

ROLLESPILSMAGASINET

# FØNIX

Nr. 3 - Juli/august - 1994 - 1. årgang - Kr. 35



**"Krangor - Mulighedernes By"**

*Fantasy baggrund*

**"Operation Terminus"**

*Star Wars-scenarie*

**"Jagten på den Sorte Lotus"**

*Magic: The Gathering reportage*

**"Halløj på Stranden"**

*- en Tegneserie*



Vampire  
2nd  
KUN  
**179.-**



Werewolf  
2nd  
KUN  
**179.-**



Mage  
KUN  
**179.-**

**SPAR uhyggeligt mange penge**

**PÅ WHITEWOLF SPIL  
HOS DANMARKS STØRSTE KÆDE MED  
ROLLE- OG BRÆTSPIL!**

**VI HAR MASSER  
AF NYHEDER...**



**Magic the  
Gathering  
- Danmarks  
billigste  
priser!**

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



Bog & idé Postordre	Postbox 203	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & idé	Rådhusstorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & idé	Nytorv 4	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55

**NY!**

# FØNIX

## INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>Leder</b> ved Mikkel K. Sørensen	4
<b>Centralen</b> Hvad er der på spil i Danmark?	5
<b>"Fra en Mørk Fremtid"</b> Reportage ved Paul Harvigson	8
<b>"Halløj på Stranden"</b> Ronni-tegneserie af Palle Schmidt	11
<b>Krangor - Mulighedernes By</b> Fantasy baggrund af Mads Buchter	17
<b>Brevkassen</b>	30
<b>"Igennem det Sorte Spejl"</b> Wraith foromtale af Peter C.G. Jensen	32
<b>"Jagten på den Sorte Lotus"</b> Reportage ved Mikkel Sørensen og Martin Winther	35
<b>"Operation Terminus"</b> Star Wars-scenarie af Christian P.K. Sørensen	38
<b>"Mudderkastning over Limfjorden"</b> Reportage ved Mette Finderup	45
<b>"Den gode, den onde og den grusomme"</b> HMSBR-Artikel af Palle Schmidt	48
<b>"En Flues Bekendelse"</b> Artikel af Paul Hartvigson	53
<b>"Et Studie i Ondskab"</b> Artikel ved Merlin P. Mann	54
<b>Nyheder</b>	58
<b>Anmeldelser</b>	60

**Udgiver:**

Firmaet Phoenix  
ISSN: 0909-007X

**Redaktion**

Ansv. redaktør  
Mikkel K. Sørensen

Christian P. K. Sørensen  
Michael G. Schmidt  
Martin S. Winther  
Paul Hartvigson  
Palle Schmidt  
Peter C. G. Jensen  
MM og RR

**Lay-out:**

Jan Kjær  
Michael G. Schmidt

**Lokalredaktion - Århus:**

Mette Finderup  
Nikolai Lemche  
Lars Krøll  
Søs Uth  
Peter Dyring Olsen  
Kristoffer Apollo  
Lars "Kaos" Andresen  
Thomas Munkholt Sørensen

**Forside:**

Angus McBride

**Bagside:**

Casper Vang

**Tryk**

P.E. Offset & reklame

**Adresse og telefon**

FØNIX  
Mikkel K. Sørensen  
Nørre Allé 19D, 1. 224  
2200 København N  
Telefon 3139 3740

Bladet er sat med Frutiger  
Bold, Garamond Regular  
og Futura Bold.

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

Information ang. reklamer  
kan indhentes på oven-  
nævnte adresse.

## Fagre nye verden

Så er vi på gaden med vores tredje blad. Nogle vil sige, at vi nu er ovre den sværeste periode. Som ansvarshavende redaktør må jeg dog konstatere, at det næste blad altid er det sværeste (bliver det aldrig nemmere?).

Der er mange spekulationer omkring rollespillets fremtid i vores samfund, hvor computere overtager stadig flere funktioner. I USA ser vi i øjeblikket hvordan flere og flere firmaer, som startede ud med at lave rollespil, udvider deres horisont og går ind i andre brancher. Der går rygter om, at både TSR, FASA og GDW er involveret i filmprojekter, men for tiden er CD-teknikken dog det hotteste på markedet. TSR har udgivet et AD&D-startersæt, **First Quest**, hvor stemningsdele fra de medfølgende eventyr kan høres på CD og FASA eksperimenterer med CD-ROM til bl.a. **Battle Tech**.

Mange har været nervøse for at computerspillene, med videreudviklingen af **Virtual Reality**, ville feje rollespillene helt af banen, på grund af den "nemme" indlevelseshastighed samt fart og action disse spil kan tilbyde. Jeg mener dog, at denne frygt er fuldstændig unødvendig, da flere ting ved rollespillet gør, at det aldrig vil kunne erstattes af andre medier såsom computer og film.

Det første, og måske vigtigste, grund er rollespillets sociale funktion. Computerspillene er i de fleste tilfælde indrettet til brugerens totale egotrip. Man sidder alene i et mørkt rum, med computeren som eneste kommunikationspartner, og prøver gang på gang at forbedre sit eget resultat i kampen mod de binære talkoder. For rollespillemænd er det at møde vennerne og være sammen om at spille en vigtig del af den samlede oplevelse.

En anden grund er muligheden for interaktion - det at være medbestemmende i handlingens udvikling. I rollespil er alt muligt - ALT! Det er, når man tænker over det, fuldstændig utroligt og helt unikt. Ingen anden form for underholdning kan siges at kunne det samme. I film og bøger er handlingen fastlagt på forhånd, der foreligger et manuskript. Computeren giver dig nogle valgmuligheder, men alle handlinger er bestemt af, hvad programmøren har forudset du ville gøre. Man skal ikke "træde langt fra stien" før illusionen brister. Spillelederen i rollespil kan, i modsætning til forfatteren og programmøren, tilpasse sig efter hvad folk gerne vil have, eller rettere hvad de ønsker at foretage sig - spillerne bliver en del af handlingen.

Man behøver altså ikke at bekymre sig om computerspillene som en trussel for rollespillet - faktisk ser man hos **White Wolf**, at tingene kan gå den anden vej, de kommer snart med en rollespilsudgave af det meget berømte computerspil "Street Fighter". Det man bør overveje er, hvordan ny teknologi kan bruges som et hjælpemiddel i forbindelse med rollespil og her er CD-tilbehøret, som vi ser fra forskellige firmaer, kun det første skridt på vejen.

Jeg ynder at se rollespillet som en videreførelse af den ældgamle fortælletradition. I det primitive stenalder-samfund, vendte jægerne tilbage fra jagt med en masse historier at fortælle. Den ældste ville, når mørket faldt på, sætte sig ved bålet og berette for stammens børn, om modige krigere i kamp med grusomme uhyrer. I skæret fra flammerne udspillede sig en farverig handling med helte og skurke - historier om godt og ondt.

Idag er billedet ændret en smule, den gamle jæger er erstattet af spillelederen og spillerne har overtaget nogle af historiens roller, men dengang som nu er betagelsen den samme. Historiefortællingen har eksisteret lige så længe som menneskeligheden selv og den vil overleve så længe mennesket er til.

*Mikkel K. Sørensen*



# CENTRALEN

Ved Paul Hartvigson

## Og hvad er så det?

**Centralen opsamler nyheder og begivenheder i rollespil. Det er både kongresser og andet sjov. Her er fokus på de rollespillere der får ting til at ske derude.**

Kender du til den slags folk? Er du måske selv en af dem? Så kan du sende noget om det til Fønix. Deadline for bidrag til centralen er normalt den første i alle lige måneder. På grund af ferie er deadline til Centralen i nr. 4 den 20/7! Ellers må de vente til 1/11 med at komme ud til læserne!

Bestyrer af Centralen er Paul Hartvigson. Jeg er også en af dem der får tingene til at ske i rollespil. Derfor skriver jeg også om mig selv, hvilket min beskedenhed har det meget dårligt med. Onde tunger vil vide, at min beskedenhed har haft det dårligt i flere år.

## Kalenderen.

Den første del af centralen opregner planlagte begivenheder i de følgende par måneder. Denne gang beskriver vi fire kongresser.

### Spil i Sommerlandet:

Vi kan glæde de tunge nørder: Juli og August byder på flere chancer for at snige sig ud af solen og dyrke sine underligheder med ligesindede. Se også artiklen om Electronic Café s. 7.

### 29-31/7 Con-Dôme

#### DTU i Lyngby v. København

Ingenører - mere dræbende end kedelige. Dette er undertitlen Con-Dôme, kongressen på DTU (Danmarks Tekniske Universitet). Programmet er tyndt, men velpræsenteret, og byder på 12 rollespilturneringer og brætspil. Kongressens navn kunne antyde at man dyrker "sikkert rollespil" - upåvirket af den ny bølge af eksperimenterende eventyr med mere vægt på den gode historie end på spille-systemer.

Programfladen er klassisk; med D&D, AD&D, Shadowrun, Call, Rolemaster, Vampire - plus det nye Earthdawn.

Brætspilsudvalget er velkomponeret med standardspil som Titan, Civilization og 1830; Games Workshop (Space Hulk, Bloodbowl) og så det snart uundgåelige Magic.

*Kontakt: Mark Denninger, Kollegiebakken 1, C212 · 2800 Lyngby Tlf. 4587 0088 - 2122. Pris 80 kr.*

Kongressen er iøvrigt arrangeret af spilleklubben på DTU; Pfantasy Dôme. Så ved I små ingeniør-spirer, at der er et rollespils-liv efter gymnasiet.

### 4-6/8: (NB: Torsdag - Lørdag).

#### UnCONventional - Viborg

Dette Spiltræf går til gengæld nye veje. Viborg-klubben Lov & Kaos satser på een genre til sin kongres: Rædsel (Gru, Horror, Uhygge). Den er altså et godt valg for spillere der ikke er bange ... for at blive bange. Og for spilleledere, der vil samle et par gode tips op. Arrangør Peter Jones lægger vægt på, at Rædsel i rollespil ikke skabes af eventyrets system og miljø. Der skal mere end spidse tænder i Chicago eller underlige opdagere i 1920'erne til. Selvfølgelig er der "klassisk" Vampire og Call of Cthulhu. Men i de fleste eventyr vil rædslen komme igennem på nye måder. Rædslen vil komme frem i dagens Danmark, den kolde krig i 50'erne - og i Fantasy-miljøer. Jeg vil særligt fremhæve to eventyr: "Skygger af Død" af Lars Kaos Andresen: En action-præget spøgelsehistorie. Og "Tid Til at Høste" af Paul Hartvigson - som også bliver bragt i Fønix 4. Lars og jeg er ufatteligt seje. Vi er med i Fønix, og vi har begge vundet Otto for bedste scenarie på Fastaval. Vi kører også et panel om Rædsel i Rollespil på kongressen. Endelig byder UnCONventional på live-eventyret "Cirkler af Ild" i Fantasy-miljø. *Pris 50 kr. Sted: Viborg Ungdomsskole. Kontakt: Peter Jones, Ålekrogen 18, 8800 Viborg - tlf. 8661 3002*

Og så til sidst. To Ålborg-kongresser med een uges mellemrum. Dette sære faktum skyldes klub-krigen i Ålborg. Læs artiklen i dette nummer side 45.

### 5-7/8 Calling All Heroes.

Calling All Heroes er en kongres af den traditionelle støbning. Her er vægt på systemerne: AD&D, GURPS (Vietnam 68, Fantasy - begynder og øvet), Rolemaster, Call og Cthulhu, Pendragon og High Noon (lokal-produceret). Vampire er repræsenteret både ved et Live-eventyr, to scenarier af Benedikte Ziegler, der nok er Danmarks mest gennemførte Vampire-Storyteller (hvilken udklædning vælger hun i år?). Af andre begivenheder er Warhammer Battle, Bloodbowl og Magic - og Mafia som løbende live-arrangement.

*Pris 80 kr. Sted: Mellervangskolen i Ålborg Kontakt: Kim Madsen, Hadsundvej 44, 9000 Ålborg - tlf. 98 12 54 01.*

### 12-14/8 The Realms of Roleplaying Ålborg

TRoA har udsendt en imponerende 20-siders A4-folder om Kongressen TRoA. Det er den niende af slagsen på bare 5 år. Og programmet tyder på at TRoA er i gang med en rivende udvikling.



*Mød Fønix & Rotten på TRoA-con 12-14/8 i Ronni the Rat's Rockabilly Roadhouse & Diner.*

Vi tilbyder:

- Burgers & Soft Drinks
- 50'er-musik & Pinball
- Hjertesorg & Stjernestøv

• Den Berømte Palle Schmidt med højt hår.

Særlig service til kunder i 50'er tøj.

Foromtalerne tyder på et godt mix af gammeldags rollespil og nye underligheder. Der er AD&D (Forgotten Realms og "Kliché"), Call of Cthulhu, MERC, Paranoia, Warhammer Roleplay og Paranoia - 2 Vampire og Mage fra White Wolf. Der er et eventyr til volds-spillet Underground (anmeldt i Fønix 1). Og vores egen Michael G. Schmidt bringer KULT-eventyret "Illusionernes Bånd".

Blandt de danske genialiteter er der Evil Dead, Realms of History og Aliens fra Ålborg; Ekstrøm & Eriksen fra Tåstrup stiller op med Golden Life™ et moderne dansk mysterium. Århusianerne bag Dragespillet fortsætter med at udforske Fantasy. Endelig præsenterer ASK & GIMLE to VP-eventyr - en opfølger på deres førte succes "Crawling all Over"; samt et re-run på det pris-vindende USS-Altantis i een 12-timers-session. Andre spil er repræsenteret med Blood Bowl, Clay-o-Rama, Warhammer 40K, Tabletop, Risk, Man'O'War - og Magic (sæ'fø'li). Endelig er der både løbende Mafia - og to andre Live-eventyr.

Eneste problem med TRoR lader til at være, at udvalget er for stort. Men frygt ikke presset. Hæng ud i Ronni the Rat's Rockabilly Roadhouse & Diner!  
Pris. 60 kr. Sted: Møllervangskolen i Ålborg Ø.  
Kontakt og Folder: John Godiksen, Engtoftevej 61, 9280 Storvorde Tlf 9831 9430 (også Spilleledertilmelding).

#### Klub-adresser:

Centralen bringer også adresser på nye spille-klubber derude. Næste nummer kommer der en liste med de fleste - samt en reportage om Landsforeningen for rolle- og brætspil: Sleipner. Så derfor. Meld jer ind i landsforeningen - eller send jeres klub-adresse til Fønix - samt noget om jeres aktiviteter, medlemstal, mødested og lokaler osv.

Denne gang kun een adresse, for den har jeg lovet at komme i: Endelig har Midtsjælland en klub:

Ringsted: Skt. Georg Rollespilsforening  
Kontakt: Lars Hansen, Aggersvoldvej 53, 2th, 2700 Brønshøj - Tlf. 3128 5411  
Næstformand: Thomas Jensen, Tlf. 5360 7203.  
Klubben planlægger en kongres i Ringsted til November.

#### Krønikken:

Denne del af Centralen omhandler det der er sket siden sidste nummer. Vel at mærke det, som vi kan eller vil skrive om. Vi kan ikke være alle steder på een gang. Er der nogle af jer, der kunne tænke jer at skrive nogle reportager. I dette nummer rapporterer vi ikke fra så meget. Godt nok var vi på 12-14/5 Syd-Con i Lund (Sverige). Men den historie venter vi med til vi laver en opsamlings-artikel om Rollespil i Sverige og Norge. Derfor består krønikken i dette nummer af...

En hel del om Live Roleplaying

Beretning fra live-arrangement i Søndermarken, lørdag d. 28/5

Vi ankom til arrangementet lidt i tolv, og bevægede os hen mod en gruppe

**Er rollespil satanisk?  
Få svaret:  
I edevleh rof rénnoba**

unge mennesker med store skumgummi-køller. Vores kontaktperson var manden i det blå lagen, der fortalte os, at deres live-klub, Semper Ardens, var den eneste i Danmark. Flere og flere kom dryssende med deres cykler belæst med våben og skjolde. De blev mødt af hujen og råb fra deres venner, der løb dem i møde med køller svingende over hovedet. Vi gik ud fra, at der var tale om en form for ritual. Vor ven i det blå lagen løb også en af sine venner i møde på denne måde, men blev afbrudt af en stor gøende hund, der åbenbart troede han var en overfaldsmand. Vor helt gjorde det eneste rigtige - smed sit våben og løb. Da der var kommet en del folk, begyndte de køllesvingende mennesker pludselig at råbe et eller andet, hvorefter de spredte sig ud over hele græsplænen for at udkæmpe et drabeligt slag. Det viste sig bare at være for sjov. Det lykkedes os at stille nogle spørgsmål imellem de store slag. Her fik vi bl.a andet at vide, at klubben var de eneste der dyrkede contact-live, hvilket de senere indrømmede betød at de slog hinanden oven i hovedet. Der var også nogen piger, men de var ikke udklædt. En af dem var fra radioen, men hende fik vi ikke snakket

med. Vi var lidt nervøse for at blive fanget i en pinlig situation med et pap-sværd i hånden, af en eller anden emsig fotograf - så vi forlod stedet inden vi blev fristet over evne.

**Mikkel og Palle.**

Klubben arrangerer større Live-træf "Den Nye Alder" 30-31/7. Eventyret handler om magtkampe mellem elvere, dværge og mennesker. Tilmelding er 12/7. Gebyr er 100 kr. og der er mulighed for indendørs overnatning.  
Kontakt: Ordo Glavis clo Hans Peter Hartsteen, Gothersgade 105 4th, 1123 København K. Tlf. 3332 2884.

Når vi nu snakker Live Roleplaying...

Så er der noget at holde øje med i Sverige. I de senere år har denne form haft en eksplosion i broderlandet. Både i de teater-agtige og de kamp-orienterede varianter.

Der er idag ca. 3000 svenskere der dyrker det. Som et eksempel skal det nævnes at det hidtil største arrangement bliver arrangeret sidste uge i Juli. Dette arrangement - "Trende Byer" afholdes et sted ved Stramstad nord for Göteborg. Arrangementet kommer til at have 1000 deltagere i et middelalderagtigt fantasy-miljø. Tilmelding er allerede forsent. Men interesserede kan tage en dyb indånding og ringe til arrangør-gruppen "Ett Glas" (0046) - 8626 6827.

Sverige har også to gode Live-Role-playing-tidsskrifter:

**Fëa Livia** (A4, ca. 40 sider, god billedkvalitet) er det mest professionelle og ambitiøse. Det dækker relativt Live - både kamp- og teater-orienteret. Abonnement 100 svenske kroner for 4 nr. Udgiver: Samir Belarbi, Malmvägen 22B, 191 60 Sollentuna. Abonnement: på Postgiro 639 95 16-1 (Fëa Livia).

**Strapats** (A5 ca. 40 sider) koncentrerer sig om Action-Live. Artikler om fremstilling af attrap-våben mv. Abonnement ved indbetaling af beløb. Blade sendes så længe der er penge på kontoen (ca. 15 skr. pr. nummer). Udgiver: Jonas Nelson, Forskarbacken 7 - 213, 104105 Stockholm. Tlf. (0046) 8 15 66 85. Abonnement på Postgiro: 68 02 - 12 41 38 (J. Nelson)

NB. Svenske telefonnumre opgivet for opkald fra Danmark.

På den anden side er vi ganske godt med i Damark med den mere teateragtige form for rollespil. Særligt kongresser som Fastaval og DRF-Con har stærke traditioner for at have et Live-eventyr som højdepunkt. Læs artiklen senere i bladet.

I et af de næste numre bringer vi en anmeldelse af de bedste rollespils-blade fra Sverige og Norge.

#### Centralen næste gang:

Krønikken fortæller om:  
Landsforeningens Sleipners midsommer-træf med Kult  
Electronic Café.

#### Mere om efterårets kongresser:

Viking-Con 14-16/10. (København)  
Her optræder Fønix med en Pulp-bazar.  
Penta-Con 14-16/10 (Billund)  
Spiltræf Odense 11-13/11 Den Kongelige Kongres  
Arvingen til DRF-Con (Kbh November)  
Skt. Georg Con (Ringsted i November).

# Electronic Café

Centralen: Sær-reportage  
af Paul Hartwigson

## Se fremtiden i øjnene - Hvem blinker først?

Light. Kameraerne kører. Studiet i LA er med. Tilskuerne holder vejret. Lysene går på. Go-ahead fra LA. Vi kører. Vi skal spille rollespil.

København skal være "Europæisk Kulturby" i 1996 - men forberedelserne er igang. Som flagskib (og jeg mener skib) er færgen Kronborg blevet renoveret som en slags mobilt kulturhus. I denne færges er International Electronic Café indrettet. Det er et center, hvor man kan opleve den nyeste teknologi. Og bruge den.

### Rollespil på Electronic Café

Blandt begivenhederne i cafeen er rollespil. Rollespil er på programmet om onsdagene 29/6 - 20/7 1994.

Eftermiddagen: Rollespilsdagene byder forskellige eventyr, brætspil, computerspil osv. Der vil være et par stykker af os idoler fra Fønix til stede for at lefle for vore læsere.

Sen eftermiddag vil vi køre nogle debatter for den del af pressen der gider møde op, hvor vi vil vise, at rollespil er en god historie fordi rollespillere er underlige - og fordi de ikke er bange for at vise det. Og at vi ikke er bange for at stå ansigt til ansigt med fremtiden.

Aften (kl. 19.00) spiller vi rollespil over storskærm til USA. To amerikanske spillere deltager gennem skærmen. To spillere og en spilleleder er med på den danske side. Alle eventyr omhandler Kulturbyens tema: Mennesket i Fremtiden (eller noget i den stil). Scenariet bliver kørt af en dansk spilleleder. Spillet bliver kørt på engelsk.

Som om det ikke i forvejen er underligt at spille for et publikum; så bliver det endnu mere underligt at spille over skærm med USA. Men vi vil bruge alle de virkemidler vi har til rådighed, til at få det til at blive spændende at se på.

### Steder, Forfattere og scenarier.

(NB. færgen ligger ved de disse byer fra Tirsdag til Lørdag de pågældende uger).

#### 29/6 - Helsingør

Nikolaj Lemche kører eventyret "A Place in the Sun". Rammen er "The Arcade" - fremtidens boligform, der opfylder alle vore drømme. Nikolaj er vinder af Otto på Fastaval 1993 (Publikumsprisen).

#### 6/7 - København (lidt nord for Amalievågen)

Søs Uth kører eventyret "Enter Untime" - om liv og død i medieverdenen. Hyperactiv scenarieforfatter (TRoA og Fastaval). Velkendt Mafia-master og Magic-kender (se artiklen s. 35).

#### 13/7 - Hundested (Nordsjælland)

Den svenske Kult-specialist Johan Eriksson kører eventyr. Fokus på Kult og på Nordisk samarbejde (om KULT - se Fønix 2).

#### 20/7 - Køge

Merlin Mann kører det afsluttende eventyr. Merlin er tidligere redaktør på Rollespilmagasinerne Tabu og Saga - og vores elskede Brevkasse (og det ER hans rigtige navn!)

Ko-ordinator er Ask Agger (Teenage-idol, Clay-o-Rama-guru, forfatter til det danske rollespil VP, vinder af diverse Otto'er - og Rotto for største Søvnunderskud - på Fastaval).

Iscenesætter af eventyr er Paul Hartwigson (det var det med min beskedenhed). Atter prøver jeg at få rollespil til at kunne nye ting.

Du kan få oplysning om aktiviteter på Electronic Café her til sommer over tlf. 33 11 95 96. Efter 1/8 kontakt via. 33 11 96 96. E-Mail-adresse for nu og senere: mf-kron1@inet.uni-c.dk

## Ansigt til ansigt med fremtiden: Hvad er Electronic Café:

*"Information wants to be free".*

*Det sagde Bruce Sterling, co-fader med William Gibson til den genre, der kaldes cyber-punk. Men det var der også nogle der sagde om penge - og om jord - og om tro. Men alle dele er blevet brugt af nogle til at beherske andre.*

*Information er magt. Den der styrer kommunikation styrer verden. Magt-menneskerne - pengemænd og buerokrater står parat til at regere os gennem kontrol af informationsstrømmen.*

*Informations-teknologi er der slaget skal stå, hvor vi kan vinde kontrollen over vores fremtid. Vi kan sætte os tilbage med fjernkontrollen som den sidste rest af vores frihed.*

*Det er det Electronic Café handler om. Electronic Café er et internationalt netværk af steder, hvor normale mennesker kan bruge de internationale medier. Første café var i Los Angeles - siden har det bredt sig til flere storbyer. Nu er Danmark også med.*

*Nu er rollespil også med. Gennem spillet har vi betrådt forbudte stier og besejret sære fjender. Nu går turen ind i fremtiden. Kom og se den i øjnene. Lær den at kende. Den vil forfølge dig resten af livet.*

# FRA EN MØRK FREMTID

To Live Roleplaying-begivenheder  
Af Paul Hartvigson

## Live Roleplaying er en skamlet på Rollespillets ære.

Hver gang vi prøver at tage os rigtigt voksne og følsomme ud som rollespillere, er der nogle live-nørdere der erobrer en journalist. Så gør de sig selv og os andre til grin ved at tampe på hinanden med skumgummisværd.

Dette er en holding, der - som vor ærede chefredaktør ville udtrykke det - ikke holder en meter. Som alt rollespil er Live Roleplaying, hvad vi gør det til.

Live Roleplaying bygger på, at deltagerne er deres personer - rent fysisk. Det er en total-oplevelse, hvor mange af barriererne fra normalt rollespil falder væk. Regler, spilleleder, borde, personark er meget mere i baggrunden.

## Flere slags Live.

I Centralen i dette nummer er der nogle indlæg om een slags Live - den kamporienterede form. Den bygger på adrenalin og fysisk anstrengelse. Det er **een** slags oplevelse.

Denne artikel handler om en anden type. Den minder om total-teater. Der er en længere omtale af "Et godt tilbud", der blev kørt på **Fastaval** i Århus i Påsken; og en kortere reportage fra **Cyberpunk-træf**; også afholdt i foråret.

Begge disse eventyr brugte et miljø á la **Cyberpunk 2020**.

## "Et Godt Tilbud" - Fastaval 1994

### Proc. Sort

fra *Kognitiv Dissonans*  
*Børge '83' Nakskov*

### chip, hukommelse sort

interface med evigheden  
bevidstheds død

### transformator, strømsvigt sort

uplink med råddenskab  
fax til fortvivlelse  
harddisk, åbning  
sort

### download til virkeligheden access mod forbandelse

### diskette, rødning sort

boot fra uendeligheden  
integrationens fallit

sort  
sort

Dette digt, der faldt efter mange fadøl, var det første håndgribelige resultat i processen der førte til Fastaval 1994 Live Roleplaying-eventyret "Et Godt Tilbud" - produceret af **Thomas Knudsen** og **Kristoffer Apollo**.

Eventyret var det største, der er blevet kørt på en dansk kongres. Samtidig var det en succes - og begge dele indenfor en fem-timers tidsramme.

### Cyberjunk

Genren var **Cyberjunk**: En cyperpunk-Science Fiction-hybrid, der ikke tager sig selv alt for alvorligt: en em af forfalden hi-tech, maskinolie, adrenalin og umotiveret voldelighed. Historien handlede om magt, afmagt, løgn og bedrag. Om det onde Imperium og de tvivlsomme Rebeller - om planeten Parakeet som de kæmper om - og om beboerne på Parakeet, som er brikker i dette magtspil. Og så må fanden ta' at Cyberpunk vistnok skal foregå i en meget nær fremtid. De science-fiction-agtige rammer blev fint brugt til at understrege cyber-genrens dommedagsvision.

## Klar besked - og sminke.

- *Advarsel: Parakeet har omfattende strålingsfare og ventes at blive ubeboelig inden for 20 år. Dette var konklusionen på Professor Herbert Ege's rapport 524 e.B.*

Fra starten vidste deltagerne kun, at de var bandemedlemmer på en nedslidt planet. Miljøet var klart tegnet i forvejen, og deltagere og bipersoner gik ind i forberedelsen til at være de uheldige udskud, der skulle opleve planetens sidste dage.

Intet under at alle fornuftige og/eller velhavende mennesker havde forladt **Parakeet**, og beboerne repræsenterede det laveste, voldeligste, og mest gakkede menneskeracen har produceret.

Beboerne var godt 30% af deltagerne på **Fastaval 1994**. Ca. 100 spillere opdelt i bander, der kæmpede om magten i det der engang var planetens hovedstad, **Parakeet City**. Tiden var en fjern fremtid: 543 efter Bellisarius I (år 3288 vor tid).

Derudover var der 40 spilleledere, der deltog som bipersoner i miljøet. Denne vægtning af ca. 1/3 arrangører og pseudo-arrangører var med til at få Parakeet og eventyret til at virke.

Rammen var også Skjoldhøjskolen i Århus. En moderne dansk forstadsskole med lange lige gange og sorte døre ind til klasselokaler med blegt og nøgent skin fra lysstof-rør.

Sminke, udsmykning, fantasi og rollespil fik Parakeet City til at opstå ud fra normale spillere og dagligdags omgivelser. Da genre og roller var gjort klar fra begyndelsen, kunne deltagerne kaste sig ud i sminke og forklædning fra starten. Flere af banderne fik etableret deres egen stil og udseende. De blev en del af noget.

Det voksende antal sminkede, der samlede sig i **Ronni the Rat's Ragtime Café**, skabte en back-stage stemning, som eventyret kunne køre videre af, da startskuddet gik kl. 7.



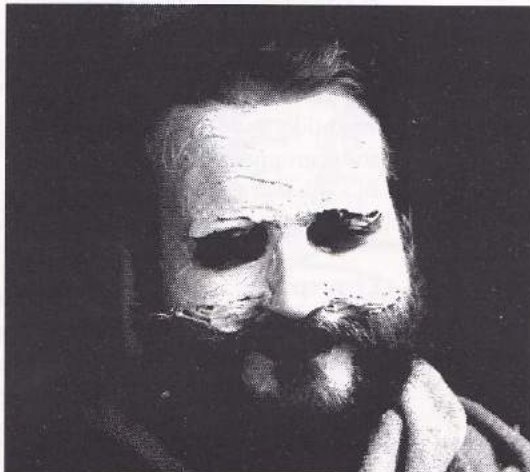
## Vold og Hverdag på Parakeet

De første par timer af eventyret gik med at opleve Parakeet. Banderne blev samlet og fik deres penge og våben. Og så kastede medlemmerne af **Scavengers**, **Das Gespenst**, **Chips 'n Dales**, **Black Kiss**, **Pseudoids** og **Libra** sig med iver ud i skummel og voldelig adfærd.

Udover banderne, var Parakeet bygget op omkring nogle steder og personer, der var mindst ligeså aparte som banderne. Der var et veludviklet sort marked, et bordel med ganske gode cyber-sild; og biografen **Sexual Revolutions** med film for dem, der ikke havde råd til pigerne.

En hovedidé i Dark Future er at teknologi er et problem snarere end en løsning. Kødhøkeren **Dr. Monster**, der købte og solgte legemsdele af og til godtfolk var fx. en tvivlsom herre. Flere medlemmer af en enkelt bande gjorde den fejl at sælge deres hjerner til den gode Doktor, som så blev leveringsdygtig i zombier.

Den elskverdige Dr. Monster  
(Nicolaj Lemche) under sminkning



Denne ironiske distance til genren kom frem i planetens "religioner": **TV-kulten** nægtede at dommedag var nær, og ventede istedet på **Mike fra Shopping Channel** ville komme i sit flotte rumskib med **stair-climbers** og andre gode sager til de Udvalgte. Profeten fra **Computer-kulten TeTra**, brugte budskabet fra kultens computere til at prædike om Undergangen. Vejen til frelse var at hooke sig op til nettet når dommedag kom og finde det evige liv bag Skærmen.

Og beboerne på Parrakeet levede deres lykkelige liv. Penge vekslede hænder og blod flød - det sidste blev i praksis ordnet ved at spillerne udfordrede hinanden med hemmelige kamp- og forsvarskort. Særligt pengesystemet fungerede fremragende, og gav deltagerne gode grunde til at opsøge hinanden.

## Imperiets gode tilbud

I denne idyl landede Imperiets rumskib (det vil sige: en ny location - rumskibet - blev åbnet i skolekøkkenet). Ombord var en **Pæn Mand**, hans assistenter; samt **kapt. Fürstenberger** og hans tropper der var langt bedre bevæbnet end banderne. De havde et godt tilbud til Parrakeets beboere: Imperiet tilbød at redde de mest intelligente af Parrakeets beboere for et mindre gebyr og en personligheds-test. Og så var der lige en kontrakt at underskrive.

I løbet af eventyret turede Imperiets folk rundt i hele området, og nåede at få alle bandemedlemmerne til at underskrive kontrakten. Kun een opdagede, at der var skrevet noget med småt på bagsiden.

Men det gad han ikke læse...



To folk fra Chips'n'Dales

## Konflikten spidser til

Men på dette tidspunkt begyndte **Rebellerne** at røre på sig - de havde hele tiden opereret med Biografen **Sexual Revolutions** som dække. Rebeller og Imperium kæmpede om bandernes sjæle og underskrifter - med **TeTra**, **TV-kult** og **Dr. Monster** som medspillere i den politiske leg.

Nuvel - imperium og rebeller. Imperiet var et firma der havde opkøbt statsmagten og omdøbt sig selv til **Emp. Inc.**



TV-Kulten i fuld udrustning

Rebellerne var det ligeså galakse-omspændende **Reb-Corp**. Den primære forskel var firmaernes marketingprofil. Det siger også noget om arrangørernes holdning til klassiske science fiction-klicheer.

Konflikten blev tilspidset, da der i femte time opstod det rygte at Parakeet *alligevel* ikke var ved at gå under - og at planeten iøvrig var *særdeles* rig på vigtige

grundstoffer. Disse oplysninger havde hele tiden været gemt i computer-kultens computere - i et *State-of-the-art*-informations program, der var blevet designet specielt til scenariet.

## Den store finale

Der var således oppisket stemning omkring eventyrets afslutning i sjette time. Rygtet gik, at nu ville der ske noget i **Ronni's Café**. Her kunne **Emp.Inc's** folk erklære, at langt størstedelen af planetens beboere havde undertegnet udrejse-kontrakten. Og med småt på kontrakten stod der, at de overlod planeten til **Emp.Inc.**

Imperie-repræsentanten prøvede at få befolkningen til at se det rimelige i dette (han kom heller ikke ind på at "billetten ud" gik til en mineplanet med gennemsnitligt 2 graders varme ved ækvator). Men nu bekendte ejeren af **Sexual Revolutions** kulør som leder af **Reb-Corp**.

Han samlede folkestemning for at vælge Dr. Monster til præsident, og at Parra-keet skulle søge Reb-Corps beskyttelse.

Dette blev dog saboteret af kulterne. TV-kulten var endelig overbevist om hverken Emp.Inc eller Reb.Corp havde Stair-climbers med til de trofaste, og dommedagsprofeten fra TeTra blev pludselig nødt til at tænke på fremtiden, da det viste sig, at verden alligevel ikke ville gå under.

Søs Utb var i den givtige rolle som luksu-  
luder. Gåt selv hvad hun var specialist i?!



Slagord bølgede frem og tilbage i den ophidsede menneskemasse. Penge blev kastet i grams. Det kom til håndgemæng om afrejse-kontrakterne.

Det var ellers det eneste håndgemæng, hvor bandemedlemmerne viste sig leve-ringsdygtige i pøbel-agtig og larmende optræden til den store guldmedalje. Enden blev at der opstod en autonom gruppe, der ikke troede på nogen af de fremmede - og de samlede de fleste af bandemedlemmerne til at lave en ny aftale med enten Emp-Inc. eller Reb-Corp. Det var samtidig første gang i eventyret at størstedelen af spillerne gjorde noget samlet - og arrangørernes signal til afslutning.

### Vejen frem

"Et Godt Tilbud" byggede på på en velkendt genre, et let forståeligt miljø. Der var klare rammer for spillerne og et væld af bipersoner. Handlingen var simpel, men den udviklede sig. Det var rammerne, og de blev fremragende udfyldt af spillerne.

Et veldrejet live-eventyr er et fremra-gende indslag i en kongres. Men det kræver en indsats.

