

Rollespilsmagasinet

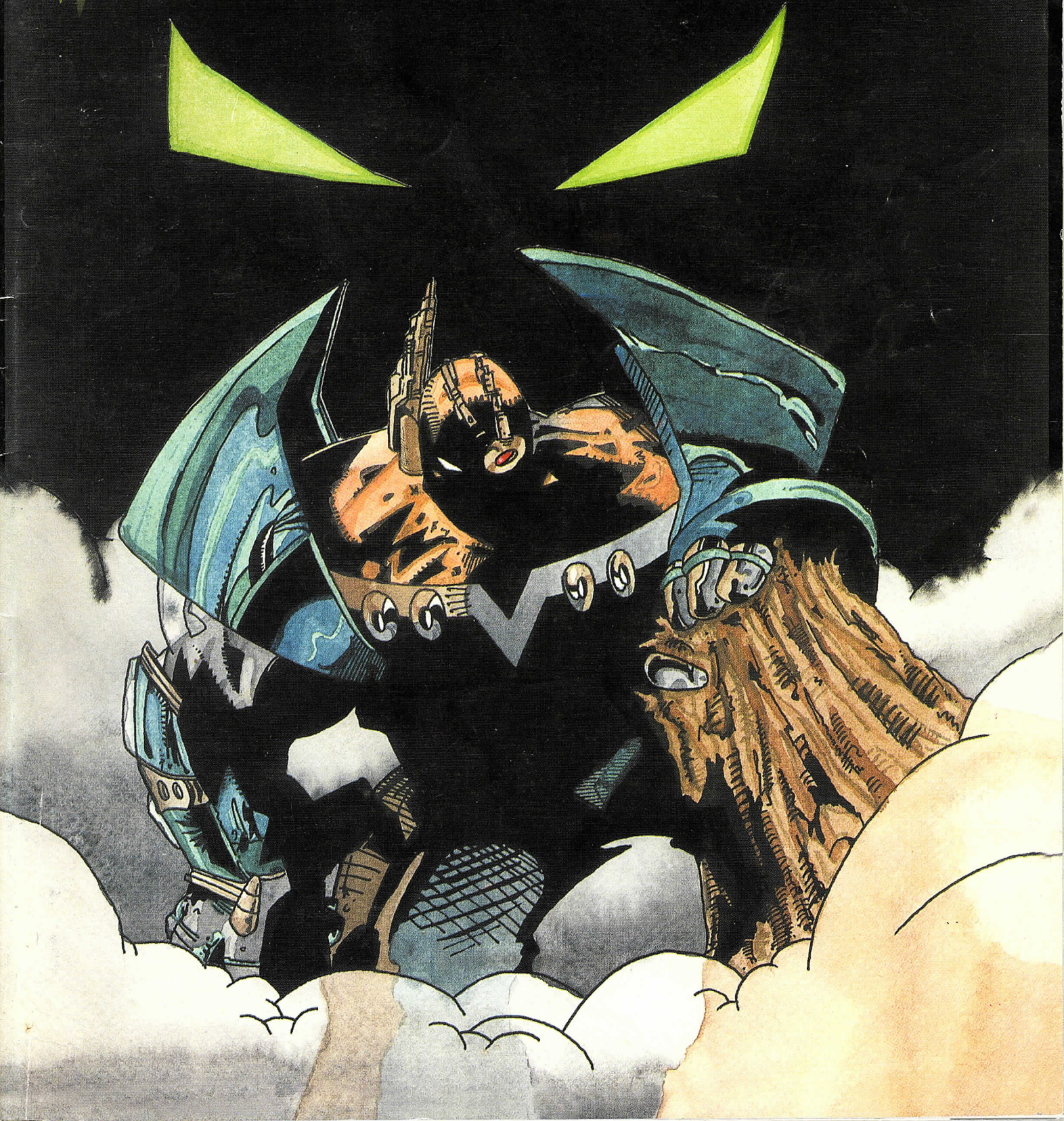
Tema:  
**Cyberpunk**  
med bl.a.:

# Fønix

Nr. 25 • Maj 1999 • Kr. 39<sup>95</sup>

Cyberscenariet  
**Neongud**

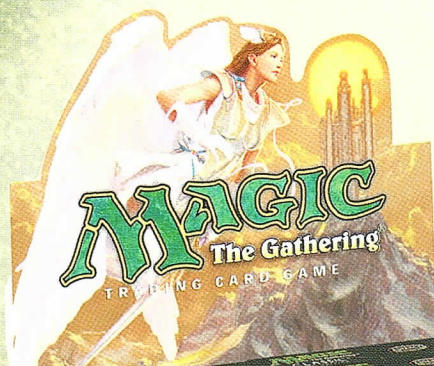
Kortspillet  
**Netrunner**  
og meget mere...



# CLASSIC

SIXTH EDITION

## Navnet siger det hele.



15 korts  
boosterpakker



Classic spil for 2 spillere



75 korts turneringspakker



Et klassisk spil  
fortjener en klassisk  
udgave, og det er  
netop hvad vi har  
lavet.



Magic: The Gathering® – Classic™ (sjette udgave) vil være den nye Magic grundserie i de næste par år.

Fra 1. juni 1999 vil den erstatte Fifth Edition™ serien i turneringer.

Der er lavet nogen forenklinger af reglerne i Classic (sjette udgave) serien. Disse regelændringer kan du finde på [www.wizards-europe.com](http://www.wizards-europe.com) fra 26. april.

Magic: The Gathering.

MAGIC  
The Gathering

Wizards  
OF THE COAST

MIDGAARD



For yderligere information kan du ringe til Kundeservice på 32 96 66 29 eller mail på [kundeservice@midgaard.dk](mailto:kundeservice@midgaard.dk)

# LEDER

»For ikke så længe siden i et land, langt, langt væk, boede der en lille madglad halving, ved navn Jobo. En dag, da Jobo var til fest i nabobyen, mødte han Onkel HC, som mente at Jobo burde få sig et arbejde, og ikke gå at spise hele tiden. Så onkel HC overtalte Jobo til at overtage et lille bladprojekt for rollespillere. Først ville Jobo ikke, men da onkel HC lokkede med at redaktøre får lammekølle til morgen, middag og aften, året rundt, kunne Jobo ikke modstå længere. Nu var Jobo jo ikke så dum, at han ville køre et blad helt alene, så han kontaktede sin kammerat Bubbi Bjørn, og spurgte om ikke han ville hjælpe. Bubbi Bjørn havde altid været lidt af en god ven, og da han godt kunne se at Jobo var i lidt af en knibe, sagde han straks ja; han kunne jo godt se, at Jobo aldrig ville få et blad på gaden hvis han selv skulle gøre det hele.«

Det blad du holder i hånden er Fønix nummer 25, og temaet er cyberpunk. Fra dette nummer har Fønix fået, ikke en, men hele to nye redaktøre, og vi har delt arbejdet mellem os, så vi hver især er ansvarlige for hver andet nummer.

Dette skulle medføre at vi får bedre tid til at samle artikler.

Brian Graversen, redaktør.

**Ansvarshavende redaktør**

Brian Graversen

**Produktionschef**

Søren Parbæk

**Layout**

Saltfisken

Layout@sleipner.dk

**Kortspil**

Mads Lunau.

**Illustrationer**

Søren L. Hansen

**Forside**

Søren Egekvist

**Redaktionens adresse**

Brian Graversen  
Spobjergvej 88, 4  
8220 Brabrand  
Tlf. 89 44 93 62.

**Abonnementservice**

Carsten Jørgensen  
Bårsevej 21  
2650 Hvidovre

Søren Parbæk  
Tlf. 26 15 56 31

**Annoncer**

Peter Bengtsen  
Tlf. 86 24 76 67

**Tryk**

Hjørring Bogtrykkeri  
Tlf. 98 92 03 02

Fønix udgives af Sleipner – Landsfor-  
eningen af rolle- og konfliktpillere i  
Danmark.

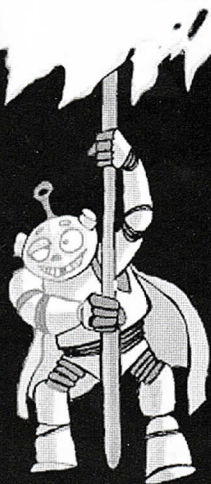
Eftertryk, citater eller diverse fotogra-  
fisk gengivelse kun tilladt ved ud-  
trykkelig kildeanvendelse og dato.

Enhver omtale af firmaer og/eller pro-  
dukter er ikke en tilsigtet provokation  
af de respektive varemærker og/eller  
ophavsrettigheder.

Fønix © Sleipner 1999

# GOBLIN GATE

Nyheder  
 Rollespil  
 DVD  
 Games  
 Workshop  
 Rollespilsbøger  
 Video  
 Romaner  
 Kort  
 PC Spil  
 Magic



# Bestil på [www.goblingate.dk](http://www.goblingate.dk)

Surf ind og se  
 nyhederne.  
 Nu kan du  
 også bestille  
 dine varer  
 i samme  
 omgang.

## Brug indkøbskurven



Gå til  
 kassen

Slet denne  
 bestilling

Vælg  
 Kategori

Specialpris på  
 Star Trek  
 For Abonnenter

Der tages forbehold for prisændringer og tastefejl



Goblin Gate  
 Danmarksgade 66-68  
 9000 Aalborg  
 Tlf. 98 13 37 24  
 Fax 98 13 45 24

Goblin Gate  
 Kystvejen 27  
 8000 Århus  
 Tlf. 86 19 43 11

# INDHOLD

Nyheder	6
Netrotten	7
Neongud	8
Cellen	14
Stormtiden	14
Dokumenterne	16
En hackers bekendelser	17
Søslottet	18
Netrunner	20
Kalenderen	21
Magic siderne	24
Almindeligheder	24
Konkurrencen	25
100.000,- spillet væk i Oslo...	25
Hjernegymnastik til OL?	26
Den lokale Helt	26
En brandny klassiker	26
En figurs tilbliven	28
Mit hjernespins erindringer	30
Legendernes Tid	32
Vejen til kedsomhed	34
Sleipners generalforsamling	35
Anmeldelser	36
Guide til Camarilla	36
Maskefald	37
Renraku Archlogi: Shutdown	38
New Seattle	40
Eye of the Wyvern	41
Næste nummer	42

### **FASA stopper udgivelsen af Earthdawn linien**

Grunden til dette er, ifølge FASA, at de ikke føler at de kan tage sig den tid, det vil tage at forsætte Earthdawn i den samme høje kvalitet som hidtil, da de planlægger to nye linier. Desuden har Earthdawn har ikke haft de salgstal, som FASA ville have, for at blive ved med at udgive Earthdawn.

