan føre til pågribelse af John Dillinger, notorisk morder, bankrøver og samfundsfjende. Manden har egenhændigt nedskudt 8 FBI-agenter og beteges som Samfundets Fjende Nr. 1.

**STOP HAND-SANDING!**  
LET THE **TAKE-ABOUT Sander** do the job **EASIER BETTER**

20 times faster! Saves hand sanding, planing and scraping. On both new and old work this modern electric belt sander makes **Finishing & Refinishing a Pleasure**. Let us tell you all about this quick, pleasant way to remove varnish, etc., without the aid of messy solvents, and how to put an expert sanded finish on your work in minutes instead of hours. More than 2000 schools use TAKE-ABOUT Sanders for Manual Training and Maintenance. Write for a free copy of our interesting, instructive booklet. It tells you some of the many jobs a TAKE-ABOUT will do for you.

**Porter-Cable Machine Co.**  
2000 No. Salina Syracuse, N. Y.  
We also manufacture a complete line of floor, spindle and jig Sanders.  
**Porter-Cable Sanders Most Widely Used in the World**



### Forræder dømt!

Landsforræderen C. Wright Mills er kendt sin skyld i retten og indrømmede, at han havde spredt falske og ubegrundede rygter om at regeringen tilsatte drikkevandet beroligende og manipulerende medikamenter. Mills udpegede også en række andre medlemmer af sin kommunist-celle, og Forbundspolitiet kunne samme dag foretage en serie nye anholdelser.

**Serpent's Occult Books**

P.O. Box 290644  
Pt. Orange, FL 32129  
(904) 760-7675

Send \$2.00 for catalog (refundable with first order).  
Top \$\$\$ paid for used occult books.  
Out of print, scarce and rare first editions.  
New and used book lists available.



# KORT OM KORT



I DM-finalen 'hamrede' forsvarende mester Svend Geertsen (tv) og forsvarende nr. 2 Thomas Dall Jensen (th) løs på hinanden med hvert deres Counter-Hammer-deck. Thomas vandt og fik revanche fra sidste års finale. Dommer i finalen var Jimmi Magnus (midt).

## Dall-marksmester 1997

Danmarks mesterskabet 1997 satte ny rekord i antallet af interesserede i kvalifikationsturneringerne og antallet af deltagere i Birkerød 24.-25. maj. Formatet var Sealed Deck og Type II over to dage og finalen blev en gentagelse af sidste års finale mellem Svend Geertsen, Kbh., og Thomas Dall Jensen, Kbh. Men det lykkedes ikke mesteren fra 1996 at gentage successen og Thomas trak sig ud af dysten som sejrherre. Begge spillede et blå-rødt Hammer-deck med Efreets, counter-magi og direkte skade.

De to semifinalister var Jan Sørensen, Randers, og Tore Fiil, Odense. Jan's sorte deck var et af mange ved mesterskabet, men havde et par store monstre med til at gøre forskellen. Tore's var hvidt og rødt rettet meget mod røde og sorte decks og med store masseødelæggelsesmuligheder. Jan trak dog det længst strå i kampen om Danmarks nr. 3. Alle fire skal repræsentere de rød-hvide til VM 13.-17. august i Seattle.

## Grand prix København

Danmark bliver vært for en stor international turnering d. 6.-7. september, nemlig Grand Prix i Magic. Se andetsteds for detaljer og husk tilmeldingen er omkring en måned før! Formatet er konstrueret Mirage-Visions-Weatherligt med Squandered Resources forbudt for at stække det stærke Prosperous Bloom deck.

## Weatherlight

En ny udvidelse har ramt Magicverdenen i sommervarmen. Weatherlight præsterer flere nye, brugbare

og interessante kort og ligesom Visions er udvidelsen glimrende til både Sealed Deck og Draft.

Prerelease-turneringerne blev i København vundet af Rune Speich over Thomas Bisballe og i Århus af Morten Siggsgaard over Michael Stehr Nielsen.

Hvordan serien vil påvirke Type II-miljøet er endnu usikkert, men flere mener, at det vil tage tid at arbejde kortene ind efter at Type II er 'tilbagedateret' til nu også at omfatte Ice-Age og Homelands. Det vil gælde indtil november-december, hvor den nye stand-alone-udvidelse afløser Ice-Age, Homelands og Alliances. Genkomsten af stærke kort som Swords to Plowshares, Icy Manipulator, Stormbind og Ihsan's Shade vil dæmpe lysten til at indarbejde mange af de nye kort i miljøet.

## Ranglisten

I turneringsmagic er der ligesom i skak et point-system, der giver spillerne en rating. Systemet har allerede været igang i mere end et år, men først nu er der dukket sikre ratingtal op for de danske spillere. I julinummet af Sideboard er de danske topspillere nævnt. Her videregives toppen: I Type I Rune Speich 40 point foran Peter Laier, Type II Clement Lessel 25 point foran Andreas Nyborg og Sealed Deck Peter Laier 8 point foran Tim Rasmussen.



# De Almindelige

# Kort

af Mads Lunau Madsen.

Hvem kender ikke bunken af almindelige (common) kort som ingen bytteværdi har? Ældre og pengestærke spillere har dem til overflod og nye spillere stræber mod de mere sjældne kort, man har hørt så meget om.

En booster-pack i Magic har 1 sjældent, 3 mindre sjældne og 11 almindelige kort.

Artiklen her er rettet mod de almindelige kort. Nogle har bunker af dem og hvis man ikke har dem kan de meget nemt skaffes.

For den øvede er her mulighed for at bygge nogle afslappende, men også udfordrende, decks og for den nye spiller nemt at samle kort til effektive og forhåbentligt sjove decks.

Filosofien er at give en blanding af effektive og udfordrende decks, hvor nogle kort, man normalt ikke ville spille med, optræder i nogle spændende og anderledes kombinationer og sammenhænge. Med kun almindelige kort er det nemme at samle og ved at spille med deckene skulle man også gerne få en fornemmelse af 'basen' i Magic, og derfor også øve mulighederne i Sealed Deck og Draft. Formater jeg varmt kan anbefale.

De fire decks er af svingende sværhedsgrader at spille. Der er i grundopstillingen nævnt 10-11 kort, der bør være med i decket, 3-4 af hver. Hertil skal så tilføjes ca. 20 lande, der passer relativt med farverne. Det er selvfølgelig muligt at redigere andre kort ind og det vil være klogt at bygge et såkaldt side-board: 15 kort man kan skifte ind i decket efter at man har set modstanderens strategi og kort.

## Falke i rustning

Falck Zonen er det mest ligefremme deck. Et falke-deck benytter sig af de små flyveres fordele: beskyttelse mod de mest aggressive farver eller ikke at tappe, når de angriber. Hertil nogle stærke hvide enchantments, specielt Empyrial Armor, der kan reddes op på hånden med Word of Undoing, hvis den fortryllede falk skulle komme i problemer. Også Pacifism kan reddes med Word of Undoing. Endelig lidt blå voldsmutation og counter-magi.

I sideboard kan være cirkler (5ed, IA), Flood (5ed), Disenchant (5ed, Mi, IA) og creature-beskyttelse som Reality Ripple (Mi) og Ward of Lights (Mi).



## Fy, ikke røre

Nix Pille er dødsforagtende og dødsforagt kræver faktisk tungen lige i munden. Der er mange væsner, alle villige til at ofre sig for en eller anden fordel (og måske senere blive føde for en Barrow Ghoul). Tendrils of Despair og Wicked Reward bruges på en Gatekeeper, en Bogorm eller en Firefiend for dobbelt udbytte. Bestial Fury og Fit of Rage er med til at holde fast i temaet om, at det er bedst ikke at røre dine monstre. Casting of Bones gør decket istand til regenerere. Nix Pille er ikke et overmåde stærkt deck, men træner timing og en dødsforagtende spillestil. I sideboard kan der bl.a. eksperimenteres med Weatherlights nye sorte kort, der udnytter kort i graveyard.

## Falck Zonen

Blå

- 4 Zephyr Falcon (5ed)
- 4 Bay Falcon (Mi)
- 4 Word of Undoing (IA)
- 4 Arcane Denial (All)
- 4 Unstable Mutation (5ed)

Hvid

- 4 Freewind Falcon (Vi)
- 4 Duskrider Falcon (We)
- 4 Empyrial Armor (We)
- 4 Sun Clasp (Vi)
- 4 Pacifism (Mi)

11 øer, 9 sletter

## Nix Pille

Sort

- 4 Abyssal Gatekeeper (We)
- 4 Insidious Bookworms (All)
- 4 Wall of Corpses (Mi)
- 4 Barrow Ghoul (We)
- 3 Wicked Reward (Vi)
- 4 Tendrils of Despair (We)
- 4 Casting of Bones (All)

Rød

- 3 Raging Gorilla (Vi)
- 4 Bogardan Firefiend (We)
- 3 Bestial Fury (All)
- 3 Fit of Rage (We)

12 sumpe, 8 bjerge



# De Almindelige Kort

## Slangepisk

Grøn

- 4 Marsh Viper (5ed)
- 4 Sabretooth Cobra (Mi)
- 4 River Boa (Vi)
- 4 Quirion Ranger (Vi)
- 4 Granger Guildmage (Mi)
- 4 Wall of Roots (Mi)
- 4 Spider Climb (Vi)
- 4 Emerald Charm (Vi)

Rød

- 4 Fire Whip (We)
- 4 Rock Slide (Vi)

12 skove og 8 bjerge

## Landhandlen

Blå

- 4 Merfolk Traders (We)
- 4 Sage Owl (We)
- 4 Ophidian (We)
- 4 Apathy (We)
- 4 Phantom Wings (We)

Grøn

- 4 Rogue Elephant (We)
- 4 Harvest Wurm (We)
- 4 Llanowar Sentinel (We)
- 3 Uktabi Efreet (We)
- 4 Briar Shield (We)

11 skove og 10 øer.