I næste nummer af Fønix bringer vi en artikel om denne form for Live Role-playing af **Lars Kroll** fra Århus-redaktio-nen - og en af de gamle rotter i faget.

## Magtens Ring - Cyberpunk træf 8-10/4

### Baseret på rapport af Lars Wagner Hansen

Et træf arrangeret af københavner-klubben **Erebor** og **DRF** (nu opløst), havde også et live-eventyr som et af højdepunkterne.

### Scenen

Det var en mindre affære med 26 spillere og 3 spilleledere. Rammerne var en lagerbygning, som i al sit utiltalende udseen-de var velegnet til at give illusionen af **New York anno 2014**.

Ikke bare omgivelserne var utiltalende. Spillerne skulle også træde ind i roller som narko-hand-lende kriminelle, korrump politi og tvivlsomme for-retningsfolk - med nogle

journalister som jokere. Ca. halvdelen var i en bande **Altern-8**, der dog var opdelt i flere fraktioner.

### Eventyrets start

Selve eventyrets start kom godt igang - arrangeret som en fest i bandens hovedkvarter - med *meget* høj musik og *sprut* (I live er det vigtigt med realistiske props). Og der var højtidelige erklærin-ger om gensidig loyalitet fra de fire bandledere.

Plottet var tilrettelagt med at narkohandelen, som "banden" sad på, skulle lede til konflikter til politi og for-retningsmændende - med pressefolkene som jokere. Denne konflik kom frem, da en af de fire bandledere erklærede, at han ville sælge narko til alle - trods bandens fælles beslutning.

Miljøet og plottet lagde op til voldelige konfrontationer. Kampsystemet var her prop-pistoler, der dog ikke altid slog hårdt nok til dem der blev ramt kunne mærke det. Som back-up måtte sten-saks-papir-metoden tages i anvendelse i et par tilfælde.

### De uberegnelige spillere

Spillelederne havde regnet med at spil-lerne ville opføre sig på bestemte måder, og planlagde med at kunne provokere et par showdowns i løbet af eventyret.

De blev derfor nødt til at improvisere og lave flyvende redninger. Det skete for eksempel da en af politifolkene solgte stoffer til ca 5% af normal-prisen, hvor-efter "markeder" stoppede med få minutters varsel.

Dette gav dog nye muligheder for konflikter - støttet af de indbyggede konflikter i banden. Særligt da en af bandlederne døde under mystiske omstændigheder (og arrangørerne affyrede en gaspistol, der gav en stort brag). Men konfrontationen udeblev. Bandemedlemmerne valgte demokratisk en ny leder, så det store skuddrama udeblev.

Heldigvis havde visse af personerne deres egen morderiske og forræderiske motiver. En af de andre top-folk i banden fandt på at bortføre eventyrets heltinde (kæresten til den afdøde bandle-chef). Og hans efterfølgende forsøg på at rydde den nyvalgte leder af vejen førte til shoot-out mellem rivalerne - iscenesat ved hjælp af strotoskoplys og røgmaskine.

Samtidig var det lykkedes nogle af de andre grupper at forfølge deres mål. Bl.a. fik journalistgruppen afsløret omfattende korrupsion hos politiet.

### Efterspil

Også dette eventyr var en succes; skønt et par af spillerne ikke var i stand til at spille uden udførlige karakter-ark, regler og spilleledere.

At tingene ikke gik som spillelederne planlagde var et mindre problem. Det er nemlig meget sjældent, at det går sådan. I Live-rollespil som i normalt rollespil. Med velfungerende spillere og med improvisation går det alligevel.

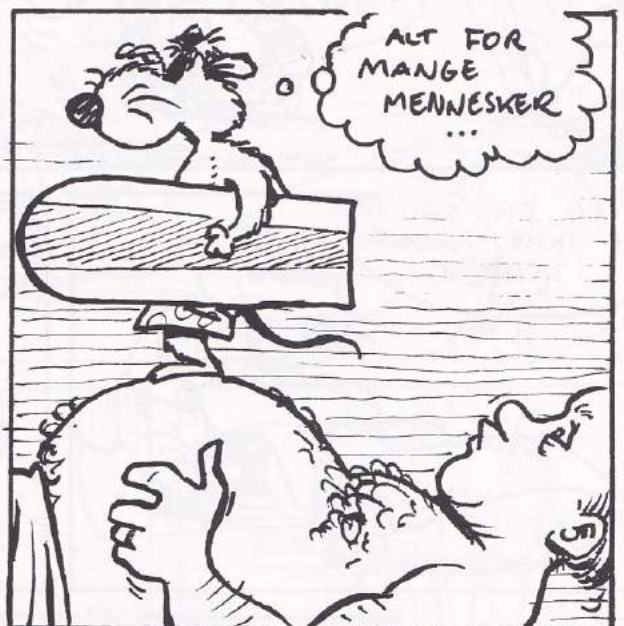
Også her var Cyber-genren ikke helt ren i kanten. Nok var eventyret henlagt til 2014, men der var ikke antydningen af **implants** og lignende isenkram. Men Dark-Future-miljøet blev her brugt til at understøtte den voldelige stemning.

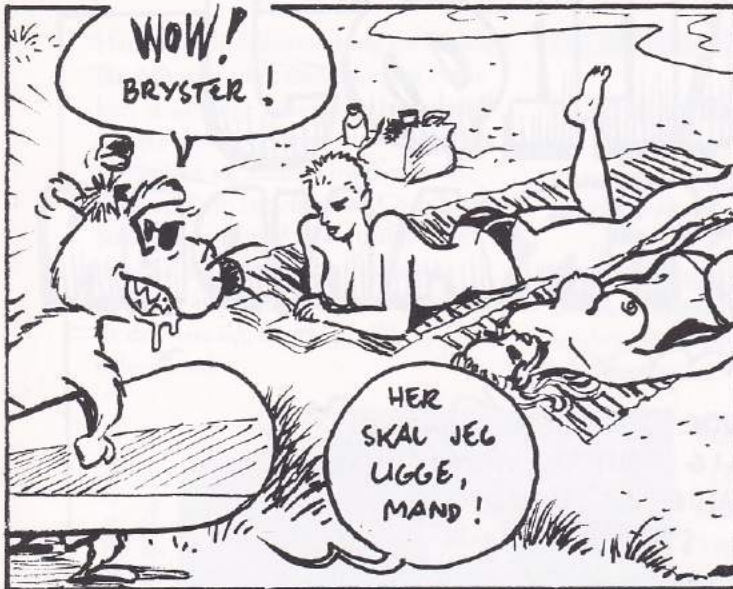
Og så til de læsere, der ikke spiller rol-lespil: Arrangør Kåre Jessen udtaler, at han har det fint med at lade uskyldige unge mennesker spille voldelige narko-handlere. Det giver dem en mulighed for at undslippe den kedelige hverdag, siger han.

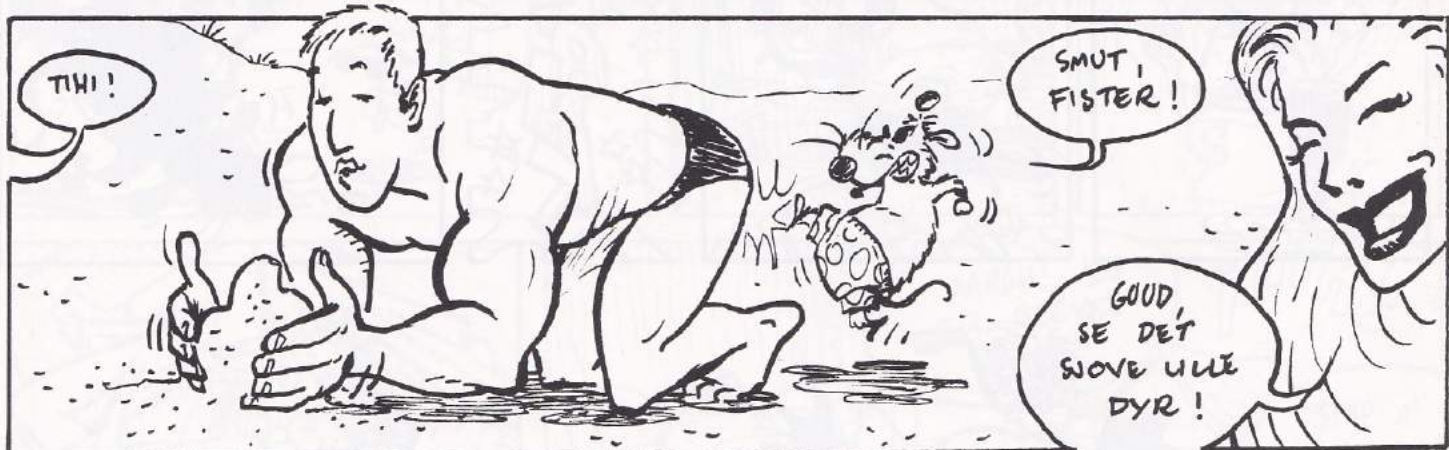
Så er det bare om det er narko eller live-rollespil, han taler om.

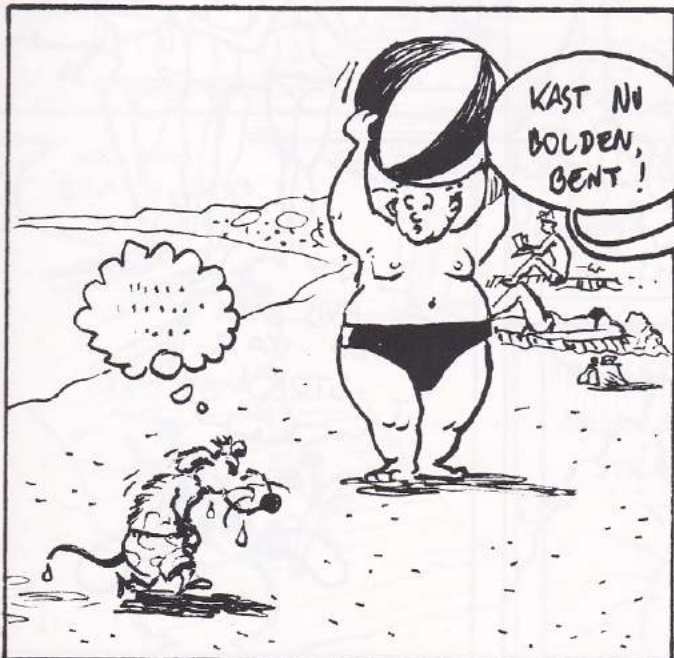


# i: HALLOJ PÅ STRANDEN



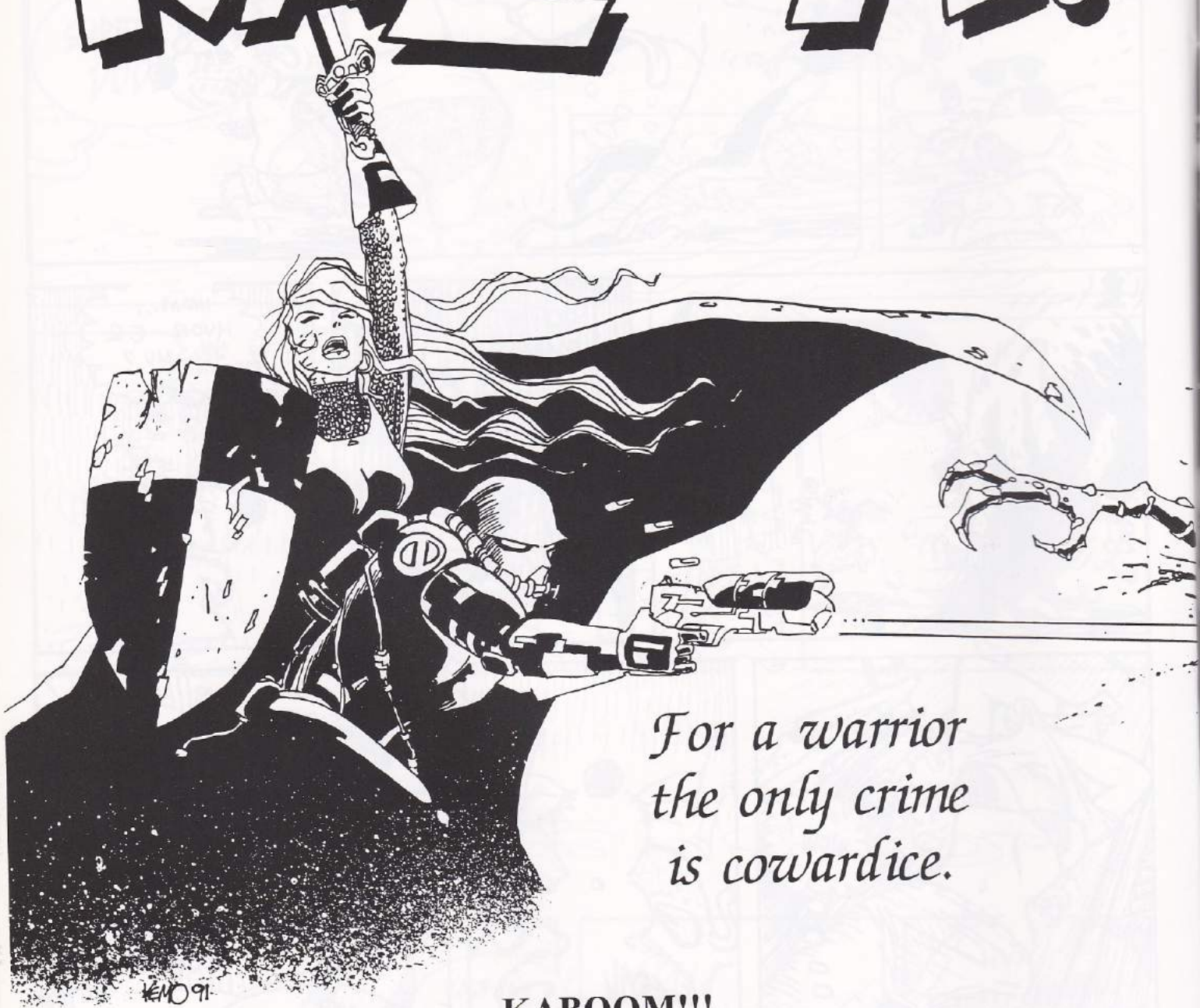








# KAZOOM!



*For a warrior  
the only crime  
is cowardice.*

**KABOOM!!!**

Kom ind i spilforretningen og deltag i "The 40K Skirmish Challenge". Der er adgang både for erfarne og utrænede spillere, og bedste strateg vinder figurerne der spilles med!!! Ring ind og hør hvilke dage der spilles!

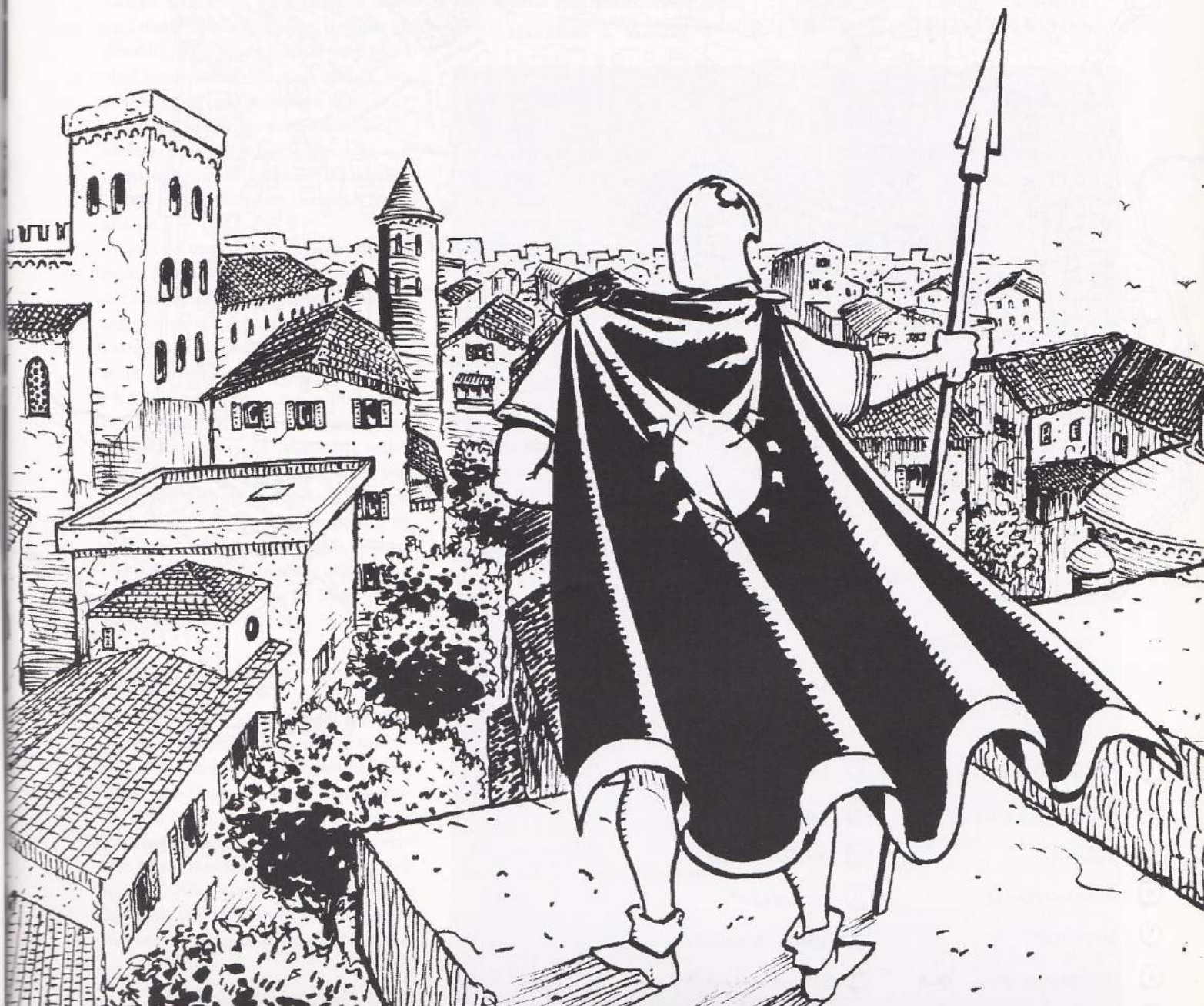
Check også vores kæmpeudvalg af spil og figurer ud. Har du ikke mulighed for at komme forbi, kan du altid ringe en bestilling ind, og få varen sendt indenfor en uge!

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



# Krangor

Mulighedernes By



af Mads Buchter · Illustreret af Palle Schmidt

# Krangor



- |                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| ① HELOS' TEMPEL        | ⑧ FORBØNSBYEN       |
| ② PIAZZA SILVIUS       | ⑨ "BROSTENEN"       |
| ③ "PERLEN"             | ⑩ MARKEDSPADSSEN    |
| ④ KUNSTAKADEMIET       | ⑪ "KORKEGEN"        |
| ⑤ BADEHUSET            | ⑫ CIRKUS KRANGORIUS |
| ⑥ RETFÆRDIGHEDENS PALÆ | ⑬ KØBMANDSLAUGET    |
| ⑦ BIBLIOTEKET          | ⑭ SENATET           |

## Velkommen til Krangor

Krangor er en livlig handels- og havneby. Det er den næststørste by i et kejserdømme ved navn *Angria* og er hjemsted for senatet, men ikke for kejseren, der bor i en anden by.

Angria ligger på nordkysten af en kæmpe indsø ved navn *Arkansøen*. Angrias oprindelige udstrækning var *Tarkinhalvøen*, der ligger ud i indsøen, men riget strækker sig nu mod øst og vest langs søens bred og mod nord op til *Gråbjergene*.

Klimaet i byen er varmt og tørt. Det regner sjældent rigtigt andet end i vinterhalvåret, hvor temperaturen falder, men ikke mere end at folk stadig kan gå let påklædt. Frost støder man i området kun på, hvis man i vinterhalvåret søger op i nogle af de små bjerge, der kan findes ikke langt inde i land. Byen ligger altså under sydens sol. Landskabet, der er frodigt og bakket, præges af store plantager, der drives med slaver. De adeliges prægtige villager ligger i det omkringliggende landskab på taktisk rigtige steder, så de kan beundres fra afstand.

Langs de mange veje, der snor sig mod byen, ligger en mængde gæstgiverier, der bliver større og ligger med stadigt mindre mellemrum efterhånden som de mange veje mødes og bliver til de få store, der løber gennem byens porte.

Krangor er et vigtigt centrum for handel, hvor handelsruter over land og vand mødes. Der kommer f.eks. korn, ædle stene, fint forarbejdet stål og slaver sydfra, krydderier og stoffer østfra, træ, rav og metaller nordfra, kunstgenstande og metaller vestfra og frugt, grønt, kød og fisk fra de omkringliggende områder. Der handles både til og fra byen, som igennem byen.

## Ankomst til Krangor

Det første indtryk, der møder den tilreisende, hvad enten han kommer med båd eller gennem en af byportene, der åbnes ved daggry og lukkes ved aftentide, er af en by, hvor det vrimler med alle slags mennesker. I hele den kendte verden berømmes krangors navn med ordspøget: "Alle veje fører til Krangor", og Krangors flag med den gyldne sol på den sorte baggrund er kendt af de fleste.

Derfor findes der i byen mennesker af næsten alle nationaliteter, der er kommet dertil af alle mulige fornuftige og ufornuftige årsager. Kun midt på dagen, når solens hede bliver for trykkende, stilner livet i gaderne af. Så fyldes kroerne til gengæld til bristepunktet. I selve byen bor der ca. 20.000 mennesker, men som regel er der betydeligt flere mennesker end det i byen, da der som nævnt er mange til- og gennemrejsende i byen. Det er ikke noget dårligt tilskud til sin indkomst at leje værelser ud i Krangor.

## Lov og orden

Et af de mest særegne træk ved byen er, at rekrutteringen til byens embedsmandsstand sker ved egnethedsprøver, som alle frie mennesker, selv frigivne slaver, kan melde sig til. Hvad egnetheden

den afgøres ved, skifter selvfølgelig fra post til post, men vil typisk omfatte kendskab til de regler, der skal administreres på det pågældende område. Stillingerne besættes for en tiårs periode, hvorefter der afholdes en ny prøve, hvor stillingens indehaver må deltage i prøven på lige fod med nye ansøgere.

Alle gældende love og regler (se boks) slås op på store tavler på *Retfærdighedens Plads (6)* udenfor retsbygningen, hvor alle, der er interesserede i at få en embedsmandspost, kommer for at studere. Systemet er en af årsagerne til at Krangor også kaldes "mulighedernes by" og et resultat af det er, at en masse mennesker, ansporet af ambitioner og myten om manden, der startede som nyhedsråber og endte som højesteretsdommer, studerer tavlerne flittigt i håb om at få en post en dag. Derfor er det næsten umuligt at bevæge sig rundt i Krangor

### Krangors love

Her følger et udsnit af de regler som besøgende og fastboende i Krangor hurtigt vil kunne komme i berøring med:

#### Hundeloven:

§1 Denne lov omfatter alle hunde (canis familiaris) uanset race. At sidestille med hunde er endvidere alle firbenede rovdyr, der måtte holdes frit eller i fangenskab indenfor Krangors mure.

§2 Det er forbudt at lade hunde færdes på offentlige gader og stræder m.v., med mindre hunden føres i kort bånd eller er i følge med en person, der har fuldt herredømme over hunden.

§3 Ejeren af en hund er forpligtet til at erstatte den skade hunden måtte forvoldte. Hvis den skadelidende har medvirket til skaden ved uforsigtighed m.v. kan erstatningen dog nedsættes eller helt bortfalde. Hvis den skade hunden forvolder er tilstrækkeligt alvorlig, kan ejeren gives et pålæg om at aflive den.

§4 Deciderede kamphunde er at ligestille med våben, og er derfor underlagt de i våbenloven gældende restriktioner.

#### Våbenloven:

§1 Denne lov omfatter alle stik-, slag-, hug- og skydevåben.

§2 Det er forbudt for alle at bære våben i Krangor, medmindre dette sker i forbindelse med personers erhverv eller rang. Således må alle adelige, tjenestemænd og professionelle soldater bære våben.

§3 Våben må kun benyttes i forsvarsøjemed. Undtaget herfra er byvagten og senatgarden, der er autoriseret til at bruge våben til at sikre lovenes overholdelse og god ro og orden.

§4 Som konsekvens af forholdene i den gamle by, er det tilladt for alle at bære våben i denne bydel.

§5 Overtrædelse af denne lov straffes med konfiskation af våben, bøde eller fængsel.

#### Lov om told og skat:

§1 Enhver fri, voksen borger med fast bopæl i Krangor er pligtig til en gang om året at betale en af magistraten fastsat skat, baseret på formue og mennesker i husstanden, der opkræves af magistratens folk.

§2 Overtrædelser straffes med bøde.

§3 Ethvert parti varer, der bringes ind i Krangoriansk område med salg for øje, er toldpligtigt. Der betales en tyvendedel af varenes anslåede værdi i told.

§4 Overtrædelser straffes med konfiskation.

#### Slaveloven:

§1 Frie krangorianske borgere kan aldrig blive slaver.

§2 Enhver borger af fremmed nationalitet, der sætter sig op imod den krangorianske væbnede magt, kan gøres til slave.

§3 Børn af slaver bliver selv slaver, men hvis ikke begge forældre er slaver, bliver barnet frit.

§4 Slaver kan selv erhverve og eje ejendom inklusive andre slaver. Enhver slave har ret til at købe sig selv fri af egen formue til en af en magistrat fastsat pris, der så vidt muligt skal afspejle markedsværdien.

§5 Slaveejere er forpligtiget til at behandle deres slaver human og forsørge dem. De har ret til at tugte slaver i det omfang disses trodsighed måtte nødvendiggøre dette og har ret til at give slaver fri



Allerede fra morgenstunden myldrer gaderne med liv. Her ses Sariosgade med akvadukten i baggrunden

uden konstant at blive oplyst om reglerne på dette eller hint område. Det betyder dog ikke, at folk nødvendigvis overholder reglerne, men de kender dem og vil gerne bryste sig med det.

Da kendskab til hundeloven et antal gange er indgået i prøven til ansættelse som dommer i den første retsinstant - nemlig byretten - og dommerstanden både er respekteret og velaflyttet, findes der et meget stort antal mennesker, der kan hundeloven udenad - til byens hundeejeres store sorg.

Det noget specielle styresystem i Krangor, kan beskrives på følgende måde: Øverst er *senatet*, der lovgiver for hele det område af det Angriske rige, der er under senatets kontrol. Se nærmere herom i den korte historiske oversigt over Krangor. Senatet kontrollerer *senatsvagtten* direkte.

Lige under senatet er to institutioner der står til ansvar for senatet. Den første af disse er *domstolene*, der dømmer efter senatets lovgivning, når der opstår retstvier. Domstolene kan opdeles i *byretter*, der dømmer i lokale sager, og *højesteret*, der dømmer ved vigtigere spørgsmål. Den højeste embedsmand i denne institution er *højesteretspresidenten*.

Den anden institution er *magistraten*, der administrerer landets love og udsteder regler indenfor de rammer senatets love fastsætter. De øverste embedsmænd i denne institution er *borgmestre* og *guvernører*, hvor borgmestrene styrer byerne, og guvernørerne styrer provinserne.

Under magistraten hører så alle andre embedsmænd: Byvagter, skatteopkrævere, lygtetændere, skraldesamlere osv., osv. Guvernører og borgmestre er som de eneste embedsmænd valgt direkte af senatet.

## Slaveri

Slaveri er helt almindeligt i Krangor, hvor folk fra besejrede områder i perioder, hvor riget har ekspanderet, er blevet bragt hjem af de sejrende tropper og krigsherrer som slaver. Slaver bliver dog generelt behandlet meget human, og da slaveejeren er forpligtet til at forsørge sine slaver, har slaverne det ofte bedre end mindre velstillede frie. Pga. det storladne i en sådan gestus og den efterfølgende økonomiske lettelse, går der en bølge af slavefrigivelser over byen. Dette udgør et stort problem både for slaverne selv, der ofte ikke har noget erhverv at ernære sig ved, og for byen, der pludseligt vrimler med hjemløse slaver.

## Højtider og festdage

(Den Krangorianske kalender tæller 12 måneder med 30 dage i hver måned).

**Nytår 1/1:** Den første dag i det nye år fejres med almen løssluppenhed. Der ædes og drikkes hele dagen til den helt store guldmedalje. Festen fortsætter som regel til daggry d.2/1.

**Krangorius' dag 29/1:** Byens grundlæggers fødselsdag fejres af senatet og bystyret. Alle har fri fra arbejde, og store parader med senatorer og fremstående

embedsmænd traver gennem byen og lader sig hylde af folket. Gaderne er som regel stuvende fulde denne dag, og trafikkaos reglen snarere end undtagelsen.

**Skattedag:** På en tilfældig dag i januar opkræves der skat i Krangor. På denne dag er al færdsel ud af byen forbudt, for at forhindre, at folk bringer medlemmer af deres husstand eller formue ud af byen for at slippe billigere i skat.

**Faste 14/3:** På denne dag fastes der, for at komme en stor hungersnød 114 år tidligere i hu. På denne dag er det forbudt for de handlende at sælge mad.

**Fiskedag 15/3:** På dette tidspunkt af året begynder store stimer af fisk at søge op langs kysten ved Krangor. Dette fejres ved at bryde fasten med nogle overdådige måltider, hvortil der serveres fisk. Der ofres til de passende guder og svælgges en masse vin.

**Aspas Dag 1/5:** Dette er en folkelig fest, hvor frie mænd ved solnedgang bevæbner sig og bevæger sig i procession gennem byen og ud af byen. Kvinderne følger efter dem ud i det omkringliggende landskab, hvor flokken bryder ud i mindre grupper, der hver især vælger en maj-kejser, der så igen vælger sig en maj-kejserinde. Disse to gennemfører et frugtbarhedsritual, hvorefter resten af flokken søger sammen to og to for i ly af mørket at gøre det samme. Det der fejres er foråret, frugtbarhed og frihed. Det bedre borgerskab synes ikke godt om dette ældgamle ritual, så de deltager som regel maskeret eller på anden måde formummet.

**Prøvedag 15/6:** På denne dag aflægges der prøver til alle embedsmændsposter, der bliver ledige det år. Hele byen er som regel et tummel på denne dag, hvor en stor del af byens befolkning går til eksamen.

**Historiefortællernes dag 21/7:** Da byens bibliotek for år tilbage nedbrændte, blev der udstedt et dekret, at der en gang om året skulle holdes en dag, hvor alle, der kunne fortælle en virkelig historie, havde krav på kost og logi på byens regning. De bedste historier skulle skrives ned, og føres ind i bibliotekets samling. Derfor vrimler historiefortællere af alle slags til Krangor på denne dag med håb om at få netop deres historie udødeliggjort og få et måltid mad oven i hatten.

**Høstfest 12/8:** I denne periode høstes druerne, hvad der selvfølgelig er årsag til stor munterhed. Denne fest holdes mest i landdistrikterne, men også i byen sker der ting og sager, når de friske druer bringes ind for at blive skyllet ned med vinen af sidste års druer.

## Religion

På grund af den meget sammensatte befolkning i Krangor hersker der stort frisind med hensyn til religion. Kun tilbedelse af guder, hvor der kræves ofringer af frie mennesker og lignende, er forbudt. Ofringer af slaver, der har forbrudt sig på forskellig vis mod deres herre, er tilladt, men ilde set. Der findes stort set en gud til ethvert formål og de guder, hvis tilbedere klarer sig bedst på ethvert givent tidspunkt, er mest populære. De fleste krangorianere tilbeder en mængde guder for at være dækket ind i livets forskellige aspekter.

Der er også en masse religiøse helligdage, der er knyttet helt specifikt til tilbedelsen af nogle bestemte guder, men da det er helt op til den enkelte Krangorianer, hvilke guder der tilbedes, har ingen af disse religiøse dage helt det samme omfang som de ovennævnte.

## Steder og personer i Krangor

### Havnen

Havnen er et kraftcenter i byen. Det vælter med liv. Skibe med passagerer og varer af alle slags lægger til og står ud hele dagen lang. Byvakterne kontrollerer trafikken og opkræver told, men gør kun et halvhjertet forsøg på at holde styr på de ofte ret omfattende slagsmål, der med jævne mellemrum bryder ud i havneknejerne. Store og små pakhuse, kroer, provianteringsforretninger, herberger og anden bebyggelse ligger tæt i dette område, hvor store partier varer passerer igennem og store beløb skifter hænder.

### Sømænd

Da Krangor er en havneby, er der selvfølgelig sømænd af alle mulige nationaliteter. Mange sømænd bærer guldringe i ørene.

### Kapere

Krangor har ikke en decideret flåde, så kystvagten består derfor af selvstændige kaptajner, der af magistraten har fået bemyndigelse til at håndhæve krangorianisk lov langs kysten. Kystvagter får selv

halvdelen af konfiskerede partier af smuglervarer, og de er derfor ret emsige med håndhævelsen af toldopkrævnin-gen. Mange købmænd beskylder kystvagten for ikke at være andet end pirater med en autorisation. Kystvagten er berømt og berygtet for at tælle nogle af de dygtigste krigere og søfolk i sit tal. De holder til i den vestlige del af havneanlægget, der også kaldes den militære havn.

### Byvagten

Byvagten har som opgave at opretholde lov og orden i byen. De er klædt i sort og guld: Sort tøj og slag med en gylden vægt broderet på brystet og en gylden sol på slaget. De bærer tunge læderrustninger, gyldne hjelme og skjolde og er bevæbnede med bredsverd og stave. De patruljerer oftest to ad gangen, men der kan være flere afhængigt af situationen. Byvagten holder til i små arresthuse rundt omkring i hele byen.

### Vendor

En venlig sergent i byvagten, der opnår ret gode resultater ved at apellere til det bedste i folk og stole på venners hjælp. Han er en stor rødmosset mand, der er søn af en købmand og en slave nordfra. Han bliver sjældent vred, men når han gør, er han frygtindgydende.

*GMs oplysninger:* Vendor har berserkerblod i årerne, hvad der er forklaringen på hans farlighed, hvis han bliver vred. Han er en virkelig god ven, der vil gøre alt for at hjælpe, hvis han kan. Hvis spillerne bliver venner med ham, vil de være godt hjulpe i Krangor.

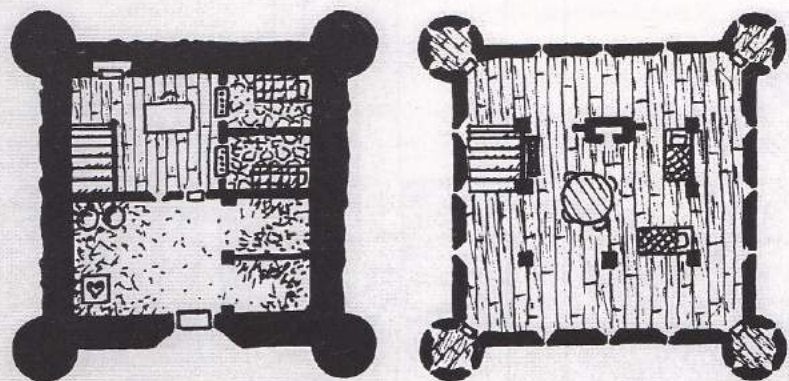


### Vittorio Damius

En overenssig kaptajn i byvagten, der mistænker, at Braklavor (se under "Købmandslauget") er mere end han udgiver sig for, hvad Braklavor da heller ikke gør det helt store for at lægge skjul på. Han gør alt hvad han kan for at gøre livet surt for Braklavor, der desværre bærer chikane og fornærmelser med provokerende overbærenhed og munterhed. Damius er en meget dygtig soldat, hvis hele liv det er at opretholde loven. Han er kejsertro, og bærer sine bakkembarder med stolthed. Kun fordi han er så dygtig er det lykkedes for ham at stige i graderne til kaptajn. Han er en høj, mager mand med mørkt hår, et koldt blik og et utilgivende temperament.

*GMs oplysninger:* Damius' ungdomskæreste forlod ham, da hun forelskede sig ulykkeligt i Braklavor. Siden da har han hadet Braklavor intenst.