De to nye spil fra FASA er ikke rollespil, men et boardgame, Crimson Skies, og et figur sciencefiction krigspil Vor i stil med Warhammer battles og 40k.

FASA vil blive ved med at sende bøger ud til Earthdawn i et par måneder, og har lagt deres nye sourcebook Dragons ud til gratis download på deres website <http://www.fasa.com/EarthDawn>.

### **GURPS har fået licens til Conspiracy X**

Eden Studios og Steve Jackson Games går sammen om at lave New Millennium Entertainments Conspiracy X rollespil. GURPS Conspiracy X vil blive skrevet, redigeret og få lavet layout af Eden studios stab og vil blive udgivet af GURPS. Indtil nu er der ikke fastsat en udgivelsesdato, men det skulle være klar i løbet af 1999.

### **Hogshead publishing planlægger en ny linie**

en sjov rollespils linie i stil med Baron Münchhausen.

De kalder deres nye linie af rollespil New Style som skulle være lavpris, genre blandende og grænse overskridende. De regner med at udgive et New Style rollespil hver sjette måned i stil med Baron Münchhausen.

Hogshead publishing har to planlagte rollespil i øjeblikket:

#### **Puppetland og Power Kill**

John Tynes, manden bag Pagan Publishing har skabt to ekceptionelle korte og uafhængige rollespil: Puppetland and Power Kill. Begge spil har været tilgængelige som freeware i flere år, og er begge blevet revideret og udvidet for den nye udgave.

Puppetland er et surrealistisk barnligt mareridt i en verden, hvor Mr Punch har slået den venlige gamle legetøjsmager ihjel, og overtaget kontrollen ved hjælp af sine håndlangere, trædukkebøllerne – the nut-crackers.

Men Judy, Punchs tidligere elskerinde er fast besluttet på at rydde Puppetland for hans ondskab.

Men det vil ikke forstyrre dig så meget som Power Kill. Power Kill er et meta-RPG af psykologisk karakter, som udforsker grænserne mellem virkeligheden og make-believe, og som stiller ubehagelige spørgsmål om, hvor spillere slutter og karaktere begynder.

**Forventet udgivelse:** August 1999

Youdunnit er efterfølgeren til The Extraordinary Adventures of Baron Münchhausen og skulle være i samme stil.

Denne gang handler det om mordmysterier i stil med How to Host a Murder. Et spil for hurtige hjerner, hvor du prøver at give de andre spillere skylden før de når at give dig den.

Beskyldninger, alibier, skjulte hemmeligheder og dramatiske afsløringer spiller alle en rolle i dette spil, hvor du skulle kunne spille den samme sag flere gange, og hver gang med en forskellig skurk.

Regelbogen vil indeholde mindst ti ready-to-play forfærdelige forbrydelser.

Youdunnit er lavet af James Wallis og for 4-6 spillere.

**Forventet udgivelse:** August 1999

# NYHEDER

AF DENNIS LARSEN

Velkommen på Spindet, det første spæde skridt mod den frie matrix, nattens ende-løse drøm om Cyberspace. Sluk lyset, boot op, jack in...Gør dig fri af virkeligheden og følg rotten mens natten kværner de sidste rester af den falske virkelighed bort og efterlader dig svævende mellem Nettets bit-filamenter. Følg min hale mens du tuner ind på...

#### <http://yp.shoutcast.com/>

Her finder du underlægningsmusikken for de næste mange timer. Det er Streaming MP3 (<http://shoutcast.com/info.html> for de rigtig nysgerrige), og hvis du har den nye udgave af Winamp er det bare at klikke på linksene, og vælge 'open' istedet for 'save to disk'. Vælg 'play location' i Winamp, og tun for eksempel ind på 204.213.232.9:8303 (GoaBlaze), 128.61.75.117:8000 (Core-Dump) eller 209.76.160.94:8070 (Goth/Industrial). Winamp fås på <http://www.winamp.com/download/index.html>.

Nattens emne er Cyberpunk. Nettet er fyldt til bristepunktet med Cyberpunk, som en naturlig forlængelse af hvad der startede som en litterær genre og udviklede sig til en livstil. En drøm. En vision. Måske et håb. Men hvad er det? Hvad er det de alle sammen poster og uploader om? Følg min hale gennem rørene...

#### **Den ægte vare: Cyberpunk-FAQ'en**

<http://www.sonoma.edu/clubs/ComputerClub/folder/Cyberpunk.faq.html>

Her er FAQ'en (Frequently Asked Questions) fra nyhedsgruppen alt.cyberpunk. Et godt sted at starte hvis du ikke er helt sikker på hvad Cyberpunk er. Her er også en rigtig god liste over bøger indenfor genren, hvis de ikke allerede fylder i dine reoler.

#### **Blade Runner: Ikke til at komme uden om**

Blade Runner står for mange som ren- dyrket Cyberpunk, så lad os pile forbi <http://www.bladezone.com/content2.html>.

Her er sagerne for Blade Runner fans. Interviews, manuskriptet i indtil flere versioner, billeder, lyde og musik i høj kvalitet. Du kan også abonnere på deres newsletter. Her findes også en chat for fans, der holder månedlige møder (<http://www.bladezone.com/bladechat.html>) og originale historier (af svingende kvalitet) der foregår i Blade Runner verdenen. 'POV' er læseværdig, om ikke andet så for idéen.

#### **The Matrix Has Got You!**

Nu vi er ved Cyberpunk-film, så synes jeg The Matrix er et godt bud, omend alternativt. Vi piler hastigt over til [www.whatisthematrix.com](http://www.whatisthematrix.com)

Hjemmesiden for filmen. Her kan du se alle trailer-varianterne (Manson-udgaven er min favorit!), spille adrenal-piskende shoot-'em-up (kræver Shockwave-plugin), læse alt om de fede special effects, og downloade billeder til desktoppen. Det hemmelige password er: steak. Og hvis du ikke har set Matrix endnu, så ved du ikke hvad dit liv mangler! :)

#### **Cyberpunk: 2020 og Shadowrun**

##### **Oldies But Goodies**

Lad os forlade filmens verden, og fluks pile videre over til rollespillets for et kort øjeblik. Her finder vi en side dedikeret til Cyberpunk:2020 på <http://users.aol.com/morninman/cybrindx.htm>. Foruden at indeholde foreslag til Ocean-Punk med en samling vidunderlige karkerskitser, er der også en masse nyttige links til andre Cyberpunk:2020 sites. Pile selv videre, og check især <http://www.geocities.com/Area51/7038/> ud: Aliens til Cyberpunk:2020! Ikke specielt stemningsættende, men proppet med regler til at lette integrationen. Et kig på <http://barador.gameverse.org/neo-city/neo-city.htm> vil afsløre at her arbejdes der på en 3rd edition udgave af Cyber-Punk:2020 som et fælles online-projekt. Bidrag med dit udspil!

Vi haster videre over Spindet til <http://www.mblade.demon.co.uk/archive.htm>,

en site dedikeret til gode, gamle Shadowrun. Her kan blandt andet findes scenarier lige til at downloade. Men den bedste og mest omfattende site er sandsynligvis <http://shadowrun.html.com/>, der har flere Shadowrun sites under sin paraply. Herfra kan du også pile videre på egen hånd via The Shadowrun Webring til andre relaterede sites.

Lad os lige pile forbi <http://www.ing.puc.cl/~jszagal/Cyberfonts.html> og hente et par fonte til de næste mange Cyberhandouts. Og så følger vi den næste tråd ud i dataregnen...

#### **MUSH: Online Rollespil**

Der findes et hav af online rollespil i alle mulige former, farver og varianter. Og selvfølgelig er der også Cyberpunk-sites derude, eller det der ligner, nemlig Shadowrun. Hvis du ikke allerede har prøvet at spille rollespil online, så er her en lille guide: <http://www.best.com/~merlin/mush-help.html>. Med den i potten kan du prøve at Telnet til Shadowrun Detroit på [joshua.dnaco.net](http://joshua.dnaco.net) 4201. Frag it, chummer!

#### **Se Det Ske**

Cyberpunk startede som en litterær genre, så følg min hale forbi <http://www.achilles.net/~jgreen/>, hvor du finder en online Cyberpunk novelle i stadig produktion. Check ind og følg med, mens jeg piler videre...

#### **To Prevent Extinction...**

Lad os lige stoppe ved en fyr der laver Cyberpunk-agtige smykker på <http://www.kinetic-arts.demon.co.uk/work/work.htm>. De er fascinerende og har indbyggede funktioner, såsom Satellite of Love, der kan blokere mobil-telefoner på kort afstand. Desværre ser det ikke ud til at han vil sælge. Men man kan jo altid prøve med en Email....

#### **The Transhuman Society:**

##### **På Forkant med Menneskeheden**

Rollespillet tilside, så findes der mange andre Net-ressourcer for den sultne Cy-

# NEONGUD

AF JENS CHRISTIAN HOFF

berpunk-sjæl. En af de mere mærkværdige sites kan findes på <http://www.aleph.se/Trans/index.html>. Her kan du læse om en flok mennesker der arbejder på at udvikle menneskeracen til dens fulde potentiale – og videre. De forsker i kunstig forlængelse af livet på alle måder, nanoteknologi, cryonics, og sidst men ikke minst at uploade den menneskelige sjæl til maskinerne. Deres umiddelbare plan dækker den næste million år – og så er vi bare lige begyndt. Udover at være underholdende og tankevækkende læsning er det også godt stof til scenarier.