## I skoven skulle være gilde...

Landhandlen er min egen favorit, fordi det har så mange kombinationer og muligheder for at planlægge sit spil. Decket er begrænset til kun at indeholde almindelige kort fra Weatherlight og viser noget af kombinationsstyrken i den nye udvidelse.

Merfolk Trader hjælper med at studse decket og kan sikre, at en Harvest Wurm kan komme i spil, hvis ikke en Rogue Elephant har været der og væltet træer.

Sage Owl sikrer deck-kontrol og hvis fremtiden ikke er for indbydende kan det at hente en ekstra Llanowar Sentinel blande bunken. En af de vigtigste øvelser med decket er med uglen at lægge kortene rigtigt tilbage for optimalt spil. Det er ikke en nem øvelse.

Phantom Wings bringer Ophidian nemmere over til modstanderen, fungerer som en form for Unsummon og hvis Uktabi Efreet'en alligevel skal flyve over modstanderens blokkere, så kan man også returnere den til hånden, når der ikke er mere råd til upkeep!

Apathy har vist sig at være et godt psykologisk anti-væsen middel og den samme psykologiske fordel har Briar Shield. Hvem vil untappe en Fallen Askari ved at ofre et kort og hvem vil røre en Ophidian, der kan blive meget sur?

Hvis stilen skal holdes mht. sideboard, så prøv at medtage et af hvert almindeligt kort i de to farver fra Weatherlight, der ikke er nævnt her, og en Mind Stone, så har du 15 forskellige kort at skifte ud med.

## En giftig sag

Slangepisk er som falkedeck et temadeck. Men her eksperimenteres med en mere indirekte tilgang. Giv modstanderen 10 poison-counters og du har vundet.

Problemet for forsøget på at forgifte sin modstander er, at slanger er svære at få igennem modstanderens forsvar. Så nu forsøges et indirekte forsøg: på Fire Whip er formuleringen, at det er væsnet, der tapper, der gør skaden. En Fire Whip på en giftslange er således en glimrende måde at tildele poison-counters på. Specielt når Quirion Ranger og Emerald Charm giver mulighed for flere slag i runden med den giftige pisk.

De øvrige kort er til forsvar mens den forgiftede modstanders hære med øget desperation forsøger at få struben ud på giftblanderen.

Decket skal spilles forsigtigt og kan timet rigtigt vinde pludseligt og ud af ingenting. Men det er svært.

Til sideboard er der mange muligheder i de to farver, men det anbefales at være defensiv som i deckets ånd.

Decket kan selvfølgelig også spilles som et artillery-deck, hvor Granger Guildmage deltager i skyderiet på væsner og spiller.



Det var så nogle lidt skæve decks, der garanteret kan konstrueres for under 100 kr ved lidt bytteri i en spillebutik. Godt spil.





Brønshøjvej 9 2700 Brønshøj  
Tlf. 38 28 34 49 Fax. 38 28 14 22  
Bemærk nyt tlf/fax nr.

*Hos os kan du finde:*

- Kortspil
- Games Workshop produkter
- Modelhobby
- Løbende Arrangementer

Wizards  
OF THE COAST

STAR  
WARS  
CUSTOMIZABLE CARD GAME

MAGIC  
The Gathering™

GAMES WORKSHOP

## Noget for enhver smag



COMIX

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

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

COMIX  
Gåsestræde 7  
5700 Svendborg  
Tlf. 62 22 36 58

*Danmarks næstbedste*





# Fuck dig Rummand!

3. del

Af Flemming Sander Jensen

## Sket til nu

Borgerkrig præger galaksen. Det Marengsfarvede Kalifherredømme, ledet af den tututianske Kalif Aix-en-Provence, bekæmper en lille gruppe stædige oprørere, som lige har vundet et afgørende slag over det mægtige kallifat.

På Jorden er en lille dreng lige blevet kidnappet af en rummand, som ingen ved hvor kommer fra eller ved eksisterer. Det eneste der bærer vidnesbyrd om drengens forsvinden er en sveden kornmark, en brændende bondegård og en død schæferhund.

## Ved gården

"Det kan være satanister," sagde den cottoncoatklædte og velfriserede unge mand og så deprimeret på sin makker.

"Eller et uheld," svarede makkeren - en ligeså cottoncoatklædt og velfriseret ung kvinde - og ringede på sin mobiltelefon.

"Jaa, we kom jo sårn ve a klok halv åtte tij, og så var hele mællevit brændt ned," forklarede en asbestklædte og gennemblødte brandmand, mens han trak lange sorte sodfingre hen over sin svedne pande.

Alle tre stod inde på gårdspladsen af det der for få timer siden havde været egnens smukkeste trelængergård. Nu var der kun forkullede træ og svedne mursten tilbage. Gården var færdig. Det sammen var den midaldrende kvinde, der nu lå død og forkullet i en Falckbil.

"Ja whvis I spør maj, så varret helt klar en gårdbrand," sagde brandmanden med sammenkneben ekspertagtig mine og begyndte at stoppe en pipe tobak.

"Tak brandmand Swensen, vi skal nok kontakte Dem hvis vi får brug for Dem," sagde den pæne unge mand med hviskende stemme og så længe fraværende op mod himlen. Brandmanden gik, og det unge makkerpar var alene. Vinden blæste over gårdspladsen og røgen spillede i deres næsebor og øjne.

De vendte sig i samme sekund mod hinanden, åbnede munden og sagde "aaaa."

"Du først," sagde manden og satte den ene fod foran den anden.

"Tak Møller. Ifølge Folkeregistret boede der en enlig mor og et enligt barn her," sagde den forholdsvis kønne unge kvinde og skimmede lokaliteten ud af øjenkrogene.

"Hmmm," sagde Møller.

"Og min kontakt i Gårdmændenes Fællesforråd fortæller, at de ikke dyrkede andet en hvede på markerne her," sagde hun.

"Hmmm, men hvor er drengen så?" spurgte Møller.

"Swensen har ikke fundet andet en den døde



kvinde. Ja, og så den døde hund – eller altså hvad der var tilbage af den, for den manglede hovedet,” sagde hun.

Den unge Møller lyste pludselig op og fik blanke øjne. ”For dølen Molly, hvorfor fortæller du først det nu? Lad os komme derhen, hurtigt.”

### På markvejen

Den lange sorte Lexus med tonede ruder og diskret bremselygte i bagruden trak to korte, dybe spor i gruset på den tilgroede markvej og standsede ved siden af en klump sort og brunt hår, der lå ved vejen.

”Hmm, det ligner en schæferhund,” sagde Møller tørt, mens han tog pulsen på den tidligere hunds højre pote. ”Og dødsårsagen er vist indlysende.”

”Ja, det ser ud som om, at den er blevet kørt over, måske af en mejetærsker,” sagde Molly.

”Forkert,” skar Møller hende af, med et snert af overgang i stemmen. ”Der er tydelige spor efter brændemærker, der hvor hovedet skulle have været. – Det drejer sig formentligt om et eller andet våben vi ikke kender, et vi aldrig har hørt om før. Et våben så hemmeligt og ukendt, at det helt klart ikke kan være herfra Jorden. – Molly – Jeg tror vi har fået gæster udefra,” sagde Møller med tilfreds mundbevægelse og nikkede til sig selv.

”Åh nej, ikke igen,” tænkte Molly, rullede med øjnene og fandt sin mobiltelefon frem.

Efter helikopteren fra Retsmedicinsk Institut var fløjet væk med den afdøde schæferhund, kom brandmand Swensen forbi på sin røde Yamaha Scooter med blåt blink og mælkekasse fra Kløver.

”Nå, hvor så? Fandt I uj a nået?” spurgte han og tændte en iskold Cecil.

”Jeg troede ikke brandmænd røg,” sagde Molly og kneb øjnene sammen.

”Kun på æ arbejde,” svarede Swensen og beviste at han kunne få røg ud gennem næsen.

”Har egnen før været præget af para-normal aktivitet?” spurgte Møller og så på Swensen med indtrængende mine.

”A hvaffor et par?” spurgte Swensen, så spørgende på ham, men blev afbrudt af sin scooter som gik i stå.

”Er der nogensinde sket noget lignende her på egnen. Altså udover gårdbranden. Jeg mener – børn der forsvinder og hunde uden hoveder,” supplerede Molly og blev pludselig badet i et bragende hvidt lys.