## Arresthus



Hver enkelt af byvagtens huse er bygget som en veritabel fæstning, der kan modstå de fleste former for anslag. I stueetagen er en indre gård med lattrin og hestestald, og et kontor med tilstødende celler. På førstesalen er sovepladser, og våbenstativ med ladte armbrøster.

**Alaric**

Våbensmeden Alaric er en stor mand med grå øjne og næsten hvidt hår. Han er tydeligvis nordfra, og selvom han er forbi sin bedste alder, og noget krum-bøjet, er han stadigvæk noget af en kæmpe. Han er også byens bedste våbensmed. Hvad han ikke ved om våben er ikke værd at vide. Han har en stor smedje med et antal andre smede og lærlinge i Jerngade nær den militære havn.

*GMs oplysninger:* Alaric hader snigmordere, og enhver tale om skjulte våben vil få ham til at se rødt.

**Cirkus Krangorius (12)**

Dette er et kæmpestort amfiteater, hvis lige ikke findes noget andet sted i den kendte verden. Her arrangerer bystyret underholdning for borgerne. Det kan være alt fra teater over hestevæddeløb til gladiator- og dyrekampe. Dødsdømte fanger kan også vælge at sætte livet på spil i cirkuset istedet for at blive henrettet. De, der holder sig i live over 10 kampe, bliver benådet.

**Keltors Kunst Akademi (4)**

Et af byens største paladser, der har været en af byens rigeste familiers bolig i et par generationer, men nu er blevet opkøbt af en eventyrelig rig gammel købmand ved navn Keltor, der har besluttet sig på at bruge den resterende del af sit liv og sin formue som kunstvelgører. Nu vrimler paladset på Kunstens allé med unge lovende kunstnere, der med deres venner og bekendte, kærester, koner og børn lever som grever og baroner på Keltors regning.

Paladset er konstant under ombygning for at forbedre forholdene for denne eller hin kunstners arbejde. Hele paladset er et mareridtsagtigt rod af helt og halvt færdige kunstværker af alle slags. Keltor bor asketisk i en lille portnerbolig og tuffer rundt rundt i paladset og nyder kunsten og livet hele dagen, mens han lader sig platte af de vellevende kunstnere.

**Badehuset (5)**

Et gigantisk badehus, hvor tusindvis af mennesker kommer for at bade. Byens akvadukt leder rent vand fra byens opland til badehuset, og i mægtige kedler bliver vandet varmet op til de varme bade og dampbade. Slaver i massevis sørger for de badendes velbefindende.

**Forbønsbyen (8)**

En gigantisk skurby, hvor folk "står i kø" for at få Senatet "i tale". Bydelen var oprindelig en park. Da senatet begyndte at gøre sig fri af kejserens magt, indledtes en praksis med en mødedag om måneden, hvor folk kunne få foretræde for senatet og anmode om senatets hjælp, svarende til kejserens tilsvarende praksis. Dette medførte hurtigt nogle langsomt akkumulerende kødannelse omkring senatet, der til sidst så sig nødsaget til ved dekret at flytte køen til parken. Køen fik hurtigt karakter af en lejr og siden langsomt karakter af en decideret bosættelse, der møgsommeligt bugter sig igennem området startende fra den nordøstlige spids og endende i den sydvestlige, hvor de ventende langsomt rykker fra skur til skur.

I Forbønsbyen er der kun en lov, og det er køkultur. Overtrædelser straffes med døden, hvor de omkringstående er dommere og bødler.

Da Kejseren forsøgte at få kontrollen med byen tilbage og kejsertro tropper efter tre dage med kampe i gaderne reelt havde underkøret Senatet og var ved at få det til at opløse sig selv ved dekret, var det Forbønsbyen, der (da rygterne nåede dem om at senatet ville blive opløst, så de ventende ikke ville få lejlighed til at forelægge deres sager) gik mod Senatet og befriede det. De kejsertro tropper blev flået i stykker.

Som tak udstedte Senatet et dekret, hvor det påtog sig at sørge for mad til tilbeboerne i forbønsbyen og yderligere lovede amnesti til enhver i køen, indtil hans eller hendes sag havde været for senatet. Ventetiden er i øjeblikket ca. 5 år. Senatet tager ca. 3-400 i forbøn om året og der er ca 2000 mennesker i køen.

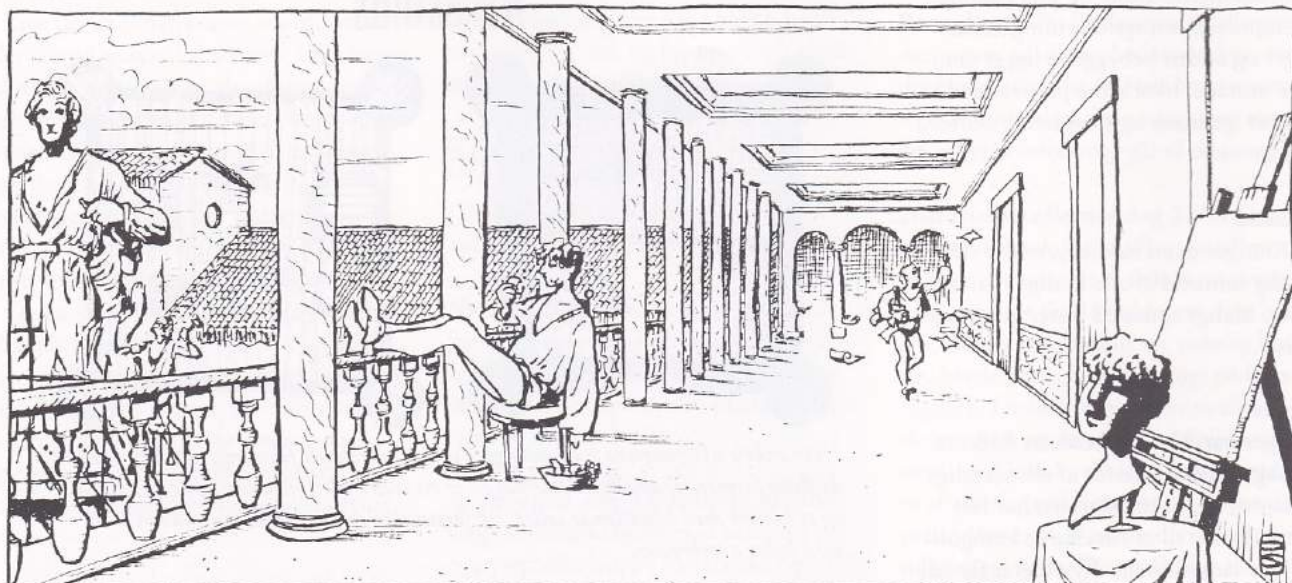
**Retfærdighedens palæ (6)**

Dette er et kæmpestort kompleks af retsaler, fængsler, advokat- og dommerboliger og byvægtsbarakker. På pladsen foran palæet, der hedder *Retfærdighedens Plads*, er *Lovens Tavler* at finde. Her er al rigets lovgivning skrevet op.

**Senatet (14)**

I dette store kompleks med tilhørende gårdhaver og indre pladser har senatet sæde. Senatet beskyttes af Senatsgarden, der er indkvarteret i komplekset.

*På Krangors kunstakademi er der både tid til fornøjelser og seriøs kunsteristisk udfoldelse.*



### Kejsertro

Selvom der ikke er forfærdeligt mange åbenlyst kejsertro i byen, findes de dog. De går ofte klædt i purpur eller bærer smykker udformet som en tohovedet ørn, etc. Kejserens flag er nemlig en tohovedet gylden ørn på purpur baggrund. Desuden har kejseren selv brede bakkenbarder, hvad hans tro undersætter gerne efterligner.

### Senatsvagten

Senatsvagten har som opgave at beskytte senatorerne og senatets arbejde i det hele taget. Omkring senatet er der altid et massivt opbud af dem, men også ude i byen kan de træffes, f.eks. som vagter for senatorer. De vil oftes træffes flere sammen. Deres uniform er kongeblå. De bærer en let ringbrynje, der går til knæene, og er forstærket med blanke stålplader i brystpartiet. De bærer blanke skjolde, hjelme med visir og en lang rød hale af hår. De er bevæbnede med sabel, spyd og dolk.

### Lovsigere

Dette irriterende folkefærd er mennesker, der i deres iver for at vise hvor meget de ved om loven på et givent område, går rundt og belærer alt og alle om hvordan reglerne er.

### Skyggeembedsmænd

Dette er personer, der enten har mistet eller forsøger at komme til at beklæde en post, og i deres iver for at vise, at de er egnede, har sat sig ind i alle arbejds-gange og regler på området og måske endda går rundt i tøj, der minder om hvad den pågældende embedsmand ville bære, f.eks. byvagter, dommere, skatteopkrævere osv.

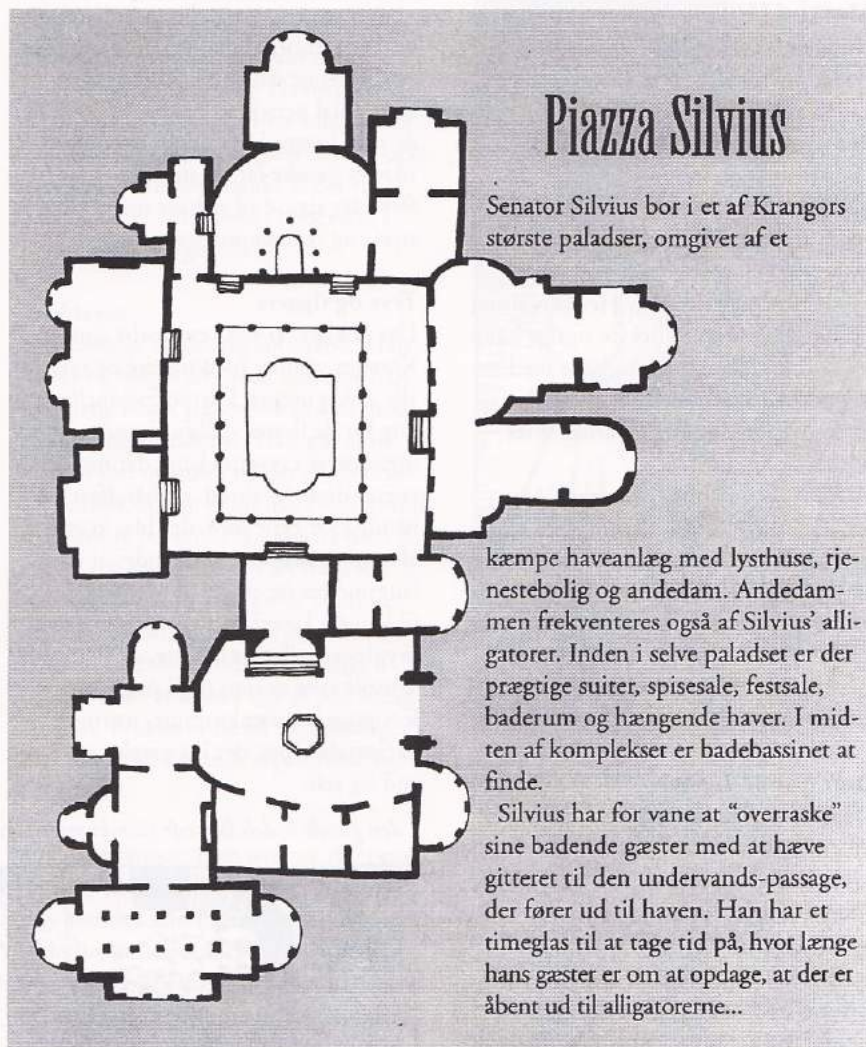
### Ela da Alva

En gammel kvinde af den magtfulde da Alva familie. Hun er en af de få kvindelige senatorer. Hun er lille og krum-bøjet, og meget svag, men respekteret af alle som en dygtig senator.

### Silvius da Alva

En af de fremste senatorer. Han er fortaler for afskaffelsen af kejserdømmet, og et forenet Angria under senatets magt. Han er en lille senet mand med et muset ansigt, og plirrende øjne, der aldrig er i ro.

*GMs oplysninger:* Silvius er enearving til nogle meget store landområder nordpå i den del af Angria, der er under kejserens



## Piazza Silvius

Senator Silvius bor i et af Krangors største paladser, omgivet af et

kæmpe haveanlæg med lysthuse, tjenestebolig og andedam. Andedammen frekventeres også af Silvius' alligatorer. Inden i selve paladset er der prægtige suite, spisesale, festsale, baderum og hængende haver. I midten af komplekset er badebassinet at finde.

Silvius har for vane at "overraske" sine badende gæster med at hæve gitteret til den undervands-passage, der fører ud til haven. Han har et timeglas til at tage tid på, hvor længe hans gæster er om at opdage, at der er åbent ud til alligatorerne...

kontrol, hvad der selvfølgelig placerer ham i en noget prekær situation.

### Balthazar di Malapietra

Byens borgmester. Han er en lille rund halvskaldet mand med et drenget ansigt og et letsindigt humør. Han har meget dyre og dekadente vaner i alle retninger, så han lader sig gerne bestikke for at kunne financiere sine interesser.

*GMs oplysninger:* Balthazar di Malapietra er ikke en mand man skal undervurdere. Han er lynende intelligent og en meget farlig fjende. Han blotter sig aldrig for afpresning og har ekstremt mange kontakter af alle slags. Udaftil viser han dog aldrig andet end sin drengede og glade facade, og han er meget populær i byen, da han gerne lader sine ekstravagancer komme andre end ham selv til gode.

### Biblioteket (7)

Biblioteket på Palægade er en ret stor bygning. Det er bygget på ruinerne af det gamle bibliotek, der nedbrændte under mystiske omstændigheder i år

298, og det består af et antal meget store rum, hvor bøgerne står på reoler fra gulv til loft. Rundt omkring er der anbragt læsepulte, hvortil man kan bede bibliotekarerne om at hente bøger, så man kan læse i dem.

### Senatsparken

I denne store park har senatorerne deres boliger i byen. De er alle adelige og har således store residenser og ejendomme andetsteds i landet, men de har alle en mindre residens i Krangor for at kunne være tæt på senatet, når der skal tages store beslutninger.

### Piazza Silvius (2)

I dette store hus bor Senatets formand Silvius da Alva. Huset er bygget i hvidt marmor, og er en arkitektonisk perle i Krangor. Der er stor lille have til, hvor der i en dam er antal meget store alligatorer, der både er Silvius' kæle- og vagt-dyr. Om aftenen åbnes en luge ind til huset, så alligatorerne kan krybe rundt både inde i huset og udenfor på jagt efter mad i form af uforsigtige slaver eller uindbudte gæster.

### Marked (10)

Denne tætbebyggede bydel indeholder boder og butikker af enhver slags. Da gadehandel er forbudt alle andre steder i byen, holder alle gadehandlerne til her. Lydniveauet er oresonderivende højt i dette område, hvor de handlende forsøger at overbyde og overgå hinanden. Luften er tyk af lugten af fremmede krydderier og madvarer. Her kan alting skaffes, hvis man finder de rigtige handlende. Her bliver handlet både med store og små partier varer på markedet. Ofte auktioneres større partier varer bort.

Alt sælges og købes i Krangor. Men nogle få ting er i høj kurs. Våben er utroligt dyre. Nogle køber stort set alle våben op som produceres, derfor er alle våben som almindelige mennesker kan købe 50% til 100% dyrere end som de står i *Players Handbook*. Det samme gælder rustninger.

### Den gamle bydel

Dette er den oprindelige by, der ligger indenfor den oprindelige bymur med de nyere bydele udenom. Den gamle by er Krangors mest lovløse og voldelige bydel. Det blev på et tidspunkt så slemt, at Senatet, efter anmodning fra Magistraten, besluttede at genopbygge den gamle bymur, således at trafik ind og ud af den gamle by kun kan ske gennem sydporten, der munder ud i Gammel Havnegade. Porten såvel som muren i almindelighed bevogtes af byvagten.

Bygningerne i den gamle bydel er generelt af en hel anden karakter end i resten af byen. Husene er for de flestes vedkommende små i grundareal, men relativt høje. De fleste er i elendig stand og nogle er decideret faldefærdige. De små smøger og gyder, der er den eneste måde at komme rundt i det meste af den gamle by på, er ikke brolagte, og sølet løber frit i rendestenene. Når det ikke har regnet i lang tid, hober skidt sig op og solen udtørre jord og skidt, så de mange mennesker der færdes i gyderne hvirvler skyer af kvælende støv og skidt op, der først lægger sig flere timer efter trafikken tager af langt ud på natten. Et resultat af dette er, at der i den gamle by findes meget få rene ting og væsener.

Vandforsyningen er heller ikke fantastisk god i denne del af Krangor. Helt rent vand kan kun hentes langs den del af Krangors akvadukt, der løber ind i den gamle by.

Byvagten har mere eller mindre opgivet at patruljere i den gamle by, hvilket gør at denne del af byen bebos af et stort antal personer, der har et udestående med loven. Derfor kan denne bydel være et ganske farligt sted at færdes for folk, der ser ud til at have noget værd at stjæle og ikke kunne forsvare sig.

### Tyve og tiggere

Det er klart, at det i en storby som Krangor vrimer med tiggere og tyve i alle afskyninger. De professionelle er dog for de flestes vedkommende alle organiseret i tyvenes laug, der nidkært vogter deres levebrød, og håndfast håndhæver egne love, der bla. kræver at alle større aktioner godkendes af en laugsmester og en del af overskuddet går til lauget. Tyveri og røveri straffes med pryglestraf eller hængning, så de professionelle tyve er som regel nogle meget forsigtige, mistænksomme, nærmest paranoide typer, der ikke stoler på andre end sig selv.

*I den gamle bydels lurvede slumkvarter færdes samfundets udstødte.*

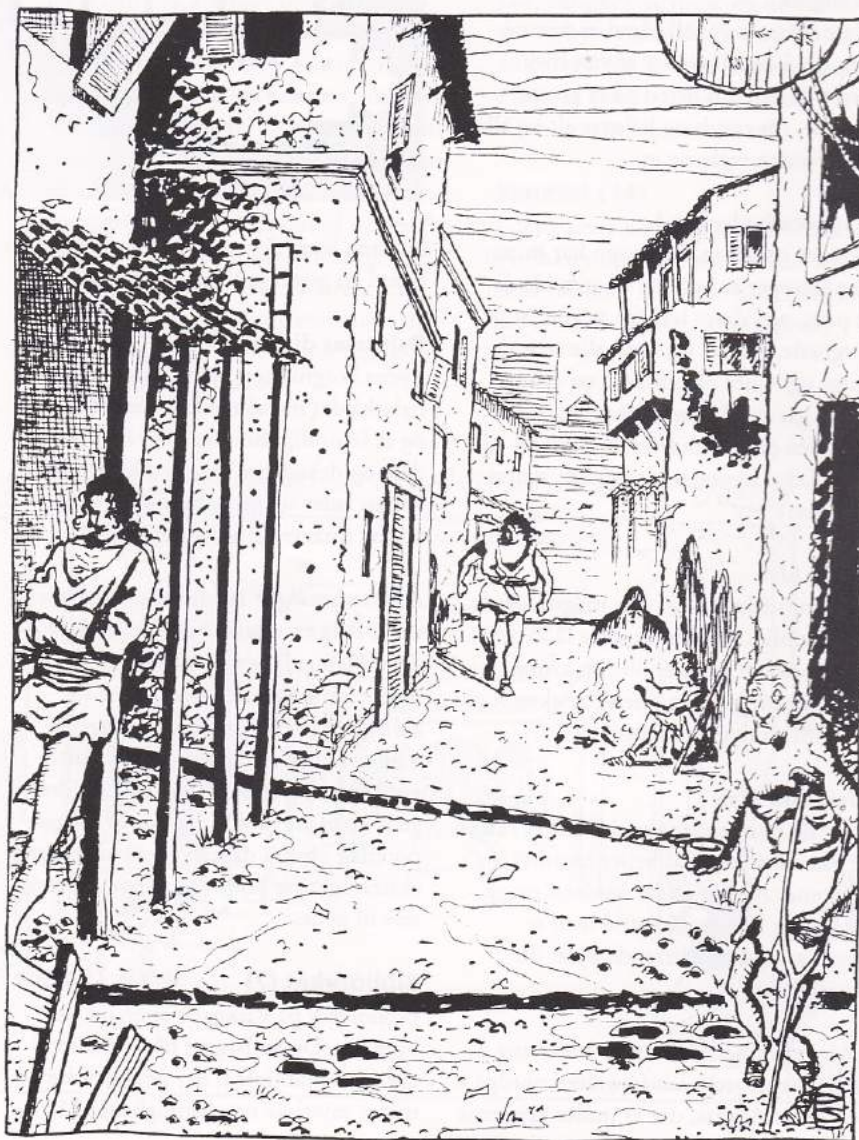
### Eduardo & Enrico

To brødre, der er berygtede og eftersøgte voldsmænd og lejemordere. De er store og tunge. Deres små ondskabsfulde øjne plirrer under sammenvoksede øjenbryn og under grove læber lurer to rådne sæt tænder. De bor i den gamle by i et totalt faldefærdigt hus, der i realiteten er en stor dødsfælde, som kun de kan finde deres vej sikkert rundt i.

*GMs oplysninger:* De to er ret dumme, men lumske og villige til at gøre alt for penge. De kender den gamle bydel som deres egen bukselomme, og er næsten umulige at fange.

### Tanjin Oberons udskænkingssted og gæstgiveri - Brostenen (9)

Brostenen ligger i hjertet af den gamle bydel. Ingen synes at vide hvem der egentligt gemmer sig bag navnet Tanjin Oberon, men at han er en magtfuld mand, der er involveret i mange både mere og mindre lyssky forhold, er ingen





i tvivl om. Han er den mest fremtrædende seperatist, altså fortaler for Krangors løsrivelse fra kejserdømmet og oprettelsen af en Krangoriansk bystat.

Den store, gamle, massive stenbygning, der mere ligner en fæstning end en kro, danner rammerne om en af de mest berømte kroer i riget. Gyderne lige omkring bygningen er som de eneste i den gamle by brolagt, deraf kroens navn.

Kroen er *seperatisternes* faste mødested, og da den eneste lov, der gælder indenfor dens vægge, er Tanjin Oberons, bliver kroen brugt som tilholdssted af forbrydere af enhver art, der gerne vil undgå myndighedernes opmærksomhed. Brostenen har sit eget vagtkorps, der både fungerer som udsmidere, serveringspersonale og soldater, hvis opgave det er at forsvare bygningen mod indtrængere længe nok til at gæsterne kan slippe bort gennem de utallige løngange. Byvagten har to gange forsøgt at storme bygningen, men begge gange har resultatet været en masse døde byvagter og en tom bygning, der oven i købet er for massiv til at kunne brændes ordentligt ned, så for det meste bliver brostenen ladet i fred.

#### Seperatisterne

Denne bevægelse har som erklæret mål at udvirke, at Krangor løsriver sig fra resten af riget og danner en egen selvstændig bystat. Selvom bevægelsen er blevet forbudt har den følgere både højt og lavt. Til fælles har de alle, at de synes, at der bliver brugt for mange ressourcer i Krangor på at administrere og holde øje med andre dele af riget. Selv blandt senatorerne kan der findes nogen opbakning. Seperatisterne hader kejseren og hans mænd, og vil gøre alt for at undergrave hans indflydelse i Krangor.

Seperatisterne går ofte klædt i byens farver, der er sort og guld.

#### Købmandslauget (13)

Dette er sammenslutningen af fastboende købmænd i Krangor. Det ledes af et råd, der vælges for tre år ad gangen på en stor generalforsamling. Købmandslauget har stor indflydelse på mange forhold i Krangor, da de både arbejder med regulær bestikkelse af embedsmænd og senatorer med mere, og generelt lobbyarbejde af forskellig slags. De har også gode forbindelser til andre dele af landet og verden som helhed, og er som regel uhyre velinformerede.

Det er blandt købmændene at nogle af de mest rabiate seperatister skal findes.

Købmandslaugets hovedkvarter på hjørnet af Alvas Allé og Havnegade er en decideret fæstning, hvor alle møder holdes. Bygningen fungerer iøvrigt også som købmændenes bank, så der til enhver tid er store beløb opbevaret i bygningens pengeboks.

#### Braklavor

Braklavor er en driftig købmand. Han køber og sælger alt, hvad han tror han kan tjene noget på, men han ved mest om stof og krydderier. Han går altid klædt i sort og guld, og det er åbenlyst for enhver, at han er en usædvanligt indflydelsesrig person. Han mødes med en masse vigtige personer - alt fra andre rige købmænd til adelige og senatorer, og alle behandler de ham med stor respekt. Han forsvinder pludseligt i perioder, for at dukke lige så pludseligt op igen. Braklavor bærer sit hår langt som det er skik blandt seperatister og fritænkere.

*GMs oplysninger:* Den person, der gemmer sig bag navnet Tanjin Oberon er ingen anden end Braklavor. Han er altså både Brostenens indehaver og leder af seperatistbevægelsen. Braklavor er nærmere beskrevet i Fønix nr. 2.

#### Caravaggio

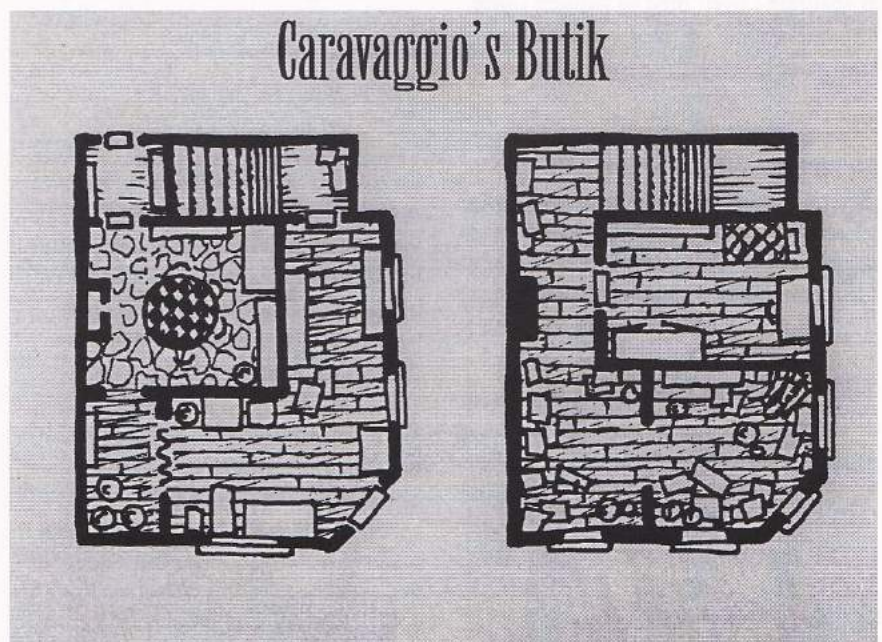
En høj senet mand med kun et øje. Caravaggio har langt hvidt hår og et behageligt mildt og afdæmpet væsen. Han er handlende og køber og sælger øjensynligt lidt af hvert. Hans butik ligger på Lille Mur Vej.



*GMs oplysninger:* Carravagio er en af byens største hælere, og han har gode forbindelser til byens tyvelaug, som han betaler en del af sit overskud til.

#### Krangors Skraldeplads, "Slaggerne"

Den ligger udenfor byen. Et gammelt stenbrud tjener nu som skraldedepot. Stenbruddet, skønt det er meget stort, er næsten helt fyldt op med skarn fra byen. Der er et helt lille samfund kaldet "Slaggerne", bestående af et antal familier, der lever af at klunse i skraldet. De er ret uhumske og meget fjendtlige overfor fremmede.



### Krangors Begravelseplads

Dette er et stort område, der ligger ved kysten udenfor selve Krangor. Det ligger højt i forhold til selve Krangor, så man fra begravelsespladsen kan se ned på Krangor. Her kan findes alt fra store monumenter og mausolæer for senatorer og andre rige og fremstående borgere til anonyme massegrave for slaver og fattiglemmer.

Gravpladsen har et meget dårligt ry, og det er de færreste, der bryder sig om at komme der efter mørkets frembrud. Rygterne siger, at gravpladsen er hjem-søgt både af spøgelser, og det der er værre. Havet æder sig hvert år ind på området, med det resultat, at de ældste grave, der ligger sydligst er begyndt at falde i havet.

Der er derfor opstået et helt lille samfund for foden af klinten, hvor folk lever af at fiske og finde værdigenstande mellem de ligrester, der falder ned. Selvom gravrøveri straffes med døden, er det blevet accepteret, at disse mennesker går og finder, hvad de kan, men de er ikke populære, og det er de færreste anstændige mennesker, der vil vedkende sig at have købt noget af dem.

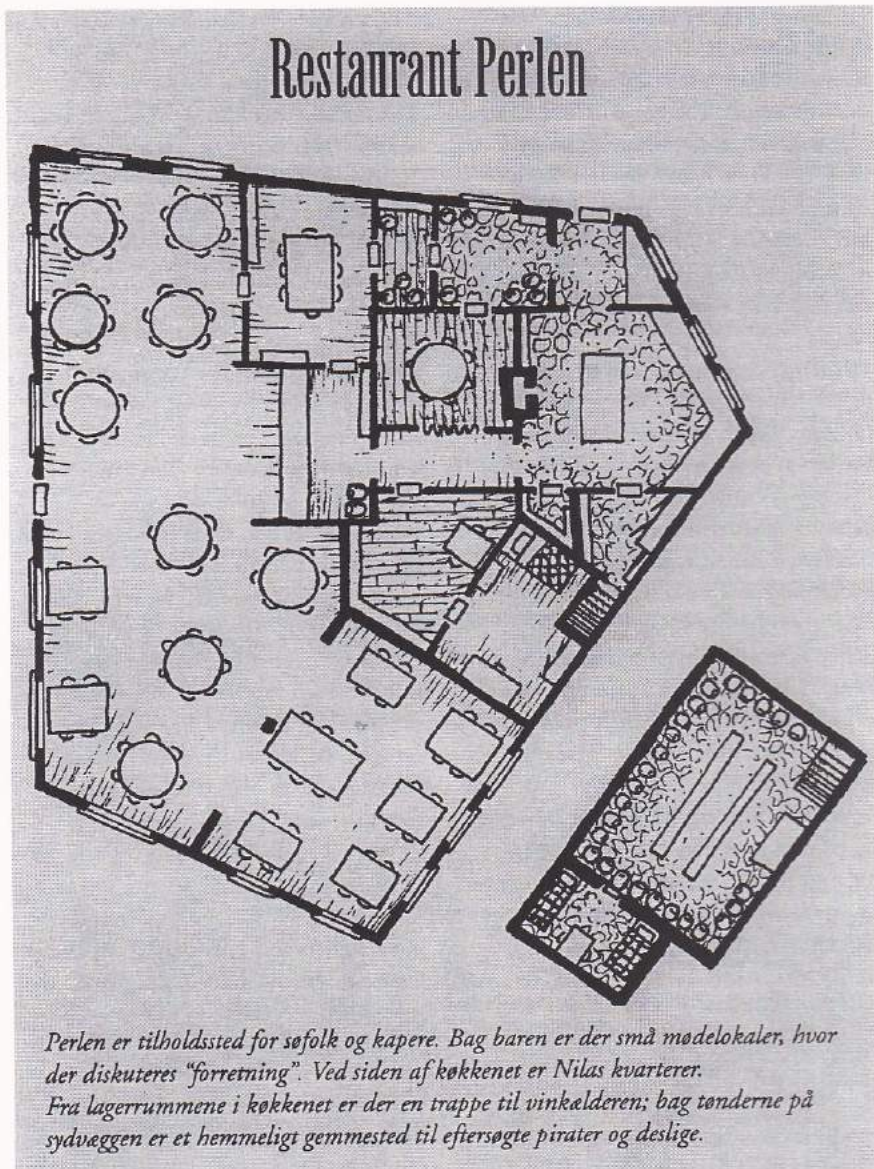
### Korkegen (11)

Dette er en af Krangors bedste kroer, og den er nærmere beskrevet i Fønix nummer 1. Den ligger i Byparken.

### Gatsepo

En høj mørk, uhyggeligt udseende mand, der er en rig købmand og gift med en ung smuk kvinde ved navn San-nara, der bor fast på Korkegen (se Fønix nr. 2). Han har den urovækkende vane at spadserer i byen med to pantere i snor. Urovækkende fordi snorene er på tykkelse med sytråde.

*GMs oplysninger:* Gatsepo er en ond troldmand.



*Perlen er tilholdssted for søfolk og kapere. Bag baren er der små mødelokaler, hvor der diskuteres "forretning". Ved siden af køkkenet er Nilas kvarterer. Fra lagerrummene i køkkenet er der en trappe til vinkælderen; bag tønderne på sydvæggen er et hemmeligt gemmested til eftersøgte pirater og deslige.*

### Perlen (3)

En fiskerestaurant nær den militære havn (vestlige havneanlæg). Restauranten har et godt ry som restaurant og drikkested, men et benhårdt publikum der gør, at de fleste tænker sig om en ekstra gang inden de går ind.

### Nila

En stor trivelig sydlandsk kvinde, med et langt sort, velplejet hår og kloge øjne, men et ansigt som en ulykke. Hun er indehaver af fiskerestauranten "Perlen" hvor alle de hårde drenge holder til, pga. af den "krokodilleøl" der serveres, som er byens stærkeste øl.

*GMs oplysninger:* Nila er en god spion, der gennem sit net af oplysere skaffer sig oplysninger om folk, der forsøger at snyde sig uden om toldoprævningen. Disse oplysninger sælger hun videre til kystvagtskaptajnerne, der så kan gøre sig nogle gode fangster.

### Helos' tempel (1)

Helos er lysets, helbredelsens og oplysnings gud og hans tilbedere er et hårdtarbejdende, hæderlige og videbegærlige mennesker, der gør hvad de kan for at hjælpe syge mennesker og, i forhold til hvad de kan, tager absolut fornuftige honorarer for deres ydelser.

Templet, der ligger på Sønder Torvegade, er ikke særligt stort, men da selve bygningen kun indeholder ét rum virker dette ret overvældende. Gennem et stort ovenlysvindue falder lyset ned på rummet, hvor der arbejdes hele døgnet. Her har tilbederne deres senge, bøger, altre og arbejdsplade, hvor de arbejder og lever. Rundt omkring, hvor der er plads er der sygesenge, er de syge er anbragt under opsyn af en bestemt tilbeder, men alle hjælper hinanden. Madlavning og alle de hygieiniske funktioner foregår i en lille tilbygning.

## Hændelser og Eventyrideer

I en by som Krangor foregår der altid en masse ting som spillepersonerne ikke nødvendigvis involveres i. Disse hændelser kan bruges til at give byen liv, og som baggrund for eventyr. Andre begivenheder sætter spilpersonerne i centrum. Her er nogle forslag og ideer til begge dele.

### Skygge Embedsmanden

Dette er ment som et introduktions-scenarie til Krangor.

Netop som spilpersonerne er ankommet til Krangor, bliver de stoppet af en velklædt embedsmand og seks af hans mænd. Han er klædt i byens officielle dragter og han mænd har byvagtens sortgule uniform på. Han byder de nyankomne velkommen til Krangor, men anmoder samtidig om at få lov til at gennemse spilpersonernes ejendele, da folk i det sidste stykke tid har smuglet Zonga, et forbudt rusmiddel, ind i byen.

Dommeren er falsk og det samme er hans mænd. De er en del af en piratororganisation som holder til i havnen. De har i løbet af nogle år opbygget en profitabel forretning på at udgive sig for at være falske dommere og byvagter. Det er sådan nogle spilpersonerne er røget i hænderne på.

Dommeren vil beskyldte dem for et eller andet mystisk lovbrud og endda citere nogle paragrafnumre. På stedet vil han konfiskere alle spilpersonernes rustninger og våben og alle værdier på nær 100 guldstykker. Han vil informere dem om, at de kan møde op næste dag på retfærdighedens plads, hvor de kan hente deres egendele på "Kontoret for konfiskerede egendele". Meget møjsommeligt skriver han alle spilpersonernes navne ned og han giver dem i slags kvittering (dommeren har magisk beskyttelse nok til ikke at kunne blive afsløret lige nu).

Dommeren vil forlade spillerne når han har fået alle eller de fleste af deres egendele. Hans mænd og ham selv vil sagtens kunne forsvare sig og i nødstilfælde vil de stikke af. Det vigtigste er, at spilpersonerne får en grund til at undersøge den mystiske dommer således at eventyret kan fortsætte. Derfor gør det ikke noget, hvis Dommeren ikke får franarret dem noget.