## The Cyberpunk Project: You Will Assimilate!

Nå, så du vil gerne være Cyberpunker? Jamen, følg min hale til <http://project.cyberpunk.ru/>, hvor en entusiastisk gruppe af net-mennesker vil samle hackers, crackers, phreaks, nethoveder, ravers og andre bærere af en mørk fremtidsvision under én paraply. Her findes en database med en overvældende mængde spændende artikler og links om alt hvad der relaterer til fænomenet. Og så er designet af siden rigtigt lækkert. Check <http://project.cyberpunk.ru/idb/otakus.html> ud – et skræmmende billede af hvad fremtiden måske kan blive for nogle derude. Så snart deres chat-forum og medlemsområder er oppe, er jeg den der er på :)

Natten er ung. Nettet er oppe. Hvad venter du på? Fald ind på <http://gearheads.wirewd.com/cybrpunk/>. Skriv. Skab. Upload dine drømme til Nettet. Det vokser gennem os, genenmsiver og forvitrer enhver grænse. Der er ikke flere forhindringer. Vi er Hjerne til Hjerne. Download fremtiden! Information wants to spread! Jeg er ude af her.

Neongud er tænkt til at foregå i en verden, der kunne ligge et sted mellem den som William Gibson beskriver i hans »Cyberspace Trilogy« og den han beskriver i »Virtual Light« og »Idoru«. Rent teknologisk er udviklingen nok tættest på sidst nævnte, men stemningen burde læne sig mere op af »Cyberspace Trilogy«.

Men scenariet er kun inspireret af Gibson, så der er mange ting der ikke passer ind og mange ting som scenariet ikke rammer. Hvis det er hårdkogt cyberpunk man ønsker er det muligt at tilføje de detaljer der mangler, Neongud er her af pladshensyn ikke mere end en scenariskitse, som man kan bruge til mange ting.

Stemning er dog tænkt til at skulle fremhæve skønheden i forfaldet, både det rent menneskelige og det samfundsmæssige.

Temaet er klassisk: Mennesket har udviklet et samfund så gennemsyret af teknologi at mennesket ikke længere kan overskue det eller kontrollere det. Teknologien udvikler sig til mere end summen af dets enkelte dele (virusen) og løber løbsk.

## Baggrundsfakta

Anarcheron er en gruppe af ekstremistiske, anarkistiske hackere som ALICE er medlem af.

ALICE har, på ordre fra Anarcheron og ganske ufrivilligt, meldt sine venner til politiet og plantet beviser på dem (en diskette som Mark har glemt). Anarcheron har brug for nogle syndebukke som kan gives skylden for at have lavet den virus som Anarcheron vil slippe løs på Nettet, med meget slemme følger.

Anarcheron har indsluset en virus på nettet et meget farligt program der er i stand til at kamuflere sig som alt, hvad der nu passer bedst.

Desuden forplanter det sig meget hurtigt og kopiere hele tiden sig selv, med

små ændringer så det aldrig er det samme man kan søge efter.

Der er imidlertid sket det at virussen på en eller anden måde er blevet så kompleks, så udviklet, at den nærmest er blevet bevidst. Det er ALICE der har skrevet viruset som nærmest har taget hendes identitet. Således er ALICE to personer, en levende af kød og blod og en levende af bits og bytes. Hvem der så er hvem og gør hvad, må stå hen i det uvisse.

Men eftersom Anarcheron har mistet kontrollen med viruset er de ret desperante, men prøver alligevel at føre deres plan ud i livet. De mistænker hurtigt spillerne for at have et eller andet med det hele at gøre.

Det er godt 2 måneder siden at Anarcheron har indsluset programmet og det har bredt sig til hele nettet.

Mediekoncernen MEDIASTAR indblandes i hele affæren da Anarcheron/ALICE prøver at bruge dem til deres egen fordel – mod spillerne.

## Panorama

*Musik: Sound of Silence*

Synsfeltet glider langs gaden... Det er nat, men man kan ingen stjerner eller måne se. Himlen er en endeløs skærm af statisk støj. Gadelyset er bleggult natriumdamplys, blandet med lyset fra neonreklamerne. Et sted blinker en et skilt med en elektrisk summen, det sprutter et par gange og dør så ud, de bøjede glasrør bliver grå, døde.

Generationer af spraymalende, rastløse unge har forvandlet butikkernes stålporte til en endeløs væg af tags og slogans over frustrationer og magtesløshed.

En tom sort plastikpose bliver blæst ned af gaden med en raspene lyd. Et sted langt væk høres sirener, ellers er alt stille.



Vi stopper ved et vindue, bag det er en væg af tv'er stillet op, de viser alle det samme... Reportager fra de seneste dages begivenheder, vold, mord og drab...

I denne scene er det ikke meningen at spillerne skal være med, den er med for at sætte stemningen fast lige fra starten.

Det hele skal virke totalt øde og dødt, koldt og hårdt.

Til slut skal der skiftes lynhurtigt til scene 2 hvor spillerne sidder på en bæk i downtown...

Her sidder spillerne på en bæk mens de venter på ALICE. Nogle af dem vil være mest for at gå igen, mens andre vil fortsætte med at vente.

### Interrupt

*Musik: Sort Sol*

Det er koldt, vinden suser omkring jer, det er mørkt. Lyset fra de sparsomme gadelygter i parken bliver reflekteret af skyskrabernes spejlfacader. Et sted langt oppe på en af facader, en penthouse lejlighed, en anden verden, er et vindue slået op. Koldt blegt lys flader ud af vinduet og tegner en skikkelse i silhuet. Lyset fra byen rammer smoggen og farver den; himmelen er gullig. Det minder jer mest af alt om en stor radioaktiv sky der svæver over byen mens den lige så stille forgifter alle.

Nu har i snart ventet en time her på bænken i kulden... Hun kommer måske ikke, måske er hun blevet forhindret. Men det ligner ikke ALICE at komme for sent, hun er ALTID præcis. I venter i kulden... Og så... Sirener splintrer stilheden og mens splinterne regner omkring jer ser I det pulserende blå lys reflekteret i bygningernes spejlflader. Snart efter tordner en sort politibil rundt om hjørnet, på dens glinsende sorte kromoverflade er der skrevet med store bogstaver, SWAT; reflekterende hvid maling, der får bogstaverne til at lyse op i natten; dørene flyver op og et dusin SWAT-betjente i skudsikre veste vrimler ud. Lys reflekserne glimtende i deres briller, små mikrofoner ved deres hager.

»Freeze!!!«, Tordner det ud af en megafon, »Okay! Everybody drop flat, arms out! Now!«

SWAT er ikke ligefrem kendt for deres bløde metoder og hvis spillerne skulle være så dumme at prøve at slippe væk bliver de skudt ned! I benene naturligvis.

Vennerne kan ikke gøre andet end at lade sig smide ind i bilen og taget med på stationen.

### Stationen

*Støj fra MTV eller CNN*

Stationen er stor og mørk og bygget under en af fortidens utallige nostalgiske bølger. I aner ikke hvilken svunden tids former den imiterer. Men en imitation er det.

På stationen bliver alle spillerne smidt ind i en celle og der får de så lov at vente i nogen tid. Her kan de så fundere over hvad der egentligt sker. Dette burde være en forholdsvis kort rollespilscene, som afsluttes så snart der ikke er mere at hente (m.h.t. rollespil).

Væggene er oversået med sjofle tegninger, en spiller bemærker følgende bemærkning: *Søger du hjælp brodder? Anarcheron 1-666-2401-432.*

Derefter bliver de en for en bliver ført ind i forørslokalet.

Efter kort tid bliver spillerne forhørt. Det er ikke særligt behagelige metoder der benyttes, den gode gamle med lampen er stadig i brug. Forhøret bliver kort, da spillerne nok ikke tilstår, da trækker en ung løjtnant kaptajnen tilside og hvisker et eller andet ham. Kaptajnen siger så: Okay, jeg kan ikke holde jer tilbage, men husk vi ved hvem i er I små anarkistiske skiderikker.

Spillerne bliver derefter sat på fri fod.

Politiet på stationen er overfladiske og ligeglade, fuldstændigt ligegalde, de er kolde og afstumpede, ikke særligt hensyntagende eller medmenneskelige.

De fleste af dem skal beskrives som siddende bag ved skriveborde og stirre

koldt ud på spillerne mens de drikker deres kaffe og læser USA TODAY.

Stationen er rodet, overfyldt, beskidt og kaotisk. Politiet virker som om de har mistet kontrollen, selv over deres eget territorium.

### Kaptajn Henry Jenner

En hård og indskrænket mand der, ud over at være racist uden at vide hvorfor, heller ikke kan lide ret meget andet ved sine omgivelser.

### Løjtnant Benjamin White

En ung yuppietype der kender reglerne udenad og retter sig efter dem til punkt og prikke, det er også derfor han lader spillerne gå...

Gaden ligger tom hen, i det fjerne høres den hvinende lyd af sirener, et eller andet sted er der en brand eller er der blevet begået en forbrydelse, posedamerne og de fattige hjemløse, vandre passivt hen ad gaden, søgende efter noget der måske kunne berige deres kummerlige tilværelse.

Spilleme vil nu formodentligt ikke vide hvad de skal gøre.

Men en ting vil de sikkert blive klar over, ALICE har meldt dem til politiet, af en eller anden grund.

Spillerne har kun to steder de kan gå hen: Hjem eller ned på Tech Noir, en lille high-tech café, der ikke ligger langt fra deres hjem.

### Hundertwasser

*Musik: Sort Sol*

Hundertwasser; Et lejlighedskompleks bygget af en eller anden tysk arkitekt. Et rigtigt fint sted at bo, i forrige århundrede. De store firkantede klodser, bygget af beton og forsynet med aluminiumsgangbroer, ligger som spredte Legoklodser, en park, der mest af alt består af en lettere bulet græsplæne.