Fem meter over deres hoveder hang et kæmpe flygtigt fartøj og lyste for fulde gardiner. Når man taler om store flyagtige fartøjer, beskriver man dem ofte som lange, ovale, metallfarvede og cigarformede – sådan var dette selvfølgelig også, bare med den undtagelse at det var så stort, at ingen endnu havde haft fantasi til at forestille sig, hvor stor sådan en sag egentlig kunne blive. ”Glem alt om stardestroyere,” skrev den lille bortførte dreng senere i sin dagbog, ”og de er i øvrigt heller ikke cigarformede,” havde han tilføjet i parantes.

Men alt det nåede de tre på jorden slet ikke at tænke på, for før de kunne nå at sige ”a hvad,” havde en skarp kegleagtig lysstråle fanget dem, og vupti, så var de væk. Tilbage stod kun Swensens scooter, der med et prut gik i gang til lyden af en ko, der muhede i det fjerne.

### I rumskibet

Det eneste iagttagere kunne se var lys, hvidt gennemtrængende klinisk lys, der kun lige blev brudt af en klar metallisk stemmeagtig lyd:

”Vær ikke bange jordboere, vi er jeres venner.”

Stilhed. Så sagde Molly: ”A baaa,” Møller sagde ”Yes!” knyttede hånden og slog albuen ned mod låret. Swensen fugtede læberne, tog et hiv af Cecillen og sagde: ”Gider du la vær' å lys maj i hovedet mæ den dær då!”

”Åh undskyld,” lød den klare metalliske stemmeagtige lyd og lyset forsvandt.

Foran de tre stod et omtrent en meter stort væsen – marengsfarvet fra top til bund, uden armlignende gevækster eller benlignende vedhæng – det havde intet hovedlignende ophæng eller andet, der kunne sammenlignes med noget menneskelignende. Det lignede mest af alt en kyskage, flad i bunden og spids i toppen, som en stor klat mayonnaise fra tube stod det bare der og lignede en mellemstor sækkestol. Væsnet blævrede som budding når det talte og det gjorde det nu.

”Velkommen ombord på HKHR Baguette, jeg er Molak Molak Mak Mak Mak, og jeg skal være Deres kaptajn på denne tur. Flytiden vil cirka være 7 jordtimer, og i mellemtiden vil vores forplejningspersonale servere let aftensmad, kolde drikke og fugtige servietter. Temperaturen på bestemmelsesstedet er omkring de 230 grader celsius og atmosfæren er en blanding af kulilte og brint.

Til venstre for Dem er nødudgangen og til højre for Dem finder De en lille H<sub>2</sub>O-tætpose, hvis De skulle blive rumsyg. Toldfri varer kan købes en masse og rygning er forbudt fra nu af.”

Og med et spruuuuut blev Swensens cigaret indhyllet i en klump slimet gullig masse, der slukkede cigaretten med et ktcccc. Swensen rystede febrilsk sin hånd og den gule klæbrige masse ramte Molly lige i snylten. Klask, sagde det, og hun lignede mest af alt en gennemsigtig portion kartoffelmos.

Straks stak Swensen i høj brandlatter, så højt at det rungede i hele rummet, Møller begyndte også så småt at fnise og sækkestolelignende Molak begyndte at hoppe frem mod Molly, mens den udstødte grinagtige pivelyde a la ”IKEA IKEA IKEA.”

Molly prøvede at tørre det værste slim af ansigtet, men Molak skød en tentakelagtig stik-i-jævret frem fra sin blobbende krop, og rakte hende høfligt en fugtig serviet, der duftede af natur. Swensen kiggede igen på Molly og grinte endnu højere, mens han slog sig på sine asbestindpakkede lær. ”HA HA HA – hold kævver hvor ser du sjov uj, HA HA HA,” skraldgrinede han.

Molly så tvært på ham, tørrede lidt snask ud af øjnokrogen, gav Molak servietten tilbage med en venligt nik og sparkede resolut Swensen i skridtet. Dunks, sagde det da hans krop ramte det gulvignende underlag.

Langsomt rystede Molly på hovedet, børstede sine frakkeærmer af med overlegen mine og sagde: ”Fuck dig... (pause) ...brandmand.”



# CENTRAL OFFICE



CENTRALEN v/ Kristoffer Apollo

Så er det slut! *Aldrig* mere spilkongresser! Jeg har fået et nyt arbejde, så nu har jeg virkelig ikke tid til det *pjat* længere - hvilket betyder, at du fra næste nummer vil kunne læse en Central, der er udarbejdet af **Jeppe Norsker** (ham med cybersmølferne - hedder det så spilsmølf eller **smølfkongres?**).

Jeg takker af med en hurtig gennemgang af efterårets kongresser. Der er for øvrigt overraskende få - men til gengæld ser de **gode** ud...

## Sensommer Con

på Mellervangskolen i Aalborg i september

Det, der ifølge traditionen burde have heddet TRoA XII, er i stedet kommet til at hedde Sensommer Con. Og det er ikke noget tilfælde. De seneste par TRoA-kongresser var, hvad man kunne forvente, men heller ikke mere - og det har nu fået nogle nye kræfter ind i kongresarbejdet i Aalborgs største rollespilsforening. "Vi vil gerne have lidt mere liv i kludene, end der har været før," siger hovedkoordinator Søren Busch-Knudsen.

De nye arrangører håber at kunne lave et spiltræf, der lever op til TRoAs gamle idealer om at have styr på tingene og mange tilbud til deltagerne - og samtidig prøver noget nyt. Kongressen ligger i sensommeren, men det forhindrer ikke folkene bag den i at håbe på godt vejr og arrangere to grillfester undervejs, henholdsvis fredag og lørdag (den ene med helstegt pattegris på menuen).

Derudover præsenterer Sensommer Con Danmarks første spillerkursus - efterhånden har

spillederne haft mulighed for at uddanne sig på flere kongresser, så nu må det være spillernes tur. Kursets formål er at give nogle brugbare tips om, hvordan man får sit rollespil til at fungere sammen med fem fremmede mennesker, og det styres af Balder Asmussen, der tidligere har holdt sammen på rollespieldelen af Pentacon.

Endelig er der selvfølgelig rollespil, noget anderledes live-rollespil (altså ikke Vampire!), masser af figurspil og en enkelt Magic-turnering på programmet på en kongres, der ser ud til at blive noget andet, end de plejer at lave i Aalborg.

Kontakt: Søren Busch-Knudsen, tlf. 9934 2128  
busch@stofanet.dk eller <http://www.troa.dk>

## Defcon 2 - The Revival

22-24/8 på Sønderlandsskolen i Holstebro

Defcon er resultatet af et større vestjysk samarbejdsprojekt. Initiativet kommer fra Holstebro-foreningen



I **Rosens Navn**, og de har blandt andre fundet opbakning hos End of Reality i Ringkøbing og Das Fisk i Skive. Formålet er at skabe en fælles vestjysk kongres, og Defcon stiler højt og regner med 150 deltagere første gang.

For at trække så mange mennesker til har arrangørerne sammensat et program med mange tilbud. Her er **rollespil** i mange afskygninger, **brætspil**, **figurspil** ved "Tanken?!" Tabletop, en rangliste-godkendt **Magic**-turnering og ikke mindst **live-rollespil** i alle spilperioder. De otte live-scenarier leveres blandt andet af århusianerne fra Sputnik og ålborgenserne fra Eidolon.

Herudover er Defcon med på moden og har flere andre arrangementer på programmet, fx. **workshops** om kostumemageri og figurmaling, **kurser** fra Sleipner og en **computerspil** på netværk. Og så har arrangørerne planlagt nogle sjove småting, som de dog ikke vil fortælle, hvad er. Men Centralens hemmelige efterretningstjeneste kan afsløre, at én af dem er et **rave** (altså sådan ét med larmende techno-musik).

Kontakt: Dennis Godballe, tlf. 4058 5231

### **Krikkit Con Mk. III**

3-5/10 på Sct. Anna Gades Skole i Århus

Uheldige omstændigheder (læs: Fønix' ustabile udgivelsesrate) har hidtil forhindret denne glimrende lille kongres i at blive omtalt i Centralen, men denne gang lykkedes det heldigvis! Krikkit Con arrangeres af den anarkistiske, århusianske forening **Krikkit Gamblers**, og de sætter på at holde deltagerantallet under 50 for tredje år i træk - hvilket må siges at være meget godt gået i en by, der også huser monstrummet Fastaval.

Krikkit Con slår sig op på at være hyggeligere end alle de andre, men ellers bruger arrangørerne ikke de store kræfter på at gøre kongressen til noget specielt. Her er **rollespil** og **live-rollespil** - ofte af den eksperimenterende slags - til de, der vil være med, og så plejer deltagerne ellers selv at finde på nogle sære ting at lave. I år bliver live-scenariet vist noget specielt: det handler om Kinas overtagelse af Hongkong, og i skrivende stund er forfatterne på research on location.

Og så fremhæver chefarrangør Sara Hald i øvrigt, at "Krikkit Con er kendt for sine piger" - der kommer nemlig op mod 20% af dem!

Kontakt: Sara Hald, tlf. 8618 9936

### **Claustrum Con II**

3-5/10 i Hobro

Den første Clastrum Con blev afholdt i foråret '96 og havde et kloster som tema (heraf navnet). I år er der ikke noget tema, men til gengæld håber arrangørerne, at der også er folk uden for **Himmerland**, der lægger mærke til kongressen.