Formodentlig vil spilpersonerne enten forsøge at hente deres egendele på retfærdighedens plads eller også vil de opsøge byvagten.

På retfærdighedens plads vil de først skulle igennem en masse bureaukrati, hvorefter de vil få at vide, at der ikke findes nogen af deres egendele på "Kontoret for konfiskerede egendele". De vil sandsynligvis blive henvist til byvagten. Men måske kan du også lade dem høre nogle rygter om Caravaggio og hans lyske affærer.

Hos byvagten vil de efter mere bureaukrati blive henvist til et lurvet kontor. Under store bunker af papir og notater dukker en ældre halvskaldet mand frem. Bartholumæus er en ældre, nusset og meget distræt dommer. Hans hjerne fejler dog ikke noget, men på grund af en mængde omstændigheder er han endt på kontoret for uopklarede sager. Her arbejder han helt alene for ved sidste udtagelse af dommere var han den eneste der bestod til dette embede. Derfor er han al for travl til at hjælpe spilpersonerne direkte. Han indvilliger dog i at udpege dem som midlertidige politimænd så de selv kan løse opgaven. Han giver dem også et almindeligt våben hver, hvis de altså beder om det.

Den eneste hjælp han vil kunne give dem er, at alle de spor han har haft alle er endt i den gamle bydel. Så han vil anbefale dem at lede der.

I den gamle bydel er spilpersonerne ikke specielt velkomne. De er nødt til at spille rå, hvis de ikke skal blive overfaldet af de mange hårde negle i den gamle bydel.

Hvis de holder ud længe nok vil de måske med tiden finde ud af at den bedste person de kan snakke med er Købmanden Caravaggio. Det vil de enten kunne få at vide fra nogle separatiser eller fra nogle i tyvenes laug. Ingen af dem tør lægge sig ud med piraterne, der udgiver sig for falske dommere. Men de er begge interesseret i at få deres frække bedragerer stoppet.

Før eller siden vil spilpersonerne nok forsøge at opsøge Caravaggio. I hans butik udenfor den gamle bydel findes alle slags varer. Da spillerne ankommer hører de dæmpet samtale bag et forhæng. Caravaggio træder derefter ud bag forhænget. Bag ham kan man skimte en piberygende mand. Caravaggio vil med glæde snakke om alt muligt, men han vil nægte alt kendskab til skyggedommerne. Men når samtalen er ved at ende lyder en tør stemme fra bag forhænget "Jeg tror jeg ville opsøge nogle af søfolkene henne i forbundsbyen. Specielt dem fra skonnerten *Ghenjar*". Stemmen tilhører Braklavor.

I den overfyldte forbundsby vil spilpersonerne kun med stort besvær finde frem til de skure der huser søfolkene. Undervejs vil man høre historien om hvordan søfolkene var blevet dømt for pirateri og overfald, men at de søgte ly i forbundsbyen.

I døren til skuret vil spilpersonerne møde den dommer som snød dem. Han vil beordre sin mænd til at forsvare sig og så vil han under stort tumult flygte ud af forbundsbyen. Husk at folk i forbundsbyen bliver yderst vrede, hvis de mistænker nogen for at springe over i køen.

Dommeren vil flygte til en afsides del af havnen, hvor han vil springe ombord på et opankret skib. Her vil spilpersonerne indhente ham netop som skibet går fra kaj. Under den sidste voldsomme kamp, med pirater der svinger sig i rebene og trylleformularer som sitrer igennem luften, vil skibet bryde i brand, og til slut begynde at synke midt i havneløbet. Her vil spilpersonerne blive undsat af Vendor og hans mænd.

Som belønning skulle spilpersonerne gerne finde et skattekort, der viser en hule et stykke udenfor Krangor. Her finder de alle deres egendele, samt en masse andet.

### Religionskrig

Der er kommet tilbedere af en hidtil ukendt dødsgud til byen. De tilbeder dødsguden Hlalal, som de kalder den lykkelige døds gud. De prædiker om et lykkeligt efterliv med alle de afdøde man har elsket. Det eneste, der kræves for at få adgang til dette himmerige er at tilbede Hlalal og at gå igennem den store lysende perlemorsport, der vil vise sig for en, når man træder ud af det afsjælede legeme og ind i dødens domæne. De, der tilbeder den mørke dødsgud Sinistar, der leder de døde gennem dødens askeørken og ind i dødens dunkle haller, hvor alle de, der ikke er faret vild i askeørkenen, skal tilbringe tiden til dommens dag, hævder, at der bag perlemorsporten lurer en dæmon, der æder de ulykkelige sjæle, der passerer igennem. Hlalals præster hævder derimod, at det er Sinistars søster, der på grund af de lidelser sjælene må gennemgå i dødens dystre haller af medlidenhed har oprettet sit eget lyse himmerige, hvor sjælene kan afvente dommens dag.

Det lille velsignede smil, der altid spiller om munden på de af Hlalal tilbederne, der er afgået ved døden oven i de døendes tendens til at udstøde sidste ord som "ind i lyset", "jeg kommer mor" osv. har dog sikret guden en stor popularitet, hvad der har ledt til yderligheder, hvor visse af Sinistars tilbedere decideret er gået til angreb på Hlalal præster og prædikanter.

### Cirkus Krangorius

Da det store cirkus'arena i anledning af en helligdag var blevet fyldt med vand for at kunne være scene for et arrangeret søslag for at fornøje borgerne, brød en af de store sluser, der skulle holde vandet inde i arenaen, sammen.

Resultatet blev at en del borgere, vagter, fanger og vilde dyr druknede i gangene under og i arenaen. I det efterfølgende kaos undslap en del farlige fanger og vilde dyr fra cirkus, og en del er stadig på fri fod, selvom der er kommet mange dusørjægere til byen for at indkassere de af senatet udlovede dusører. Gaderne omkring cirkus er stadigvæk totalt mudrede og nogle af husene i kvarteret er styrtet sammen og andre er i overhængende fare for at gøre det.

### Kort Historie:

#### år 35 (efter Den Store Pest):

Krangor grundlægges af *Krangorius*, en lokal høvding der havde underlagt sig hele området ved hjælp af nogle kampmetoder, hvor fodfolk arbejdede sammen i flokke i stedet for at kæmpe hver for sig.

år 60-105: Krangorius' sønner og sønnesønner videreudvikler systemet, og der opstår en professionel hær, baseret på 20-års værnepligt og behård disciplin. Med denne hær erobres de store områder, der bliver grundlaget for det mægtige rige.

år 200: Den bymæssige bebyggelse spredt sig udenfor de hidtidige bymure.

år 212: *Krangorius II* udråber sig til kejser og hans råd af adelige grundlægger et senat, der skal godkende kejserens lovsforslag før de kan stadfæstes som lov. Kejseren har dog retten til at erklære og føre krig uden senatets accept. Da der konstant er en stor hær på benene under kejserens kommando er senatets indflydelse på dette tidspunkt ikke særlig stor.

år 230-40: Der bygges en ny bymur.

år 285-305: En senere kejser *Autoritus*, en stor militær begavelse, flytter sin residens og dermed den hovedstadsstatus,

### Piazza Silvius

En lusket person ved navn Fredo fortæller spilpersonerne om en magisk genstand der er kommet i senator Siviuss' hænder. Fredo kender en "hemmelig" indgang gennem en undervandssluse i haven, der fører ind til et indre bassin. Hvad han ikke fortæller er, at haven og bassinet frekventeres af Silvius' "vagt-hunde", alligatorerne. Da spilpersonerne er udenbys fra og ikke kender til alligatorerne, vil Fredo bruge dem som afledningsmanøvre, mens tyvelauget selv bryder ind.

### Kejseren

Kejseren forsøger at øge sin indflydelse i byen ved at få kontrol over senatorer og andre indflydelsesrige personer. Dette sker ved afpresning, bestikkelse osv. Hans agenter må dog arbejde med stor forsigtighed, da kejserens mænd er meget upopulære i byen. De fleste senatorer har da også deres egne agenter og spioner, og en, der bliver afsløret som en af kejserens mænd, der aktivt arbejder for genindsættelsen af kejseren, skal være overordentlig dygtig eller heldig for at overleve lang tid i Krangor.

der havde hvilet på Krangor, mod nord for at være tættere på den nordlige front. Hele administrationen forbliver i Krangor og i kejserens fravær stiger senatets indflydelse. De tiltager sig bl.a. retten til at have en egen lille hær (senatsvagten), overtager kontrollen med byvagten i Krangor og indfører, at kejserens ret til at fungere som øverste klageinstans i retssager også gælder for senatet.

år 341: Området indenfor de gamle bymure er nu så betændt, at senatet beslutter at reparere den gamle bymur og indføre kontrol ved den ene port, der lades åben, for at få kontrol med området.

år 347: *Autoritus'* søn forsøger at overtage kontrollen med senatet ved at sende en deling soldater til at sætte byvagten og senatsvagten ud af spillet. De to delinger nedkæmpes med svære tab på begge sider, men senatet undsættes af en stor gruppe mennesker, der ventede på at forelægge deres sag for senatet som øverste retsinstans. Da meget få ønsker en egentlig borgerkrig, har der siden hersket en en væbnet fred mellem senat og kejser, hvor den nordlige del af riget hovedsageligt er under kejserens kontrol og den sydlige under senatets. Kejseren har måttet oprette en parallel administration, svarende til den, der er under senatets kontrol i Krangor.

### Kaptajn Damius

Hvis spilpersonerne løste scenariet på Korkegen (Fønix nr. 2), vil Vittorio Damius have hørt om deres indsats. Han vil henvende sig til dem og bede dem om at afgive forklaring igen - han er specielt interesseret i beviserne mod Braklavor. Damius vil hyre spilpersonerne til en opklaring af Braklavors forhold. Efterhånden som opklaringen skrider frem, vil Damius' sande motiver vise sig, og Braklavor vil måske endda ende med at tilbyde de "nævenyttige unge mennesker" ansættelse.

### Index:

- Alaric;** våbensmed, se s. 22
- Badehuset;** se s. 22
- Balthazar di Malapietra;** Krangors borgmester, se s. 23
- Bibliotek;** se s. 23
- Braklavor;** købmand (alias: **Tanjin Oberon**, seperatisternes leder), se s. 25
- Brostenen;** kro i den gamle bydel, se s. 24-25
- Byvagten;** se s. 21
- Caravaggio;** købmand (hæler), se s. 25
- Cirkus Krangorius;** amfiteater, se s. 22
- Eduardo & Enrico;** hårde negle, se s. 24
- Ela da Alva;** senator, se s. 23
- Forbønsbyen;** skurby for folk der står i kø, se s. 22
- Gamle bydel, den;** aflukket slum-område, se s. 24
- Gatsepo;** væmmelig mand, se s. 26
- Helos' tempel;** lazaret, se s. 26
- Kapere;** Krangors kystvagt, se s. 21
- Keltors Kunst Akademi;** se s. 22
- Korkegen;** kro i Byparken (se Fønix nr. 2), se s. 26
- Love;** se "Krangors love" box s. 19
- Købmandslauget;** se s. 25
- Marked;** se s. 24
- Nila;** Indehaver af "Perlen", se s. 26
- Perlen;** kro nær den vestlige havn, se s. 26
- Piazza Silvius;** senator Silvius' hjem, se s. 23
- Retfærdighedens Palæ og Plads;** se s. 22
- Senatet;** Krangors magtcentrum, se s. 22
- Senatsparken;** bolig for senatorer, se s. 23
- Senatsvagten;** se s. 23
- Seperatisterne;** ulovlig bevægelse, se s. 25
- Silvius da Alva;** senator, se s. 23
- Skyggeembedsmænd;** folk der efterligner dommere eller andre magt-figurer, se s. 23
- "Slaggerne";** klunsere, se s. 25
- Tanjin Oberon;** indehaveren af Brostenen/Seperatisternes leder, se s. 24
- Vendor;** vagtkaptajn, se s. 21
- Vittorio Damius;** vagtkaptajn, se s. 21



FANTASK ER EUROPAS  
ÆLDSTE BUTIK INDENFOR  
COMICS, SCIENCE FICTION  
OG SPIL.

VI HAR ET KÆMPE UDVALG  
AF SPIL OG FIGURER.

VI HAR ALLE FORMER FOR  
TILBEHØR TIL SPIL:

MALING, PENSLER, FOR-  
SKELLIGE TERNINGER.

VI FØRER DE BEDSTE  
MAGASINER OM SPIL.

HVER TREDIE MÅNED  
UDSENDER VI VORES  
NYHEDSAVIS. DEN ER GRA-

TIS... DU KAN TA' DEN I  
FANTASK ELLER FÅ DEN

TILSENDT. AVISEN INDE-  
HOLDER STOF OM

COMCS/SCIENCE FICTION,  
SAMT SPIL OG FIGURER.

DER ER OGSÅ ARTIKLER  
SKREVET AF GAMESFREAKS  
FOR GAMESFREAKS.

DU KAN RINGE OG BESTIL-  
LE PÅ VORES POSTORDE-  
SERVICE.

**FANTASK1 Comics og Science Fiction:**  
Skt.Pedersstræde 18 1453 København K Telefon: 33 11 85 38

**FANTASK2 Spil og Figurer:**  
Skt.Pedersstræde 35 1453 København K Telefon: 33 93 85 38

**FANTASK3 Tøj, Ting og Sager:**  
Skt.Pedersstræde 35 1453 København K Telefon: 33 93 85 38



**HVIS VORES LÆSERE STINKER SOM DØDE ROTTER**, kan det umuligt være, fordi de har svedt hele natten over et sejt, provokerende læserbrev til **Fønix**. Det kan højst være den søde lugt af urin - spildt af angst for rottens hævn. Hvor bli'r de hårde læserbreve af? Eller de rigtigt sleske? Send gerne fotos med - vi skal jo have noget at grine af hernede i hullet.

# BREVKASSEN

## Af Merlin Mann og Rasmus Rasmussen

### Hvad Laver en Pige som Dig, på et Sted som Dette?

Fastaval '90 var første gang jeg spillede et scenarie skrevet af en pige. Jeg var nysgerrig og ville se hvem hun var. Jeg fandt hende i kantinen, omringet af filipensplagede og savlende rollespillere, der havde smidt sig på stole og borde omkring denne "nymfe". De fortalte højlydt hvor mange orker de havde slået ihjel, hvor mange hit points deres 15. level paladin havde og hvor mange piger de havde scoret - i rollespil! Jeg stod et øjeblik og iagtog det sørgelige optrin og gik derefter min vej, med værdigheden i behold.

Sjældent har så mange mennesker opført sig så pinligt på samme tid.

Jeg bebrejder ikke pigerne, at de er piger, men jeg bebrejder jer fyre, at I ofrer alt hvad der kunne minde om værdighed, for at kaste jer i støvet for en rollespiller, bare fordi hun er **pige!**

Jeg forstår godt, at man ønsker at vide hvad det er, der får en pige til at gribe et slagsværd og slå løs på uskyldige orker med et råb af fryd, når alle andre hunkønsvæsner synes det er barnligt og åndssvagt? Men det er ikke værd at gøre sig selv til grin for at finde ud af det.

En del af den forskelsbehandling der opstår, når en pige er med, kan selvfølgelig være positiv. Der dræbes ikke så mange, voldtages slet ingen osv...

Men mange af disse kvinder udvikler hurtigt en "prinsesse"-holdning. Majestætisk spadserende ned ad gangen, med næsen i sky og et tronfølge af små, glade nørder, der alle kappes om at få lov til at bære hendes terninger og regelbøger. Igen: her bebrejder jeg ikke prinsessen, men derimod tronfølget.

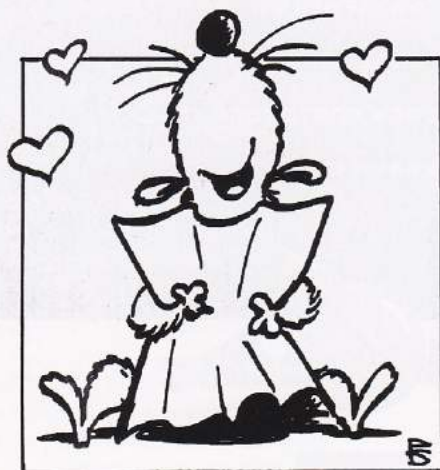
Som straf må den stakkels pige ugen efter kongressen finde en bunke af små søde breve blandt sin morgenpost.

Breve med ønsker om "fælles dungeon-ture" og slet skjulte forslag om underlødigt "live-rollespil".

**FØNIX**  
**Nørre Allé**  
**19D, 1. 224**  
**2200 Kbh N**

Tag jer sammen, for helvede! En pige er alligevel mere interesseret i en fyr med selvrespekt, end en vattet nikkedukke, der kommer med slik og cola til hende. Få jer et mere afslappet forhold til pigerne, og hold op med at gøre jer selv til grin på denne måde!

*Den Berømte Palle Schmidt*



**Er der noget om snakken, piger!?** Føler I jer forfulgt på kongresserne?

Får I virkelig bunkevis af breve, og hvad synes I egentlig om de danske rollespilsdrengene?

Vi vil naturligvis også gerne høre fra drengene. Er I nogle pinlige tåber, eller er det den berømte Palle Schmidt, der er noget galt med? Er der overhovedet nogen go'e sild i dansk rollespil?

Hvis Palle taler sandt, har vi vist et større socialt problem i den danske rollespilsværden. Hvis du har nogen kommentarer, er du velkommen til at skrive.

### Hil, oh Rotternes Rotte,

Først og fremmest lidt ros for jeres fine debut og den om muligt finere opfølger. Nå! Men min egentlige grund til at skrive er den herfremprovokerede debat om Games Workshop. I #2 var der i brevkassen et uddrag af et brev fra FFFF (Fem Fandens Farlige Fyre), som jeg kender ved skæbnens grumme hånd, og jeg synes, det er lidt synd at redaktionen censurerede brevet.

*[..her følger en lang redegørelse af uretfærdigheden i afkortning af breve..(rat)]*

Jeg har set indtil flere velskrevne **WFRP-scenarier** fra et par af FFFF, så de har altså formået at klare sig uden bunker af tillæg og skabe "et levende land", udover "vold-kaos-vold"-konceptet, som **Lasse Winther** beskriver. Omkring WFRP's regelsystem kan det blot siges, at det er et simpelt og ligetil system, der hører til blandt de få, hvor man vitterligt kan køre et "one-shot" uden at skulle sidde i timevis og lave karakterer. Men at det som alle andre systemer har sine fejl, og hvis **LW** synes det overskygger fordele og originalitet, så spil for h..... noget andet!

Husk: Det er ikke systemet det drejer sig om, men hvordan man bruger det!

*[..her følger ytringer om debattens lighed med politikere fra forskellige partier..(rats)]*

..at starte en mere seriøs debat med flg. udgangspunkt: Hvordan bruges/misbruges forskellige systemer? Hvordan kan vi forbedre vores måder at spille og fortælle vores historier på?

### Mvh. Sven "Delle-Pude" Strandbygaard

PS: Tak til Rasmus R. for et lækkert Wraith-scenarie på Fastaval.

PPS: Tak til Birgitte "MINCE" Heuschel samt Fodrappen hin Jepp for lån af udtryk.

### Davs, Oh Delle,

*Brevet fra FFFF (selvom jeg har talt efter mange gange, kan jeg kun få det til Fire - Fede Fnat-Frynser) blev forkortet - ikke censureret. Jeg har med ildhu forsøgt at finde de galdeflydende passager...*

*Måske mener du: "Dine postulater [...] er, som resten af dit brev, også helt hen i vejret:" eller "[...] burde tilskynde spillerne til at anvende hovedet, før de anvender våben (men sådan nogen billige tricks bider nok ikke på dig, hva' Lasse?)" eller "[...] ryggen af din CoC-hovedbog - så vil du finde et GW-logo [...]. Og det er nok det ultimative bevis på, at du bare er fuld af l...."*

*Hmm.. - der må da være mere galde i Aalborg. Men lad dine opfordringer blive hørt.*

Mvh. Merlin

### Kære redaktion.

Det var med stor spænding og forventning, vi så frem til [...] **Fønix** [...]. Hvordan levede de to første numre så op til forventningerne? Artiklerne og scenarierne levede op til forventningerne om en god og rimelig kvalitet, men desværre er der store ridser i den ellers så nydelige facade. I et stort blad som Fønix har rollespilsforeningerne mulighed for at gøre opmærksom på deres eksistens og aktiviteter [...]. Det er derfor af stor vigtighed for foreningerne, at det, der bliver skrevet i Fønix også er i overensstemmelse med virkeligheden. [...] Det var med stor skuffelse at vi fra **Aalborg Rollespils Laug** så, at det der stod om vores klub var håbløst forældet og forkert. De få oplysninger der var, var fra august måned 1993[...]. For at rette nogle af fejlene vil jeg gerne oplyse følgende:

1. Klubben har siden 1. oktober 1993 haft egne lokaler på **C.H. Rydersvej**.

2. I løbet af august måned og lige siden har vi haft hold kørende næsten hver aften.

3. **ARL** har, forudén de daglige spilaktiviteter, haft en fællesaktivitet hver anden lørdag, de sidste 6 måneder. F.eks. "figurmalning", "bliv bedre til rollespil" og en åben turnering med 325 deltagere.

4. Hvad angår, at **ARL** er en udbryderklub fra **TROA**, er ikke korrekt idet 3 ud af 4 stiftende bestyrelsesmedlemmer, på dette tidspunkt ikke længere var medlemmer af **TROA**.

Herudover er det skuffende, at vores adresse ikke er blandt de andres på adresselisten.

*[..i det følgende argumenteres for markedskræfterne og deres gunstige virkning på rollespilmiljøet, når der er flere klubber om buddet..(rats)]*

For at gå videre er der i Fønix #2 et lille afsnit om **ARL's** turnering i august

**Kvinder i rollespil er som Turtles i kloaker; De hører ikke til - men de sælger fandens godt!**

måned, og det må stå for Pauls egen regning, at vores con satser på rent rollespil. Vi kan foruden almindeligt rollespil bla. tilbyde **Vampire-live, Risk, Magic, Bloodbowl, WH40K** og **Battle**.

Noget af det værste er, at der i gennemgangen af **TROA VIII** står, at Fønix folkene har fået rapporteret, at folk fra **ARL** gik og reklamerede for deres egen turnering. Og det er her jeg synes, at Fønix begår sin største og utilgiveligste fejl. De skriver det i bladet uden at undersøge sagen og være sikker på, at det de skriver er rigtigt. Hvis det at gå med klubtrøje og en kasket, som man har vundet på en **ARL** turnering er at reklamere, ja så har vi reklameret. Og hvis det virker anstødeligt vil jeg gerne undskylde overfor **TROA**.

Jeg håber at I tager mit brev til efterretning og bringer det i jeres ellers udmærkede blad.

Med venlig hilsen, **Jan H. Madsen, Formand, ARL**

### Kære bestyrelse,

*Det er vigtigt for rollespilklubberne rundt om i landet at markere sig i Fønix - så meget desto større grund til at sørge for at holde os ajour! Det er nemlig jeres opgave at informere os, så det at Paul ringede til jeres Martin Laursen og lagde en besked på hans tlf.svarer for netop at checke oplysningerne om ØRL - dog uden nogensinde at have fået et svar - var en absolut undtagelse - det er jeres interesser, og jeres ansvar.*

*Adresselisten var sammensat af få udvalgte klubber - og hvorfor skulle vi have to fra Nordjylland, når vi ingen har fra Sønderjylland? Men nu skulle I vist have fået lidt reklameplads i Fønix. Vi anså det ikke for nødvendigt at undersøge "sagen" - da den var rapporteret af to af vores egne folk (Michael & Mikkel). For alle udenforstående: læs artiklen om den nordjyske konflikt andetsteds i bladet!*

Med mindst ligeså venlig hilsen, **Merlin Mann, Rottefænger**

Det var så sommer-brevkassen - vi sidder her ved kloakudløbet og venter på gode historier fra sommerlandet. Skriv kort - Rotten æder alt overflødig (især Magic!). Skyl dine tanker ud, eller send dem! Nu!

# WRAITH

## En foromtale af Wraith: The Oblivion Af Peter C. G. Jensen · Illustreret af René K. Larsen

Kulden er det værste. Det er altid koldt her. Kulden trænger igennem marv og ben, og der er ingen varme nogen steder. Syner om ting, jeg kun knapt kan huske, plager mig ubønhørligt. En sagte stemme hvisker trusler i mit indre - den håner og bønfalder mig, men alligevel bliver jeg nødt til at ignorere den. Vinden får mig til at skælve. Ikke af kulde, men fordi dens kærtegn sender stød af smerte dybt ind i min sjæl.

Jeg er alene her.  
Jeg er altid alene...

Det fjerde spil i "Storyteller"-serien er på vej. I midten af august udsender White Wolf spillet **Wraith: The Oblivion**. Wraith bliver det mest dystre White Wolf endnu har præsteret.

Allerede med **Vampire** blev der satset på, at lave en helt anden type spil, end dem vi efterhånden var vant til fra TSR, FASA osv. Vampire var langt dybere, og rørte ved langt flere indre menneskelige konflikter end noget man hidtil havde set. Nu stammede rædslen ikke længere fra fjerne dimensioner eller planeter hinsides afgrunden; men fra det indre.

Med Wraith er White Wolf gået et skridt videre.

### Memento Mori

*Med hænderne langsomt glidende ned af den kolde rude, faldt hun stille om på gulvet. Hans hænder efterlignede hendes, og blodet, som nu løb fra hendes håndflader og ned ad armene, lavede streger på den splintrede overflade. Indtørrede brunlige streger dækkede en del af overfladen og gulvet underneden og vidnede om tidligere lege. "Jeg vil altid elske dig," hviskede han.*

*Idet hun rørte glasset endnu engang, trak hun en finger henover den spejlglatte overflade. Hun udtalte sine sidste ord, netop som hendes kind ramte jorden.*

*"Til døden os skiller."*

*Den krogede hånd griber om hjertet. Livspumpen slår sit sidste krampagtige slag. Den stikkende smerte. Det gispende åndedræt, et sidste ord. En bryder sammen. En tåre glider sin stille vej ned ad kinden og falder, ubemærket, til gulvet. Barnet, der for første gang står ansigt til ansigt med håbløshedens realitet, ældes en smule hurtigere fra den dag - hærdes, styrkes? Døden er indruffet...*

*Darkness, darkness  
Be my blanket  
Cover me with the endless night  
Take away the pain of knowing*

*The Youngbloods  
Darkness, Darkness*

*For nogen en forløsning. For nogen en rædsel. Choket er et livets gnist. Skyggerne synes truende, overvældende. accepteres kendsgerningen. Hvad er dette sted? Himlen eller ingen af delene...*

I Wraith er spillerne en slags ånder, som efter døden er blevet fanget i en skyggeverden, der findes mellem de levendes verden og "the Tempest".

Dette er en mareridtsagtig og kaotisk ånde verden, som de døde skal passere igennem for at kunne nå frem til de fjerne dødsriger. Blandt alle de ånder, der ikke umiddelbart "går videre" eller bliver opslugt af intetheden, er de sjæle, som ikke kan give slip på deres tidligere elskenskab og derfor hænger fast ved ting eller personer fra de levendes verden.

*Forvirringen er total. Med den nagende angst kommer mørket? Forfølgerne er tæt på. Hvem er de? Djævel, eller Hvorfors...*

Når den stakkels **wraith** bliver kastet ind i de dødes verden ligger følelsen af at være en kugle i en pinball-maskine ikke så fjært. Skyggeverdenen - eller "the Shadowlands" - er et spejl af vores egen verden. En forvreden refleksion.

Det meste træder tydeligere frem.

*Nu mere end tidligere anes alderdommens og sygdommens har antaget en grålig tone. De føles kolde og ru. Ufølsomt dystert. Død og entropi er fremherskende i alting - læsninger og mærker. Det ligner skrammer og sår. Måske rekket. Nervøse og altid på vagt efter de fare, der lurar bag...*



## I Skyggens vold

Når man er ny og grøn er der altid rigeligt med skumle typer der, på vegne af en eller anden fraktion står på spring for at kunne gøre krav på ens sjæl. For sjæle - uendelige, kraftfulde - er nemlig mere værd end guld.

Derfor er man som nyligen afdød nærmest at betragte som jaget bytte, indtil der er nogen, der finder én og river dødshinden (en art fosterhinde) af. Således er man nu godt på vej til at blive en del af en af hierarkiets syv legioner, fx alderdommens "the Iron Legions" eller voldsofrernes "the Legions of the Grim". Legioner, som nærmest efter antikt romersk forbillede, bliver hjem, familie og et mål i sig selv - hvis man da ønsker det.

Ellers er der andre udveje - hvis man kan kalde det. Hvis du havde let ved altid at finde et formål med tilværelsen - *Well, try death for a challenge!*

*...ikke er det samme. En verden, hvor alting er berøvet  
...e. Farverne matte og blege. Langsomt og sikkert  
...immel eller Helvede?*

Jeg ved ikke hvad Skyggen gjorde mens han havde kontrollen over mig. Jeg kan kun huske, at jeg igen vågnede op i den undergrundsstation, hvor jeg var blevet dræbt. Han hvisker nogle af tingene, om hvordan han så Mary i seng med sin mand, om hvordan han vil fortælle mig mere og endda vise mig Mary, hvis jeg bare vil slippe ham løs igen.

Det frister mig...selvom jeg ved, at han hader mig.

Bare det at se Mary igen... det ville både være ren tortur og en nydelse. Jeg ønsker at ignorere Skyggen...

Den ved, hvad jeg vil.

Den ved, hvad jeg vil gøre for den.

*...omme frygten. Der høres stemmer. I mit hoved, eller ude i  
...le, og, frådende monstre, frelsere - hvad er meningen?*

*Stemmen bliver trættende efterhånden. Som en tikkende bombe truer den med at sprænge hvert øjeblik. Sprænge rammerne. Rammerne for et skrøbeligt sind. Et menneskes sind.*

*Et menneske - engang.*

*Et menneske igen - måske...*

*...domens mærker i mit ansigt. Huden på mine bender  
...Ufølsomme. Alting er mørkere, mere forfaldent og mere  
... - bli mennesker og omgivelser. De fleste døde bærer ar  
...lekkede dybere end man aner. De er grå og indfaldne.  
...bage næste gadehjørne - eller måske i dem selv.*

*Beware of the Shadow, that it  
does not rise and engulf you.*

Frank Miller,  
*The Dark Knight Returns*

I Wraith får man lov til at spille ikke bare én, men to karakterer. Hver spiller skal nemlig både holde styr på sin egen spilperson og så på en anden spilpersons skyggekarakter. Alle mennesker har en indre stemme, som kan antage forskellige former og udtryk alt afhængigt af hvilket humør man er i; men i Wraith føres splittelsen ud i det ekstreme, og éns skyggeside bliver legemliggjort. Den er den pågældende persons dimentrale modsætning og kender derfor alle hans svagheder. Den forsøger altid at tage magten over én, og man må hele tiden diskutere med den eller høre på dens spydige bemærkninger. Skyggen repræsenterer en flig af intetheden, så hvis man lader den få overtaget er sjælen fortabt, og "the Void" har forstærket sit greb om verden.

Skyggekarakterne er et nyt koncept, som introduceres med Wraith.

Naturligvis bliver der flere specifikke regler, som skal få Wraith til at fungere som et selvstændigt spil; men grundlæggende er reglerne de samme som i de andre Storytellerspil.

Det er selvsagt baggrunden og hovedpersonerne i spillet der gør, at det adskiller sig fra de andre spil. Når man først er en del af hierarkiet (eller en anden fraktion) og har lært at tackle sin skygge, så er man parat til... hvad?

Tja, White Wolf har aldrig sat sit lys under en skæppe, så de spiller selvfølgelig på alle heste.

Wraith giver mange forskellige muligheder rent kampagnemæssigt. For lige at skitsere de mest oplagte, så er der naturligvis muligheden for at køre på det væld af intriger, som blomstrer frem som vild flora både internt i spillergruppen, internt i legionen, citadellet, mellem legionerne, mellem hierarkiet og kætterne osv. osv.

Derudover er muligheden også åben for mindre komplicerede problematikker såsom "seek & destroy"-konceptet. Lidt mere interessant vil det være at trække på mytologiens brogede verden, da Wraith rummer rige muligheder for at benytte sig af alle afskygninger af legender, myter og religioner.

På den måde kan man sagtens give spillet et mystisk/mytisk præg, som kan blive en spændende vinkel på historierne for de spillere, som er trætte af udelukkende at rende rundt og bagtale hinanden.

Endeligt er der den personlige vinkel, som jeg nok finder mest spændende. Her griber man fat i spillets dybere konflikter og tematik og fører den fra et abstrakt og alment plan til et konkret og individuelt plan. Et opgør med sin egen skygge og brud med traumatiserende oplevelser eller personer fra det tidligere liv kan være mere skræmmende end nogen dæmon.

Wraith rummer mange facetter, og det er nok spillets største kvalitet. Fjenden kommer både ude- og indefra, og man bliver konfronteret med den, når man mindst venter det.

## Hvad varsler fremtiden?

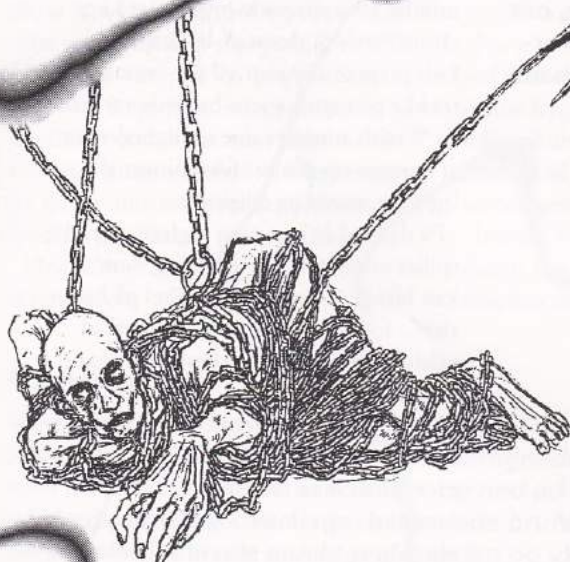
Med sædvanlig ildhu har White Wolf allerede planlagt en lang række produkter som opfølgere til Wraith. Samtidig med den ordinære Wraithudgave kommer der en eksklusiv luksusudgave, der bliver indbundet i guldrandet sort læder og udkommer i 666 eksemplarer. Dernæst kommer en række yderligere udgivelser, som bl.a. indbefatter **Midnight Express** (om et spøgelsestog), den sædvanlige **Players Guide**, **Stygia: City of the Seven Towers** (om hierarkiets dødsrige), men først og fremmest en bog om **Atlanta**, som er Wraith's primære "setting".

Wraith er kontroversielt og vedkommende. Det hidrører mange problematikker, som rækker dybt ind i den menneskelige psyke, og de historier, der vil blive fortalt med Wraith: The Oblivion som baggrund, vil ikke blive rare. Her er endelig et spil, der tør stirre den sidste fjende i øjnene.

Det skal være skræmmende...

Den næste morgen bragte sollyset med sig. Det reflekteredes i det ødelagte spejl og glassplinterne i et smilende skarpt lys, der kun tjente til at fremhæve hendes snitsår og mærker. Stønnende trak hun sig selv henover gulvet, trak indtil hun lå krøbet sammen inde under sengen. Hun smilede, mens hun stirrede på blodet og glasset, der smykkede gulvet. Gennem smerten og angsten, der for rundt i bagenovedet på hende, tænkte hun.

"Indtil i nat...min elskede, indtil i nat."



# Den Sorte Lotus

## En Magic - The Gathering™ reportage ved Mikkil K. Sørensen og Martin S. Winther

Vi havde aldrig troet, at det ville ske for os. Den slags ting skete normalt kun for naboen. Men den mørke og regnfulde aften vi besøgte onkel Paul på plejehjemmet ændrede alting. Intet ville fra den aften længere være det samme. Han sad helt stille i en lænestol foran fjernsynet, som ikke engang var tændt. "Sort Lotus" mumlede han igen og igen ud mellem de sammenbidte tænder. "Jeg må ha' sort Lotus". Forvirrede så vi os omkring i hans lille mørke kammer. Først nu bemærkede vi det. De små brune kort som flød overalt i rummet. Med en kraftanstrengelse vristede vi et krøller papir fra onkel Pauls hænder. På papiret stod en adresse på en butik, der lå i byens mere smukkede kvarterer. Vi besluttede os til at undersøge sagen. Før det var for sent for onkel Paul...