... Regnen driver ned af de grå mure og drypper fra de anløbne aluminiumsbrandtrapper, de mørke opgange ligner

indgange til dystre huler, det blege, døde lys fra gadelamperne blinker uregelmæssigt, en af dem summer hidsigt og dør ud med en sydende lyd...

... Jeres opgang, nr. 66, lyset i tallene er forlængst forsvundet...

Lejligheden ligger øde og forladt hen, en vandhane drypper et eller andet sted. Køkkenet flyder med bleghvide plastdunke fra energimælk og endeløse rækker af bakker fra functional food. Væggene er klistret til med ældgamle filmplakater og afrevne stumper fra billboards. Gulvet flyder med kabler og aflagte elektroniske apparater.

Denne scene udspiller sig hvis spillerne på et tidspunkt skulle beslutte sig for at vende tilbage til deres fælles lejlighed.

Spillernes lejlighed ligger i det gamle middelklassens kvarter, bygget engang i halvfjerdserne, hvor beton var in. Her er ejendommene ikke blevet renoveret i lang, lang tid...

Disc'en fra Anarcheron kan findes på Marks værelse i den konvolut han har fået den i. På konvolutten står der: »Mark Remmington, Hundertwasser 66C, afs.: ALICE«.

Det er en underligt gammeldags måde at sende noget på, helt sikkert ikke ALICEs stil, postvæsnet er nedlagt for længst. I det hele taget vil spillerne undre sig over hvordan man kan sende noget sådant, en undersøgelse af kuverten vil afsløre et lille logo »Real Couriers«.

Hvis budbringerne kontaktes kan spillerne, hvis de forstår at tale for deres sag, finde ud af at forsendelsen er betalt af en hvis ALICE og disc'en blev afleveret af en tilfældigt udseende ung mand.

Spillerne kender kun ALICE ved hendes fornavn. Og de ved ikke hvor hun bor.

### Tech Noir

*Musik: Jean-Michel Jarre, Chronologie*  
»Tech Noir – cyberspace café« læser I på skiltet, der består af en aluminiums-

plade, hvor bogstaverne er skåret ud og oplyst af et blå neonlys bag ved pladen.

De store ruder, hvor priserne bliver vist i små neonbogstaver, sejler med vand i den silende regn.

Indenfor er der halvfyldt, det sædvanlige slæng af gamle fallerede hackere, retroere og et par yngre, folk som jer.

De små runde borde og stole, lavet af forkromet stål, gulvet er sorte, blanke, fliser, der spejler borde og gæster i deres kolde overflade.

Baren er en stor glasmontre, glassene og de mange farvede spiritus flasker, er synlige gennem den. Bag baren står en stor italiensk kaffemaskine, samt en mere almindelig en, der serveres ikke øl, på Tech Noir.

På Web-terminalerne kører pause-skærmene deres endeløse fraktaler, de komplicerede mønstre der endeløst replicerer sig selv. Den svage klikken af et tastatur høres gennem lokalet, fra den ene terminal der bliver brugt.

Caféen er et lille retrosted, indretningen er high-tech stil som taget ud af 1980'erne, og et yndet sted for outsiders og folk der bevæger sig i hackerkredse. Spillerne plejede at hænge ud sammen med ALICE, nede på Tech Noir, en gang imellem kom der også nogle af hendes andre venner.

Nogle underlige typer, klædt ligesom ALICE, i plastic, syntetisk læder og metal. Der er ingen på baren som pc'erne kender umiddelbart, men de kender bartenderen, og kan spørge ham om han ved noget.

### James Cohey, bartender

En tidligere hacker. Der er nogle der siger at han har stjålet pengene til at oprette cafeen fra en multinational og sluppet godt fra det.

James er 45 og en ganske fornuftig og venlig mand, der gerne snakker med sine kunder og er et sandt leksikon i 21. Århundredes computer trivia.

Han kender godt ALICE og er klar over at hun er medlem af Anarcheron. Dette er han imidlertid ikke så vild med

at spytte up, men han kan overtales, til at sige at hun er medlem af en eller anden hackerbevægelse. Desuden kender James ALICEs adresse, som han kan give spillerne: Tyrell Heights nr. 45, 5. sal, lejlighed nr. 218.

Han ved dog ikke hvor hun er og hvor de måske ville kunne finde hende. Men foreslår dem at snakke med RAZOR som er en hacker der kender ALICE, men som ikke er medlem af Anarcheron.

Spillerne kan kontakte RAZOR over nettet. Razor ved ikke andet end at ALICE plejer at komme nede på »The Gentleman Loser« som er et rigtig hardcore hackersted, ikke et roligt sted som Tech Noir.

### Ultimatum

*Musik: Paradise Lost*

Pludselig flimrer alle web-terminalernes skærme til live. Et billede træder frem, et computerskabt menneskeligt ansigt dukker frem.

Ansigtet er meget magert, næsten et kranie, med to glødende øjne og et stort »Anarchy« i panden.

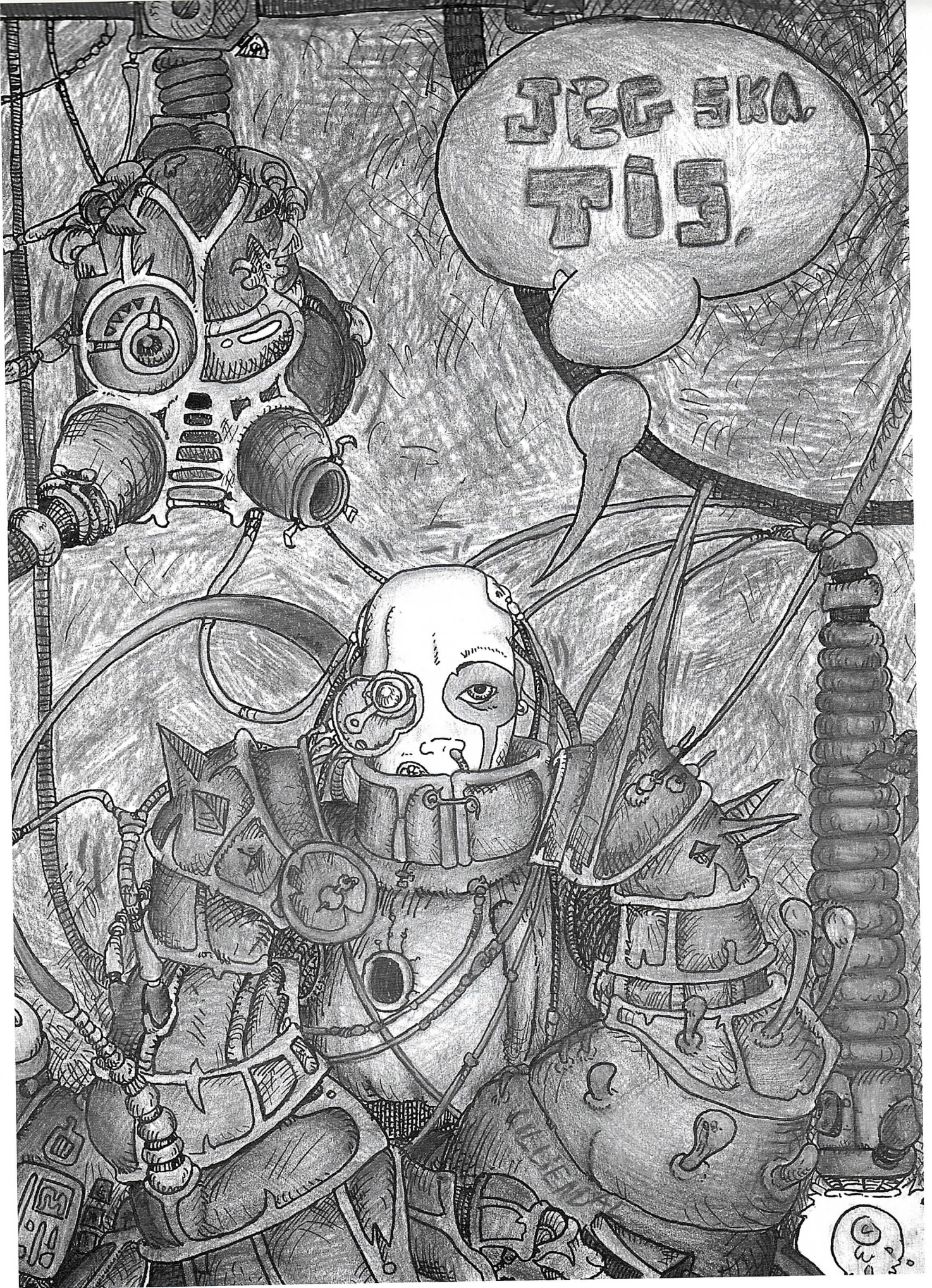
Dets kæber bevæger sig, og der høres en stemme fra højtalerne: »Vi er ANARCHERON. Vi har indsluset en virus på det globale telekommunikationsnet, en virus der ikke kan fjernes og ikke kan ødelægges! Virussen er momentant inaktiv, men vi kan aktivere den når vi ønsker og vi VIL gøre det, hvis vore krav ikke bliver eftergivet. I såfald vil hele nettet bryde sammen og alt hvad der er tilsluttet i verden bryde sammen.

Vi giver jer 24 timer til at fastslå at det forholder sig som vi siger, hvorefter vi vil fremsætte vore krav! Skulle der ske nogen efterforskning eller nogen arrestation af et af vore medlemmer så vil vi aktivere virusset!«

### Konfrontation med medierne

*Musik: Sort Sol*

Gaden er tom, regnen er stilnet ind til en svag støvregn, der siver ned fra himlen som et tågeslør. Glorier omkring alle gadens lys.



Asfalten og fliserne skinnede våde, glinsende i neonlyset.

Pludselig hører i hjul hvine og en stor varevogn kommer susende om hjørnet og bremses hårdt op foran jer.