Arrangørerne har været om sig og har skaffet ca. 15 nye scenarier, og derudover er der to live-scenarier på: det ene er relativt seriøst og foregår på en **rumstation**, det andet er relativt useriøst og handler om **lemminger** (ja, det ER en **live-version af terning-spillet fra Fønix**).

Desuden er der forskellige **bræt- og figurspil** til rådighed - og sære kortspilturneringer, fx. en **hasard-udgave af klodsmajor**.

Kontakt: Peter Bengtsen, tlf. 9852 3790

### **Viking-Con 16**

10-12/10 på Tårnby Gymnasium i København

Landets største spiltræf lever i bedste velgående. For 16. gang vil de spillehungrende horder vælte ind på gymnasiet og slå terninger, til de segner - eller bliver reduceret til blege zombier, der hvileløst vandrer rundt på gangene.

Viking-Con er en speciel oplevelse. Der er utrolig meget gang i den hele weekenden, men det er ikke rollespillene, der dominerer. Det er derimod de spontant igangsatte **figurspil** og ikke mindst de **brætspil**, som Viking-Con, som den eneste danske kongres, virkelig holder liv i. Brætspilselskerne kan trygt komme her, for der bliver virkelig kræset om dem.

Derimod har det i mange år været et svært sted at komme for **rollespillerne**. På grund af Viking-Cons kroniske pladsproblemer. Men de skulle nu være ved at være løst, fordi kongressen som sidste år har fået lov at bruge naboskolen, og i år vil de så også gøre en stor indsats for at skaffe spillere til de mange flere rollespilshold.







Blandt andet vil spillerne blive inviteret til en **forberedelses-weekend** midt i september, hvor scenarierne bliver præsenteret, og der bliver holdt foredrag om gode spiller-tricks.

Sidste år var kvaliteten af scenarierne mildt sagt svingende, men rollespilsansvarlig Martin B. Johannesson er optimistisk og håber på, at der i år kommer "mange vidunderlige scenarier". Viking-Con fortsætter også den nyligt startede tradition med **prisuddelinger** til scenarierne, og det betyder blandt andet, at man får mulighed for at spille med i en række gode scenarier fra andre kongresser, der konkurrerer om prisen for 'bedste scenarie fra anden con'.

Endelig er der forlydender om, at arrangørerne igen vil presse kantinedamen til at lave bedre mad (det ville fx. være en glimrende idé at få hende til at pille cocktailfrugterne op af chilien), så måske kan man faktisk spise ganske godt i år. Men det kræver, at man kommer ind, og for at komme det, skal man som altid melde sig til i god tid. Der er kun **800** pladser.

Kontakt: Annemette Wolff, tlf. 3325 5010 / Martin B. Johannesson, tlf. 3118 5841

## ... og op mod jul:

Den 5-7/12 afholdes **Confekt II** i Hillerød. Bag kongressen står de samme folk, som lavede **Inconsekvent Reconstruction** tidligere på året, og de vil nu lave en kongres med julen som tema, hvor deltagerne blandt andet bliver udsat for flæskesteg med rødkål og daglige forevisninger af julekalenderen. Kontaktperson er **Rikke Sørensen**, der har tlf. 4225 0547 - men hun er sandsynligvis lettere at få fat i via [tskb@post6.tele.dk](mailto:tskb@post6.tele.dk), hvis du har adgang til Internet. Jeg har desuden lovet at gøre opmærksom på, at Confekt gerne vil høre fra folk, der vil skrive scenarier til kongressen - **Louise Kragh** på tlf. 4848 2245 tager imod til d. 1/10.

Sidst på året er der også **Vintervap '97** i Faaborg. Ring til **Morten Jørgensen** på tlf. 6261 4696 for at få mere at vide.

## KONGRESKALENDEREN

Navn	Tid	Sted	Kontakt	Tlf.
Sensommer Con	Sept. 97	Aalborg	Søren Busch-Knudsen	9934 2128
Defcon	22-24/8	Holstebro	Dennis Godballe	4058 5231
Krikkit Con	3-5/10	Århus	Sara Hald	8618 9936
Claustrum Con	3-5/10	Hobro	Peter Bengtsen	9852 3790
Viking-Con	10-12/10	København	Annemette Wolff	3325 5010
Confekt	5-7/12	Hillerød	Rikke Sørensen	4225 0547





Spiller du  
Rollespil,  
Konfliktspil,  
Table-Top eller  
Kortspil ?

## Landsforeningen Sleipner hjælper dig!

Oplyser dig om lokalforeninger • Udgiver Rollespilmagasinet Fønix • Hjælper og rådgiver din lokalforening • Giver dig hver måned klubnyheder fra hele landet med nyhedsbladet Alter Ego • Atlantis Scenarie Service giver dig adgang til alle de fede scenarier • Atlantis er også rollespillernes binære mødested på FIDO-nettet • Deltag også i Sleipners kurser, bl. a. Scenarieskrivning, Kreativ spil-ledelse og Foreningsteknik • Tag til Sankt Hans Festival og mød folk fra hele landet med samme hobby • Vi har meget mere end dette på plakaten • Ring til Sleipners formand på 40 19 51 04 og hør mere...



Alter Ego



ROLLESPILSMAGASINET  
Fønix

Sleipner - Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark  
P. S. Krøyersvej 5 • 8270 Højbjerg • Telefon 40 19 51 04 • Giro 216-4949

*Sidste nyt...*

Sleipner har fået ny bestyrelse. Hvis du har idéer, forslag, ros eller ris, er velkommen til at ringe eller skrive til en af os:

Formand  
Christian Sørensen  
P. S. Krøyersvej 5  
8270 Højbjerg  
Tlf. 40 19 51 04

Kasserer  
Geert Lund  
Axelborgen 8 E  
8700 Horsens  
Tlf. 75 62 21 14

Bestyrelsesmedlem  
Nicholas Demidorff  
Lenesvej 1, 2.mf.  
8220 Brabrand  
Ingen tlf.

Bestyrelsesmedlem  
Charlotte Nielsen  
Snogebakken 5  
2880 Bagsværd  
Tlf. 20 48 07 06

Bestyrelsesmedlem  
Mikkel Rode  
Horsehøj 152  
4000 Roskilde  
Tlf. 46 34 10 21



# Vi har netop købt 1.8 tons figurer fra Games Workshop!

Hjem søges!

- Vi beklager at Bamse er nød til at flytte, men det kniber lidt med pladsen på vores lager og vi skulle jo gerne kunne levere Games Workshop figurer til gammel pris i meget meget lang tid.

PS! Hvis du synes, at det er så synd for Bamse, at du ønsker at give ham et nyt hjem, kan han købes for 1495,-.



Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Rødovre Centrum 116	2610 Rødovre	Tlf. 36 41 04 85
Bog & idé	Rådhusstorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Bog & idé	Bispensgade 5	9000 Aalborg	Tlf. 98 11 66 11
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Clemens Papir	Clemens Torv 8	8100 Århus C	Tlf. 86 13 33 55



# ....Og vejret. Det trækker op til en række **Anmeldelser**

Redigeret med fløjls hånd i stålhandske af Kasper Nørholm

Så skete det! Anmelderspaltten er blevet udvidet til fire sider. Det giver anmelderne mulighed for at gå lidt mere i dybden med de nye produkter, hvilket I forhåbentlig vil få glæde af ude i de små hjem. Der er i hvert fald en række anmeldere, der får lidt færre grå hår i hovedet fremover. Og det er jo glædeligt. Blandt anmeldelserne i dette nummer er der hele tre af de store nyheder, nemlig **Games Workshops** nye **Epic 40.000**, **White Wolfs** "alternative" **Werewolf: The Wild West** og **Deadlands** fra **Pinnacle**. Derudover er der endnu to nye rollespil (ok, ok, en enkelt relancering fra 1994). Til gengæld er det sidste en kær lille guldklump, som bør blive et *must*.

- KAZ

## noir: the film noir role-playing game

NYT rollespil

af Jack Norris, Brian S. Roe m.fl.

Archon Gaming, Inc.

234 sider; 225,00 kr.

Af Kasper Nørholm.