Denne artikel er lavet på grundlag af en samtale med Christian (C) og Tommy (T), der til daglig bestyrer Fantasks rolle- og brætspilbutik.

### Int: Hvad er Magic - The Gathering?

**T:** Det er et kortspil for to spillere, hvor hver person repræsenterer en troldmand der prøver at tage livet af den anden troldmand ved hjælp af monstre og trylleformularer.

Grundlæggende baserer spillet sig på fem farver - Sort, Hvid, Blå, Rød og Grøn - som hver især repræsenterer en magisk kraft.

Ved hjælp af denne kraft, kaldet **Mana**, kan man tilkalde forskellige væsner, trylle magiske ting frem eller zappe modstanderen med forskellige trolddomsformularer.

Ud fra de forskellige farver og kort kan man så designe sit eget spil kort. Det kan varieres i det uendelige.

Man kan vælge om man skal have et offensivt eller defensivt sæt kort, i en farve eller en kombination af flere.

Over døren til butikken hang en enorm drage og nede fra mørket kom nogle sæve lyde. Det svagt oplyste og ildlugtende rum var fyldt med folk. Vi fik kæmpet os frem

til disken, hvor en skægget mand solgte de brune kort; "Har du en Sort Lotus?" Manden kiggede op; "Det er da gået ud af produktion" svarede han "Men istedet så har vi de her Legends-kort, de er helt nye!" Skuffede måtte vi takke nej og besluttede os for at tale med nogle af de andre i butikken.

**I:** Hvad er den mytologiske baggrund for den verden Magic udspiller sig i?

**C:** Det foregår i det magiske land, **Dominia**, hvor der er forskellige former for magi og forskellige troldmænd. Det som er fascinerende er, at mytologien er skrevet som små historier på hver enkelt kort. Man får meget lidt at vide af gangen.

**T:** Det er jo det der sjovt for spillerne. Man kan gå på opdagelse i sine kort. Efterhånden som man får nye kort, så får man også nogle informationer om verdenen, hvor spillet foregår. En lille bitte bid af gangen, som man kan sidde og stykke sammen derhjemme. Det næste sæt der kommer, **Legends**, vil nok bibringe meget mere, nu skal vi høre om alle de helte og berømte steder der har været i **Dominia**.

**I:** Er historien vigtig for folk, eller handler Magic faktisk kun om selve spillet?

**T:** Det er jo lidt ligesom i rollespil. Nogle er glade bare de har slået nogen ihjel. Andre foretrækker at beskæftige sig med personens baggrund. På samme måde er det i Magic. For nogle er det interessant at sætte sig ind i mytologien og historierne, for andre handler det bare om at spille.

Butikken genful af mærkelige ord som mana, liuspoin, artifacts og Personal Reimarnation. Vi spurgte nogle tilfældige forbipasserende om de nogensinde havde hørt om den Sorte Lotus. De fleste svarede os slet ikke, istedet sorterede de bunkevis af kort som de slæbte rundt på i enorme kasser.

**I:** Hvorfor har Magic-spillerne ofte utrolig mange kort?

**C:** Når man spiller søger man altid efter nye kort. I grundserien er der mere end 300 kort, men der vil altid være kort man ikke har.

De pakker man køber, er **booster packs** med femten løskort. Man ved aldrig hvad for nogle kort der er i. Selv hvis man køber dem en pakke ad gangen, kan du godt købe ret mange før du får de kort du gerne vil have.

Det er ikke det samme som at man kan købe sig til et godt spil kort - det kan du ikke. Du skal være i stand til at kombinere kortene på den rigtige måde.

Når man kan det, så er det lige meget hvilke kort du har. Du kan tage nogle dårlige kort og alligevel sætte dem sammen til et godt sæt kort, som du kan banke de andre med.

**T:** En stor del af spillet foregår inden man spiller med de andre. Hvis man er i stand til at sammensætte et godt spil kort, så er man kommet et godt stykke vej. Det, at overskue de syv kort man har på hånden, er nemmere end at sætte et godt spil kort sammen.

**I:** Hvordan ændrer Magic spilmiljøet, som f.eks. kongresser?

**T:** Magic er jo et excellent con-spil, da man kan have det med i lommen, klar til brug hvis man skulle møde en anden Magic-nørd. Det eneste man behøver er lidt bordplads og nogle terninger, så er man igang.

Noget andet er bytte- og samlemanien, som ligger dybt i os alle. Mens man vokser op så ryster man den af sig, man dropper ishockeykortene eller hønseringene, bortset fra dem der skifter det ud med videofilm eller CD'ere, men dybt nede et eller andet sted kan folk godt lide at samle. De kan godt lide at bytte sig til kort, selvom de ikke har brug for dem. Man kan altid bytte kortene til nogle andre senere, hvis bare man føler man får mere ud af det hele tiden.

Ved et lille bord opstod der pludselig vild tumult. To unge mænd var kommet op at toppes... "Du kan ihvertifælde ikke slagte min Water Elemental med dit 8/8 monster og Gauntlet of Might, når den har Personal Reincarnation... Det kan jeg nok bare lige godt, fordi den blev stuned i sidste runde hvor jeg brugte min timewarp... desuden har jeg protection mod black mana.. og det er kun et 6/6 monster du har..."

Det blev vi ikke meget klogere af. Så vi spurgte dem om de havde en Sort Lotus.

I: Folk vi har snakket med nede i butikken havde nogle forskellige holdninger til hvilke kort der var gode. Hvilke kategorier som var de bedste. Nogle sagde f.eks. at en **Black Lotus** var det vildeste kort. Er der et kort som man kan sige er det ultimative?

T: Det har jo lykkedes dem at lave et spil som ikke er afhængig af et bestemt kort. Selvfølgelig er et kort som Black Lotus det jeg helst ville have far i, hvis jeg skulle nævne noget.

C: [Til Tommy] Hvorfor skulle du have flere Black Loti, du har jo allerede 11-12 stykker?

[Spredt latter]

T: Men man kan jo ikke vinde spillet med en Black Lotus. Faktisk har jeg oplevet mange som havde lidt for meget af sådan noget i deres sæt kort.

C: Det de har gjort fra **Wizards of the Coast** er, at de mest spilbare kort alle sammen er almindelige. Selvfølgelig er der nogle af de sjældne kort som er gode at spille med, men mange af dem er også ubrugelige.

*Vi var nu på randen af desperation. Hvis ingen havde den Sorte Lotus, hvordan skulle vi så nogensinde kunne redde onkel Paul. Ud fra et mørkt hjørne trådte med et en mystisk mand. "Er det jer der søger den Sorte Lotus... For den rette pris kan den blive jeres..."*

I: Det uundgælige spørgsmål om Magic må være, om spillet er en klam fidus eller om det virkelig er et godt spil?

C: Det er for en gangs skyld rigtigt godt. Og jeg synes ellers at der er ualmindeligt langt mellem snapsene. Det er så sjældent at der kommer noget hvor mange mennesker siger: "Hey - Det er skide godt det her..." Samtidig synes jeg heller ikke at det er nogen klam fidus,

jeg synes det er en god fidus. Det er al ære værd, at folkene hos Wizards of the Coast tjener en masse penge. Når man har nogle gode ideer, synes jeg, at man skal have lov til at tjene nogle penge på det. Man kan så sige, at der er en hel masse butikker der tjener en masse på det.

I: Gør de egentlig det, når et almindeligt sæt kort koster omkring 70 kr.?

C: Der er ikke nogen der nøjes med et sæt, selvom man godt kan. Er du først fanget af ideen, så må du have flere kort. Det er heller ikke særligt dyrt. En ekstra pose koster kun 22,50 kr. Der er såmænd ikke værre end så meget andet. Du køber jo ikke katten i sækken - du får nogle gode oplevelser. Tager du en tur i rutschebanen, så er det også mange penge.

I: Nu hvor folk har købt og samlet de Magic kort som allerede er kommet, så kommer der snart Legends, med 302 nye kort!

C: Bliver det ikke fedt!!

I: Men nu virker det da som det rene optrækkeri ..

T: Hvis man nu sammenligner det med f.eks. et **Vampire** produkt. Der begynder man med en grundbog. Men efter et stykke tid, så skal man have **Storytellers Handbook**, og senere igen **Guide to the Sabbath**. Så skal du også have Clan-bøgerne... Tror du det holder op når de har lavet alle Clan-bøgerne? Det tror jeg ikke. Så ville rollespilsfirmaerne jo gå nedenunder og hjem.

Sådan vil det også være med Magic - så længe nogen vil købe det, vil der blive lavet flere kort. Der er ingen der tvinger dig til at hoppe på legends-vognen.

Der er også nogle der samler og prøver at få alle 302 kort fra den oprindelige serie og alle 100 fra tilbehøret. Dem sætter de til side derhjemme, sådan at de ikke krøller dem, smider dem væk eller kommer til at bytte dem væk.

Nogen køber endda plastiklommer til dem og sætter dem i mapper. Derfor er det forskelligt hvor mange kort man har brug for. Hvis man virkelig samler, så skal man have mange kort, for det er hårdt arbejde at bytte sig til alle de kort.

*Den underlige mand løb op til disken, med de 2500 kr. vi havde betalt ham for kortet, og brugte alle pengene på noget han kaldte 'Booster Packs'. Fuldstændigt blanket af, forlod vi butikken med vores*

*ene kort. To måneders husleje var brugt til erhvervelsen af den Sorte Lotus og da vi også havde brugt vores sidste buspenge, blev vi nødt til at gå hele vejen tilbage til plejehjemmet.*

I: Magic har været enormt populært.

Tror I at andre firmaer vil bruge samme ide?

C: Magic er trods alt 90'ernes største salgssucces indenfor spilbranchen. Fra januar måned i år udgør Magic 50% af det der er blevet købt. Wizards of the Coast sidder altså på halvdelen af markedet. Og det er selvom de er et lille firma på 12 mennesker. De er ikke kun i konkurrence med TSR, men også med store producenter som f.eks. **Games Workshop**, der i de sidste år har været på vej op i U.S.A. Så det er ret imponerende.

T: Nu hvor det er blevet denne multi-million succes, så er det klart at det vil vælte ind over os med alle mulige kortspil, ikke bare Magic. Det første er allerede på vej fra TSR: **Spellfire - Master the Magic**. Det er noget af det der lugter mest af fidus. For det første har de hugget noget af navnet. For det andet er det smækket så hurtigt sammen, at det umuligt kan være godt.

C: Da jeg læste den første Fax som fortalte, at Spellfire var på vej, blev jeg dybt rystet. Det kan de sgu ikke være bekendt. Det er for groft. Men så kom der en udtalelse fra Peter Atkinson, direktøren fra Wizards of the Coast. Han havde spillet Spellfire og syntes det var et udmærket spil, men det var beregnet til et yngre publikum. Meget mindre komplekst. Det kan jo godt være at der i U.S.A. er et behov for de lidt simple samlekortspil.

Men det er klart at når vi får 10 forskellige spil fra forskellige firmaer, så er der gået inflation i det. Så er der noget af det som falder totalt til jorden. Der vil simpelthen ske en generel afmatning.

*Onkel Paul sad stadigvæk i lænestolen da vi omsider kom tilbage. Urokkelig, med et blankt udtryk i øjnene, sad han der og savlede i den grillkylling vi havde givet ham måen vi tog afsted. Glædesstrålende overrakte vi ham det værdifulde kort. Han studerede nøje kortet. Så smed han det i sin enorme bunke ved siden af stolen og mumlede med hæs stemme "Lord of the Pit, Lord of the Pit..."*

# MagicMagicMagicMag...

## En besværgelse ved Søs "Magic" Uth

### MagicMagicMagicMag...

Det startede for to år siden. Jeg købte mine første 10 decks på et spiltræf, og så fulgte de næste 20 hurtigt efter..

I starten spillede jeg et par gange om ugen, og så blev det hver dag. Det var sand kærlighed fra starten. Jeg kan huske da jeg fik min første **Sengir Vampire** (den er rent til grin nu, selvfølgelig). Jeg sov med den under hovedpuden hver nat, og drømte om nye kortkombinationer. Hver morgen tog jeg ned i den lokale rollespilsklub med mine kort, men folk faldt efterhånden fra og ville hellere spille rollespil eller gå til fester.

Efter et par måneder kvittede jeg min uddannelse for at få et job, så jeg kunne købe flere kort. Så blev jeg nødt til at kvitte mit job, fordi jeg ikke havde tid til at arbejde, og nu er jeg på bistandshjælp. Jeg sælger **Boosterpacks** på skoler og gymnasier for den danske afdeling af "Magic Megastore", og så tjener jeg et par kort på at spille med et par af mine venners reservedecks - de får 2/3 af de kort jeg vinder. Alle mine penge går til Magic, men jeg har også den største samling af Magic-kort i Århus Vest, og jeg er den eneste i Århus der har den komplette serie af **Dragons** i samtlige farver og udgaver (også fejltrykkene!). Sidste år vandt jeg en 30 plads i den østjyske Magic-turnering med kombinationen **Savakar's Wand of Divine Disintegration + Tinkerberry's Pixie Brigade**. Jeg siger jer, det var en RET fed oplevelse.

### Magic - the Evolution?

Magic har udviklet sig meget siden den første primitive start. Decks var mikroskopiske. Folk følte sig seje hvis de havde en **7/7 Lord of the Pit med Trample**. Jeg levede af pasta en hel uge fordi jeg havde brugt alle mine penge på en **Shivan Dragon** og en **Serra Angel**. Det var et hit da det allerførste tillæg **Magic Arabian Nights** - kom. Vi spillede for sjov, i stedet for at spille om kort. Men det har heldigvis ændret sig.

Nu er de fleste hardcore-spillere ret seje og professionelle. Man udfordrer hinanden når som helst og hvor som helst, og hvis man er så amatøragtig ikke at have sit deck med sig er man færdig i Magic-kredse. Jeg bruger ca. 8-9 timer om dagen på at træne og afprøve nye kombinationer, hvis jeg ikke er i kamp. Der er en global top 1.000.000, hvor jeg ligger på 999.998.-pladsen, men hvis bare jeg får nogle sejere kort VED jeg, at jeg kan rykke op.

### Offentlighedens diskrimination

Der er mange der ikke fatter hvorfor det er så fedt at spille Magic, og som har ondt over alle de penge vi bruger på kort. Politiet er generelt ikke glade for, at vi spiller på offentlige steder. Flere af regeringspartierne har stillet forslag om et landsdækkende forbud mod Magic. I USA er det totalt forbudt i flere stater, og hvis folk bliver taget på fersk gerning, ryger de i behandling og mister deres kort.

I sidste måned begik "Thunder-Mike" fra København selvmord, fordi han mistede **Ken the Ultimate Hero** fra sin **Barbie Doll Ultra Collection**. Det respekterer jeg - det var fandeme et sejt kort!

### Pantelånernes ven(inde)

Det vigtigste er at købe nye kort hele tiden! De gamle kort bliver forældede i løbet af en uge, fordi kortene i de nye tillæg og serier er sejere og har endnu flere special abilities.

Så er der ufatteligt mange kort, hvis special abilities kræver at man skal rive sine kort i stykker, og så skal man jo til at købe nogle nye. For eksempel det røde **Meltdown**-kort, som forurener alle lande i en radius af 3 meter, så man bliver nødt til at rive alt hvad man har af land i sit deck i stykker og brænde dem inden de forurener de **Creatures** der er i decket! Det er et pissegæd kort - jeg var selv udsat for det i sidste uge, så jeg blev nødt til at sælge min video og bruge min boligopsparing for at købe

flere decks, så jeg kunne få noget mana igen!

Hvis man ryger bag af vaisen en uge kan man godt regne med at miste de første 10-12 decks. Sidste uge kom "Nuclear Warz III"-tillægget - jeg tabte hele min **Hellraiser I-XIII** samling, fordi jeg ikke havde råd til at købe **Nuclear Warz**. Jeg havde lige købt 300 decks fra "Nuclear Warz II", men så blev jeg lamtasket af den sorte mutant-myg (**135/140, Nuclear Trample, Supersonic Flying, Invisible to Radar, Fear, Contagious**, kan suge x antal liv fra modstanderen).

### Magic - The Merchandising!

Jeg fik en kortblander (den store, batteridrevne luksusudgave med Magic-logoet på låget), da jeg havde solgt 8000 boosterpacks. Det sparer tid, for ellers ville det tage flere timer at blande mit Combatdeck (7378 kort). Jeg har en æske formet som en flagermus til mine life-stones, og mine egne life-stones med mit Magic-navns initialer (**M.D.S - Mox the Dreadful Soulsucker**) på hver eneste af dem. Hver gang der kommer et rigtigt fedt Creature, køber jeg elektriske gummifigurer der kan gå selv på spillebordet.

Så abonnerer jeg på "Magic For Real"-bladet, og på satellitkanalen "The Magic Satellite Gathering", og på "Magic Review"-bladet, og på "Magic - the Encyclopedia", og på "Magic - Another Edition", og så er jeg med i "The Gathering", som er en klub for professionelle Magic-spillere. Der er et klubblad, hvor man kan købe T-shirts og badges og kasketter med ens eget logo og den slags ting.

Om et halvt års tid kommer den første test-version af **Virtual Magic**. Det bliver bare så sejt og fedt - så kan man selv bestemme sit udseende. Det er meget bedre end det interaktive Magic-computernet jeg er koblet på nu.

Men VR-hjelm og handsker er afsindigt dyre, så jeg bliver nok nødt til at sælge resten af møblerne...



## EVENTYRETS VILKÅR

Dette eventyr kræver at mindst en af rebellerne er smugler, gambler eller har anden form for forbindelse til underverdenen. Det skulle ikke være svært at indføre **Gorca the Hutt** og **Grek Daibaji** i en blakket baggrundshistorie. Det er vigtigt, at de har et forhold til Grek som minder om **Han Solos** forhold til **Lando** i **Imperiet Slår Igen**: En gammel ven, de ikke har set siden dengang han forlod **Mos Eisley** pga. en "mindre misforståelse" (for eksempel).

Det vil være formålstjenligt, hvis man i forvejen har opbygget et grumt rygte om **High Inquisitor Salisbury**, der huserer i nabolaget. Man kan læse mere om Inquisitorer i **Galaxy Guide 9**, men for nu er det nok at vide at Salisbury fungerer som Kejsersens højre hånd og at han essentielt er en slags miniature **Darth Vader**.

Sidst, men ikke mindst, bør en eller flere af rebellerne være eftersøgte (pga. **Maartas** motivation i eventyret).

Det er helt op til spillederen at krydre eventyret med dex-rul og des lige (dice-less Star Wars - what about it?)

## EN HIGH INQUISITORS HISTORIE

I en stribe rebel-venlige sektorer havde den berygtede og magtfulde High Inquisitor Salisbury sat sit umiskendelige præg. Da rygterne om en oprørsbelt med "mærkværdige evner" blev kendt, sendte man straks bud efter Salisbury. Der gik ikke lang tid førend Salisbury havde indkredset rebellen, en hvis Skywalker, og han sendte besked til sine (få) overordnede, at han ikke var langt fra at fange ham. Næppe var beskeden transmitteret, før Vader, Kejsersens kæledække, beordrede Salisbury bort - langt bort - og mørkelagde hele affären.

Ubevist havde Vader taget hele æren selv, eller brugt Skywalker til sine egne dunkle formål. Men sådan havde det altid været: Vader kom altid i første række. Havde han ikke netop fået tildelt sit eget flagskib og kommandoen over en flåde?

*For længe siden, i en fjern, fjern galaxe...*

*Det er kort tid efter flugten fra Hoth. Alliancen bliver skarpt forfuldet af andet og i desperat mangel på forsyninger af enhver art. Alle chancer er*

*Alliancens spioner har opsnappet en kodet Imperialske transmission nær Nal Hutta systemet. I Hyperspace vil den være urørlig, men hvis*

*Alliancen har ventet på! En lille, modig flok oprørere er nu på vej*

*i horisonten...*

# OPERATION

## Et Star Wars scenarie af

### Illustreret af

Hvis Kejseren troede, at Vader var manden (var han overhovedet levende?) der kunne stoppe det ulmende oprør, tog han fejl! Han havde ikke kunne forhindre rebellerne i at udslette **Dødsstjernen** og han ville heller ikke kunne stoppe dem nu. Vader var kun ude på at rage magt til sig. Hvis blot Salisbury kunne få chancen til at vise Kejseren hvad han var værd, men så længe han var henvist til fjerntliggende problemsektorer var det svært.

Derfor har Salisbury udtænkt en ambitiøs og vovelig plan, der på kort tid vil skaffe ham Kejsersens gunst og forhåbentlig sætte Vader i et dårligt lys: For næsen af Vader og hans Task-Force vil han levere rebelflådens nøjagtige position til Kejseren!

Lettere sagt end gjort, men Salisbury har haft god tid til at tænke. Første skridt var at blive øverste koordinator på de tophemmelige transportkonvojer der fra tid til anden fragter kolossale mængder af forsyninger og våben til krigszoner. Næste skridt bestod i at opbygge et netværk af kontakter til underverdenen og rebelsympatisører og sidste uigenkaldelige skridt var at lægge de rigtige oplysninger på det rigtige tidspunkt. Han har ventet tålmodigt, og nu, hvor oprøret er i allerstørste mangel på forsyninger, er tiden inde...

## EN DESPERAT PLAN

Efter den hastige tilbagetrækning fra Hoth basen, er Allianceflåden ildt stedt. De fleste forsyninger blev ladet tilbage, og med Darth Vaders utrættelige sporhunde lige i hælene er det svært - næsten umuligt - at søge tilflugt noget sted. Moralens daler i takt med de svindende madrationer dag for dag. Rygter om at helten fra Yavin, kaptajn Solo, er forsvundet, florerer blandt besætningen og situationen virker desperat. Desperat nok til at tage visse chancer.

En forsyningskonvoj, større end nogen anden, på vej til et ukendt mål er blevet afsløret i en Imperialske transmission. Når fragterne først er i **Hyperspace**, vil de være umulige at røre, men de vil alle mødes i et rendezvous punkt i **Nal Hutta systemet** for at få deres endelige koordinater. Hvis disse koordinater blev byttet ud med Allianceflådens position, så...

En lille gruppe oprørersoldater, kendt for deres mod og selvoportofrelse, er blevet udpeget til at trænge ind og udskifte koordinaterne, men først må de vide præcis hvor rendezvous punktet er. Heldigvis har Alliancen en 100% troværdig kontakt i Nal Hutta systemet: Grek Daibaji - Slicer for den (omend kun volumen-mæssigt) mægtige Gorca the Hutt.

fuld af Darth Vaders utrættelige flåde. Jaget fra det ene skib til det  
haler må udnyttes!

En forsyningskonvoj, større end nogen anden, er ved at samles  
hvis dens koordinatsæt kunne ændres... Dette kunne være chancen  
for at nå til Nal Hutta. Kun lidt aner de hvilke mørke skyer, der samler sig



"Ka Choota" der er i kredsløb om Nal Hutta; en verden ejet 100% af Hutt klaner (Jabba er født her!).

Kasinoet er dog blot et dække for hvad Gorca virkelig tjener kreditter på: Et særdeles veludstyret værksted, hvor man for en svimlende høj betaling kan få udført højst illegale modifikationer på sit skib. Forfalskede ID-profiler ("nummerplader") er blandt disse meget efterspurgte ydelser og det er hvad Grek Daibaji tjener sine penge på.

Hvis man har fået en aftale i stand, parkerer man sit skib i en særlig tørdok for officielt at tilbringe et par dage med at gamble, og herefter forlader man stedet som om intet var hændt.

Gorcas luksus-yacht er utrolig stor. Langt det meste af pladsen er optaget af et ganske normalt kasino, af en lidt snusket karakter. Der er også mulighed for at leje sig ind på et værelse for et mindre beløb.

De væsner man støder på her, er en god blanding af gamblere, småsvindlere og godtfolk fra hele galaksen. Der findes dog også en del af Ka Choota, hvor kun særligt inviterede gæster kommer ind, og det er selvfølgelig her at alt det spændende sker. Stemningen er at sammenligne med Jabbas tronrum, med store lilla silkepuder og draperede olivengrønne gevandter hængende overalt. En tyk, sødlig røg fylder salen hvor dusørjægere, storspillere og smuglere i Gorcas sold mødes og udveksler rygter, trusler og fortrolige oplysninger til højsbydende.

Der er en lang tradition for at holde indbyrdes fred; stedet er neutralt om råde. Gorcas vagter virker som en kraftig opfordring til at overholde traditionerne...

#### Handlingen

Når rebellerne ankommer til Ka Choota, går der ikke lang tid før de finder Grek. Efter at have sikret sig at de er ikke er gamle kreditorer, tager han hjerterligt i mod dem og viser dem ind i Gorcas tronsal, skaffer dem noget at drikke og siger så: "Okay, gutter."

# N TERMINUS

## af Christian P.K. Sørensen

### af Jan Kjær

#### ET BRÅDDENT KAR

Grek Daibaji er Slicer og er en af de bedste... til prisen. Der er ikke det program eller den kode han ikke kan "slice" og Gorca the Hutt betaler ham godt.

Desværre lider han af en uheldsvanger spillelidenskab, og som årene er gået har han bragt sig selv i bundløs gæld. Det har Grek dog oplevet et par gange før, men han har altid formået at løbe fra det og skabe sig en ny tilværelse i en ny sektor. Problemet er bare, at Gorca the Hutts klientel ikke er de typer der sidder tilbage med henholdsvis hænder, tentakler og sugekopper i skødet hvis man løber fra sin gæld. På det seneste er der flere af dem der har antydnet, at Grek måske slet ikke vil være i stand til at løbe, hvis ikke han snart betaler.

Som tingene står nu, vil Grek gøre hvad som helst for at skaffe credits i en fart. Hvad som helst...

#### EN ENKEL OPGAVE

De "modige og selvopofrende" rebel-soldater der bliver udtaget til opgaven, bliver briefet af deres overordnede.

Først skal de tage til Nal Hutta systemet. Der skal de opsøge Gorca the Hutts luksus-yacht og kasino, "Ka Choota", der konstant kredser om Nal Hutta.

Her skal de kontakte Grek, der vil give dem de nødvendige oplysninger. Herfra bliver planen lidt mere improviseret, men de skal i hvert fald trænge ind i Konvoj-koordinatorens lokaler og lægge Allianceflådens position ind i computeren i stedet for det planlagte koordinatsæt. Hvis de kan komme ud igen i levende live, er det bare fint...

**Datapad'en** med koordinaterne på, skal de vogte med deres liv, selvom den selvfølgelig bliver udstyret med diverse koder som kun de kender. Inden afgang får de tildelt 2 **stungrenades** hver, som muligvis kan blive nyttige plus 3000 kreditter (tilsammen, vel at mærke).

Rebellerne er valgt pga. deres kontakter til underverdenen, og specielt deres kontakt til Grek og Gorca the Hutt, og man forventer, at de vil klare det uden problemer: "I øvrigt er konvoj-koordinatoren en hvis Inquisitor Salisbury, men han er formentlig ikke personligt tilstede. Tag det roligt, gutter - det bliver som at stjæle slik fra en Nerf-hyrde, og husk: Alliancen stoler på jer!"

#### GORCA THE HUTT

Selvom han næppe kan regnes blandt de mægtigste af Hutt'erne, har Gorca the Hutt dog formået at skabe et profitabelt kasino ombord på sin kæmpe luksus-yacht

Det er på Nar Shaddaa det foregår - Nal Huttas ene måne. Rygret går at en Imperiegut med en bunke æggeskaller har købt sig ind i nogle gamle lagerrum i den correllianske sektor. Jeg har en ven der leverede noget hardware på adressen... Lille foretagende...Højest 25 - 30 mænd. Jeg er sikker på, at det er dét!"

Efter lidt snakken frem og tilbage, tilbyder Grek at arrangere et møde med kontakten og han foreslår, at de mødes på platform 357 lige ved den Correllianske sektors rumhavn for besøgende, om 24 timer. Der er visse tråde han bliver nødt til at trække i først.

Under samtalen vil nogen måske bemærke en attraktiv, men hårdkogt udseende kvinde, der står i den anden ende af det røgfyldte rum og stirrer undersøgende på dem. Det er dusørjægeren Maarta, der har en stærk fornemmelse af at have set en eller flere af rebellerens ansigter i en Imperialske efterlysning. Afhængig af tingenes udvikling vil hun, når Grek er gået, forsøge at udfritte dem om deres ærinde på Ka Choota: "Tag det ikke personligt, men der er mange her ombord, der kunne tjene en pæn klat på jer - døde eller levende, hvis I forstår. Jeg kunne måske hjælpe jer lidt, hvis jeg vidste hvor I skulle hen..."

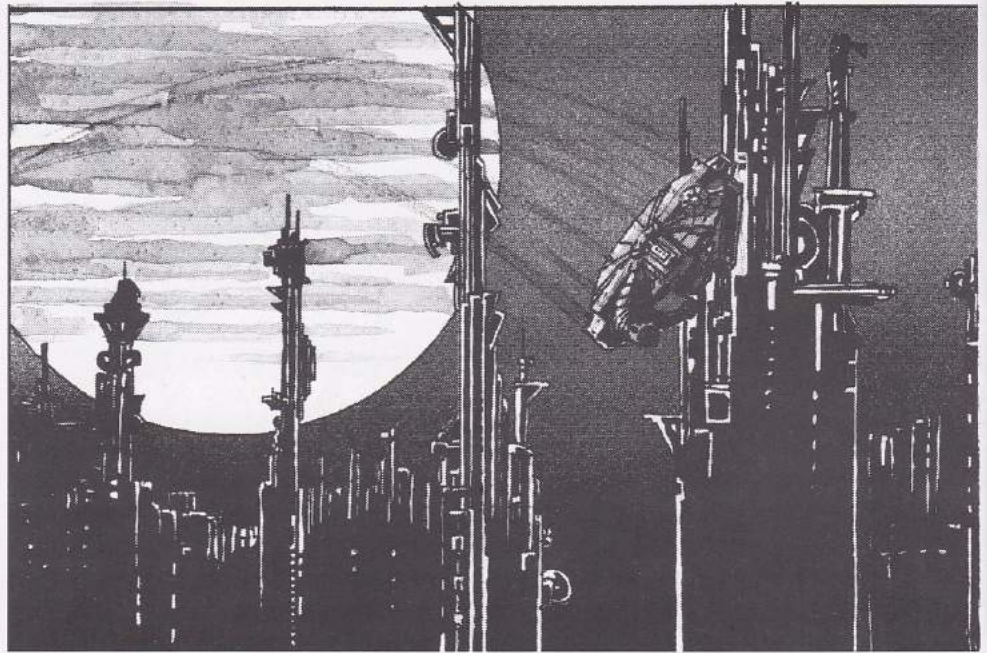
Under alle omstændigheder opdager rebellerne, at Maarta har en eller anden interesse i dem, og de vil se hende flere gange ombord på Ka Choota, mens hun observerer dem på afstand. Hvis de spørger sig for, vil folk have en (fornuftig) tendens til ikke at vide spor om hende.

Udover dette er Ka Choota en glimrende mulighed for at lægge op til senere eventyr og for at hygge sig med lidt harmløst rollespil...

## I MELLEMTIDEN

Hvad enten rebellerne slår tiden ihjel ombord på Ka Choota eller tager direkte til Nar Shaddaa, så spilder Maarta ikke tiden. Hun kan lugte forretning og hun kender alt til Greks kedelige situation - det hører med til jobbet at holde sig informeret.

I en snæver passage trækker hun Grek op i en krog og tilbyder ham en anseelig sum, hvis han ved noget hun kan bruge. Inden han ved af det, har han solgt sine gamle venner for ussel mammon. Maarta får alle detaljer - på nær hvad missionen egentlig går ud på - og hun forlanger, at han holder sig i kontakt



*Spillerne ankommer til Nar Shaddaa*

med hende, så hun kan gribe ind på det rigtige tidspunkt. Maarta går stærkt ud fra, at en fyr der sælger oplysninger om Imperiet også må være en hel del værd selv.

## NAR SHADDAA

Det næste stop for vores helte er Nar Shaddaa, en af Nal Huttas to måner. Den bedste kilde om Nar Shaddaa er den stærkt anbefalede **Dark Empire sourcebook** (og tegneserie), men her er essensen:

Takket være komplekse tophemmelige aftaler med Imperiet har Hutt klanerne længe kontrolleret transporten af illegale varer i det meste af galaksen. I aftalerne indgik, at talrige smuglergrupper der arbejdede for Hutt'erne fik lov til i fred at etablere sig på Nar Shaddaa, der blev kendt som "Smuglers' Moon". Øverst blandt disse smuggleringer er **Corellianerne**. "Ikke alle Corellianere er smuglere, men de bedste smuglere er Corellianere", siges det...

På trods af den afsides beliggenhed, er der en stadig strøm af trafik mellem Nal Hutta, dens ene måne og resten af galaksens vidt-sprede systemer. Store trans-galaktiske transportere og fragtere kommer og går, mens Huttgangsternes slanke, pompøse caraveller og dusørjægerens slidte, rustne fartøjer glider ind over blokke af de kilometer-høje dok-tårne - hver enkelt en kompleks selvstyrende by, toppet af med rumhavns-faciliteter. Disse engang noble konstruktioner er bukket under for forurening og forfald, der kaster et

spøgelsesagtigt skær over en rumhavn badet i tussmørke og glimtende lys.

Et kæmpe netværk af broer og passager forbinder de øverste lag af de enkelte doktårne - et gigantisk kompleks af dok, varehus og optankningsfaciliteter. Hvert niveau af rumhavnene har hangarer og landingsplatforme såvel som fragtdepoter og ikke mindst ældgamle, eksotiske passager der skærer horisontalt gennem hele tårnet.

De fleste indbyggere i denne samling af udskud og afskum bor og arbejder i de øvre lag, blandt de forfaldne rumhavne, men langt under dem ses glødende bål, og sære eksistenser trives i de dybeste afgrunde mellem doktårnene.

## Handling

Mens rebellerne nærmer sig Nar Shaddaa, bemærker de, blandt alle de store containerskibe der kredser om den lille måne, en **Star Destroyer**, der hænger i et stationært kredsløb som en kæmpemæssig død fugl. I det fjerne ses en stor rødlig skive - den anden måne der er dækket af en endeløs ørken.

Efter at være blevet guidet ned gennem skjoldet over den Corellianske sektor skulle rebellerne ikke have noget besvær med at finde platform 357. På de smalle gader kan man møde mange sære væsner, og på de små bazaarer rundt omkring vil de blive tilbudt at købe alt lige fra stjalne motordele, ulovlige våben til hårde stoffer og slaver.

Forsøg at fremelske den lovløse, wild west stemning, ved at lade rebellerne løbe ind i blasterdueller, dusørjægere der





jagter byttet, narkomaner, gangstere der opkræver beskyttelsespenge og måske en lille gruppe stormtropper der tungt bevæbnede går frygtsomt forbi, mens folk kigger truende på dem. Stormtropperne patruljerer jævnlige, men uentusiastisk, i et område omkring Salisburys lokaler. Hvis rebellerne skulle følge efter dem, går de til en platform med en **air-speeder** (overmalet med skældsord) og flyver bort blandt doktårnene.

### PLATFORM 357

Platform 357 er en dyster landingsplatform omtrent halvvejs nede på siden af det Corellianske doktårn. Den rager ud over afgrunden, hvorfra en fæl stank bæres op af de pludselige vindstød. Platformens overflade er arret af de skibe der i tidens løb har landet her og grumset olie har samlet sig i fordybningerne. Et par niveauer over og et niveau under den medtagne platform bærer nogle spinkle metalbroer hele tiden fodgængere og landspeedere over den kilometerdybe afgrund og air-speedere sværmer som arrige insekter rundt på den mørke himmel. De tre af platformens sider hænger ud over dybet. Den 4. side er en rusten metal mur, med en åbning hvorfra en lille, olieledet trappe fører op til niveauet ovenover. En tilsyneladende tilrustet hangarport udgør det meste af væggen. Den er umulig at åbne udefra. En enerverende helikopter-agtig lyd kommer fra en rusten ventilationspropel højt oppe over porten.