I når lige at opfange bogtaverne på siden af den mørke bil »MEDIASTAR«, før en kvinde med en mikrofon og en mand bærende på et kamera hopper ud ad vognen og stikker deres apparater op i jeres ansigter.

MEDIASTAR, som på dette tidspunkt mest af alt er degenereret til en global version af alle verdens sladreblade til sammen, har fundet ud af at politiet har haft fat i spillerne i ANARCHERON sagen, derfor vil de nu prøve at få et fedt statement fra dem.

De fører en meget aggressiv journalistik og lader sig ikke sådan vifte af.

Sandsynligvis vil det ende med at journalisterne får en eller anden form for kommentar (de truer med at finde på deres egen historie og sætte de fire venner i et meget dårligt lys, hvilket de sådan set gør uanset hvad spillerne foretager sig).

Det er selvfølgelig ALICE der har pudset journalisterne på spillerne, for at forsinke dem.

### I ALICEs lejlighed

Lejligheden er stor, meget større end forventet og meget dyrere. Døren går op ved den angivne kode med et sagte »tweep«.

Inde i lejligheden er alt i hi-tech revival stil, stål møbler, blanke gulve og masser af elektroniske apparater.

Hendes store computer står tændt men det eneste der står på skærmen er »brug ikke denne maskine – den er ikke sikker«.

En diskette uden label ligger på et sofabord af glas.

Stedet ser ud til at være blevet forladt i hast, eller at være blevet gennemrodet, der ligger tøj og flyder i soveværelset,



skuffer er åbnet og et bægerglas med to udkogte æg står stadig og koger i køkkenet.

Et vindue står åbent og afslører en udsigt ned i parken og ned til den bænk som spillerne sad på i første scene.

### The Gentleman Loser

Musik: *Hardcore techno*

De gamle, rustne, stålsiloer, tårner sig op i natten. Det gamle, nu stort set forladte, industrikvarter, ligger øde og stille hen. Med undtagelse af en dyb, dump lyd, der pulser ud i natten fra et af stål tårnene. En blå laser tegner ordene »The Gentleman Loser« på tårnets mørke overflade, bogstaverne skælver og knitrer, som var de af elektricitet.

En smal metaltrappe snor sig op langs siloen, hvor der halvvejs oppe er skåret en dør i metalvæggen. Skarpe lysimpulser, i takt til musikken, slipper ud derinde fra. Et par skikkelser kan skimtes i døren.

Stedet er, som nævnt, et hardcore hackersted, hvor den digitale undergrund mødes for at feste og syre ud. Der sælges underlige drinks, ingen øl. Designerdrugs fås også uden besvær, i baren.

Baren er faktisk ejet af ANARCHERON, men det er igennem et mellemed og der er ingen der kender denne forbindelse. Gruppen bruger »The Gentle-

man Loser« som et åndehul og dels som et sted hvor de kan forsvinde i mængden af andre, mindre ambitiøse, hackere.

Af nævneværdige personer, der er at finde i baren er der:

### Tripwire

En noget udslidt junkie, som spiller musik som ikke kan få noget ud af. Hans kroniske mangel på korttidshukommelse taler sig selv i tydelige sprog, hans hjerne er blevet brændt, sandsynligvis af noget Sort Is. Han skal udelukkende bruges som stemning.

### Hougan

En voodooilbeder der har misforstået sig selv eller andet. Han tror at loerne beboer nettet på en eller anden måde og at man kan komme i kontakt med dem igennem nettet. Han er ikke ANARCHERON men han kender ALICE og kan bekræfte at hun kommer på stedet. Han ved ikke om hun kommer men hvis hun gør det så præcis kl. 23.23, hun kommer altid ved den tid.

### D-ROW

En mand der imponerer, D-ROW går altid klædt i et elegant sort jakkesæt, faktisk er alt hans tøj sort, hans hår er også sort, men hans øjne er blå, implantater. Hans hud er næsten hvid og nærmest plastikglad, tydeligvis også et resultat af operationer og genterapi. D-ROW er medlem af ANARCHERON, men det får spillerne selvfølgelig ikke at vide. Han vil sige at ALICE ikke vil komme den aften og at spillerne skal prøve en anden dag.

Spillerne kan vente på stedet indtil klokken er 24.00 og det bliver klart at ALICE ikke kommer. Hvis spillerne venter vil de blive antastet af flere af gæsterne, som ikke bryder sig om fremmede.

På et andet tidspunkt kommer en stor mand hen til dem, han er tydeligvis »jacked-up« på en eller anden måde man kan se på de spjættene bevægelser og maniske øjne. Han vil begynde

provokere spillerne og forsøge at starte et slagsmål. Hvis spillerne vil slås med ham så lad dem få nogle ordentlige tæsk. De reddes kun af Hougan, der kommer og siger til dem at en »loa« vil tale med dem. Hougan stopper den store og han forsvinder.

Henne ved videofonerne venter en samtale med ALICE, kun audio, som fortæller dem at hun er ked af det og at hun gerne vil mødes med dem, samme sted som før, kl. 1.00.

### 60 minutter

Vinden er taget til, gaderne ligger øde og forblæste hen, megakorporationernes logoer pryder de høje skyskrabere lidt uden for byen. Men et er det som om alt lys i byen sprutter, det falder ud et kort øjeblik og kommer så igen.

Den næste time bliver en lang flugt fra medierne. Mens spillerne venter på at klokken bliver 1.00 vil de uanset hvad de foretager sig føle sig forfulgt. Denne følelse vil hurtigt blive stærkere og til sidst vil der ikke være nogen tvivl der bliver skygget af personer i suspekt diskret tøj. Lad ikke spillerne vide hvem det er der skygger dem, det kan jo også sagtens være at det ikke kun er journalister, det kunne også være politiet eller Anarcheron. Lad denne forfølgelse gradvist optrappes indtil spillerne til sidst må flygte til parken for at få fat i ALICE og nogle svar. Stress dem så meget som muligt.

Det der er sket er at den nu bevidste virus/ALICE er begyndt at pille ved hele nettet, hvorfor også strømmen svigter. Hvis spillerne prøver at komme ind i Cyberspace, vil de finde ud af at de ikke kan.

### End Program

*Musik: Sort Sol*

Parken ligger øde hen, som den gjorde tidligere på aftenen. Himlen er stadig bleg og gullig som var den radioaktiv...

De kæmpestore neonreklamer glitrer, mens de sender deres løgne ud over byen.

Da i har siddet på bænken lidt tid, ALICE er ikke kommet, men det er heller ikke tid endnu, da vækkes en enorm tv-skærm pludseligt til live... Skærmen hænger på MEDIASTAR Tower som i kan se ned af 1st Avenue...

Højtalerne skratter, summer og udstøder så MEDIASTARs globale vignet. Samtidig toner MEDIASTAR logoet op på skærmen, efterfulgt af den store roterende globe.

»MEDIASTAR bringer nu en eksklusiv udtalelse fra ANARCHERON, den organisation der lige nu truer hele vor nation«. Folk er begyndt at strømme ud på gaden, stirrer betaget på den store skærm...

Pludselig hviner en blå varevogn rundt om hjørnet, den accelerer og døren åbnes, sortklædte skikkelser med automatvåben læner sig ud og sigter mod jer...

I løber!

Dette er kulminationen på jagten – en slags storm før stilheden. Ligesom spillerne er ved at blive indhentet trækker en kulsort limousine op på siden af dem, dørene går op og de bliver opfordret til at hoppe ind.

Personerne inde i bilen har alle sorte jakkesæt, hvide skjorter og mørke briller.

De siger at de arbejder for NSA...

### Fatal Error

*Musik: Paradise Lost, Once Solem/ Sound of Silence*

I glider af sted, bilens lyd blot en summen, dens bevægelse blot en blid vuggen.

De to tavse typer studerer jer. Genem de tonede ruder ser i folkemængden uden for.

Marks mobilkommunikator bipper... Et opkald fra ALICE, et sølv ansigt dukker op på skærmen...

Pludseligt vender en skikkelse sig, et kvindeansigt lyser op i mørket, som en refleksion i et spejl. ALICE. Men stod ALICE virkelig derude eller var det blot afspejlingen fra kommunikatoren?

I kører af sted ud af byen, i kan se lyset fra de utallige forstæder foran jer...

Natten er mørk, himlen gullig. Pludseligt begynder lysene at gå ud, et efter et først langsomt, så hurtigt. Til sidst går de orange natriumdampplamper langs gaden i kører på også ud, den blanke rude ud til forsæderne kører ned, manden bag rattet vender sig om... Sort jakkesæt, hvid maske... I det sidste lysglimt der kommer ind af ruderne ser i at manden overfor jer, i det mørke tøj, er ved at skrue en lydtdæmper på sin pistol...

### Cyberspace

Hvis spillerne på et eller andet tidspunkt træder ind i cyberspace for at søge efter informationer eller kontakte nogen så vil de bemærke en præsens, der synes at følge dem overalt hvor de kommer. En præsens der ikke lader sig definere nærmere, men som blot er der.

Det er dem ikke muligt at kontakte ALICE eller ANARCHERON på nogen måde.

### Note

Scenariet ligger ikke op til nogen forklaring på hvad der egentligt sker og det er min mening at det heller ikke skal forklares, heller ikke efter scenariet er færdigt hvad der egentligt sker er også meget vagt defineret i scenariet og enhver spilleleder må gøre op med sig selv om tingene skal forblive vag eller gøres konkrete.

Det er selvfølgelig også muligt at lade ALICE forklare det hele til sidst, eller indbygge en anden måde hvorpå sandheden kan komme frem.

### Karakterforslag

Her er fire karakteridéer som kan bruges til scenariet. De er ikke helt typiske cyberpunk typer men det er også meningen – karakterne skal ikke være hårde streetwise psykopater fyldt med cyberware. Det er ikke det scenariet handler om. De er fire forholdsvis unge venner som bor sammen, og som bliver fanget i noget de ikke kan overskue.