*Outside, I moved through the smog resolutely. My eyes were blue and my shoes were old and nobody loved me. But I had things to do.*  
- Charles Bukowski, *Pulp*

Dette citat er de første ord i noir efter indholdsfortegnelsen, og det beskriver meget rammende atmosfæren i spillet. Det handler om storby, det handler om bourbon, tågede spillebuler og shady characters. Det handler om den romantiske dyrkelse af lidelsen; om welt-schmerz. Det handler om ensomme ulve i en verden på grænsen af moralsk forfald. noir er dekadence - i ordets positive forstand.

noir gør meget ud af at formidle den atmosfære, der er film noir. Og det gøres med åbenlys kærlighed til genren. Bogen indledes med to stemningsfulde prosastykker og en seks sideres introduktion til genren i almindelighed og noir i særdeleshed. Her forklares bl.a., at selvom noir tilsyneladende ser ud til at foregå i en amerikansk storby mellem 30'erne og 50'erne, så er spillet både tidløst og stedløst. Det er atmosfæren, der er væsentlig, hvorfor man ikke tvinger lokationen ind i fastlagte rammer. Således foregår noir bare i The City, en storby uden for tid og sted. Hvis man mener, at forskellige moderne elementer hører hjemme i ens noir-kampagne opfordres man til at indføre dem som anakronismer i The City. Dette er efter min mening en stilsfærdig genistreg, der nemt og bekvemt forhindrer designerne i at låse sig selv fast i en kreativ stagnation, fordi de pinedød vi have deres rollespil til at være identisk med sit oplæg.

noir er nært beslægtet med *Vampire: The Masquerade*. Dette ses ikke kun i belysningen, men også i de tanker forfatterne har om rollespillet som medie. Derudover minder systemet meget om Storyteller-systemet. Det er dog væsentligt nemmere at have med at gøre: Der bruges kun seksidede terninger og ens talværdier viser,



the film noir role-playing game

hvor mange af disse man har. Jo flere, jo bedre, fordi des nemmere bliver det at ramme et givent difficulty number. Men der er ikke noget med at tælle succeser og fiaskoer fra i et utalligt hav af terninger, nej man lægger blot tallene sammen. Det kan sgu ikke være meget nemmere.

En anden ting, noir har til fælles med V:TM er redigeringen (se side XX). noir er den suverænt dårligst redigerede bog, jeg er stødt på. Det forstyrrer læsevenligheden ganske betragteligt nogle steder, og det er synd, for noir fortjener bedre.

Et andet irritationsmoment er, at The City kun er beskrevet ganske overfladisk, faktisk nærmest kun antydnet. Det er ikke usandsynligt, at dette er en bevidst disposition, fordi spillet lægger meget op til, at man selv opbygger sin City efter sine egne ideer. Derfor er det logisk nok kun at lægge de væsentligste grundpiller til at bygge videre på. Personligt kunne jeg dog godt tænke mig lidt mere kød på skelettet.

Alt i alt er noir dog et helstøbt rollespil, der efter min mening bør gå hen og blive den næste klassiker. Jeg har tidligere sagt noget lignende om *Feng Shui*, men noir lægger sig ind på førstepladsen. Man kan mene, at noir grundet sine børnesygdomme "kun" burde få 4-4½ rotte, men jeg er forelsket og må gøre kur.

Anmeldereksemplar sponsoreret af *Goblin Gate*.



## Ups!

Så skete det f..... igen; anmeldereksemplaret til den store anmeldelse af *In Nomine* i nr. 17 var sponsoreret af *Goblin Gate*. Vi beklager den manglende oplysning. Nok engang.

## Feng Shui - Shadowfist Role Playing.

Rollespil af Robin D. Laws. *Dædalus Entertainment, Inc.* 286 sider; 254, 50 kr. Anmeldt i nr. 14.

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

## Apollo.

Scenarie til *Dark Conspiracy* af Caspar Vang. Selskabet til *Viking-Cons* afholdelse. 36 sider; 50,00 kr. Anmeldt i nr. 14.

*Prisbelønnet dansk scenarie. Det er mørkt, vådt og gustent; næsten ubehageligt i sin udkrængning af menneskelig svagheit. Skræmmende scenarie af litterær kvalitet. 5 rotter.*

## FUDGE

*(Freeform Do-It-Yourself Universal Gaming Engine).* Rollespil af Steffan O'Sullivan. *Grey Ghost Games.* 104 sider; 102,00 kr. Anmeldt i nr. 15.

*Det fleksible spil fra Nettet; systemet, der giver dig værktøjerne til at designe dit eget system til din egen kampagne ud fra dine egne behov. 4 rotter.*

## Battle Cattle

Figurkrigsspil af Aldo Ghiozzi & Matt Stipicevich. *Wingnut Games.* 46 sider; 67,50 kr. Anmeldt i nr. 16.

*Tag et stykke kvæg, fx. af plastic, forklæd det som en soldat fra Space Hulk og tæv din nabos, før hans tæver din! 4½ rotte.*

Warhammer Epic 40.000 NYT figurkrigsspil af Andy Chambers & Jervis Johnson. *Games Workshop, Inc.* Stor pakke: 499, 00 kr.

Af Bjarne Sinkjær & Mads Jakobsen.

I Epic 40K er infanteriet ikke mere end 6 mm. høje, så her er endelig er mulighed for at udkæmpe store regulære slag.

I denne nye udgave finder man tre regelbøger. Rulebook fylder halvtreds sider, og er let læst. Til de gamle udgaver af Epic skulle man købe en separat æske til hver hær med regler og oversigter. De er nu erstattet af en *Armies Book* med regler til alle racer. Den tredje bog er *Battles Book* med scenarier og regler for, hvordan man sætter et slag op. Alle bøgerne er overskueligt sat op, og der er ingen sjukskefej. I stedet for de paphuse man fik med i de gamle udgaver, får man nu nogle ret flotte ruiner i plastik. Man får også figurer nok med til to små hære og modsat de gamle udgaver, får man her et bredt udvalg af tropper.

Reglerne er blevet meget forenklede. I stedet for, at mange tropper havde deres egne specielle regler, er disse erstattet af 17 special abilities. For eksempel er der *Rough Riders* (Rytteri) *Cavalry* (større mobilitet og armour value), og *assault* (gode til nærkamp, men de kan ikke skyde så langt.) Det gør det langt nemmere at overskue sin hær. I gamle dage skulle man købe sine tropper i bunkevis, såsom 12 tanks ad gangen. Nu kan man frit sammensætte sine styrker, som man vil. Man samler dem i større enheder, detachments, og hvis man finder en heldig kombination, gemmer man sin detachment til næste gang, så man ikke skal lave den igen. Den tredje nye store ændring er *Blast Markers*. Hver gang en detachment får tab, får den en eller flere *Blast Markers* oven i hatten. Efterhånden hober de sig op, og enhedens kampvne og mobilitet bliver reduceret af, at tropperne søger dækning for fjendens kugler.

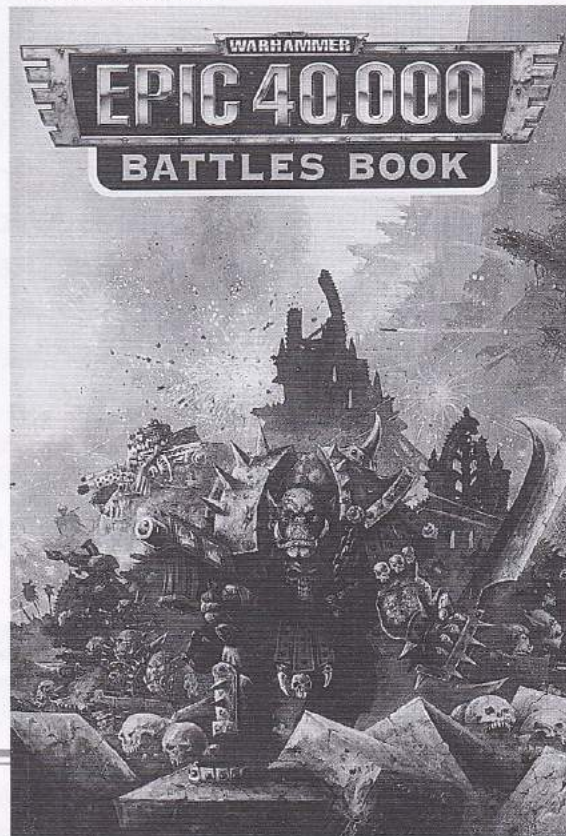
Der er gjort meget for at rydde op i det roderi, de gamle regler efterhånden havde udviklet sig til. De nye regler er nu ikke helt så nemme at lære som *Games Workshop* gerne vil

gøre dem til, men der er sket en klar forbedring. Vi ved ikke, hvor længe langtidsholdbarheden er, men efter vores første par slag, ser Epic 40K ud til at være et fremragende spil.



En længere og mere uddybende udgave af denne anmeldelse kan hentes på *Fønix'* homepage.

Anmeldereksemplar sponsoreret af *Games Workshop, Inc.*



**Neonian Culturebook.** Supplement til *NeverWorld* af Erin Laughlin. *ForEverWorld Books.* 188 sider; 162,00 kr.

Af Adam Bindslev.

Da jeg i et tidligere nummer (15 for at være helt præcis, red.) anmeldte fantasy-systemet *NeverWorld* brokkede jeg mig over, at den *Culturebook*, der var medleveret i bokssættet omhandlede en kultur af formskiftere. Efter min mening havde det været langt mere hensigtsmæssigt, hvis det havde omhandlet en menneskelig kultur.

Nu er den næste *Culturebook* kommet. Og den hedder *Neonians - Humans in the City States of Neuron*. Den, der kender systemet vil vide, at dette er en stor nyhed. For det er komplet umuligt at spille en race/kultur, hvis man ikke ejer den *Culturebook*, der hører til.

*Neonians* er et flot produkt. Det har en meget grundig gennemgang af skills til mennesker, et karrieresystem (karrieresystemerne er *NeverWorlds* afløsning for det stive class-system, og noget nær en geni-streg), en helt ny magisk skole, kirkelige organisationer og en gennemgang af de syv by-stater, som udgør *Neuron*. Der er en masse materiale, der gør det muligt at spille hele personer og ikke blot en bunke stats. Og der er massevis af inspiration til spillederen.