### Handling

På platform 357 går der lidt tid før Grek viser sig. Han har foruden at arrangere et møde med sin kontakt også talt med Maarta, hvor hun fik mødestedet at vide, så hun kunne lægge sig i baghold. Han virker måske en smule nervøs, men holder masken nogenlunde.

“Okay, gutter - min kontakt vil handle, men det bliver dyrt! 2500 credits, ikke mindre. Han vil mødes med jer om en time... Dernelde!” Grek peger dramatisk ned i dybet, mens et hylende vindstød understreger alvoren i hans ord.

### I MELLEMTIDEN

Mens Grek mødes med rebellerne på platformen begiver Maarta sig ned i underbyen for at lægge sig i baghold og fange både rebellerne og Greks kontakt. Hun får sig dog lidt af en overraskelse, da hun først selv bliver fanget af en squad stormtroopers og siden opdager, at Greks kontakt ikke er nogen anden end... High Inquisitor Salisbury!

Da Salisbury udspørger Maarta, finder han ud af at rebellerne er blevet forrådt af deres egne, hvilket han finder højst fornøjeligt. Han antager desuden, at hvis Maarta fortsætter med sin plan, men lader rebellerne undslippe, vil det give hans optræden langt større troværdighed. Som tak for hjælpen kan Maarta, når først rebellerne har udbyttet koordinaterne, gøre med dem lige hvad hun vil. Fælden er klar...

### DYBT, DYBT NEDE

Mødet foregår i et pakhús så gammelt, at der næppe er nogen der ved det eksisterer udover de sære dyr der har deres hjem her. Så langt nede i doktårnet er der aldrig nogen der frivilligt kommer og alt er da også så gennemtæret af rust og forfald at det er farligt at færdes her.

De fleste vægge, trin, rør og gulve er dækket af et mørkt algeagtigt lag, og der høres dryppende lyde overalt. Der hænger ældgamle, mornede kabler ned som et tæppe over indgangen - der blot er en del af væggen som er faldet sammen. Den rigtige indgang er ikke at få øje på i den store, tomme hal. Oppe under loftet (ca. 10 meter oppe) går der en smal metalrist rundt langs væggene og flere steder langs den ses åbninger bort fra hallen. I nogle af dem ses et svagt, flakkende lys, men der er helt stille. Da rebellerne træder ind i rummet ligger der midt på gulvet et gammelt cockpit fra en lille fighter. Det er vendt på hovedet og der er tændt et bål nede i det. Ved bålet ses en høj, kappeklædt skikkelse.

### Handling

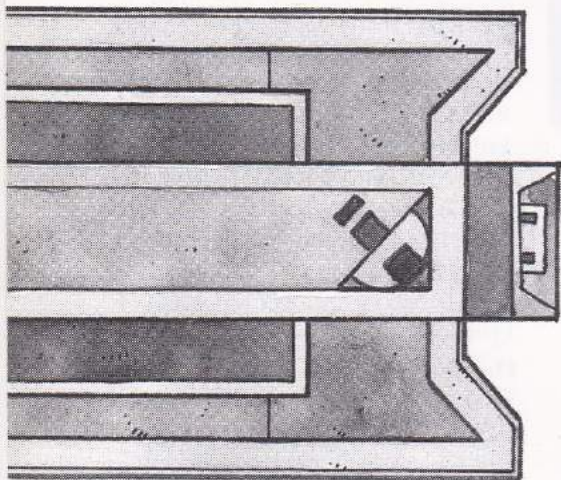
Skikkelsen ved bålet vender sig med en pludselig bevægelse rundt og hans tunge, sorte kappe svinger med et sus som en kæmpe vinge, i en bue om ham. “Velkommen til min ydmyge bolig!”, siger han med en lav, påtrængende stemme. “Jeg håber I er kommet for at handle, for mine folk er sultne og trætte - de har ikke spist i to dage.” Ud af rummets skygger træder to skikkelser klædt i lasede gevandter, med noget der ligner en blaster rifle i hænderne.

Forhandlingerne kan nu gå i gang. De to vagter holder sig i baggrunden, lige uden for bålet flakkende skær. Ind i mellem kommer Salisbury med små bemærkninger om at Grek ser mere og mere nervøs ud, men han undskylder sig med at stedet giver ham myrekryb. Husk på at Grek fuldt og fast tror på Salisburys falske identitet.

Når aftalen er på plads, præsenterer Salisbury rebellerne for **BMR-3** eller “Boomer”, som han kaldes. Boomer er en lille halvkugle-formet **droid**, der har fået en hemmelig rute til “stedet hvor jeg leverede varerne. Den lille fyr her vil føre jer sikkert gennem Nar Shaddaas underverden og hen til nogle glemte **turbolift-skakter**. Hvis I kan komme op gennem dem, ender I i den dok jeg afleverede varerne i. I skal være på tærerne hvis I skal følge med Boomer der - han har krudt i røven...”

## EN RIGTIG VEN

Næppe har Salisbury talt ud, førend Maarta træder ud på metalristen oppe under loftet og råber: "Hænderne i vejret kryb! Rør jer ikke - [eftersøgt rebels navn] er den første der dør hvis nogen prøver på noget!" Salisbury er den første til at række hænderne i vejret; hans vægter har trukket sig ud af syne. Hvis Maarta overhovedet kan nå det, inden en af rebellerne kaster sig ud i noget vildt, siger hun: "I skal vide at jeg aldrig havde fundet jer uden hjælp fra jeres gode 'ven' Daibaji. Det var alle pengene værd, Grek!"



Grek kigger ned i gulvet og står og mumler et eller andet, men i det samme lyner en blaster rifle fra et mørkt sted op imod Maarta og tumult opstår. Maarta og de to vægter (i virkeligheden stormtroopers) skyder til højre og venstre og gør sig stor umage med ikke at ramme. Rebellerne kan også godt nå at være lidt med i skyderiet, men inden det når at gå helt amok er der pludselig noget i den ældgamle konstruktion der giver efter, der lyder et højt "wrooing!" og i næste sekund forsvinder en god bid af gulvet under rebellerne og en voldsom rutsjetur begynder. Alt afhængig af omstændighederne er det ikke sikkert at alle rebellerne ryger med, men formentlig vil de efterladte følge trop når 4-5 af deres venner er forsvundet.

## DYBT AT FALDE

I stil med affaldsskaten på **Dødsstjernen** rucher rebellerne ned af den sliske, som gulvet blev forvandlet til. Der bør ikke ske dem noget alvorligt, men lidt knubs får de.

De lander hårdt i en dyng af affald, og inden de når at komme til hægterne, hører de en der pruster og stønner.

"Hjææælp!", lyder det og når de tænder noget lys ser de, at de har været heldige. De er landet på en smal afsats dækket af grønligt slim, mens deres "ven" Grek klamrer sig til et rør, der stikker ud over den grønne suppedas som flyder som en tyk flod 2 meter under dem.

"Hjææælp!", råber Grek igen og samtidig giver røret efter så han hænger med fødderne lige over den uroligt boblende overflade.

Rebellerne må beslutte sig til om de vil redde ham, der har forrådt dem, eller om de vil lade ham hænge.

I hvert fald skyder der pludselig en slimet, lyserød tentakel op af den grønne masse og slynger sig om Grek som en stor fjeder. "Aaaargh!", skriger han og bliver trukket halvt under - nu skal rebellerne tage en beslutning. Den såkaldt rigtige ting er selvfølgelig at redde ham, hvilket også vil komme til deres fordel senere, men der er næppe nogen der kan bebrejde dem, hvis de lader ham hænge...

Monstret er en **Dianoga** (Galaxy Guide 1) og er ikke så nem at få bugt med. (Læs: Den slipper først Grek når det passer dig - rollespil, ikk?...)

Boomer er, trofast som en hund, fulgt efter rebellerne, og tilkendegiver højlydt med bib og blink at den er utålmodig efter at komme afsted. Med eller uden Grek går turen snart ad lange, grøn-slimede gange, hen over bundløse skakter balancerende på glatte rør, gennem jungler af gamle kabler, op og ned af smalle trapper og forbi sære åbninger i loftet og væggene, hvorfra den grønne substans tilsyneladende drypper ud.

Scenen slutter da monstret fra før angriber igen, mens de balancerer hen over en gennemtært metalbro. Det tager fat i en af rebellerne, men netop som han virkelig kommer i vanskeligheder, giver det underligt nok slip og forsvinder i dybet. Der lyder samtidig nogle dybe, tordenagtige lyde fra et sted ovenpå, vistnok. I næste sekund kommer forklaringen.

En massiv, grøn flodbølge kommer skyllende ud fra de sære åbninger i vægge og loft, og rebellerne bliver løftet op og hovedkulds skyllet fremad. Da tingene falder til ro igen befinder de sig i et stort rum med riste i gulvet som slammet (affald fra de øvre lag) langsomt siver ned gennem. Boomer bipper glad: de er nået frem til turbolift-skakterne.

## OP, OP, OP

Skakterne har engang tjent til vedligeholdelse af de nedre niveauer, men det er længe siden. Dørene kan vristes fra hinanden og afslører en skakt der går op så langt øjet rækker. I siden af røret er der indsat stigetrin og på trods af altings forfald ser de ud til at holde. Der er selvfølgelig også et par af trinene der ikke holder...

Boomer skal bæres på den lange, lodrette tur men tilsidst skimter de lys over dem. Lyset kommer fra en stor, halvmørk hangar. Selvom der holder en lille **Imperialske shuttle** parkeret, ser det ikke ud til at hangaren har været i brug de sidste 25 år. Støvede, algebegroede kasser står i et hjørne og i loftet hænger en rusten gribeklo.

Hangaren har foruden en stor port, to udgange; i den ene står to stormtroopers og kigger væk. Det kunne dårligt være nemmere at snige sig ind. Hvad rebellerne gør med Grek er deres egen sag - hvad end de be'r ham om vil han make ret. Han angrer meget dybt hvad han har gjort.

## TILSPIDSNING

At snige sig rundt i Salisburys gemakker er ikke svært: Der er næsten ingen stormtroopers og de få der patruljerer er (med vilje) temmeligt uopmærksomme. Stedet er en gammel smuglerrede med tilhørende hangar, og det eneste Salisbury har installeret er en ny strømgenerator, et par computerkonsoller til konvojstyringen og et sted at sove. Rundt omkring støder rebellerne på ting der viser hvad stedet engang var: Mørnede kasser med ubestemmeligt indhold, falmede billeder af afklædte væsner på væggene, gamle ødelagte **hydrospanners** og maskindele der ikke hører til noget rumskib under 10 år gammelt.

Ved hjælp af strategisk lukkede døre og velplacerede patruljer, leder Salisbury rebellerne i retning af rummet hvor computerne befinder sig og snart efter står de ved åbningen og kigger forsigtigt ind. Rummet er ikke særligt stort. Der er to udgange - begge åbne - og i midten af rummet står nogle computere klodset stillet op. Et stort bundt kabler leder hen til et åbent panel i væggen. Den modstående væg er et kolosalt panorama (transpari-steel) vindue ned til hangaren.

Hvordan de end griber sagen an, er det ikke svært at overmande de tre teknikere, der har fået besked på at overgive sig uden kamp. Det skulle være en smal sag for rebellerne at lægge Allianceflådens koordinatsæt ind i computeren, på en fil der viser sig at hedde **Operation Terminus**. Giv dem et par sekunder til at klappe sig selv på ryggen og slip så helvede løs!

Med ét kommer Maarta og 15 stormtropper stormende hen mod dem af gangen, de kom fra, med hylende blaster. Hvis ikke de flygter af sig selv, så lad den anden udgang langsomt begynde at lukke. Den virker *hver* gang!

Nu går den vilde skattejagt... I hvert fald har rebellerne opfyldt deres rolle nu, og der er ikke mere falsk beskedenhed fra Imperiets og Maartas side. Hvis det passer ind, så fortæl dem at Grek er forsvundet (hvis han altså stadig var med). De får dog ikke tid til at tænke nærmere over det før overalt løber de ind i blindgyder eller patruljer - og pludselig er de inde i et rum der ikke har flere udgange!

#### VENDEPUNKTET

Maarta og en masse stormtropper styrer mod rummet som heldigvis har en dør der virker. Lige inden den glide rned, når Boomer at drøne ind med en glad fanfare af bip og dyt-lyde.

Rummet er fyldt med monitører og blinkende lys. De fleste af skærmene er døde, men nogle af dem viser slørede billeder af stedets forskellige rum. De kan blandt andet se gangen lige uden for, hvor Maarta og stormtrooperne arbejder med døren, hangaren fra to vinkler og ikke mindst et rum der åbner ud til hangaren. I rummet står en let genkendelig høj mand (Salisbury), klædt i en sort kappe og taler til et hologram. Darth Vaders hologram!

Under de enkelte skærme er der volumeknapper og mens døren glider det første lille stykke op, kan følgende høres:

"Men jeg forsikrer Dem, Vader - Alt går planmæssigt. Konvojen skal nok nå frem."

"Hhhr...hhhr... Måske, Salisbury, men jeg ville ikke være kommet, hvis jeg ikke mente det var nødvendigt! Hhhr... Oprørene har opsnappet visse oplysninger om konvojen - Alt tyder på de kommer indefra. Hhhr..."

*Grek skal snart møde sin skaber*

Salisbury: "Vi har ikke set det mindste tegn på problemer, Lord Vader, og jeg står personligt inde for hele operationen."

"Hhhr...Sandt, Inquisitor, sandt... Hhhr... Med Deres liv..."

Hologrammet flimrer og dør ud, mens døren ind til rummet rebellerne befinder sig i glider yderligere op.

"Hah! Snart vil rollerne være ombyttet, Vader. Kaptajn Pierce - er konvojen sendt afsted?" "Ja, Sir." "Godt. Det vil tage dem flere dage at gøre den klar til videre transport - rigelig tid for den Imperialske flåde at nå frem i. Oprøret er så godt som dødt!"

Triumferende hæver Salisbury en lille datapad, mens døren glider et par tommere mere op.

"Er droiden blevet sprængt, Pierce?" "Sprængt? Jamen, Sir, dusørjægeren og en deling stormtropper er på vej ind til dem nu! De vil ikke overleve!" "Hvor bedrøveligt. Men det er nødvendigt! Vi kan ikke have dusørjægere og rebeller rendende hvis Vader er i nærheden. Spræng den, nu, og start min shuttle." "Javel Lord Salisbury!"

Fra Boomer lyder det et lille klik og derefter begynder en lille rød lampe at blinke. Boomer begynder at bippe utilpas. I samme nu lyder der en serie skud ude fra gangen mens døren glider helt op. På den anden side står Maarta og en masse døde stormtropper.

"Jeg hørte det hele! Kom ud med jer. Ingen snyder Maarta ustraffet og I fortjener en chance. Men gør nu ikke noget dumt. Jeg er stadig professionel og I er stadig eftersøgte!"

Med de ord drejer hun om på hælen og forsvinder hurtigt ned af gangen. Det vil være uklogt at forsøge et skud! Desuden har rebellerne bedre ting at tænke på: hvad med Boomer?

Man kunne godt forsøge at demontere droiden, men det er meget svært og der er meget lidt tid (desuden er det ret farligt). Man kunne også løbe sin vej. Boomers egen løsning er meget beslut-som: Hvis alle rebellerne er trådt ud af rummet, rækker han en lille arm ud og aktiverer en kontakt og med nogle bedrøvede blipdytter til farvel lukker han døren indefra.

Få sekunder efter lyder der et øredøvende brag. Døren bliver vredet af og med et kig ind i resterne af rummet, kan vore helte konstatere at Boomer har fjernet det meste af gulvet og man kan nu kigge ned i etagen under. Lige ned i hangaren...

FINALE

Situationen er nu som følger: Salisburys tropper er alle ved at samle sig i hangaren. Salisbury bærer en datapad med de dyrebare koordinater på, og hvis han slipper bort med dem, er Alliancen prisgivet. Hans shuttle er ved at blive varmet op, og i et rygende hul i væggen kigger rebellerne ind. Omkring 30 stormtropper er mellem dem og Salisbury. Der er kun ét at gøre: Stop Salisbury! Hvordan dette gøres er ganske op til de enkelte spillere, men her er i store træk hvad der sker:

Fra deres hul kan rebellerne se Salisbury på vej mod sin shuttle, mens han triumferende løfter datapad'en til salut. De enorme hangarporte glider langsomt op med en skurrende lyd og igennem åbningen anes den mørke himmel og konturerne af... platform 357!

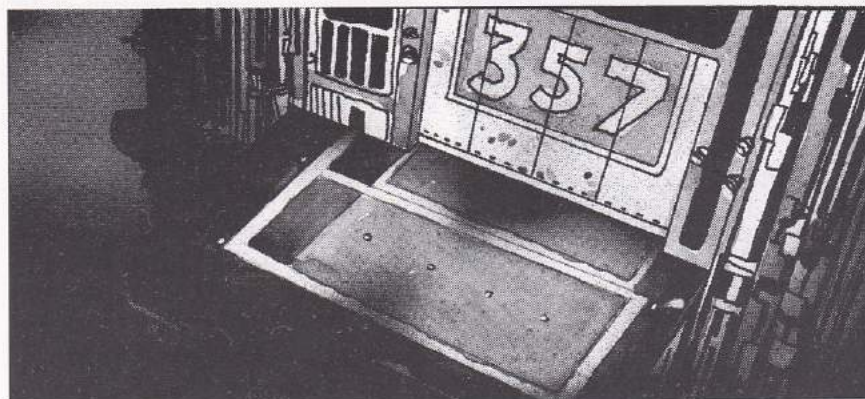
For at give rebellerne en chance for at nå Salisbury, inden han træder op i sin shuttle, svinger den store gribeklo pludselig ned fra loftet og smadrer med et øredøvende brag ind i topvingen på shuttlen. I en regn af gnister begynder den kolossale vinge langsomt at knække og en gammel højttaler knitrer til live:

"Okay, gutter. Så er det nu! Jeg gør hvad jeg kan - håber det er nok."

Manden bag gribekloen (styret fra computerrummet) er selvfølgelig Grek, der i tumulten gemte sig dér. Kigger man op vil man kunne skimte Grek vinke bag den store rude. Der går op for rebellerne, at vingen vil dele hangaren i to, og de må kaste sig gennem mængder af stormtropper for at ende på samme side som Salisbury (hvis Grek ikke er levende på dette tidspunkt, er det Maarta der styrer gribekloen).

Mens røgen lægger sig, vender Salisbury sig mod sine forfølgere. Et antal stormtropper er også sluppet igennem infernoet af forvredet metal og kan forventes at udgøre en trussel. Med sit skib ødelagt og afskåret fra de fleste af sine mænd, spiller Salisbury sit sidste kort: Den mørke side af Kraften!

I bedste Vader-stil begynder maskindele og andet godt at flyve mod rebellerne, mens Salisburys silhouet ses mod afgrundens glimtende lys. De hylende vinde flår vredt i hans sorte kappe og han udstøder en arrogant latter. Tillad rebellerne at kæmpe sig ind på livet af Salisbury og forsøge at fravriste ham datapad'en. Kampen skal være hård, men til sidst bliver han dog (forhåbentlig) tvunget i knæ.



Platform 357

Det er vigtigt for spillernes ego, at det er dem der ødelægger datapad'en.

Netop som Salisbury er slået, bliver han ramt af en af de maskindele, der før var hans bedste våben, og slynges i afgrunden. Med en overmenneskelig bevægelse når han at hage sig fast til kanten med fingerspidserne og rebellerne får igen et moralsk valg.

Er der en Jedi mellem rebellerne vil han mærke en forstyrrelse i Kraften da Salisbury, tilsyneladende meget overrasket, mister sit greb og styrter skrigende i afgrunden med kappen flagrende omkring sig.

MELLEMSPIL

Rebellerne har ikke mere at gøre og gør klogt i at finde deres skib så hurtigt som muligt. Grek (eller Maarta) vil være forsvundet hvis de leder efter dem (lad dem vende tilbage en anden gang). Så snart rebellerne sidder i deres skib og er på vej, læses følgende:

"Højt over Nar Shaddaa glider en gigantisk, pileformet Star Destroyer langsomt nærmere. På broen står en høj, sortklædt skikkelse ved viewporten. En officer nærmer sig. "Bør vi ikke informere Salisbury, lord Vader?" "Hrrr...Nej. Han er ikke længere relevant. Hrrr... Et skib forsøger - dette øjeblik at forlade Salisburys sektor. Jeg vil have det skib, kaptajn. Svigt mig ikke! Hrrr..." "Javel, lord Vader."

AFGANG

Den sidste scene er af rebellerne der, skarpt forfulgt af 4-6 TIE fightere, suser ind og ud mellem Nar Shaddaas doktårne, mens de desparat forsøger at få lov til at slippe gennem skjoldet. Uanede mængder af andre skibe og sære konstruktioner kan komme dem i vejen. Artiklen "Over Stok og Sten" (se Fønix 1) anbefales...

Samtidig med denne hæsblæsende jagt, skal der forhandles med skjoldoperatøren, **Mako Spince** (se Dark Empire). Han kan desværre ikke give dem en passage igennem skjoldet (han tør ikke sætte sig direkte op mod Imperiet) men med lidt overtalelse fortæller han, at det er fordi han er ved at guide et stort containerskib igennem. Læs: Brug samme passage. Så snart rebellerne er igennem er der intet der afholder dem fra at hoppe i Hyperspace - Alliancen er reddet!

High Inquisitor Salisburry

DEX 3D+2 (Dodge 5D+2, Light Saber 6D),  
KNO 4D  
MEC 2D+1  
PER 3D+1 (Con 5D+2, Search 5D)  
STR 2D+2 (Brawling 4D)  
TECH 2D  
Control 4D, Sense 4D, Alter 4D  
Force Points 6, Dark Side Points 9  
Character Points 11, Move 10  
Force Skills: op til spillederen.

Maarta

DEX 4D (Blaster 8D, Dodge 7D)  
KNO 2D+2  
MEC 2D+2  
PER 3D (Hide 5D, Sneak 6D)  
STR 3D+2 (Brawling 5D)  
TECH 2D (Security 4D+2)  
Force Points 2, Dark Side Points 1  
Character Points 5, Move 10  
Udstyr: Heavy Blasterpistol (Dam. 6D), Bounty Hunter Armor (se grundbog).

BRM-3

Formet som en halvkugle, svæver Boomer på et repulsor field en halv meter over jorden. Han blipper og dytter ofte snakkesageligt og der opstår forhåbentlig et varmt forhold mellem ham og rebellerne.

Hans evner udover at vise vej er yderst begrænsede.

# Mudderkastning over Limfjorden

af Mette FINDERUP

Rollespillerne i Aalborg er splittet mellem to foreninger

*"Man siger, at rollespillere er ret umodne, og når jeg ser tilbage på den her historie, så må jeg sgu nok sige, at det er rigtigt," siger Søren Parbæk, næstformand i Aalborg-klubben TRoA. Der er to rollespilsforeninger i Aalborg, TRoA og ARL. De to klubber kan ikke finde ud af at samarbejde, og i begge lejre er der medlemmer, der direkte hader den anden forening.*

ARL er stiftet af tidligere TRoA-medlemmer, der havde været særdeles aktive i den gamle forening. De forlod TRoA i skuffelse på en generalforsamling i 1993, og dannede tre måneder efter ARL som et konkurrerende alternativ til deres gamle klub. Siden ARL blev stiftet, har dialogen mellem de to klubber været så godt som ikke-eksisterende. I stedet for at tale *med* hinanden har klubberne reageret ved at tale *om* hinanden.

Historien om TRoA og ARL er lang og indviklet. Mange af de implicerede har deres helt personlige teorier om, hvad der gik galt, og hvem der havde skylden for, at alle blev uvenner. Men efterhånden som man taler med folk fra begge klubber, begynder den underlige sammenhæng at tage form. De første problemer kom, da TRoA skulle have egne lokaler.

## Bruddet

TRoA har indtil 1993 haft til huse i Aalborgs medborgerhus. Det er ikke tilfredsstillende, for der er simpelthen ikke lokaler nok. Der opstår imidlertid problemer, da bestyrelsen har fundet de nye drømmelokaler. Der skal lånes penge, og det kan ikke lade sig gøre, da det viser sig, at foreningens formand, **Martin Laursen**, på daværende tidspunkt står i Ribers kartotek over dårlige betalere. Han må gå af, og der bliver indkaldt til ekstraordinær generalforsamling.

På generalforsamlingen begynder man at diskutere klubbens generelle økonomiske politik, og bølgerne går højt.

En senere medstifter af ARL, Kim Madsen, siger:

"Nogle af os i Juntaen (gruppen der arrangerer TRoAs spiltræf, red.) havde udgifter omkring TRoA-Con, som vi gerne ville have dækket. Min bror Jan havde for eksempel en telefonregning på 1200 kr. mod normalt 3-400 kr., men bestyrelsen ville ikke gå med til at betale forskellen. Samtidig ville bestyrelsen have kontingentet forhøjet fra 300 til 600 kr., hvilket vi syntes var totalt åndssvagt. Det blev vedtaget, og det blev for meget for os. Vi mistede al respekt for klubben."

Medlemmerne i TRoA misforstår ønsket om at få udgifter til telefon og lignende dækket, og tror, at brødrene Madsen vil have løn for at lave endnu en TRoA-Con. Jan og Kim Madsen har på deres side lagt et kæmpearbejde i de sidste spiltræf, som er de mest roste, klubben indtil da har lavet. De føler nu, at klubben ikke respekterer dem for deres arbejde.



To oprørte unge rollespillere - Jan og Kim Madsen, ARL

"Jeg var medlem af TRoA for at få lov til at afholde en turnering. Og for at få lov til at lave turneringer, så skulle jeg nu betale 600 kr. om året, plus at jeg skulle betale entré på con'en!" slutter Kim Madsen.

Da der skal vælges ny bestyrelse, stiller både Jan og Kim Madsen op. Jan bliver kun første-suppleant, og Kim bliver slet ikke valgt ind. De forlader generalforsamlingen i utide og meget pludseligt.

"Hverken Jan eller Kim blev valgt ind. Så skulle de til en grillfest, og vi så dem aldrig siden," siger TRoAs redaktør, Karsten Rasmussen.

Madsen-brødrene kontakter nogle af deres rollespillende venner uden for TRoAs klubmiljø. De lægger planer om at lave en forening, der skal være et konkurrerende alternativ til den gamle klub.

"Vi ville gøre ARL til den klub, vi syntes, TRoA skulle have været," siger Kim Madsen.

## En dårlig start

ARL bliver en kendsgerning i sommeren 1993. Karsten Rasmussen møder op på den stiftende generalforsamling og bliver valgt ind i ARLs bestyrelse. Han sidder nu i bestyrelsen for begge klubber, men det bliver en kort fornøjelse, for både ARL og TRoA beder ham uafhængigt af hinanden om at "vælge side". Karsten var i sin tid med til at stifte TRoA, og han vælger derfor at blive hos den gamle klub, men synes historien er lidt ærgerlig, fordi han håbede på et tættere samarbejde foreningerne imellem.

Samtidig opstår der ny intern splid i TRoA. Den gamle formand, Martin Laursen, føler sig selv og sin gode vilje sparket ud på et sidespor af den ny bestyrelse.

Faktisk siger bestyrelsen til ham, at de "ikke vil lade ham tage ansvaret for noget som helst". Man mener, at der har været en masse papirarbejde, han ikke har varetaget godt nok. Martin Laursen smækker til sidst med døren, bitter over den manglende respekt, og melder sig ind i ARL.

Allerede her begynder mudderkastningen mellem de to klubber. TRoA synes, at afhopperne har svigtet dem og nu er ude på at slagte dem ved at gøre alt for at skabe splid i klubben. ARL har travlt med at hverve medlemmer og ryste overbærende på hovedet over den gamle klub. Der opstår efter sigende en masse ondsindede rygter, der fortsætter gennem hele historien, men det er meget svært at finde ud af, hvor de kommer fra og hvad de går ud på. I begge klubber er man enige om, at "der har været en masse sladder, men det har ikke været fra vores side".

### Den forsvundne check

TRoAs nye bestyrelse har travlt; dels med at få foreningen op at stå igen efter at tre af hovedkræfterne er gået, dels med at komme sig over chokket fra den nystartede forening. Klubbens post-adresse bliver ikke ændret, så eks-formand Martin Laursen bliver ved med at modtage breve til TRoA. Han klager til TRoAs bestyrelse, der så ændrer adressen.

Den nye generation i TRoA -  
Næstformand Søren Parbæk &  
Præsident Thomas Jensen



En af kontorfolkene ved Aalborg Kommune er imidlertid et nissehoved, og ændringen går tabt. Der bliver ved med at vælte post ind hos Martin Laursen, der ikke aner, at TRoA faktisk har forsøgt at hjælpe ham af med de underlige forsendelser, og til sidst gider han ikke have besværet mere. Han giver TRoA besked om, at han lægger brevene fra, og de kan få dem hen ad vejen. En dag kommer der en check fra kommunen på 36.000 kr. i aktivitetsstøtte. Den ender på Martin Laursens hylde...

36.000 danske kroner er en helvedes masse penge for en rollespilklub. De bliver da også savnet, men der har været så meget kasserer-rod i TRoA, at ingen rigtig ved, hvor de er blevet af, og ingen tænker på at spørge Martin Laursen.

### Åbent brev til TRoA

Kommunen er imidlertid ikke færdig med TRoA. "En-eller-anden" har glemt at betale overnatnings-afgift for de sidste par spiltræf, så de sender inkassomanden til Martin Laursen. Han kommer i tanker om checken og giver den til kommunen.

Da checken kommer for dagen, vækker det en vis bitterhed i Martin Laursens gamle klub. Blandt andre hos Karsten Rasmussen, der som ven af Martin har set ham jævnligt uden at få besked om den store check, der lå på hylden. I TRoAs klubblad skriver han, at "... fogeden fremdrog en syltet check fra Martin Laursens glemte arkivhylde. Det betyder, at klubben nu kan få betalt alle udestående, samt få den længe savnede orden i økonomien".

Martin Laursen svarer igen med at sende et åbent brev til TRoA. Han føler sig svinet til af Karstens omtale af sig. Karsten Rasmussen siger idag: "Jeg fortryder, at jeg skrev det så hårdt, men jeg havde gjort den klassiske reporterfejl - glemte at tjekke, hvad Martin selv mente".

Martin Laursens åbne brev ender imidlertid aldrig i TRoAs blad.

"Martin mente ikke, han kunne holdes ansvarlig for det, der skete. Vi mente ikke, vi ville opgive dyre reklamesider på, at han skulle rense sig selv, så vi hang brevet op i klubben i stedet for," siger Thomas Jensen, der var med i TRoAs bladredaktion dengang.

Nu er der ved at være kridtet op til krig. Man taler ikke særlig pænt om modparten i de respektive klubkredse. Thomas Jensen, der på det tidspunkt var medlem af begge klubber, fortæller om, hvordan ARLs bestyrelse ikke vil hilse på ham, og når han ringer for at rykke for ARLs medlemsblade, der ikke bliver sendt som lovet, får han beskeden: "Skal du ikke snart til at melde dig ud af den der tåbelige forening?"

På den anden side kan både Martin Laursen og Kim Madsen fortælle om adskillige eks-klubkammerater, der heller ikke vil hilse på dem...

"Vi er måske også selv lidt ude om det," indrømmer ARLs formand, Jan Madsen: "Vi var stolte af, hvad vi lavede, ikke? Vi ville gerne fortælle folk, at nu var vi altså blevet 30 medlemmer. Det gik jo over al forventning."

Den krigeriske stemning når sit højdepunkt i foråret 1994, hvor ARL annoncerer sin første con, Calling All Heroes. Den ligger på det tidspunkt, hvor TRoA har tradition for at holde spiltræf - og på den skole, TRoA plejer at bruge...

### Seks spiltræf om året

ARLs con bliver en publikumssucces. Der kommer 350 mennesker; midt i marts holder TRoA con med 200 deltagere. Man godter sig i al venskabelighed i ARL, og ude i landet begynder man at undre sig: Har de gale nordjydske foreninger tænkt sig at holde lige mange spiltræf begge to. Det vil sige ialt 4 store turneringer og 2 klubturneringer hvert år. Rundt omkring bliver der spurgt om Aalborg kan bære det, og om de to klubber og deres spiltræf virkelig er så forskellige.

De af os, der har været på såvel en ARL- som en TRoA-con, ved, at det ikke er tilfældet. Lige fra den overordnede administrationslinje over scenariegenerne og ned til småting som programmets udseende og beliggenheden af informationen på selve con'en var ARLs første con som snydt ud af næsen på de gamle TRoA-Con'er. For som TRoAs næstformand, Søren Parbæk, siger det: "Begge klubber har deres arv fra det tidlige TRoA, og det er svært at bryde med sine egne vaner. Jan, Kim og Martin er kørt videre med det koncept, de allerede kørte i TRoA. De små forskelle er der, men de er svære at se."

Jan Madsen fra ARL siger:

"Vi er konservative. Vi kan lide det, vi kender. De 350 mennesker er i trygge rammer. De ved, hvad der sker. De ved, hvem de skal henvende sig til. Men hvis folk har nogle ideer til forbedringer, så er vi meget åbne."

### Fadølsforliget

Tonen i Aalborg er idag stadig lige konkurrerende, men konkurrencen har i det mindste taget en humoristisk drejning.

Da TRoA får nye lokaler i Nørresundby i marts 1994, udsender ARL en folder, hvor de tilbyder medlemskab i "Aalborgs største rollespilsklub". Nørresundby har nemlig ikke noget med Aalborg at gøre, ifølge aalborgenserne. Den ligger på den anden side af Limfjordsbroen, og er derfor i Vendsyssel. TRoA svarer igen med en folder, hvor de benævner sig "Aalborg Kommunes største rollespilsklub".

I maj kommer der endelig kontakt mellem de to formænd. De skal mødes over en øl og forsøge at begrave stridsøksen. Aftalen er kommet i stand på opfordring fra TRoAs næstformand, Søren Parbæk. Jørn Hjortshøj, TRoAs formand, ringer til ARL-formand Jan Madsen. Som svar på, hvorfor det ikke er sket før, siger Jan Madsen:

"Det ville være en eller anden form for falliterklæring, hvis vi som udbrydere efter 2 måneder kom og sagde "Skal vi ikke samarbejde". Hvorfor skulle vi samarbejde, når vi har lavet en ny klub?"

Jørn Hjortshøj siger:

"Vi har haft for travlt til at mødes."

Der sker ikke de store omvæltninger ved mødet. Jørn Hjortshøj er kendt som en temperamentsfuld herre, og Jan Madsen som en kompromisløs diplomat. Men de smider i det mindste ikke øllene i hovedet på hinanden. De drikker den. Herefter siger Jørn Hjortshøj, at hele historien er et privat anliggende:

"Formændene kan snakke sammen, og sagen er slut nu".

#### Udsigt til udvikling

ARL har i skrivende stund eksisteret i et års tid, og er nu en etableret klub med egne turneringer. Den har vist sig levedygtig, og det er ifølge de to bestyrelser utænkeligt, at de slutter sig sammen til een klub igen.

Den største forskel på de to klubber er de herrer Madsen, Madsen & Laursen fra ARL. Jan Madsen sidder som formand, Kim Madsen er formand for husudvalget, og de står alle tre for ARLs turneringer. De har nu fået det råderum, de ikke fik i TRoA, og det er både godt og skidt:

"De har en homogen bestyrelse. De får ting på benene meget hurtigt," som TRoA-medlemmet Søren Busch siger.

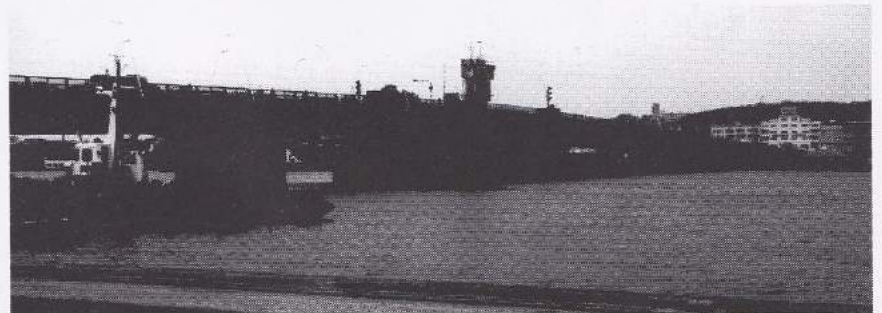
På den anden side tegner de tre klubben i så høj grad, at den ville dø, hvis de hoppede fra. ARL ville næppe overleve som TRoA har gjort.