### Mark Remington

#### *Small Time Cyberspace Cowboy*

Mark er en hacker der aldrig er blevet til det store, han er ved at være tredive og dermed er det klart for enhver at han skulle have gjort sit gennembrud, skulle han forlængst have gjort det. En keyboard jockey på 30 er en gammel keyboard jockey.

Han ser meget op til ALICE som han ser som sin sidste store mulighed.

### Lorne Livingstone – LL

#### *Trendy DJ*

Lorne er en ung afroamerikaner midt i tyverne. Han er en ret hip DJ på natklubben »Whirl« som spiller Techno Revival. Lorne er en smart hurtig fyr der forstår at navigere i nattelivet, men han har dog meget lidt begreb om menneskers skyggesider, han er f.eks. aldrig blevet konfronteret med vold.

Han kender kun ALICE gennem Mark, men synes at hun er mystisk og spændende.

### James Barkley Jones

#### *Hired Muscle*

James kommer fra et rimeligt hårdt miljø. Hans store drøm er at arbejde som bodyguard for en af de større agenter i byen, men indtil videre har han kun kæmpet sig op til et arbejde som udsmider på natklubben »Whirl« han kender venner gennem Lorne.

Han kender ALICE gennem de andre og mener i sit stille sind at hun er lig med problemer.

### Nicholas Leary

#### *Provider*

Nicholas er en mand med forbindelser, han kender utroligt mange mennesker fra mange lag, og kan skaffe de mest utrolige ting, hvis det skulle være. Han lever af at skaffe små kuriositeter for folk. Mest af alt samle objekter og ikoner fra svundne årtier.

Han kender ALICE fra før Mark lærte hende at kende og ved hun har en forbindelse til undergrunden.



AF JENS CHR. HOFF & SØREN SØRENSEN

### Betragtning: I live

Kussen, et blodigt smil tværet ud i mellemkød og snoede hår. Bidemærker i barberede inderlår, blege, tydelige mosaikker af årer gemt bag hud, enkelte revner: Negle. Navlen skåret ud, ingen idé om hvordan. Hænderne uden ro, nikotin, slid hamret ned i dem. Desperat til metal. Arme med hår under, i kødet: Blå stjerne sprunget ud, forvandlet til grønne baner, jagende hjertet. Brysterne –gåsehud, kvalme. Ansigtet havde kysset et boldtræ, gulvet, og søgt tilflugt bag næsen for støvlespark. Håret i totter, støttet af blodige kager.

At skrive rapporten var ubehagelig. Han stillede spørgsmålene, hun svarede med opkast og tårer. Hun skulle have født, hendes mand var nu morder, han skulle have pløkket nosserne af! Han tændte en cigaret og gjorde sig klar til tømmermændene.

Cellen kører videre, så send dine indslag til [Jens\\_Christian\\_Hoff@yahoo.com](mailto:Jens_Christian_Hoff@yahoo.com) eller [I\\_tronic@hotmail.com](mailto:I_tronic@hotmail.com).

## Stormtiden

### Fantasy

#### Opsætning og Start

Spillerne kommer til kongsgården ved aftenstide efter en lang rejse gennem de umådelige skove der dækker landet.

Samtidig med dem ankommer også kongen til sin gård, de ser ham komme ridende, nærmest hængende i sadlen, og da hesten stopper midt på gårdspladsen, vælter kongen af hesten og falder tungt til jorden. Spillerne ved naturligvis ikke at det er kongen, men hans blå kappe og andre kostbare klæder afslører at han i det mindste er af adeligt blod.

Det viser sig hurtigt at kongen er syg eller forgiftet og han falder hurtigt bort i febersøvnens favntag.

Spillerne bliver budt hastigt velkommen af dronningen og får ly for natten. Ingen har dog opmærksomhed for andet end kongens tilstand.

#### Baggrund

Det lille rige som kongen og hans klare regerer har altid været i stridigheder med naboriget. En strid der bunder i ønske om mere jord og flere kvæg. På det sidste er stridighederne dog eskaleret noget på grund af flere og flere kvægtyverier på begge sider.

Den unge og svage Prins Cymrun er forelsket i naborigets Prinsesse Eddair og hun i ham, derfor er de kommet svækket i klemme på grund af stridighederne. De sender breve til hinanden via Cymrunens fætter Kysceint.

Der er en magtkamp i gang i det lille rige. To storbønder/adelige, fra gården Turennor og Kintail, har allieret sig for at få kongen fra magten. Foreløbig har de dog begrænset sig til at sjæle kvæget (fra begge riger) for at få konflikten me-

lem de to riger til at løbe løbsk og kongen smidt af pinden i den efterfølgende tumult og strid.

Imidlertid har Coll fra Turennor stjålet en af kongens personlig hest, for at håne kongen. Kongen har dog en begrundet mistanke om at det må være Coll og rider tidligere på dagen af sted til Turennor for at få sin hest tilbage.

Coll har ikke hesten mere eftersom han dagen i forvejen red til gården Kintail på kongens hest. I skoven, i nærheden af Kintail støder han på Kysceint på vej mod naboriget med en besked til Prinsesse Eddain. Coll vil ikke risikere at blive genkendt af kongens nevø og prøver at dræbe Kysceint med en pil hvorefter Kysceint besvarer ilden og dræber kongens hest. Til sidst nedlægger Coll Kysceint med en pil og skjuler både ham og hesten i den tykke underskov.

Coll går til Kintail og får der to pile fra naboriget af Ishan, herren på gården. Ishans far har fået pilene som gave af dronningen af naboriget for heltemod, i en tid hvor stridighederne var få.

Coll tager pilene ud af både Kysceint og hesten og placerer en af pilene han fik af Ishan, i hånden på Kysceint og den anden placerer han i såret på hesten.

Coll får desuden en hest så han kan vende tilbage til Turennor.

På Turennor dagen efter strides kongen derfor med Coll om hesten og det ender med at kongen må drage tilbage til kongsgården om natten, med uforrettet sag.

I sin vrede mod kongen giver Coll imidlertid kongens hest salt således at dens tørst tvinger kongen til at gøre holdt ved en lille kilde, hvor Coll ved at der bor alfer.

Da kongen stopper generer han derfor alferne som svarer igen ved at kaste en søvnfortryllelse over kongen der kun knapt kan kaste sig op på hesten, som så selv finder hjem.

Imidlertid er en helt anden også kommet til kongens gård nemlig helbrederen Fionn, som i virkeligheder er en elver, der er kommet for at straffe kongen, for hans forfædres rov af fem magiske ringe,

fra det skjulte elverrige Llewyr, for hundrede af år siden.

### Hook

Næste morgen har kongen det endnu dårligere og svæver tilsyneladende i livsfare og det selvom helbrederen Fionn har tilset ham. I virkeligheden ville kongen være vågnet op næsten morgen uden mén, eftersom alfernes magi kun var drilleri, men Fionn har forgiftet kongen med en langsom snigende dødelig gift.

Dronningen finder spillerne og beder dem om at undersøge sagen, eftersom hun meget stærkt formoder at gerningsmændene skal findes indenfor klanen. Hun håber at nogen uden for klanen vil være mere pålidelige i denne sag.

### Spor

På Turennor, møder spillerne den uvenlige Coll og hans to lettere retarderet brødre. Coll forklarer at kongen kom for at spørge til sin hest, men at han (Coll) aldrig har set den hest. Undersøges stalden vil spillerne kunne finde salt i et fodertrug, et indigoblåt hestedække – kongeligt klæde. Samt en hest med Kintailgårdens brændemærke.

Kan man arrangere enerum med Colls kone Fiona vil hun efter lidt betænkning fortælle at Coll tit rider til Kintail selv om han egentligt ikke har noget at gøre der.

På Kintail kan Ishan udspørges. Han vil indrømme at Coll var der for to dage siden og at Coll fortalte at han var blevet overfaldet af en ransmand i skoven. Ransmanden dræbte Colls hest og derfor lånte Coll en hest af Ishan.

Undersøges skoven for spor efter kampen kan både kongens døde hest og liget af Kysceint findes. Undersøges såret på hesten før pilen tages ud, kan det med sikkerhed fastslås at der allerede er blevet trukket en pil ud af såret. Trækkes pilen ud først, vil der være tvivl. Ligeledes er det usandsynlig at Kysceint skulle have trukket pilen ud selv, eftersom skuddet kan vurderes, hvis man har forstand på dens slags, til at være øjeblikkeligt dødeligt. Desuden finder spillerne

en besked som kun kan forstås som et kærlighedsbrev fra Cymrun til Eddain.

Tager spillerne tilbage til Ishan og foreligger ham sagens fakta kan han overtales til at sige sandheden. Han vidste rent faktisk ikke hvad Coll skulle bruge pilene til, men Ishan er dybt chokeret over at Coll har slået en af sine egne klansmænd ihjel.

Han vil sige at hans loyalitet ligger hos klanen og klanen alene. Han mener at kongen er ineffektiv, at han burde fjernes og der burde føres krig mod naboriget, fordi der er hårdt brug for mere jord til at brødføde klanen.

### Efterspil

Hvad der så skal ske er uvist.

Allierer spillerne sig med Ishan for at få Coll dømt for mord? Går spillerne med i sammensværgelsen, efter at Ishan har vist dem de hungrende bønder, kvinder og børn, der ikke vil kunne klare den næste vinter, hvis ikke der indrages mere jord og kvæg?

Hvad vil den ellers handlingslamme Prins Cymrun gøre, hvis han hører det? Er spillerne blevet hans fortrolige? Har deres eventuelle indiskretion sat dem op mod Cymrun? Hvordan skal Cymrun nu få sendt den livsvigtige besked han netop har skrevet til Eddain? Beder han spillerne om hjælp?

Hvad med kongen, der langsomt dør? Skal han reddes, eller er det bedre at han dør, så klanen måske kan vinde mad til at overleve vinteren?

Nogen siger at naboriget har en alkymist fra de fjerne lande, er det sandt, og kan han hjælpe? Kan Eddain hjælpe?