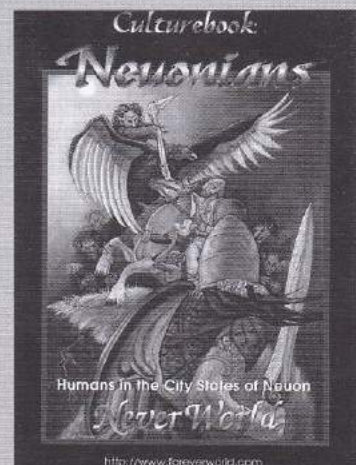
Layoutet er forholdsvis overskueligt, og det er tydeligt, at der er kommet lidt flere penge i foretagendet siden grundsættet kom. Systemet er stadig meget indviklet, men der er kommet en overskuelig Turbo PC-maker, som gør det overkommeligt at lave en spilperson. Med grundsættet tog det mig over fire timer at lave en spilperson, nu kan det gøres på under en time.

Hvad mangler der så? Først og fremmest et kort. Det er latterligt, at der beskrives syv bystater og man så ikke kan se, hvordan de ligger i forhold til hinanden. Og det er besynderligt, at *ForEverWorld Books* ikke har opdaget behovet.

Med *Culturebook: Neonians* er *NeverWorld* for alvor blevet et interessant bud på et fantasy-system. Jeg kan kun anbefale det og *Culturebook: Neonians*. *NeverWorld* bliver nok aldrig så stort som AD&D, men mindre kan vel også gøre det. Og det fortjener at blive læst og spillet.



Anmeldereksemplar udlånt fra *Kenny Nanfreds private arkiver.*





**ARIA Cantic of the Monomyth:**  
Roleplaying,  
NYT rollespil  
af Christian Scott Moore & Owen  
M. Seyler.  
Last Unicorn Games.  
529 sider; 255,00 kr.

**ARIA Cantic of the Monomyth:**  
Worlds.  
Supplement  
af Christian Scott Moore & Owen  
M. Seyler.  
Last Unicorn Games.  
304 sider; 220,50 kr.

Af Adam Bindlev.

Aria er et temmelig unikt system. Det er et fantasy-rollespil, men der hører ikke nogen verden til. Systemet giver spilleren (eller The Mythguide, som det hedder i spillet) mulighed for selv at konstruere sin setting, sin race, sit magisystem etc. Den tilhørende bog *Aria Worlds* giver systemer for at konstruere temmelig store og detaljerede politiske systemer.

Det er et system, der kræver en del arbejde, både fra spillerens og fra

spillerens side. Ideen er, at man konstruerer sin spilperson kronologisk stort set fra fødslen op til det tidspunkt, hvor man begynder spillet. Denne metode giver en masse dybde til spilleren, men det tager meget lang tid. Selve spilsystemet er temmelig indviklet. Og det er for indviklet. Især kampsystemet er så uoverskueligt og kræver så mange terningslag, at jeg alvorligt tvivler på, at det fungerer i praksis. Det får i hvert tilfælde kampene til at blive meget lange.

Hovedideen i *Aria Cantic of the Monomyth* er, at spilpersonerne skal være med til at skabe myter. Det er mere end blot småhistorier, der skal spilles med dette system. Derfor har *Aria* et system for at spille i en tidsenhed de kalder *Aria Time*. I denne tidsenhed er det 1 - 10 år som man gennemspiller på en aften. Og man kan i denne sammenhæng godt forestille sig, at spillerne styrer hele familier, byer eller lande. I spillet skifter man mellem den normale tidsenhed, som *Aria* kalder *Narrative Time*, og *Aria Time*. Spilpersonerne begynder i

revolution, dette gennemspilles meget detaljeret i *Narrative Time*. Kampene forløber over 10 år, der spilles i *AriaTime* og afslutningen og den endelige magtovertagelse spilles så igen i *Narrative Time*.

Systemet giver således basis for meget store fortællinger. Men det kræver, at både spilleren og spillerne gider sætte sig ind i det og vil bruge de muligheder, der er. Ideen bag *Aria* er fremragende. Her er et koncept, der kan gøre fantasy-genren til meget mere end hack'n'slash. Men der er desværre også et spilsystem, der er så uoverskueligt, at man må tvivle på, at *Aria* nogensinde vil blive brugt efter hensigten. Men inspirerende læsning - det er det.



Anmeldereksemplarer er sponsoreret af Fantask.

**Ars Magica: 4th Edition.**  
Rollespil i ny udgave  
af Jeff Tidball & John  
Nephew  
Atlas Games.  
272 sider; 254,50 kr.  
Anmeldt i nr. 16.

*Ars Magica* er tilbage - igen, igen, igen. Men det er stadig fedt... 4 rotter.

**Byzantium Secundus.**  
Supplement til *Fading Suns*  
af Christopher Howard,  
Andrew Greenberg & Bill  
Bridges.  
Holistic Design, Inc.  
128 sider; 158,00 kr.  
Anmeldt i nr. 16.

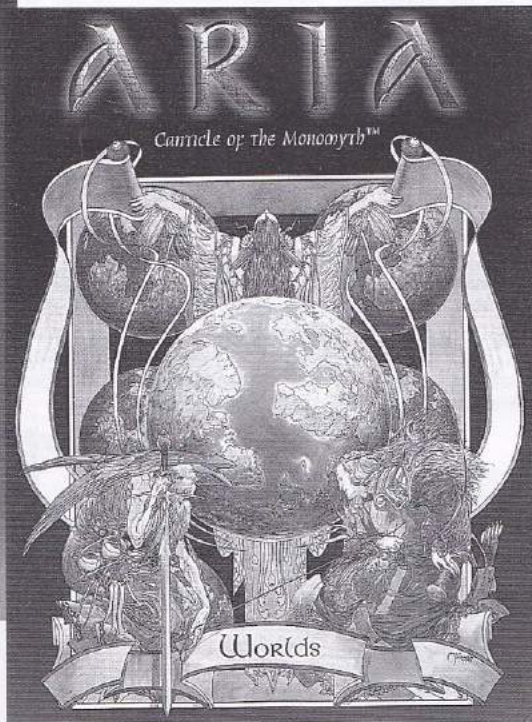
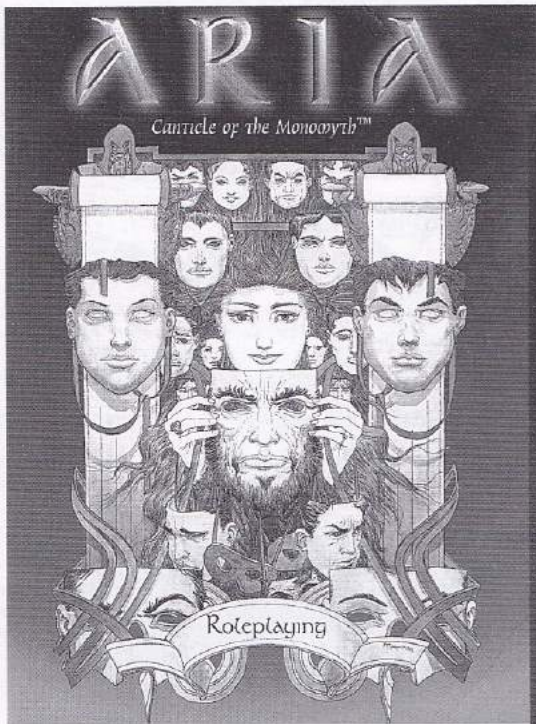
Idésprudlende sourcebook til sci-fi-spillet *Fading Suns*. Det er ikke toiletpapir dine penge bør gå til. Køb denne bog! 4 rotter.

**GURPS Compendium II**  
Artikelsamling til GURPS  
Samlet af Sean Punch.  
Steve Jackson Games.  
192 sider; 186,50 kr.  
Anmeldt i nr. 16.

Bredtfaende artikelsamling med baggrundsmaterialer om dette og hint. Også relevant for andre end GURPS-freaks. 4 rotter.

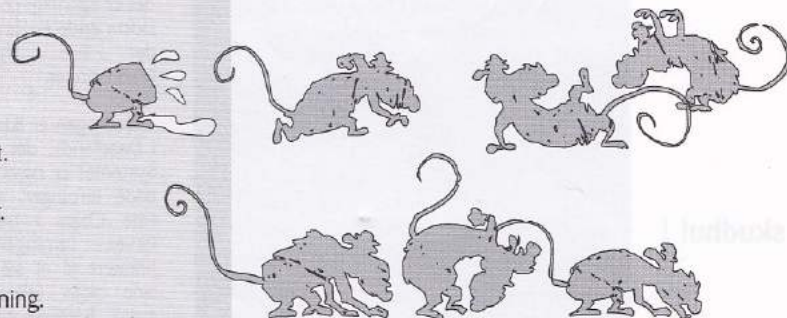
**Age of Renaissance**  
Brætspil  
af Jared Scarborough &  
Don Greenwood.  
Avalon Hill.  
Stor papkasse; 490,00 kr.  
Anmeldt i nr. 17.

Kulorfuldt spil om handelsfolk i renæssancen. Drag ud i verden, byg nogle skibe og brænd nogle kættere. Great fun... et must i enhver klub eller Liebhabers spilbibliotek. 4 rotter.