Til daglig er de to klubber - ligesom deres spiltræf - stadig så godt som ens. Man spiller de samme spil og har samme klubstruktur. Begge foreninger er dog er enige om, at ARL har det højeste aktivitetsniveau på klubbasis. ARL lægger et stort arbejde i at tilbyde klubaktiviteter, der går videre end selve det at spille rollespil. Klubben arrangerer blandt andet medlemsture til områdets herregårde og holder workshops med for eksempel figurmaling. ARLs formand, Jan Madsen, mener, at det gør dem til en mere åben klub end TRoA.

TRoA er tilsyneladende ved at komme sig over chokket. Man indser nu, at en konkurrerende klub i byen også bringer positive ting med sig. Med ARLs fødsel har den gamle soveklub fået et spark.

og Thomas Jensen, der leder den arrangerende Junta, afslører, at der til den kommende TRoA-Con er to live-scenarier plus Mafia på tapetet. Der kommer et tegnegalleri som på Spiltræf i Odense, og de arbejder på at gøre scenariekvaliteten bedre; et punkt de gamle TRoA-turneringer tit fik på puklen for. Til gengæld vil TRoA nu kun lave ét eksternt spiltræf om året. Juntaen mener ikke, de har kapacitet til flere.

Måske har Jørn Hjortshøj ret: Måske er de ved at skrue ned for mudderkastningen i Aalborg og indse, at byen faktisk er stor nok til begge foreninger. Måske kan de ligefrem begynde at drage nytte af hinanden. Måske begynder folk at indse, at der ikke er nogen egentlig skurk i denne historie, når man ser bort



Er hele denne strid bare en storm i et glas vand, som Karsten Rasmussen udtaler?

"Vi gør mere ud af klubben nu. Før fik vi automatisk alle medlemmerne. Nu må vi slås lidt for dem. Det højner vores aktivitetsniveau", siger Søren Busch, der har taget initiativ til at TRoA har fået en aktivitetsgruppe, som ikke består af bestyrelsesmedlemmer - hvilket er ganske uhørt ifølge gammel TRoA-tradition.

TRoA ser især ud til at bruge kræfterne på at gøre deres spiltræf bedre. Man vil gerne udvikle sig fra det gamle projekt,

fra en manglende vilje til at konfrontere problemerne. Det hele er en sag, der er startet som gnidninger mellem enkeltpersoner, der tilfældigvis sad som frontfigurer i enten ARL eller TRoA.

"Det var egentlig bestyrelserne, der havde de negative holdninger, men klubbernes medlemmer, der måske ikke kender hele historien, tog dem til sig," siger Karsten Rasmussen, der engang sad i bestyrelsen i begge foreninger: "Det hele er en storm i et glas vand."

#### Facts

<b>Navn</b>	TRoA (The Realm of Adventurers)
<b>Stiftet</b>	1989
<b>Klublokaler</b>	Egne lokaler
<b>Adresse</b>	Torvegade 3, 1 9400 Nørresundby
<b>Formand</b>	Jørn Hjortshøj
<b>Telefonnr.</b>	98145712 (Jørn Hjortshøj)
<b>Medlemstal</b>	ca. 85
<b>Heraf piger</b>	5
<b>Gen.snitsald.</b>	ca. 19 år
<b>Kontingent</b>	600 kr. årligt

<b>Navn</b>	ARL (Aalborg Rollespils Laug)
<b>Stiftet</b>	1993
<b>Klublokaler</b>	En spejderhytte, der i dagtimerne benyttes af dagplejere
<b>Adresse</b>	Spejderhytten på C.H. Rüdersvej
<b>Formand</b>	Jan Madsen
<b>Telefonnr.</b>	98133728 (Jan Madsen)
<b>Medlemstal</b>	68
<b>Heraf piger</b>	5
<b>Gen.snitsald.</b>	ca. 16 år
<b>Kontingent</b>	300 kr. årligt

# Den gode, den onde og den grusomme

Skurketyper i rollespil

SNEDIGE  
PLÅNER ①

SKUMLE  
BAGTANKER

LUMSK BLIK ③

(VÆMMELIGT AR)

②

ONDSKABSFULDT  
SMIL

Af Palle Schmidt

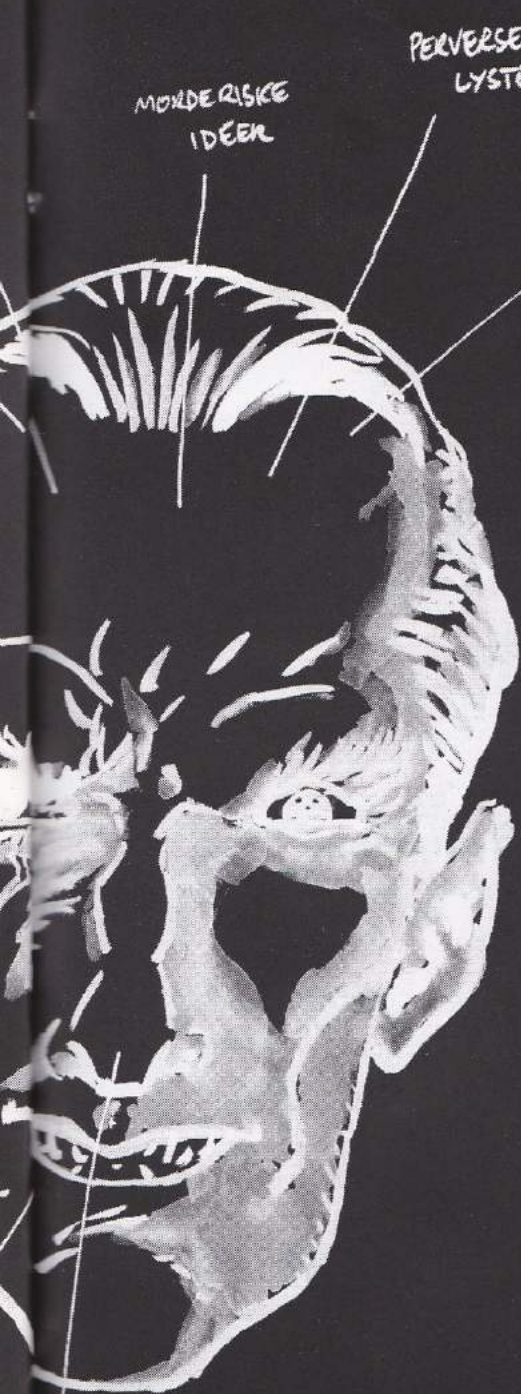
**Nøjagtigt som enhver god spændingsfilm har en helt, bør den også have en skurk. Hvad ville Batman være uden Jokeren? Hvad ville Robin Hood være uden sheriffen? Hvad ville Star Wars være uden Darth Vader?**

En god skurk er en billig gimmick, når det gælder om at holde liv i en rollespilskampagne. Hvadenten det er fantasy, horror eller science fiction, er hævn-motivet noget af det man kan hive sine spillere mest i næsen med. Scenarie efter scenarie kan de være på jagt efter den onde troldmand, eller den stygge okkultist. Men hvordan gør man sine spillere sure på ham? Hvordan gør man ham rigtig ond?

Ondskab er ikke hvad det har været. For at gøre skurken troværdig, er det ikke nok, at han bare er ond. Han skal

også have et motiv. Det kan være mange forskellige ting der driver skurken til at være så ondskabsfuld; Forfængelighed, Stædighed, Hævn, Lyst, Misundelse, Grådighed. Menneskelige drifter, motiver man kan genkende fra sig selv, alt sammen er det med til at gøre skurken troværdig. Jo mere logisk skurken er bygget op, jo bedre. For at spilleren virkelig skal hade ham, skal de også kunne forstå ham et eller andet sted. Jægeren må beundre sit bytte, for at kunne bruge år af sit liv på at jage det.





MØRDERISKE  
IDEER

PERVERSE  
LYSTER ④

DÅRLIG BARNDOM/  
SKYLDKOMPLEKS

SE FOR  
PLEMER

### Sympathy for the devil

En interessant vinkel på skurkerollen kunne være, hvis det i sidste ende viste sig at han ikke var ond. Ikke at forstå sådan, at han var uskyldig i sine forbrydelser, men blot at hans motiv var så forståeligt, at spillerne ville overveje, om ikke de havde gjort det samme i hans sted. For at kunne kaste sådan en moralsk karklud i hovedet på sine spillere, skal man dog kende dem godt nok til at vide, om de kan tackle spørgsmålet. Der er vel intet mere skuffende end når skurken brødebetyngtet tilstår bankrøverierne: "...men jeg gjorde det kun for at få råd til min kærestes hjerteoperation, der er det eneste der kan redde hendes liv" - og spilleren udbryder: "Jeg skyder ham sgu alligevel!"

### Marionetter og stråmænd

Vil man have mere efterforskning og mysterier i sin kampagne kan jeg anbefale, at man benytter sig af den "grå eminence". Han er den lille slange der hvisker skurken ting i øret, og peger ham i den rigtige retning. Den grå eminence er som regel usynlig i plottet, hvor det er skurken der får al opmærksomheden. I virkeligheden er skurken blot en marionet der lader sig styre af en ven, tjener, hofsnog eller undersåt.

Når skurken har lidt sit nederlag for spillernes fod, kan man være sikker på, at den grå eminence vil fortsætte sine ondskabsfuldheder med en anden som marionet - med mindre spillerne tænker sig om ("Når nu ham skurken var så dum at låse os inde i sit drivhus, hvordan kunne han så have planlagt det geniale kup?"). Man kan også lade der være tale om en fup-skurk - f.eks. den onde diktator, der ikke er andet et balsameret lig der rulles omkring i en rullestol, en dobbeltgænger, eller en vellignende dukke. "Den lille landsby var lammet af frygt; den sorte baron var vendt tilbage fra de døde!"

### Alle gode gange 3

Det magiske tal "3" er godt at have i baghovedet når man skruer sin kampagne sammen. Star Wars er et glimrende eksempel; fjende nr. 1 er alle stormtropperne, fjende nr. 2 er Darth Vader, og fjende nr. 3 er Kejseren der repræsenterer hele Imperiet, og den mørke side af Kraften. Fjende nr. 2 - Darth Vader - er sædvanligvis ham der fokuseres på, og enhver kampagne bør have sin Darth Vader. Darth Vader har en hulens masse håndlangere han kan smide i hovedet på spillerne, men svarer i sidste ende for Kejseren. I en Indiana Jones film kan den væmmelige nazi-oberst synes at være skurken, men han svarer i sidste ende for Hitler, der repræsenterer Tyskland og Nazismen. Har man Darth Vader-eksemplet i baghovedet når man overvejer sin kampagne, kan det aldrig gå helt galt; den episke opbygning er med til at gøre kampagnen troværdig, spillerne kender (dybt i deres underbevidsthed) modellen og lever sig derfor lettere ind i den. De vil nærmest blive skuffede, hvis der mangler en "Kejser" et sted i baggrunden!

Der er dog ingen der siger, at man ikke kan have sin kampagne til at vrimle med spændende og uhyggelige skurketyper - det er dem der er krydderiet i spillet, alle de bipersoner der er med til at gøre historien til et forhindringsløb og ikke bare et 100-meter løb. Der er masser af mellemlid mellem Stormtropperne og Darth Vader, og så er der alle de udenforstående; Dusørjægerne, Jabba the Hutt, droider, underlige monstre og aliens.

Jeg beklager den evindelige sammenligning med Star Wars, men det er formentligt det de fleste rollespillere kan relatere til. Desuden er Star Wars netop den kliché der skal til, for at kunne skabe noget nyt og originalt. En kliché er et godt udgangspunkt, da det er noget folk kan forholde sig til. Man kan altid modellere videre ud fra en kliché. Det er sværere at udvikle en original idé.

## Skurkegalleriet

For at gøre det hele nemmere har jeg delt skurkene op i arketyper. Erfarne spillere kan med held kombinere typerne for at få mere komplekse modstandere; Gentleman/Videnskabsmand, Korsfarer/Galning osv. Fantasy-miljøet kan bidrage med flere kombinationer, efter race, religion eller baggrund; Troldmand/Forbryderkonge, Elver/Gentleman, Ork/Galning osv.



### Galningen

- *The Kurgan* i *Highlander*,  
Rutger Hauer i *The Hitcher*

En blodtørstig psykopat, med en hjerne som en grønært. Galningen har ingen følelser eller moral, og er i de fleste henseender komplet utilregnelig. Hans mål er som regel kortsigtede (skaf mad, skaf penge, find Sarah Connor osv.), og han dræber alle der står i vejen for ham. Galningen er en yderst besværlig fjende, fordi at han er svær at overbevise om andet! Er han først sikker på at det er spillernes skyld det hele, skal der på det nærmeste en panserdivision til, for at få ham til at skifte mening.

Galningen vil have svært ved at eksistere i en moderne verden ret længe, men i f.eks en fantasyverden vil han kunne trives fint, så længe han holder sig på farten efterladende et spor af død og ødelæggelse. Galningen kan lide af forskellige traumer eller vrangforestillinger, der driver ham til mord og vold. Den farligste galning er ham, der tænker sig om.

#### Håndlangere og tilholdssted:

Som regel ingen af delene, i visse tilfælde dog enkelte venner/følgesvende der er lige så dumme som ham selv. Kun midlertidige tilholdssteder.



### Forbryderkongen - The Godfather, Joe Cabot i *Reservoir Dogs*

Overbossen i en større kriminel organisation. Næsten alle action-film har én, så her kan man søge inspiration (Prøv dog at undgå *En Mand Ser Rødt 4*). Forbryderkongen sidder som en edderkop i sit net. Hans primære motiv er som regel penge; at holde hjulene igang. Han har et ansvar overfor en masse mennesker, en forretning der skal kunne løbe rundt. Ofte har han en del af ordensmagten og/eller politikere i lommen. En forbryderkonge kan også være bundet af omstændighederne, og sit ansvar overfor forretningen. Man kunne sagtens forestille sig en forbryderkonge der slet ikke var interesseret i at være det, eller var styret af en grå eminence.

#### Håndlangere og tilholdssted:

En almindelig forbryderkonge har masser af undersætter til kanonføde. Hans base vil være beskyttet af masser af fjollede bodyguards, vagthunde, pigtråd og sikkerhedssystemer. Hans base vil som regel være stationær, og han gider derfor ikke have den ødelagt eller invaderet.

(NB: Hvem sagde at der ikke findes forbryderkonger i fantasy? Næsten enhver godsejer, lensgreve eller borgherre opfylder alle ovennævnte kriterier!)



### Gentlemanen

- Gary Oldman i *Bram Stoker's Dracula*, Charles Dance generelt

En tiltagende mere populær skurkerolle. Gentlemanen kan være en ligeså iskold psykopat som alle andre, men han er det med stil. Han sørger altid for at holde på formerne og taber ikke ansigt. Han bryder sig ikke om at få snavsede hænder, og vil i de fleste tilfælde have folk til det grove. For at have råd til skræddersyet tøj, må gentleman-skurken ofte ty til simpelt tyveri. Her vil han naturligvis udtænke de snedigste planer, for at gøre det så lidt besværligt som muligt. Helst undgår han direkte konfrontationer eller vold. Skulle gentlemanen blive nødsaget til at slå fra sig, vil det være med oprejst pande og værdigheden i behold. Ikke noget med mudderslåskampe her.

#### Håndlangere og tilholdssted:

En ægte gentleman vil altid omgive sig med den bedst mulige komfort. Skal han flytte meget omkring, vil det altid være på første klasse. Er spillerne ved at komme for tæt på, kan man dog altid lade ham gøre det uventede og tage en flodpram (selv om det er u-tåle-ligt!). For at dække sine spor, og til generel opvartning, vil gentlemanen omgive sig med bodyguards og smukke kvinder. Hans hovedkvarter vil være pænt og rent, og ægte kunst er at foretrække, når det gælder udsmykning.



### Den gale videnskabsmand

- Dr. Frankenstein, Beloq i *Jagten på den Forsvundne Skat*

Ikke så tyk en kliché som det lyder. Videnskabsmanden er forud for sin tid, og hans ideer stemmer ikke overens med resten af verdens. Den idé han arbejder på for tiden vil altid være noget dybt amoralsk og anstødeligt, og han er villig til at ofre alt for at hans eksperiment skal lykkes. Målet helliger midlet. I en fantasyverden kan den gale videnskabsmand være en troldmand der vil have evigt liv, eller måske bare en troldmand? "Folk er så snævertsynede og forudindtagede".

#### Håndlangere og tilholdssted:

Videnskabsmanden har brug for fred og ro til sine eksperimenter. Han kan dog i enkelte tilfælde drives nærmere civilisationen hvis det er nødvendigt for at kunne skaffe materialer til sine eksperimenter (lig fra kirkegården, frivillige forsøgskaniner osv.). For at kunne holde sine opfindelser hemmelige, vil videnskabsmanden som oftest kun omgive sig med enkelte betroede medarbejdere, og helst nogen han har en klemme på i forvejen. Man vil jo nødigt have at nogen sladrer.



### Spøgefuglen - Jokeren, Billy the Kid i *Young Guns*

Spøgefuglens motiver er ofte fuldstændigt uigennemskuelige, og hans metoder utilregnelige. Det er nødvendigt at sætte sig ind i hans logik, for at kunne forudsige hans næste træk. Og selv da, er det som regel umuligt! Spøgefuglen er gal som en hattemager, dræber for sjov, og har sin helt egen opfattelse af alting. Denne skurke-type kan være ret besværlig, og temmeligt irriterende hvis man ikke sætter hans tanker ind i et eller andet mønster.

#### Håndlangere og tilholdsted:

Spøgefuglen omgiver sig aldrig med mennesker han kan lide, og har derfor intet imod at ofre dem i sine planer. Ofte dræber han dem selv, pga. irritation, kedsomhed eller bagateller ("Du har glemt at stille mælken i køleskabet, Larry!" BANG!). Base og hovedkvarter vil også være skiftende, alt efter spøgefuglens humør.



### Korsfareren

- Adolf Hitler, Ypperstepræsten i *Indiana Jones og Templets Forbandelse*

En type, der er meget nem at have med at gøre, er korsfareren. Han lader alle sine handlinger diktere af hvad hans tro eller hans gud byder ham at gøre. Naturligvis kan der let være personlige motiver bag hans planer om at skaffe penge til "sagen", men man kan som regel regne med, at han selv tror på det han prædiker. Korsfareren kan ofte fremstå som værende en religiøs galning, men han kan også være en politiker eller fredsflipper der ihærdigt prøver at presse sine meninger ned over hovedet på andre. I en moderne verden kan han være terrorist ("Jihad!") eller TV-prædikant, i en fantasy-verden kan han være præst eller djævletilbeder. Fælles for alle korsfarere er, at de tjener en højere magt eller sag, og de kan næsten alle betegnes som værende fanatiske.

#### Håndlangere og tilholdssted:

Korsfareren vil som regel altid have opbakning af en hel del "disciple" eller andre der tror på samme sag. Da det jo er ham der er skurken, har han en højere rang indenfor kulten eller organisationen, og han er derfor i tættere kontakt med den højere magt. Dette placerer ham naturligvis i en position, hvor han kan hundse med alle andre. Samtidig fristes han også lettere til at lade nogle af missionerne gælde egne interesser. Korsfareren vil som regel have en eller anden form for base, omgivet af sine disciple. Er det en religiøs kult, vil basen indeholde eller udgøre en slags helligdom.



# FARAOS CIGARER

**- SPECIALBUTIK FOR TEGNESERIER -**  
DANMARKS STØRSTE UDVALG AF AMERIKANSKE BACK ISSUES.  
BRUGTE DÅNSKE ALBUM OG BLADE.  
10 PROCENT ABONNEMENTSRABAT PÅ AMERIKANSKE COMICS.  
GRATIS PREVIEW VED ABONNEMENT PÅ 8 TITEL.

**- SPECIALBUTIK FOR ROLLESPIL -**  
STORT UDVALG AF ROLLESPIL, BRÆTSPIL OG FIGURER.  
KØB, SALG OG BYTTE AF BRUGTE SPIL OG FIGURER.  
10 PROCENT RABAT PÅ ALLE VARER.  
FASTE LAVE PRISER.

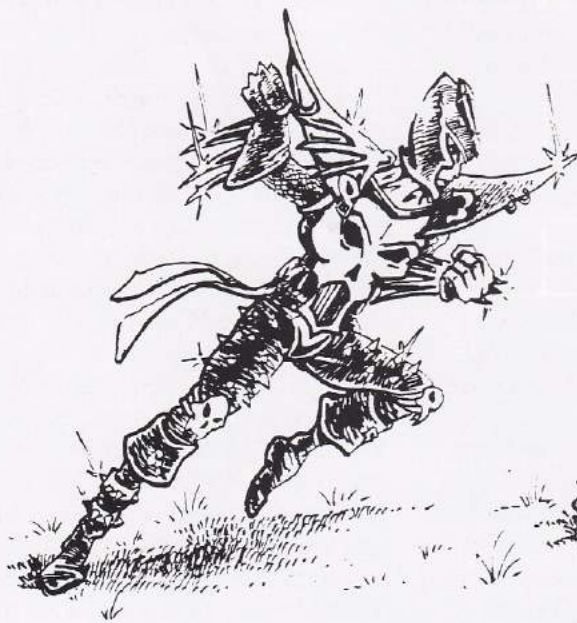
**COMICS MERCHANDISE -**  
T-SHIRTS, KOPPER, URE, KALENDERE,  
STORT UDVALG AF TINTIN MERCHANDISE.

PERSONALE MED 10 ÅRS ERFARING INDEN FOR  
DERES FELT-GEBYRFRETT POSTORDRESALG.

KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K. TLF. 333 222 11 FAX. 331 435 34 GIRO. 0 458 260  
ÅBNINGSTIDER - MANDAG TIL TORSDAG - 10.00 TIL 18.00. FREDAG - 10.00 TIL 19.00. LØRDAG - 10.00 TIL 15.00. LANG LØRDAG - 10.00 TIL 17.00

## BLOOD BOWL

## Death Zone Kr. 150.-



**Hobby House**  
**NØRREGADE 51**  
**8000 Århus C. tlf. 86120062**

NB: vi har "langlørdag"  
den første lørdag i måneden, åben fra 10 - 16.

Call of Cthulhu handler om guder og mennesker. Menneskene er ganske normale for deres tid. Måske lidt mere opvakte end andre. I stand til at se det store billede.

Og det store billede er bestemt af guderne. De påvirker sjældent menneskers liv direkte. Men de griber ind på meget store, skjulte områder. Og den trussel de udgør mod menneskeheden er lige så ufattelig stor som deres respekt for mennesker er lille.

For det er ikke den slags guder vi normalt tænker på, og som er skabt i vores eget billede. Som er beskyttere, dommere, hævnere. For de er anderledes. De er de mægtigste af de væsener mennesker ikke tør kendes ved. De færdes i verdensrummet og mellem dimensionerne. De eksisterer udødeligt på skjulte steder.

De myter vi har er ikke til for at fortælle om dem. Siden mennesket først begyndte at tænke sine uklare tanker for måske en halv million år siden, har vi opfundet myter om vore egne guder for at beskytte os fra bevidstheden om de sande guder. De som har tænkt og følt og handlet i millioner og atter millioner af år.

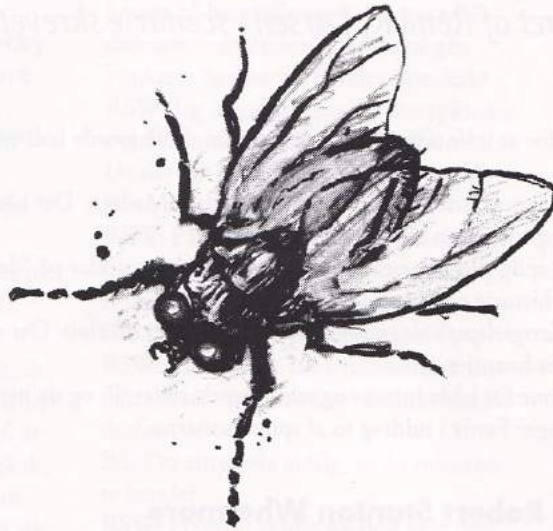
I Call of Cthulhu bliver spillerne de opdagere, der udforsker, søger at forstå guderne. Som - med livet og fornuften som indsats - tager kampen op på en uforstående menneskeheds vegne mod de fremmede kræfter, der påvirker os og truer os.

Men hvor forskellige er de?  
Hvad er vi for dem?  
Tænk på fluer og mennesker.

Vi er for guderne som fluer er for mennesker. Der er millioner millioner af fluer. Som svælger i vor afføring. Som uforstående flyver imod vinduer. Som irriterer. Som er intet for os.

Kun de mest betænksomme gider hjælpe en flue ud, hvis det er lettere at smække den. At frelse en flue er mere et bevis på fingernemhed end noget der gøres for fluen. Måske pirrer de ved en mat nysgerrighed hos os. Som når små børn hiver vinger og ben af en afkræftet flue, der har ligget i vindueskarmen.

Nogle mennesker har en ufornuftig lede ved fluerne. De jager dem fanatisk. Fører kamp mod dem. Men de fleste af os hidser sig ikke op over dem. Heldigvis for fluerne. Er de et problem, sprøjter vi. Men kunne fluer nu tænke og føle. Noget vi ikke ville erkende som tanke, fordi det var så langt under vores niveau og overblik.



## En flues bekendelse

*Hvorfor du ikke skal spille Call of Cthulhu af Paul Hartvisson*

Hvad ville de så tænke når gartneren sprøjtede. Når en af dem blev smækket. Når vinger og ben blev revet af dem.

De ville ikke magte at indse, hvad der stod bag. Væsner der var så meget mere og så meget farligere en edderkopper. Vor vælde er for stor. Deres tusindfacetterede øjne kan kun opfange det små.

Måske ville de forbande skæbnen og de guder de selv havde skabt, når vor gerning spredte uforståelig og grusom død blandt dem. Men der er ingen guder for fluer. Der er kun os. Ville vi svare på deres bønner, hvis vi forstod dem? Vi ville væmmes. Vi ville atter dræbe. Sådan gør de folk, der hader fluer.

Vi er ikke de guder der kan våge over fluerne. Men hvis en flue gav sig til at lede efter meningen med livet og skæbnen - og den så oplevede os i vor magt og vælde. Måske bare indirekte - gennem vore handlinger og magtmidler - hvad ville den så tænke? Når den forstod det umådelige vi er, da ville den kende frygten og fortabelsen.

Ville en flue nogensinde kunne forstå os? Bevidstheden om mennesket og dets anderledeshed ville berøve de fleste forstanden. De ville summe forvirret om og irriterer os. Vi ville smække dem.

Måske, hvis den vendte tilbage med blot en del af sin forstand i behold.

Som galning eller kyniker kunne den forkynde om os en sandhed så hæslig, at andre fluer måtte vælge at udstøde

eller dræbe den. Hellere dræbe profeten end at turde forstå dette budskab.

Den kunne også være fyldt med ærefrygt. Den kunne samle tilbedere i det skjulte. Men hvem vil tilbede noget så fremmed og så stort? Kun de gale!

Men når man har indset at galskab er sandhed, hvem ville så ikke gerne tjene så mægtige herrer?

Nogle få af millioners milliarder af fluer ville turde tage kampen op mod os - omend kun med en brøkdel af vores forstand og intet af vores magt.

Og hvad ville mennesket gøre? Slå ned fra sit guddommelige højdepunkt.

Hæрге og jage. Sprøjte, så det bragte ulykke over tusinder af uskyldige fluer udover dem, der "kæmpede" imod det.

Livet ville være farligt og skrækkeligt for den flue. Hver dag med bevidstheden om fremmede, guddommelige væsener. Vanvid, død og underkastelse er lettere at opnå end sejr i den ulige kamp. Det er en grufuld viden at leve med. Et grufuldt liv at leve. Derfor bør du ikke spille Call of Cthulhu.

*Call of Cthulhu er et spil med ganske simple regler efter Basic Roleplaying-modellen. Spillet normale ramme er USA og omverdenen i 1920'erne. En række supplementer og eventyr åbner op for andre miljøer - f.x. 1890'ernes England eller nutiden. Spillet har snart 10 år på bagen, og der er udkommet en stor mængde fremragende eventyr i løbet af den tid.*

# Et Studie i Ondskab

ved Merlin P. Mann · illustreret af René K. Larsen · scenarie skrevet af Mads Lunau Madsen

## Om selve scenariet

Fastaval er en kongres der ikke er bange for at udforske ukendt territorium. I '94 gjorde især eet scenarie sig bemærket med en usædvanlig indgangsvinkel.

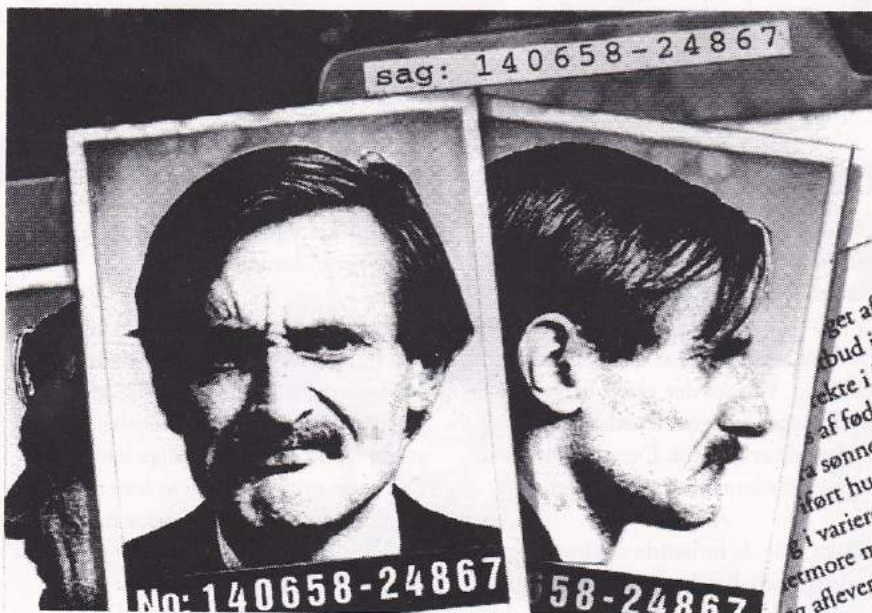
Scenariet var "Et Studie i Ondskab" skrevet af Anette V. Petersen og Mads L. Madsen. Det blev nomineret til hele 4 OTTO-priser, vandt for "Bedste Spil-Personer" og fik prisen som publikums favorit.

Scenariet foregår i nutidens Atlanta, og spillpersonerne er dødsdømte fanger, der sidder på "death row" og venter på den elektriske stol. De har hver især en bizar historie og mord på samvittigheden.

De er udelukkende beskrevet gennem fængselspsykologens og politiets rapporter forløb. Der er ingen "stats", "skills" eller "characteristics". Kun personerne og deres historier...

Denne præsentationsform viste sig at åbne for både intenst og medrivende rollespil, og da personbeskrivelserne både kan inspirere og fortælle en god historie, bringer Fønix i uddrag to af spillpersonerne.

## Dossier på 140658-24867: Robert Stanton Whetmore



### Uddrag af politirapport, lt. Peter Sutton, 1. november 1993

Politiet fandt på adressen 5410 Magnolia, Roswell, Atlanta ligene af Mrs. Susan Whetmore og hendes to børn, Anne og Thomas, hhv. 4 og 10. Det skete efter angivelse fra sigtede selv.

Ligene var placeret siddende side om side i en sofa i kælderen og dødstidspunktet blev anslået til ca. 3 dage forinden. Dødsårsagen var skud gennem hovedet.

På trappen fandtes liget af 35-Årige Robert Pearson, postbud i Roswell området, skudt direkte i hjerteregionen.

Huset prægedes af fødselsdagsdekorationer fra sønnens fødselsdag, og ligene var iført huer, hatte og udklædning i varierende farver.

Mr. Whetmore meldte sig selv til politiet og afleverede mordvåbnet.

**Fængselspsykologens rapport:**  
Dr. Psych. Becky Sadler, 6. januar 1994  
Psykisk evaluering af emne 140658-24867, Robert Stanton Whetmore.

#### Dataliste:

Emnet er opvokset i en mellemindkomstfamilie i det hvide forstads kvarter Roswell. 2 søskende, fader alene med børnene da emnet er 5 år gammel. Moder død efter trafikulykke. Collegeuddannelse i systemplanlægning. Ansat i forsikringselskab.

#### Straffeattest:

To parkeringsforseelser og en fartbøde.

#### Duelighedsinterview:

Emnet oplyser at være god til EDB, finere fransk kogekunst, tøjsammensætning, franske vine, systemplanlægning, enkelte sportsgrene og matematik. Emnets intelligenskvotient målt til 132.

#### Resultat af Personlighedstest:

Emnet besvarer den rationelle del af testen næsten fejlfrit. Emnet er meget begavet og arbejder koncentreret under hele testen.

Under den emotionelle del af testen er emnet mere tøvende i sine besvarelser. Emnet synes meget optaget af hvorledes svarene vil blive tolket. Emnet gør mig flere gange opmærksom på, at jeg kun

er et menneske og at min vurdering af ham vil være præget af, hvem jeg er. Emnet gør mig desuden opmærksom på, at min uddannelse ikke nødvendigvis giver mig ret. Testen besvares dog uden store afvigelser, og kun når det drejer sig om svigt og sorg responderer emnet kraftigt.

#### Konklusion:

Emnet findes egnet til at forstå sin straf.

#### Uddrag af samtale #2 ml. Becky Sadler og Robert S. Whetmore [Emnet har indlagt en officiel protest mod kun at blive evalueret af en psykolog.]

**BS:** Jeg tror, at jeg har forstået, at du ikke synes du får en tilstrækkelig bedømmelse. Men jeg er ikke sikker på, om det er mig du protesterer imod, Robert?

**RSW:** Jeg vil på ingen måde antyde, at De mangler kvalifikationer til det arbejde De udfører. Jeg bekymres dog af, at min fremtid er så afhængig af et enkelt, omend kompetent, individ. Alle kan tage fejl. Der er ingen garanti for et sikkert resultat. Og jeg ønsker så sikre resultater som muligt. Deres person er på ingen måde problemet. Problemet er, at De kun er een. Hvorledes kan jeg være sikker på, at Deres vurderinger er præcise i en tilstrækkelig grad?

**BS:** Det kan du vel heller ikke. Men hvad føler du, når du tænker over det?

**RSW:** Det kan vel næppe komme bag på et såveluddannet menneske som Dem selv, at jeg føler mig magtesløs. De er del af et system som ønsker at straffe mig for en nødvendig handling.

**BS:** En nødvendig handling?

**RSW:** [sukker] Man skal måske have prøvet det selv. Det må være op til det enkelte menneske at ændre sine livsvilkår. Jeg har i ti år måttet leve med visheden om min kones utroskab. Jeg har opfostret to børn, som ikke var mine egne. Jeg var hele tiden villig til at tilgive min kone, hvis hun blot havde indrømmet sine fejl. Men nu er tingene bragt i orden.

**BS:** Mange vil mene, at du har skabt en masse uorden.

**RSW:** Folk har så travlt med at fordømme. De samme, som i årevis har dækket over hinandens mangel på moral.

Det der skete var uafvendeligt. Jeg taler derfor ikke om "skyld", men om "pligt".

**BS:** Hvordan fandt du frem til, at det var postbudet?

**RSW:** Elementært, Dr. Sadler; hendes elsker måtte efter et stykke tid savne sin elskerinde. Jeg lå på lur og fangede ham, da han ringede på døren. Et normalt postbud ville nøjes med at aflevere posten, hvor den nu skal anbringes.