Hvorfor er kongen i det hele taget imod en krig mod naboriget? Nogen siger at han i sine ungdomsdage elskede dronningen af naboriget, er det sandt, og hvis datter er Eddain så?

Hvad med elveren, kan han stoppes? Tjener han retfærdighedens hævn? Hvad med de magiske ringe? Kan de måske hjælpe kongen? Hvem har forfædre blandt fordums ringtyve?

# Dokumenterne

## Investigation (Holocaust)

Regningen. Han krøllede den sammen, gik ud i regnen, startede bilen, sprøjtede slam op over ruderne. En lille pause efterfulgt af 3 timer i vognen på vej til ruinbyen Köln – det betød vejspærringer, hængte stive lig langs grøftkanterne, og altid at have én hånd på rattet og én på pistolens aftrækker. Intet var sikkert på disse kanter i disse dage.

Flashback. 6 telegrammer udsendt for 36 timer siden. En simpel besked som alle forstod: »Wolf Neun samles igen - stop - D'herrer skylder riget en sidste lille tjeneste - stop - De forventes at ankomme inden 36 timer - stop - Rendezvous: SS-bunkerer GZ43«.

6 gamle befalingsmænd hevet bort fra deres embeder for at løse en sidste lille opgave.

I Bunkerer. Ankomsten overstået med et enkelt honnør, derefter en briefing. Så overværes torturen af en uskyldig og ud i de ventende biler. Søle igen, gennem 2 spærringer med 12-årige drenge som vagtposter, og forbi sønderbombede huse hvori skikkelser flakker rundt.

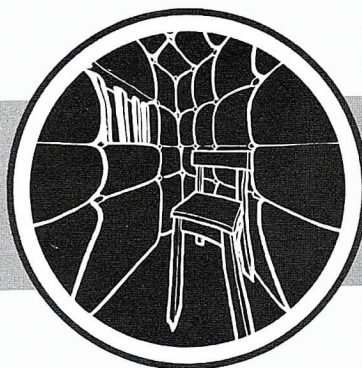
dage! Vi har kraftedeme nok at gøre med oprørene i syd – Nej der er ikke flere mænd til Deres disposition, de har fandeme travlt med at pløkke forrædere og stikkere ned over alt«.

Hovedpine og sove på en briks af stål. Vågne ved skrig et eller andet sted fra. Larvefødder der knuser hjerneskalder. Tænke tilbage til dengang ved fronten. Mere hovedpine, skærer tænder, får feber og granatchok i flere sekunder. Ryste...

Sagen udvikler sig. Gerhards lejlighed var overvåget. Der var skrevet noget på hans notesblok om en levering. Han var sin kone utro, og KRIPO overvåger deres mindste bevægelser. Spor i alle retninger og pludseligt melder morderen sig: En hjernevasket Stürmkrieger, der har børn som gidsler. Sagen tager en drejning, da SS-ridderne likviderer morderen under spillernes arrestation. Snusen rundt, og et kig ind i SS-borg Kölns mørke: Eksperimenter med mennesker hvor nogle af sjælelivets dybder klarlæg-

Klimaks. Spillerne opdager sandheden hvorom KRIPO, SS-ridderne og sagens andre involverede kæmper. Dokumenter skaffet fra en ældgammel munkegrav, hvis indhold underminerer hele den vestlige tros fundament. Dokumenterne har stort potentiale for at hidse de sidste kræfter, der stadig holder stand mod Førereren, op imod hinanden. Dokumenterne som taler om en anden glemte verden gemt bag denne verdens illusioner, blev stjålet af en russisk agent celle nær Köln under en togtransport. KRIPO likviderede på egen hånd denne celle, låste dokumenterne inde, men mistede dem via en stikker til Gestapo. Der skete dog det at aftageren – Gerhard som blev overvåget – aldrig fik dem. I stedet blev han sat ud af spillet med en stjålet pistol, ført af en hjernevasket Stürmkrieger. Bagmændene er Vatikanets korsridderne, der er blevet vækket til live for at hente dokumenterne tilbage. Stikkeren fra KRIPO har stadig dokumenterne i sin varetægt og jages, da spillerne fanger ham, af sine egne...

Kortslutning. Dokumenterne man ikke



Sagens begyndelse. En højtstående mand inden for Gestapo, Gerhard Schafner, fundet skudt 2 gange gennem hovedet, struben flået ud, klasket op mod en væg, kroppen gennemtævet. Morderen måske flygtet ud af vinduet og et underligt gerningssted: Gerhards lejlighed, med kokainrester i gulvtæppet, blodige lagner, og skjulte mikrofoner som ikke er tyske. Beskeden de fik, inden de tog af sted, som et ekko i hovedet: »Sagen er opklaret inden Himmler ankommer om 2

ges. Fundet af en rapport. Konklusion: Nogle sindssyge testpersoner kan øjensynligt se ind i en anden verden! Fortvivlelse. Uret tikker, og pludselig melder hun sig. Den smukke enkefrue Kirsten Krantz, træder ud af det blå ind i efterforskningen. Hun er kristen, og hendes – nyligt afdøde – mand talte på dødslejet om de herrers komme, virkelighedens opløsning, og verdens undergang.

forstår. Det eneste der går ind, er deres potentiale. Himmler ankommer om 1 time. Spørgsmålet er simpelt. Verdens totale opløsning, alle idealer forfald, Hitlers enevældige magt ved overdragelse af dokumenterne til SS-Reichführer Himmler, eller det sikre selvmord ved at tilbageholde dem, selvom SS-ridderne nu sandsynligvis ved besked.

Der er intet sikkert valg. En Luger hamrer løs...



# EN HACKERS BEKENDelser

AF SARA HALD

Du kender ham måske. Hvis du godt kan lide computere, hacking og cyberpunk, så kender du ham sikkert. Han ser egentligt ikke ud af noget særligt, men alligevel er han en af de mest kendte cyberpunkforfattere og computerjournalister i verden. Han var en af de førende stemmer mod Secret Service's raid på Steve Jackson Games i forbindelse med udgivelsen af GURPS Cyberpunk. Hans navn er Bruce Sterling, og Fønix har haft fornøjelsen af at snakke lidt med ham. Her kommer et lille sammendrag af, hvad han havde at sige.

*Har du nogensinde spillet rollespil?*

Ja, jeg plejede at spille Dungeons & Dragons.

*Kunne du lide det?*

Ja, da vi først havde modificeret reglerne grundigt. Jeg kunne især godt lide at være »Dungeon Master«. Det var lidt ligesom at lave en mini-teaterforestilling.

»...Vi kan ikke lide science fiction fordi det er »god litteratur«, vi kan lide det fordi det sært. Følg jeres særhed, mine damer og herrer. Glem at forsøge at virke normale. Følg jeres nørddom...« - »The Wonderful Power of Storytelling,« Computer Game Developers Conference, marts '91.

*Hvorfra får du din inspiration?*

Mest fra det research jeg laver. Jeg bruger det meste af min tid på at studere mærkelige og usædvanlige ting. Indimellem føler jeg trang til at skrive om det, men for det mester betragter jeg bare den store historiske parade.

*Hvorfor cyberpunk?*

Hvorfor ikke cyberpunk?

*Hvad er dit yndlingspil?*

For øjeblikket kan jeg godt lide det euro-

pæiske brætspil »Settlers of Catan«. Jeg har børn nu, så jeg har ikke tid til at spille lange spil.

*Hvad er din yndlingsfilm?*

»Aelita, Queen of Mars« og sovjetiske konstruktivistiske science-fiction stumfilm.

»...Informationssamfundet har basalt set givet afkald på enhver demokratisk kontrol over sin egen skæbne. Ingen er nogensinde blevet spurgt, ingens mening er nogensinde blevet hørt. Hvis vi var blevet bedt om at stemme om en digital revolution, ville den højst sandsynligt aldrig have været sket...« - »State of the Digital Nation,« sommeren '96.

*Hvordan tror du, at verden vil se ud om 10 år?*

Det vil være varmere og vejret vil være dårligere. Der vil også være flere mennesker og færre vilde dyr.

*Hvad er dine egne planer for fremtiden?*

Jeg vil blive en bedre forfatter og journalist. Jeg har tænkt mig at blive bedre, til jeg dør. Lige for tiden arbejder jeg på en roman, der hedder Zeitgeist, som skulle være ude ved slutningen af årtusindet.

*Har du nogensinde været i Danmark?*

Ja, jeg har. Jeg var med til en dansk science fiction kongres i København, Fabula. Jeg kunne godt lide København, som

jeg fandt behagelig og interessant, især Christiania. Jeg håber, jeg kan vende tilbage en dag, måske for en længere periode. Jeg kan sagtens forestille mig at slå mig ned i København i seks eller otte måneder, så længe jeg kunne få lavet noget seriøst arbejde. Det er en af mine yndlingsbyer i Europa.

Hvem ved? Måske ser vi pludselig Sterling til en kongres et sted på Sjælland. Han har tidligere skrevet indledningen til et dansk cyberpunkscenarie, »The Endorphimore Document«, så han er ikke fuldstændigt ubekendt med det danske rollespilmiljø. Det skulle ikke være fuldstændigt umuligt at overtale ham til at deltage i et hurtigt slag »Settlers of Catan« eller måske en omgang D&D eller Shadowrun...