## Rottens Karakterbog:

- ½ rotte: Rotteføde!
- 1 rotte: Makværk!
- 1½ rotte: Nogen fik en idé. Den skulle de ikke have fået.
- 2 rotter: OK, OK. Hvad skal man sige? Godt forsøgt...
- 2½ rotte: Gennemsnitsprodukt. Ingen overraskelser her.
- 3 rotter: Afpudset og gennearbejdet, men ikke det mest innovative, man har set.
- 3½ rotte: Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.
- 4 rotter: Fremragende; en lækker lille pakke, der sætter mit mundvand i gang.
- 4½ rotte: Sublimt! Står det ikke på din reol, er det en fejl i din opdragelse.
- 5 rotter: Rottens føde! En kosmisk oplevelse...





**Werewolf: The Wild West**  
 Ny setting til Werewolf: The Apocalypse  
 af Justin Achilli & Ethan Skemp  
 White Wolf Publishing, Inc.  
 296 sider; 249,00 kr.  
 Af Morten Fredberg-Holm.

Werewolf the wild west? Naahh... Det kan de sgu da ikke mene... Har White wolf folkene da helt mistet den sidste rest af hvad de så end har haft mellem ørerne? Varulve og John Wayne er altså ikke nogen særlig indlysende blanding.

Nå men da jeg så fik bogen i hånden, måtte jeg lidt efter lidt revidere min opfattelse af hvad man kan og ikke kan. Som sædvanligt har white wolf begået et smukt stykke arbejde hvad udseendet angår. En tyk, tyk bog printet med brunt på let gulligt papir, og indbundet i et solidt stykke pap... meget indbydende.

Og så det der skudhul. Ja, der er faktisk et hul tværs gennem hele bogen. En sjov ide, men hvad skal det til for? Så man kan hænge den op i en snor? Så man kan bruge den som blyantsholder? Eller er det bare kunst? Heldigvis er det ikke gået ud over teksten inde i bogen (så havde det altså bare været for meget).

Hele ideen med at varulvene render rundt i en wild west setting virker som sagt en anelse malplaceret ved første øjekast, men det er faktisk ikke så tosset. Personligt synes jeg i forvejen at werewolf the storytelling game er det mest vellykkede i Storytellerserien. Desværre lader det ikke til at der er så mange der spiller det. Og det er trist. For det må da være betydeligt mere interessant at klaske røv (og æde den måske?) på de lede Prom-brødre, end at pille sig i navlen og have det skidt med sig selv?

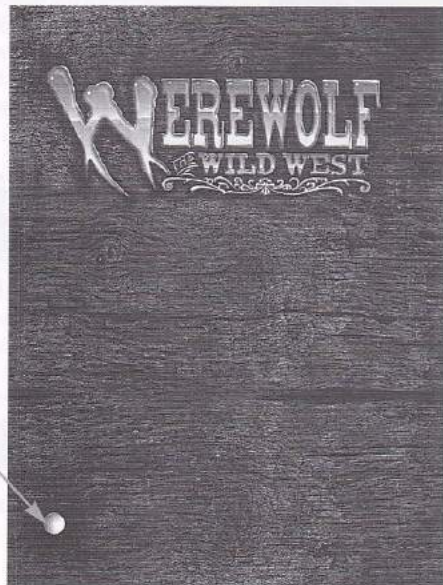
Det er netop det økologi-tema der gør det svært at forholde sig til den nye setting. For dengang sprøjtede man jo ikke gift på markerne, eller svinede luften til med udstødningsgasser. Men så er det at man kommer i tanke om at det måske var der det hele startede? Industrien tog fart, de modbydelige stålruhrer på skinner der forpestede præriens vidstrakte ...øhh vidder. Og så er de indfødte amerikaneres (i gamle dage hed det indianere) tankegang altså ikke langt fra de økologiske varulve vi kender i forvejen.

Et kuriosum er det at der er udkommet et Werewolf-the wild-west-pokergame i forbindelse med spillet. Desværre fulgte det ikke med anmelderexemplaret, hvis jeg havde fået fingre i det skulle alle i magic-nørdler nok have fået klask i et rigtigt kortspil.

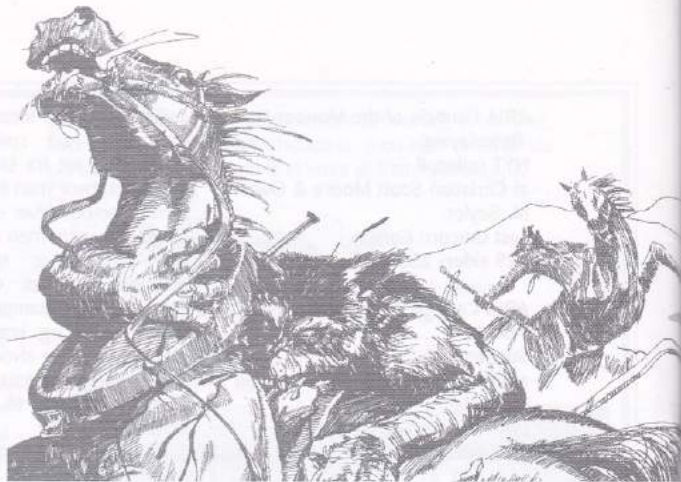
Alt i alt er Werewolf the wild west ikke så ringe endda. Det kunne måske ligefrem gå hen og blive sjovt.



Anmelderexemplar sponsoreret af Midgaard Distribution A/S.



skudhul !



**Deadlands:**  
 The Weird West Roleplaying Game  
 NYT rollespil  
 af Shane Lacey Hensley  
 Pinnacle Entertainment Group, Inc.  
 226 sider; 269,00 kr.

Af Kasper Nørholm.

Lad mig sige det med det samme. Deadlands er - også efter eget udsagn - underligt; settingen kaldes for The Weird West. Vi befinder os i det vilde vesten - typisk 1876 - og der er naturligvis alt, hvad dertil hører. Der er også en del som ikke hører hjemme i det vilde vesten. Der er nemlig sket det, at en indianer-shaman åbnede en portal til de evige jagtmarker med det resultat, at verden er blevet inficeret af ånde onder eller manitous, der har lavet lidt om på det vilde vesten, som vi kender den. Her findes nu både varulve, spøgelse, vampyrer og noget så spændende som tumblebleeds (tumbleweeds med tænder) og ja... man kan også spela zombie, hvis man er rigtig (u)heldig.

Disse manitous har også påvirket historiens gang en anelse, idet de dukkede op midt under den amerikanske borgerkrig. Derfor hænger krigen bl.a. endnu. Og et gigantisk jordskælv har sendt store dele af Californiens kystlinje i havet, hvilket senere medførte fundet af ghost rocks, der er et af grundelementerne i de nye videnskaber. Disse nye videnskaber har krydret The Weird West med alskens gadgets and gizmos; opfindelser af forskellig slags, der vist nok ikke burde kunne lade sig gøre, men som tilsyneladende fungerer fint.

Deadlands er en genremæssig satsning, som man kan mene om, hvad man vil. Spørgsmålet er bare, om det så er mere underligt, end det er egentligt godt. Dette er i sidste ende en smagssag. Men det har afgjort sine fascinationer.

Settingen er ikke det eneste i Deadlands, der er underligt. Systemet er også. Her bruges både terninger, spillekort og Fate Chips i tre forskellige farver. Terningerne bruges primært til at slå checks for sine skills (eller aptitudes), mens kortene bruges til at afgøre, hvor mange terninger, man har og sågar, hvilken

slags. Kortene bruges også i forbindelse med kamp, hvor de afgør initiativ og hurtighed. Fate Chips bruges som en slags fate points, som man kender fra WFRP, men effekten er differentieret af de tre farver. Systemet i Deadlands er - foruden at være underligt - også ret sindrigt konstrueret, og det ser ud til at fungere.

Ultimativt er Deadlands dog "bare" et fantasy-spil i ny forklædning. Ikke, at der er noget galt i det; det er en styrke i sig selv at være i stand til at nyfortolke en antik genre i en sådan grad, men det bliver også spillets største svaghed, idet man - når man er kommet sig over den første fascination af The Weird West - nemt kan begynde at kede sig, fordi man i bund og grund har set det hele før. I sidste ende er der nok lidt mere form end indhold. Det skal man være klar over; når man investerer sine skejser i Deadlands.



Anmelderexemplar sponsoreret af Goblin Gate.