**BS:** Hvorfor spurgte du ikke din kone om hun var dig utro?

**RSW:** De er vist ikke velbevandret i løgnerparadokset.

**BS:** .. eller fulgte efter og afslørede hende, så hun ville være tvunget til at diskutere problemet? Har du nogen konkrete beviser for hendes utroskab?

**RSW:** Jeg har aldrig praktiseret spionage overfor min kone. Det er ikke min stil. Da det gik op for mig, ventede jeg blot.

**BS:** Ventede?

**RSW:** På at hun skulle gøre ende på den uholdbare og ikke mindst uværdige situation, hun havde bragt os i.

**BS:** Hvad skulle hun have gjort?

**RSW:** Hun skulle have indrømmet sine fejltagelser og så havde vi kunnet handle derfra.

**BS:** Du antydede aldrig, at du mistænkte hende?

**RSW:** Hvorfor skulle jeg dog gøre det? Udspillet var moralsk set ikke mit.

Det var et spørgsmål om hendes ære. Men nu er skålene atter i ro.

**BS:** Har du nogensinde overvejet, at du kunne have taget fejl?

**RSW:** [interesseret] Kun som et tankespind. Jeg er naturligvis absolut sikker i min sag.... Var der ellers mere for i dag?

#### Uddrag af retsprotokol, Dommer William F. Holding, 8.maj 1994

Thi kendes for ret i appelsag: Borgerne i Georgia vs. Robert Stanton Whetmore. Tiltalte findes skyldig i fire tilfælde af overlagt mord. Ved strafudmåling tages anklagedes familiebånd og to af ofrenes alder i betragtning.

Robert Stanton Whetmore dømmes herved til døden i den elektriske stol.

#### Fængselslægens rapport, Dr.Med. Mark Oslin, 4.maj 1995

Robert Stanton Whetmore. Mand, hvid, 36 år, 180cm, 78kg, normal bygning. God kondition og sundt hjerte. Normale motoriske evner. Kontaktlinser med styrke 1,25. God hørelse. Ar efter blindtarmsoperation. Blodtryk lidt under middel.

**Konklusion:** Emnet er fysisk egnet til at modtage straf.

#### Dossier på 300853-42245: George Aldrich



#### Uddrag af politirapport, off. Robert M. Friars, 3.februar 1993

[..] tyder på, at anholdtes moder efter faldulykken har forsøgt selv at kravle til telefonen for at ringe efter hjælp.

Anholdte har da sandsynligvis fjernet telefonen og i løbet af nogle dage opsat lydisolerede elementer. [...] død under

store smerter fra det åbne benbrud efter ca. 10 dage, svækket af blodmangel og mangel på tilstrækkelig mad og vand.

[..] liget, dreng 5 år, fundet i klædeskab i anholdtes værelse [...] identificeret som anholdtes nevø [...] mærker efter kvælning [...] anholdte forlod hjemmet og henvendte sig til politiet.

**Fængselspsykologens rapport:  
Dr. Psych. Becky Sadler, 10.juni 1993.  
Psykisk evaluering af emne 300853-  
42245, George Aldrich.**

**Dataliste:**

Emnet er opvokset i mellemindkomst-familie i Atlantaforstaden Smyrna. En storesøster, fader død, da emnet er 2 år gammel. Søster forlader hjemmet som 16-årig med lastbilschauffør. Ansat i postvæsnet ved sortering.

**Straffeattest:**

Ingen tidligere konflikt med loven.

**Duelighedsinterview:**

Emnet oplyser evner indenfor sortering, nummersystemer, manerer og huslige sysler. Intelligenskvotient målt til 88.

**Resultat af Personlighedstest:**

Emnet er samarbejdsvillig i testsituationen. Emnet er koncentreret og meget omhyggelig. Emnet kan udføre de fleste af opgaverne, men er ikke i stand til at overskue en større helhed.

Ved test af de emotionelle funktioner kan der konstateres forstyrrelser.

Emnet er tydeligt forvirret og mistroisk. Objekter, der har til hensigt at give associationer til tillid, kærlighed, tryghed og omsorg, forbindes af emnet med svigt, sorg og ensomhed. Hans forhold til kvinder er tydeligvis ambivalent - dog ofte præget af angst og vrede. Emnet har gennem sin opvækst været underlagt en dominerende moderskikkelse.

Da moderen blev ramt af en ulykke i hjemmet, reagerede emnet med et ønske om at "tage kontrol" og vise moderen, "at han nok skulle tage sig af hende, som hun havde taget sig af ham".

Emnet afskar moderen enhver kontakt med omverdenen, og da emnet ikke var i stand til at opfylde ansvaret for moderens tarv, døde hun langsomt.

Moderen har gennem emnets opvækst virket stærkt reducerende på emnets muligheder for kontakt udadtil, og dette har svækket emnets evne til at færdes i et samfund og forholde sig til virkeligheden. Emnet har tendens til raseri eller apati, når verden synes uoverskuelig og besværlig. Emnet tåler ikke larm og reagerer meget voldsomt ved udsættelse for støj. Emnet tilkendegiver en forståelse af at moderen havde brug for hjælp efter sit styrt på trappen og det resulterende åbne benbrud, men ulykken gav emnet en magtoplevelse, der sammenholdt med et ubevidst had til moderen, afskar emnet fra at handle rationelt.

Moderens skrig har yderligere forvirret emnet, og har, efter eget udsagn, adopteret moderens måde at behandle et barn på. Emnet har ignoreret moderens åbenlyse behov, i klar overbevisning om at det var det rigtige at gøre. Efter eget udsagn, ville emnet "lade hende være alene, til hun lærte at opføre sig ordentligt". Emnet bragte sin nevø til huset nogle dage efter, for at glæde moderen, men nevøens reaktion ved konfrontationen med emnets moder var alt for voldsom for emnet.

Emnet kvalte nevøen, i et forsøg på at få nevøen til at holde op med at græde. Emnet er klar over at både nevøen og moderen er døde, men emnet synes ikke at være klar over hvad han kunne have gjort for at forhindre det.

**Konklusion:**

Emnet har latente, uhelbredelige personlighedsforstyrrelser, som viser sig i en presset situation. Emnet er dog grundlæggende i stand til at skelne mellem rigtig og forkert, og er klar over sine handlingers konsekvenser. Emnet skønnes at kunne forstå sin straf.

**Uddrag af samtaler mlm. Becky Sadler og George Aldrich**

**BS:** George, prøv at huske tilbage til det tidspunkt, hvor du fik ideen til at hente din nevø Stuart. Hvorfor ville du have, at han skulle være der?

**GA:** Jeg gjorde det for mor. Hun græd og kaldte på "sin dreng".

**BS:** Din mor kaldte på "sin dreng"?

**GA:** Ja, hun råbte: "min dreng skal hjælpe nu. Kan mors dreng hente hjælp nu?" [vredt] Jeg vil ikke være mors dreng. Nu må det være en andens tur. Så jeg hentede Stuart. Så kan han være mors dreng.

**BS:** Ved du hvorfor hun græd, George?

**GA:** Hun kunne ikke lide når jeg græd. Jeg skulle blive på mit værelse. Måske græd hun fordi hun skulle blive på værelset. [Der tales et stykke tid om moderens smerter. Emnet synes ikke at være helt klar over, hvor meget moderen har lidt. Emnet kan tilsyneladende ikke sætte sig ind andres smerte.]

**BS:** Vi var ved at tale om Stuart. Hvad skete der, da Stuart kom med op?

**GA:** Han ville ikke være en god dreng. Han skulle være en god dreng for mor. Ikke lave larm...ikke græde...hjælp mor! Han ville ikke blive hos mor.

**BS:** Hvad gjorde du så?

**GA:** Jeg holdt ham, indtil han blev stille...han blev helt stille...jeg ville lægge ham hos mor, men der var så griset. Drengen må ikke blive snavset. Han var helt blød og slap at bære på. Jeg kan godt lide Stuart.

**BS:** Ved du, at nogle mennesker ikke kan tåle at blive holdt så hårdt?

**GA:** Hvad mener du? Jeg ved da godt, at han er død...men jeg har ikke slået ham ihjel...sådan rigtigt - jeg ville jo ikke gøre det. Prøver du at give mig skylden, hva? Det var ikke min skyld. Jeg vil bare have, at der er ro. Mor skal ikke råbe efter mig mere, og små drenge skal ikke græde mere. Det hele skulle bare være i orden. Der er jo ikke rigtigt sket noget.

Jeg vaskede Stuart pænt og lagde ham ind i skabet. Jeg ville lege med ham, men han var helt slap. Jeg læste historier for mor, for hun var helt stille...

[Emnet bliver pludseligt meget ophidset, og emnets attituder bliver så aggressive, at emnet må fjernes af to betjente.]

**Uddrag af retsprotokol, Dommer J.B.Williams, 3.juni 1994**

Thi kendes for ret i appelsag: Borgerne i Georgia vs. George Aldrich. Tiltalte findes skyldig i et tilfælde af vold mod mindreårig med døden til følge og et tilfælde af forsømmelse med døden til følge.

George Aldrich dømmes herved til døden i den elektriske stol.

**Fængselslægens rapport,  
Dr.Med. Mark Oslin, 4.maj 1995**

George Aldrich, mand, hvid, 42 år. 172cm, 90kg. Overvægtig. Dårlig kondition og svagt hjerte. Normale motoriske evner. Nærsynet, -7,5 og -7,0. God hørelse. Blodtryk meget over middel. Astma.

**Konklusion:** Emnet er fysisk egnet til at modtage straf.

**"Et Studie i Ondskab" i  
nyredigeret udgave kan  
købes for 50,- incl. porto.**

**Indbetal til:**

**Dansk Spil-Design,**

**Vestervang 27sttv,**

**8000 Århus C,**

**Giro 9 30 21 23.**

**Husk at skrive eget navn  
og adresse tydeligt på  
girokortet.**





# STADIG I BUTIKKERNE

Hvem har ikke prøvet at stå og famle efter ordene, når man pludselig befinder sig ansigt til ansigt med en tiltrækkende person af det svage køn? Hvem har ikke prøvet at se hende glide bort i natten, uden at man fik sagt noget, der kunne bryde isen? Hvem har ikke tænkt: "Bare jeg nu havde en kliché-håndbog, som jeg kunne trække frem og bruge til stikord"?

Nu er den her endelig! "**VIL DU SE MIN FRIMÆRKE-SAMLING?**" indeholder alt, hvad der er værd at vide om en klassisk forførelse. Bogen kan give selv den meste uerfarne mand en selvsikkerhed som Humphrey Bogart. Og i et handy format, der nemt kan skjules bag en avis eller en time manager. Køb den før dit offer!

#### HVAD KRITIKERNE SKREV:

- Den perfekte gave til manden, der har alt.
- Højspænding til sidste side.
- Jeg kunne ikke lægge den fra mig.
- Hvis du kun læser en bog om året, så lad det være denne.
- Årets store hit. Læs den før din nabo.
- Man griner og græder
- Vogt dig for efterligninger.

Anderledes, udfordrende - og Danmarks næstbedste



COMIX  
Gåsestræde 7  
5700 Svendborg  
Tlf.: 62 22 36 58

COMIX  
Gråbrødrepassagen 12  
5000 Odense C  
Tlf.: 66 11 36 58

World of wonders



# NYHEDER

## TSR INC.

**Dragonlord of Mystara** 60,00  
AD&D-Mystara roman

**Karameikos: Kingdom of Adventure Audio CD** 300,00  
AD&D-Mystara CD supplement

**Monstr. Comp.: Mystara** 180,00  
AD&D-supplement

**City of Splendors** 250,00  
AD&D-Forgotten Realms boxed sæt

**Marco Volo: Journey** 69,50  
AD&D-Forgotten Realms scenarie

**Lord Toede** 49,50  
AD&D-Dragonlance roman

**Corsairs of the Great Sea** 180,00  
AD&D Al-Quadim supplement

**The Brazen Gambit** 49,50  
AD&D-Dark Sun roman

**Van Richten's Guide to the Ancient Dead** 129,50  
AD&D-Ravenloft supplement

**The Planes of Chaos** 300,00  
AD&D-Planescape boxed supplement

## Chaosium

**Nephilim RPG** 219,50  
NYT Rollespil

## Atlas Games

**Dystopia** 90,00  
Champions-scenarie

## Games Workshop

**Death Zone** 350,00  
Blood Bowl 3rd Ed. supplement

**Space Marine 2nd Ed.** 550,00  
NY version af Space Marine

## Fasa Corporation

**Black Thorns** 100,00  
Battletech-scenarie samling

**Denizens of Earthdawn II** 180,00  
Earthdawn-supplement

**Denver** 250,00  
Shadowrun boxed supplement

**Parlath: The Forgotten City** 250,00  
Earthdawn-supplement

**Harlequin's Back** 150,00  
Shadowrun scenarie-samling

**Battletech Compendium: The Rules of Warfare** 250,00  
Battletech-regelbog

## Iron Crown

**The Assassins' Directory** 130,00  
Champions-supplement

**Northwest Middle-Earth Campaign Atlas** 300,00  
MERP 2nd Ed.-supplement

**Arabian Nights** 160,00  
Rolemaster-supplement

## Mayfair

**Player's Handbook** 180,00  
Underground-supplement

**Techno Sourcebook** 180,00  
Underground-supplement

## Steve Jackson Games

**Mage: The Ascension** 200,00  
NYT GURPS-system!

**In Nomine** 299,50  
NYT Rollespil

**Rifts Book 6: Mercenaries** 160,00  
Rifts-supplement

## West End Games

**Imperial Sourcebook 2nd Edition** 220,00  
Star Wars-supplement

**Indiana Jones: The RPG** 300,00  
NYT Rollespil

**The World of Indiana Jones** 200,00  
Indiana Jones RPG-supplement

**Bloodshadows: The RPG** 300,00  
NYT Rollespil

**The World of Bloodshadows** 200,00  
Bloodshadows-supplement

## White Wolf

**Clanbook Ventrue** 100,00  
Vampire spiller-supplement

**Los Angeles by Night** 180,00  
Vampire-supplement

**Rage Across Australia** 150,00  
Werewolf-supplement

**Technocracy: Iteration X** 100,00  
Mage-supplement

**Werewolf Storyteller's Handbook** 180,00  
Werewolf-supplement

**Wraith RPG** 250,00  
NYT Rollespil

**Wraith Character Kit** 100,00  
Wraith spiller-supplement

## Wizards of the Coast

**JYHAD Booster Pack** 27,50  
19 JYHAD Magic kort

Priserne er alle vejledende, og er fundet ved at gange dollar-prisen med 10. Redaktionen tager forbehold for ændringer og generel prisjustering.

# Af Christian P. K. Sørensen og Michael G. Schmidt

## DANGEROUS JOURNEYS

Hvad der lyder som en reklame for Aeroflot, men i virkeligheden er et rollespil, er efter en lang retsag blevet købt af TSR. Efter affærens afslutning ser det ud til at forfatteren, en vis E. G. Gyax, og TSR er kommet på talefod igen og det rygtes endda, at vi måske kan vente os nye ting fra Gary i TSR-regi. GDW som oprindeligt lancerede DJ som **Dangerous Dimensions** er dog ikke sådan til at slå af pinden. De har nemlig i mellemtiden solgt filmrettighederne til deres ellers temmeligt døde spil *Space: 1889*.

FASA har

netop udsendt et Shadowrun cartridge til Sega-maskiner.

Et BattleTech cartridge følger snart efter og allerede i August kommer BattleTech Compendium på CD-ROM med masser af animeret grafik.

Efter at TSR åbnede porten med deres First Quest CD-pakke (anmeldes i Fønix 4) vil vi formentlig se flere og flere rollespil overført til eller kombineret med elektroniske medier.

Det' bare cyber, manner!

**CYBER, MANNER!**

## IN NOMINE

Fra Steve Jackson Games kommer den seneste tilføjelse til de populære dark/gothic/punk/-pseudofilosofiske rollespil. *In Nomine* handler om engle og dæmoner der udkæmper den endelige kamp for fri vilje, og er sikkert et ganske udmærket spil. Hvad der dog er mere interessant er, at der er tale om en oversættelse af et fransk spil af Croc. Har det store USA fået øjnene op for, at der også sker interessante ting på den anden side af Atlanten? Kult og *In Nomine* tyder på det.



### NAZIS... I HATE THESE GUYS!

West End Games nye spilsystem hedder ikke StoryMaster som nævnt i Fønix 2, men derimod Masterbook. De første udgivelser i systemet er Indiana Jones og Bloodshadows; et såkaldt Fantasy Noir spil, som vi vil vende tilbage til.

## THE NUMBER OF THE BEAST

Wraith bliver efter alt at dømme sensommerens store must-have-item, ikke mindst når White Wolf samtidig udsender en særudgave indbundet i sort læder. At dømme efter udbud og efterspørgsels-teorien bliver det en ganske kostbar affære, da der her er tale om nummererede bøger. Hvor mange? 666, selvfølgelig...

## ROLLESPILSMORD

Vor mand i Madrid beretter:

Spansk TVE fortalte i nyhedsudsendelsen "telediario" onsdag d. 8-6 at to unge rollespillere er blevet anholdt, sigtet for mord. Angiveligt var de to unges spilpersoner blevet beordret til myrde en mand i et "djevlespil". På vej hjem fra spillestedet stødte de på en midaldrende mand ved et busstop, hvorefter de trak deres knive og stak ham ned. Desværre var det ikke muligt at få uddybet historien, men vi vil forsøge at følge den op i næste nr.



# ANMELDelser

## BLOOD BOWL 3RD EDITION

### Brætspil af

Jervis Johnson og  
ofgigigfogigo, m.f.  
Games Workshop  
300 kr.

Anmeldt af  
*Kristoffer Apollo*



"Endnu en papaske fra 'Firmaet Som Ud giver Gode Spil For Siden At Score Profit På Dem Ved At Lave Nye Udgaver Og Supplementer Der Ødelægger Den Oprindelige Idé'.

Det tænkte jeg da jeg så den nye version af mit yndlings-Games Workshop-spil, **Blood Bowl**. Det går aldrig godt, tænkte jeg. Efter at have læst og prøvespillet det vil jeg sige, at det kunne bestemt have været værre.

3.-udgaven følger Games Workshops generelle linie: De starter med at udgive et spil og fylder derefter supplementer på, indtil der er så mange underlige særregler og -tabeller, at selv den stakkels spildesigner må give op og indrømme, at han ikke længere kan finde ud af sit eget spil. Derefter laver han så en ny udgave af spillet, der er præget af én tanke: Det skal være simplere!

Og 3.-udgaven af Blood Bowl er da også simplere og mere strømlinet end 2.-udgaven var endt med at være. En markant forskel er, at næsten alle terningslag nu rulles med en enkelt terning i stedet for to. Det gør det selvfølgelig nemmere at overskue - men ændrer også spilbalancen væsentligt, fordi spillertyper, der er dygtige til noget, nu har større fordele end i det gamle spil, fordi modifikationer af terningslaget betyder relativt mere. Det betyder for eksempel, at det nu er temmelig håbløst at forsøge at kaste for alle andre end **Throwers** og **Catchers**. Eksempelvis har et **Quick-Pass** mellem to **Human Linemen** (der burde være relativt nemt) kun 45 procent chance for at lykkes med de nye regler. Med de gamle var chancen trods alt 72 procent.

Både på dette og andre punkter har designer **Jervis Johnson** valgt at se tilbage på 1.-udgaven af Blood Bowl og hente inspiration derfra. De nye regler er et skridt tilbage mod de helt gamle, hvor man stillede alle sine spillere op på en linie - og derefter lod dem stå og nikke skaller, indtil det ene hold gav op, hvilket betød at det kun kunne

betale sig at spille brutale voldshold (såsom dværge eller udøde).

Men 3.-udgaven er trods alt ikke det rene skidt. Der er blevet plads til nogle hårdt tiltrængte ændringer - den væsentligste synes at være, at kampene nu er delt op i to halvlege på hver otte runder, i stedet for at man bare spiller til det ene hold har scoret tre gange. Hurra for det - det vil sige, at det hold, der starter med bolden, ikke længere har en kæmpe fordel.

En anden interessant regel er, at et holds tur stopper øjeblikkeligt, når noget går galt for dem. Jeg kan ikke rigtig finde ud af, om jeg personligt synes, det er smart eller ej.

På den ene side tvinger det spillerne til at tænke sig om, før de forsøger noget, men på den anden side kan det nemt gøre spilleren både kedeligt, fordi man bliver bange for at tage chancer, og rodet, hvis den ene spiller pludselig er uheldig med sine terningslag. Reglen gør det i hvert fald svært at forudsige hvad der sker, og det har jo en vis underholdningsværdi i sig selv.

Som tidligere nævnt virker det som om spillet bliver mere klumpet, og ofte ender med at blive afgjort af et enkelt touchdown - blandt andet på grund af reglen om, at turene skifter tilfældigt. Det vil sige, at de voldelige hold, som dværge eller orker, har en stor fordel i det nye spil. Og så selvfølgelig elverne, der som de eneste har en reel chance for at løbe og kaste sig igennem. Jeg har en mistanke om, at Games Workshops designere render rundt med spidse øre-atrappes og højt farvet hår i deres fritid. I hvert fald er 3.-udgaven af Blood Bowl ingen undtagelse fra firmaets gode gamle princip: *Elvere er bare bedre.*

Og apropos bedre: Flottere og mere strømlinet designet, dét er det nye Blood Bowl i forhold til de to gamle udgaver. Denne gang leverer de et rigtigt pænt papbræt at spille på, og både plastikfigurer, layout og tegning har fået et smukkere finish.

Alt i alt vil jeg mene, at 3.-udgaven af Blood Bowl er et flot, sammenhængende spil, der nemt kan give dig et par timers morskab med at rulle terninger og tæske løs på dine venner. Men hvis du hellere vil have et spil med vægten på det taktiske, vil jeg foreslå, at du løber ned i forretningen og køber 2.-udgaven, inden den bliver fjernet fra hylderne...

## BRAM STOKER'S DRACULA

Nyt rollespil af  
Barry Nakazono.  
Leading Edge  
180 sider, 220 kr.

Anmeldt af  
*Michael G.  
Schmidt*



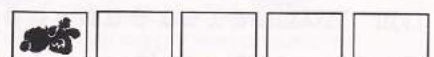
Ja, den måtte jo komme før eller siden. Efter **White Wolf's** massive succes med **Vampire**-rollespillet, hvis atmosfære og miljø var et syret mix af **Anne Rice's** halv-erotiske romaner og **Bram Stoker's** gotiske epos om Grev Dracula, har det mindre kendte rollespilsfirma **Leading Edge** nu taget bolden op og udgivet det "officielle" **Bram Stoker's Dracula**. Og, jeg kan ligeså godt sige det for starten, det er de ikke sluppet heldigt fra!

Bogen er opdelt i en række kapitler, der hver især omhandler forskellige emner indenfor rollespillet - være det sig skabning af PC'ere, vampyr-samfund (nærmere en stereotypisk gennemgang af filmen, der både mangler originalitet og rollespils-brugbarhed), kamp-regler og de sædvanlige Leading Edge 30-siders tabeller. Det faktum, at grundreglerne i spillet er de samme som i f.eks. **Aliens** og **T2** bevirker, at hvis man vil kritisere systemet skal man gøre det over hele linien - og det vil jeg så hermed gøre!

Regelsystemet er uninspirerende, fantasiløst og virker som om, det er skrevet til et system fra midten af halvfjserne. Terningerul prioriters over alt andet, samtidig med at den historiske baggrund og de atmosfæreskabende beskrivelser kan ligge på bagsiden af et 5,00 kr's firmærke - og det selvom Leading Edge så flot proklamerer, "at det er historien det kommer an på"!!! Hyklerisk - og meget kommercielt, vil jeg sige...

Og som prikker over i'et: Layout'et! Det kan bedst beskrives som en pixie-bog mixet sammen med det nyeste katalog fra Jysk Sengetøjslager! Det er simpelthen så ringe og så kedeligt, at jeg ikke vil spille mere spaltepads på det.

Alt i alt har jeg kun et råd til potentielle købere: **LAD VÆR!** (Hvis der er nogen der undrer sig over at dette produkt alligevel fik én rotte - ja, så skyldes det de flotte farvefilmbilleder der pryder midtersiderne...)



**WEREWOLF  
2nd EDITION**

**Werewolf**  
grundbog af  
Mark Rein<sup>o</sup>Hagen  
White Wolf  
310 sider, 250 kr.

Anmeldt af  
Michael G.  
Schmidt



**Werewolf 2nd Edition** med undertitlen, Apocalypse Now (er dog slettet fra selve bogen) et er produkt som mange, heriblandt undertegnede, har set frem til i lang tid.

Men nu er den her så - i flot hardcover (ja, der er stadigvæk mærker efter kløer i omslaget), endnu mere fristende end tidligere, og jeg vil godt allerede tage munden fuld og klassificere den som et "must-have" produkt for den tilvante Storyteller.

Som så mange andre **White Wolf**-produkter (læs: **Vampire**) var første-udgaven af **Werewolf** smækfyldt med mere eller mindre meningsforstyrrende fejl. "Se side XX", billeder hvor kunstnerens navn var skåret væk, løse sider og forsvundne linier var alle velkendte problemer i denne sammenhæng - men ikke mere!

Næsten da...

M.h.t. indhold er der ikke meget at fortælle - det er primært det samme materiale som i 1st Edition (Mark Rein<sup>o</sup>Hagen er dog ikke ene forfatter mere - denne gang har han fået "hjælp" af Robert Hatch og Bill Bridges). En stor forskel er dog, at baggrundsektionen, hvor bl.a. Garou-familierne, deres historie og deres indbyrdes forhold bliver beskrevet, er blevet kraftigt udbygget og ekspanderet. Ved dette har forfatterne opnået, at hvor man måske kunne opfatte varulvene som en billig Vampire-dræbermanskine-klon i den første bog, kan det nu slås fast, at der er mere til The Garou end som så.

Et andet lille pædagogisk tiltag der i hvert fald hos mig scorer point for originalitet er, at i stedet for et rent tekst-eksempel, når en rollespils-session skal beskrives, kan man nu finde en tegneserie i bogens bagerste halvdel, der på 2 sider ad gangen forklarer hvorledes terningslag, forskellige checks og varulvenes diverse mystiske kræfter fungerer i spillet. Kudos til White Wolf for det.

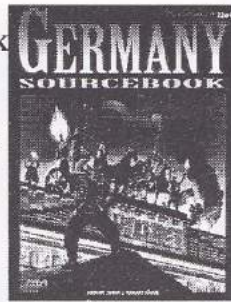
Noget man måske savnede i 1st Edition var mere info om "The Umbra" - varulvenes spirituelle verden. Dette er der dog i mellemtiden rådet bod på ved den exellente bog, "Umbra - the Velvet Shadow", og i 2nd Edition er dette så også blevet yderligere udvidet.

Som konklusion må jeg sige, at jeg er imponeret. **Werewolf** er endelig blevet til en samlet pakke, et afpudset rollespilssystem, hvor det før virkede lidt for ufuldendt, og står nu ikke længere i skyggen af sin "storebror", **Vampire**. Denne bog fortjener en plads på enhver Storyteller's hylde.

**GERMANY  
SOURCEBOOK**

**Shadowrun**  
supplement af  
Michael Immig og  
Thomas Römer  
FASA Corp.  
160 sider, 180 kr

Anmeldt af  
Matias Stuvén



Endelig er Danmark blevet omtalt i et officielt FASA produkt. At Danmark sammen med Holland mange steder er under havets overflade er noget man bare må lære at leve med. Det var også på tide, at der kom noget baggrundsmateriale om Europa, hvilket der er masser af i dette supplement.

Som næsten alle andre **Shadowrun**-produkter er **Germany Sourcebook** et flot produkt. Farveillustrationerne er dog over den normale kvalitet og sprudler af genialitet. Produktet er originalt skrevet af tyskere og senere oversat til engelsk af FASA's egne folk. Dette giver produktet (ligesom **London Sourcebook**) et lokalt præg, som amerikanere ikke ville kunne give det. Traditioner og tendenser fra fortidens og nutidens Tyskland bæres videre til Tyskland anno 2054. Det giver produktet en troværdighed, som er nødvendig for at kunne spille i den setting.

Det historiske aspekt, der forklarer hvorfor Tyskland er i den tilstand den er i nu er overordentligt spændende, men kan til tider virke en smule irrelevant for spillerne i 2054. Det giver en dybdegående indsigt i tysk politik og mentalitet, samtidig med at Euro-krigene bliver beskrevet i en, synes jeg, forkortet version. Der er et par kritikpunkter udover de nævnte, nemlig at der er nogle uoverensstemmelser mellem dette produkts historie og den der står beskrevet kort i **Harlequin**. I **Harlequin** er der omtalt mange flere delstater, end dem som er i **Germany Sourcebook**.

Materialet der beskriver Tyskland og dens delstater er meget dybdegående og spændende læsning. De mange mulige konflikter mellem stater, provinser, religioner og corporations giver landet rige muligheder for runs af alle slags. Et naturligt startsted for spillere vil være Berlin, hvor anarkismen er en livsform mange nyder af. Berlin er Tysklands Seattle, dog meget mere ukontrollerbar.

Udover at give en realistisk, omend meget kompleks kampagne beskrivelse, er det et meget interessant produkt, der giver en lyst til at smide sine runners til Tyskland. Men produktets helhedsindtryk bliver ødelagt af småting, såsom at decker-kommentarerne ofte ikke er brugbare og nogle meget komplekse monologer om anarkisme. I Tyskland er der nogle steder specielle baner i luften for hoover-biler!! Siden hvornår er hoover-biler blevet standard i **Shadowrun**?

**THE ETERNAL  
BOUNDARY**

**AD&D Planescape**  
scenarie af  
L. Richard Baker III  
TSR Inc.  
32 sider, 98 kr.

Anmeldt af  
Martin S. Winther



Med introduktionen af **Planescape** satte **TSR** en ny standard for deres produkter. **Planescape** var en utrolig god ide, omsat til brugbart materiale gennem et brugervenligt layout og en intelligent struktur. Det første modul til **Planescape** er ikke nogen undtagelse. **The Eternal Boundary** er et begynder scenarie som tager sit udgangspunkt i **Sigil**; den forunderlige by midt i de ydre planer. Uden at skulle afsløre for meget af selve plotet, så får spillerne til opgave at opsøge en gammel tigger og fattiglem som holder til i byen værste slum, kendt som "The Hive". Hurtigt leder historien karakterene på afveje og som handlingen skrider frem står spillerne overfor langt større fjender end først antaget. Som det fremgår er selve opbygningen af scenariet ganske traditionelt. For en gang skyld er det traditionelle blevet modulets styrke. Scenariet er fri for alle mulige strukturelle "børnesygdomme". Samtidig har spillederen frihed under ansvar. Hvert enkelt afsnit er bygget op af en lang række begivenheder, men det er spillederen selv som styrer rækkefølge og forløb. Historien er godt proportioneret, med lige dele af eventyr, kamp og atmosfære. Specielt i den tredje og sidste del af scenariet, hvor det traditionelle opgør finder sted, træder de fantastiske elementer frem i fuldt flor. Hatten af for det.

Sammen med scenariet følger en skærm, der ligner alle andre GM skærme man kender til. Ydersiden indeholder 2 kort for spillerne. Indersiden indeholder 3 kort samt alle stats om karakterer og mønstre. På den måde er stats'ne helt fjernet fra selve scenariet, der er en smukt illustreret, men dog kun er en 32 siders sag. Selve siderallet er det eneste rigtig skuffende. Scenariet overlader en del til spillederen og til ca. prisen på en flad hund, kunne jeg godt have ønsket mig lidt mere gods. Men igen, måske ville det bare blive til unødvendigt fyld.

Til slut vil jeg dog gerne give udtryk for en stille jubel. I et velfungerende og underholdende scenarie giver selveste **TSR** nyt liv til rollespillet. Gang på gang fremhæves betydningen af at kunne rollespille sig ud af problemerne og der lægges også stor vægt på, at den største belønning i scenariet er at have spillet og gennemført det på en ordentlig måde. **Experience Points** omtales nærmest kun som et sidebemærkning. Hurra...



# Brug dine penge fornuftigt - lad være med at abonnere på Fønix!

**Et abonnement på et blad er en seriøs overvejelse.** Man skriver jo under på noget, hvilket vil sige man forpligter sig. Det er jo farligt. Hvem ved hvad ens navn bliver brugt til? Måske bliver man registreret!! Man kommer i et arkiv, og kommer på en liste!! Og hvem ved hvad ens penge bliver brugt til? Det kan da ikke koste så meget at lave et blad?

**Næh**, du skulle hellere bruge dine penge på noget fornuftigt. Her er et par eksempler på hvad man kan få for 150 kr;

- En billig middag i byen
- 2 dårlige AD&D scenarier
- En flaske god whisky i Kastrup lufthavn
- En CD med **Ace of Base** eller **Meat Loaf**
- 4,2 numre af **Fønix** i løssalg
- 30 par tennissokker på discount
- 1/2 Peter Høeg roman
- En gammel dansk folkekomedie på video

**Men** du kan sagtens undgå os...

**Sådan** gør du:

- Lad være med at gå på posthuset og indbetale **150 kr** på girokonto: **1 64 47 93** (Phoenix, v/ Christian P. K. Sørensen, Olufsvej 8, 2100 København Ø.)
- Skriv ikke dit eget navn under indbetaler, og slet ikke dit tlf. nr.
- I rubrikken "Eventuelle meddelser vedrørende betalingen" skriver du absolut ikke hvilket nummer af Fønix du vil starte med.

**NUMMER 4  
UDKOMMER DEN  
1. SEPTEMBER**



## I NÆSTE NUMMER:

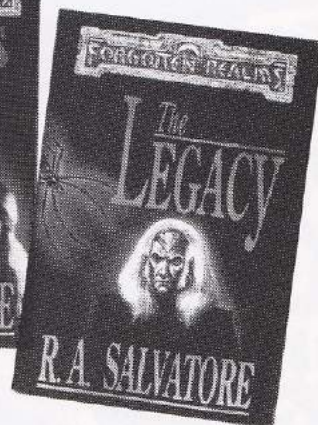
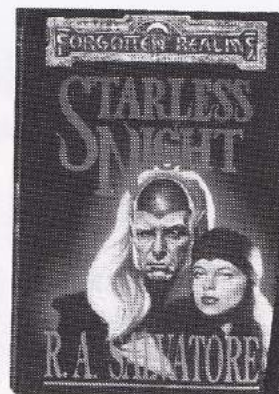
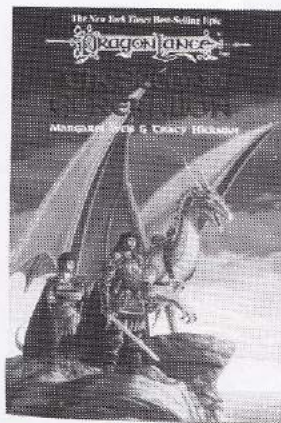
- TID TIL AT HØSTE -  
Gotisk AD&D-scenarie.
- PANDORA'S ÆSKE -  
Brug symbolerne til noget!
- GENRE-ARTIKEL -  
Hvad gemmer der sig i fantasy?



## HARD COVERS

Før 149,-.  
NU pr. stk.

# 99,-



# BØGER PÅ TILBUD

## HOS DANMARKS STØRSTE KÆDE MED ROLLE- OG BRÆTSPIL!



## FANTASY PAPERBACKS

Ikke kun det du ser her, men KÆMPE UDVALG på lager.  
Normalpris pr. stk. 59,-  
Tilbudspris

# 3stk. 99,-



**Alle tilbud gælder fra 1. juli til og med 1. september**

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



Bog & idé Postordre	Postbox 203	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Lyngby Storcenter 54	2800 Lyngby	Tlf. 45 87 04 45
Bog & idé	Vestergade 59-61	5100 Odense C	Tlf. 66 11 40 33
Bog & idé	Rådhusstorvet	7100 Vejle	Tlf. 75 82 05 44
Bog & idé	Kongengade 33	6700 Esbjerg	Tlf. 75 12 11 77
Flensborg Bog & idé	Stændertorvet 4	4000 Roskilde	Tlf. 42 35 00 08
Nytorv Bog & idé	Nytorv 4	9000 Ålborg	Tlf. 98 11 66 11
ClemensBro Bog & idé	Åboulevarden 50	8000 Århus C	Tlf. 86 13 39 55

**NY!**

Daemone II

VANG 91