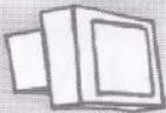


I Sandhedens  
Tjeneste  
Episode 5:  
"Your mission,  
mr. Phelps,  
should you choose  
to accept it"

Af Ask A &  
Per von F

## Med på en lytter

"Nå Polledreng skal vi så se at få tændt computeren?"  
Jeg gør det fandme ikke mand, i hvert fald ikke så længe jeg har de her skide håndjern på!  
"Du vil da gerne hjælpe os, vil du ikke?"  
Hov, hold snitterne fra min master-skærm, den er signeret af Gygax himself!  
"Vi ønsker jo bare at kikke lidt med, hvad kan det skade?"  
Øh... det virker bare forkert. Hvor var det du sagde I kom fra? Må jeg lige se det ID-kort igen?  
"Det skal du ikke tænke så meget på Polle, kobel os nu bare på."  
D.U.E... hva fanden er det for en sikkerhedstjeneste?  
"Det skal du ikke spekulere så meget på. Kom nu igang ellers må vi finde tændvæskan frem."  
Rolig nu, rolig. Læg nu den Vampire-bog fra dig, jeg skal nok samarbejde.  
"Det var flinkt. Vi ønsker jo bare at læse lidt med, vi skal jo holde tilsyn. I øvrigt har vi jo betalt for hele gildet."  
Ok, Ok Men så vil jeg fanne også ha' den nye identitet som du lovede, og en kærrest! Så nu er vi på.  
"Det var flinkt..." - *det sagte knald fra en lydæmpet pistol.*



"Uduelighed siger jeg, uduelighed!"

"Sleipners forsøg på selvmord med en rusten papirkniv."

"Et par ord fra den onde selv."

"Sleipner - 1,5 ben imod en orkan lodret opad."

"Sleipner - virkeligheden: 0-1"

"Jeg ønsker ikke længere at stå model til jeres smålidelige karrierer hvor det efterhånden kun drejer sig om hvem der får sit navn skrevet med de største bogstaver. Hvis den liderlighed er udtryk for jeres generelle holdning til andre mennesker, ja, så må jer opfordre jer til at tage sagen op med jeres psykiater eller hvem I ellers bruger til at større op efter jeres barnesjæl."

"Hesten har skudt sig selv i alle otte hove..."

"Hej alle i rollespillere. Jeg er træt af jer. Nogle af jer i det mindste - de fleste af jer for at være ærlig."

"Og når Sleipner er død, vil ingen shu savne det - og snakken vil gå... og folk vil huske tilbage, om dengang der var nogle tåbelige idealister, der troede på at rollespillet skulle være større og mere. Og de vil grine og slå deres terninger og pille sig i næsen. Måske en af dem vil sige, jamen en landsforening lyder som en god ide. Og han vil tage sin bedste ven under armen, og de vil danne en landsforening, og de vil give den videre til andre, som også syntes det er en god ide. Og de andre vil klø sig i røven og tage skyklapper på og gå ind i en dør. Og døren bliver til død - endnu en død. Og sådan vil historien gentage sig. Og jeg brækker mig."

"Jeg jeg virkelig den eneste tilbage idenne konference? Eller i gider måske bare ikke svare mere? Det er jo det der med bedre kommunikation, svært ord, og ligeså svært at praktisere kan man jo se."

"Hvor bliver den check af nu er det shu ved at være lang tid siden at jeg skrev sidst?????????"

"Jeg syntes det er fint at Skt. Hans er kommet op at stå, omend det kun er en uge til, jeg forstår det ikke du startede da for et helt år siden, ufatteligt?"

"Jeg blev ringet op af en knotten person, der vil vide om jeg "har fået en hjerneblødning"..."

"Jeg har hørt at XX har meldt sig til fremmedlegionen. Kan det passe?"

Svar: "Man har da lov at håbe."

"Hallo! er her nogen... ogen.. ogen.. ogen..oen.. oen.. en..en..."

"Ok ok så svarer jer da, men kun fordi jeg lige har drukket en halv flakse gin."

"This is XX..... signing of..... bib..... bib.....  
bib..... bip..... beeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeep"

"Jeg syntes vi skal overlade pladsen til dem som gerne vil lave noget, og som har nye og friske nosser som de kan svinge rundt med."

Goblin Game

DRINK WATER  
800 AMPLS  
TLEF 13 37 24 AX ON 15 44 24  
8000 AMPLS C  
STOLEN 19 43 H



○ ← hold her



Fønix præsenterer; en interaktiv abonnementside!

## HYPNOTISER DIG SELV

og få et bedre liv!

Sådan gør du: Hold fast på prikken med 2 fingre. Hold bladet tæt op foran ansigtet. Sving bladet frem og tilbage i pilenes retninger, mens du gentager for dig selv: Jeg MÅ abonnere på Fønix!

Bagefter skal du huske at gå ned og indbetale girokortet (vi har ikke fået vores telepati-linie helt op og stå endnu, men bare vent!)

Overførsel fra kontonummer



### GIROINDBETALING

### KVITTERING

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

PostDanmarks stempel

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

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

PostDanmarks stempel

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

Kroner \_\_\_\_\_ Øre \_\_\_\_\_

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

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

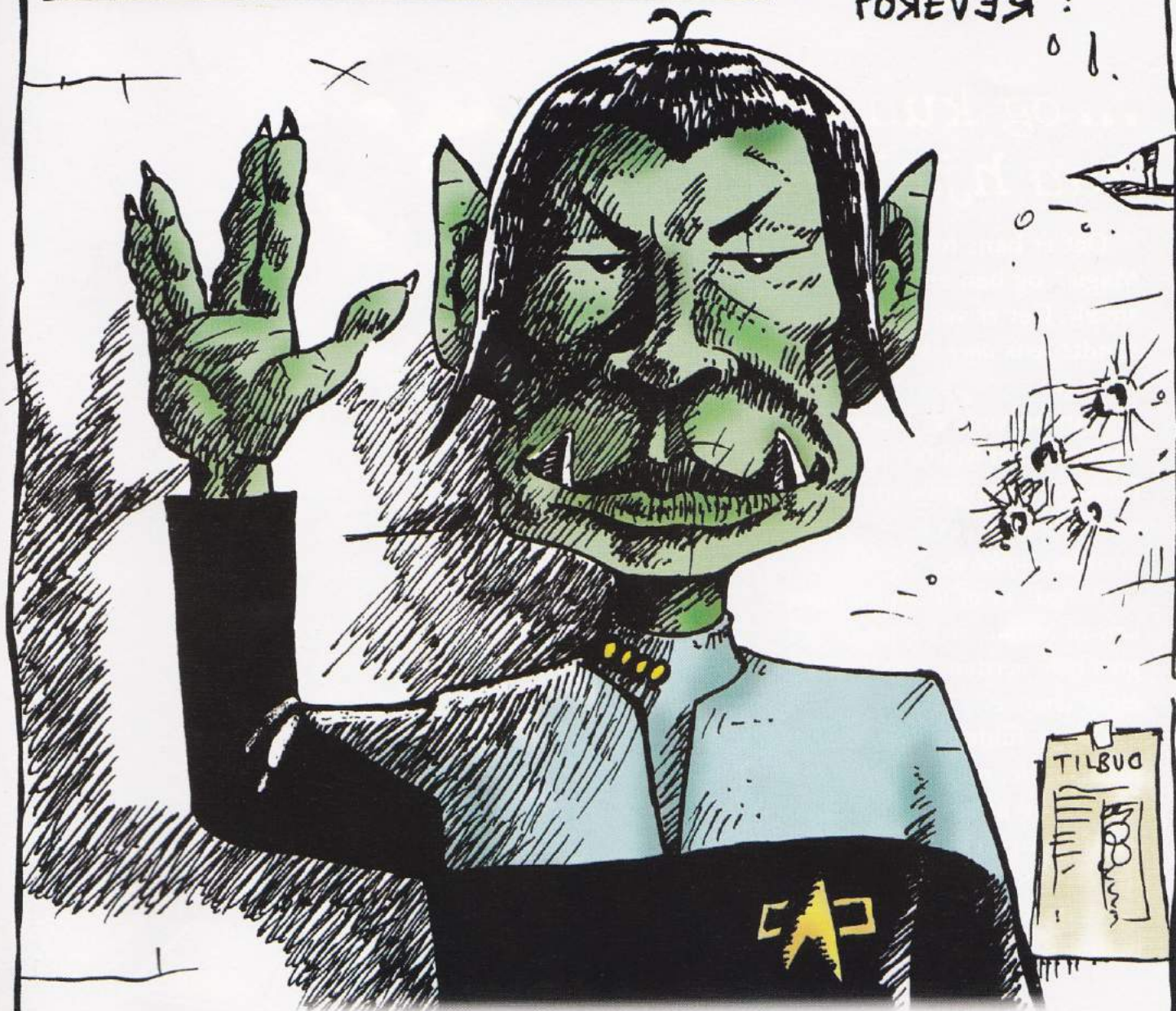
Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i nedenstående felt

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



# LIVE LONG & GOGO

FOREVER!



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



# Jens' liv hænger i en tynd tråd...

...og kun du kan hjælpe.

Det er hans første spil Magic® og han er ved at få smæk. Det er sørgeligt men sandt: Jens *aner* ikke hvordan man gør.

Han prøvede at blocke en Fireball med Mana Flare. Han forsøgte at angribe med sine *enchantments*... i hans modstanders *upkeep*.

Portal™ er et introduktions-sæt til Magic, designet til at give hele verdens Jens'er en ærlig chance.

Det er fuldt kompatibelt med Magic, men er nemmere at lære og at spille. Hvis du kender nogen ligesom Jens, nogen med hans problem, så skaf dem den hjælp de behøver.



## PORTAL™

EN NY INTRODUKTION TIL ET LEVENDE SPIL

**Wizards**  
OF THE COAST®

Dansk Magic Hotline:  
3296 6629

**MAGIC**  
The Gathering®