Hvis du vil vide mere om Bruce Sterling eller har lyst til at læse noget af det, kan jeg anbefale følgende net sites:

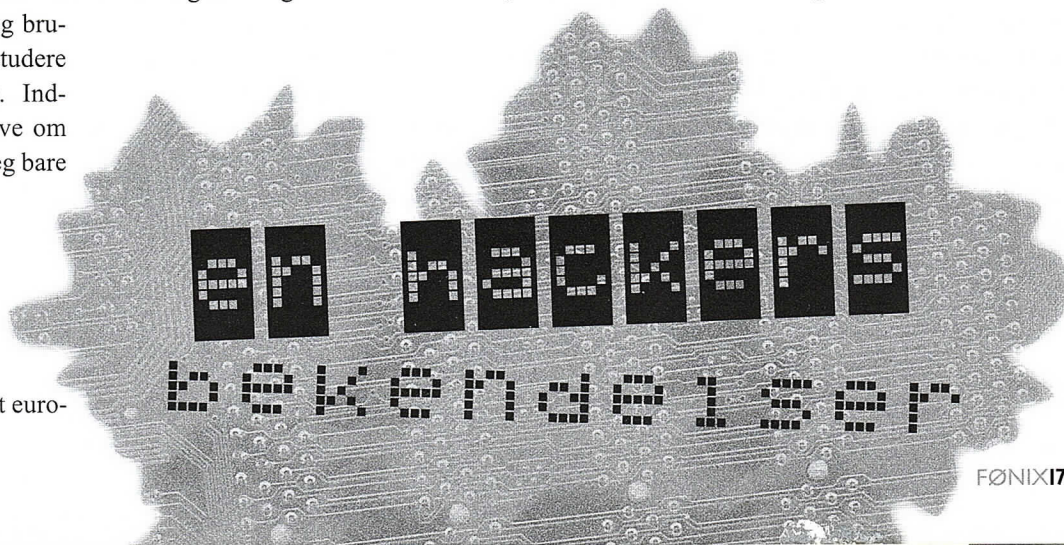
<http://www.well.com/conf/mirrorshades/> (alt muligt blandet)

<http://lonestar.texas.net/%7EEdub/newfront.html> (artikler og taler)

<http://www.lysator.liu.se/etexts/hacker/> (»The Hacker Crackdown« i en webudgave)

[http://www.eff.org/pub/Publications/Bruce\\_Sterling/Hacker\\_Crackdown/crackdown.zip](http://www.eff.org/pub/Publications/Bruce_Sterling/Hacker_Crackdown/crackdown.zip) (»The Hacker Crackdown« i en udgave til at downloade – gratis og lovlig!)

Du kan også skrive til ham på e-mail adressen: [bruces@well.com](mailto:bruces@well.com).



# SØSLOTTET

AF DANIEL B. B. CLAUSEN

Daniel Benjamin Bjørn Clausen er en meget beskeden mand, på alle andre områder end liverollespil. Han kalder sig for fantasy-verdenen Elorias gud, og han har noget at have det i, for Daniel forstår at bringe Eloria til live.

Siden 1995 har Daniel Benjamin Bjørn Clausen organiseret det ene ambitiøse liverollespil efter det andet. I juli løber sagen om Søsloppet af stabelen, og så vil cirka 400 rollespillere fra hele landet samles for tredje gang. »Det kræver en hvis portion organisatorisk talent«, siger Daniel. »Og det har jeg«. Daniel sidder foran mig i sin Viking-Con T-shirt. Han er en stor mand med drømmende blå øjne, der afslører, at han er en sand rollespiller. Og ganske rigtigt, han har sine rødder i AD&D. Daniel stiftede første gang bekendtskab med liverollespil, da han som sekstenårig så en plakat, der var hængt op på hans gymnasium. Han skyndte sig hjem for at melde sig til, og mødte op udstyret med et lagen og et skumgummisværd. »Jeg var en ægte *mif* (står for Mig Ikke Forstå)«, siger Daniel og smiler. Han fortæller, at han havde rullet gaffatape om sit sværd på den forkerte led. Men det var åbenbart en sjov oplevelse alligevel, for efter det var Daniel hooked. Han begyndte at hjælpe til med andres arrangementer, og fik således selv erfaring med at arrangere live. Som 19-årig blev Daniel en dag ringet op af en skole på Vestsjælland. De skulle have temaug, og var interesseret i liverollespil. Daniel sagde straks ja til opgaven, og gik i gang. I en uge underviste han og nogle venner en hel skole i liverollespil. Hele projektet endte med et kæmpe scenarie på 800 personer, hvor både elever og forældre deltog. Da Daniel til de-briefingen stod foran hele flokken og mærkede suset, opstod en drøm om engang at blive professionel liverollespilsarrangør. Siden da er størstedelen af hans fritid gået til at skrive og arrangere liverollespil.

Når Daniel præsenterer et stort scenarie som »Søsloppet«, ligger der et kæmpe arbejde bag. Han starter op til seks måneder inden med at søge om lov til at bruge området omkring Bagsværd Sø. »Jeg har fire punkter, som skal være i orden«, fortæller Daniel. De er som følger:

*Første punkt* er tilladelse fra det offentlige til at bruge deres område, hvad enten scenariet skal foregå i en skov eller på en skole. Det får man ved at henvende sig til sin kommune, og på skrift fortælle hvad det er, der vil komme til at foregå rent praktisk. I nogle kommuner er der en fritidskoordinator, man kan få hjælp hos.

*Andet punkt* er penge. Man må lægge et budget ud fra, hvor meget man finder det rimeligt, at deltagerne skal betale. Pengene fra deltagerne dækker sjældent omkostningerne. Eksempelvis kostede »Søsloppet II« kr. 80.000,-. Kun kr. 40.000,- kom fra deltagerne, så Daniel måtte søge nogle fonder om resten af pengene, heriblandt den kommunale 5% pulje. Daniel fortæller, at han brændte sig lidt på de meget dyre special-effects. Dette år vil han i stedet satse på at få det organisatoriske til at forløbe lidt glattere.

*Tredje punkt* på listen er frivillig arbejdskraft. Til »Søsloppet I« var Daniel i stand til selv at stå for det hele, men til »Søsloppet II«, der var langt større, var der for meget at gøre for én person. Daniel fik nogle venner til at hjælpe, og uddelegerede arbejdet mellem dem.

*Fjerde punkt* er deltagerne. For at fange folks interesse, trykker Daniel en folder, som han sender ud. I folderen finder man et lille stykke fiktion, der skal anslå stemningen, en kort beskrivelse af verden Eloria, nogle praktiske informationer, og et girokortnummer.

Ugen op til »Søsloppet« arbejder Daniel nonstop, døgnet rundt. Da han lavede »Søsloppet II«, brugte han kun tre måneders forberedelse. Til gengæld var det et fuldtidsarbejde, og han måtte tage fri for at klare det. Efter scenariet var Daniel både psykisk og fysisk nedbrudt efter den hårde arbejdsindsats. Desuden stod han, som han selv udtrykker det, i lort op til knæene, med kun fem hjælpere, og måtte rydde op efter 400 mennesker. Han måtte dække et underskud på kr. 2000,- ud af hans egen lomme; ligeledes udgiften til benzin og telefonregninger. Men hvor ligger tilfredsstillelsen så? »Det giver et kick at fuldføre det«, siger Daniel og forklarer, at det er den indre glæde ved at bringe noget fra idéplan til færdigt projekt, der gør det alle anstrengelserne værd. »Og så nyder jeg at være min egen lille gud«, tilføjer han. Han mener, at liverollespil inden for de næste ti-tyve år vil slå igennem. Vi vil blive trætte af den gængse underholdningsindustri, fordi den mangler den interaktive, sociale kontakt. Når det sker, vil Daniel være parat til at indtage rollen som professionel livearrangør.

## Info om Søsloppet III

**Hvor:** Radiomarken ved Bagsværd Sø

**Hvornår:** 7.-11. juli 1999

**Hvem:** Aldersgrænsen er min. 14 år. Der gives dispensation for yngre spillere, hvis de er i følgeskab med ældre søskende eller forældre. Det er ikke nødvendigt at have deltaget i »Søsloppet I« og »II«.

**Hvordan:** Foreningen GERF (Gladsaxe Eventyr og RollespilsForening) sender godt og vel 600 foldere ud til spillere, der før har været med. I folderen forefindes en tilmeldingsblanket, som udfyldes og indsendes. Foldere kan også rekvireres hos Daniel selv, på telefonnummer: 44 44 37 45.

Verden Eloria er langsomt ved at blive opslugt af tåger af intethed. Midt i disse tåger ligger det lille kongerige Moravia. Oprindeligt blev Moravia regeret af den sagnomspundne Kong Harkiel, men for 100 år siden døde denne under tvivlsomme omstændigheder. Hans slot, Søsloppet, blev besat af en dæmon. Dæmonen forkyndte, at den kun ville udlevere kongekronen til en særlig udvalgt, som var Harkiels efterkommer. Ved »Søsloppet I«s start regerede fire stridende adelsfamilier Moravia. På mystisk vis dukkede »Den Udvalgte« op, hentede kongekronen hos dæmonen i Søsloppet, og forsvandt så. Siden dukkede kronen op hos familien Zores, som var en af adelsfamilierne. Det kom til et indre opgør mellem den gamle fyrst Zores, og hans søn Arkos. Arkos vandt, og blev udnævnt til konge, mens den gamle fyrste fór af lande. For at tilfredsstille den anden magtfulde adelsfamilie, Karnius, gik Arkos med til at gifte sig med Karnius datter. I »Søsloppet II« er Arkos dronning nedkommet med en søn, som bærer et mærke. Netop som Moravias ærkepræst, Kikos, har spået at barnet skal blive den, der skal fjerne tågerne, bliver barnet bortført. Det viser sig, at det er den gamle fyrst Zores, der er vendt tilbage, og har bestukket en heks til at stjæle barnet. Barnet er nu i fyrstens mest betroede håndlangers varetægt. Med barnet i baghånden lykkes det Zores at gå i for-

bund med de andre adelige, og med rigets præster og magikere. Han opildner til oprør, og lover, at barnet skal få lov at fyldestgøre sin skæbne. Der er delte meninger om, hvorledes dette skal ske. I fællesskab forsøger Moravias præster og magikere at åbne en portal ind til gudernes rige, for at spørge guderne til råds. Desværre sker der en fejl: Portalen fører ikke til gudernes rige, men til Gråriget, som er dæmonernes dimension, og Moravia hærger af dæmoner. Selveste elvernes konge bliver besat af en dæmon. Kun de små, nuttede bergtusser viser sig at kunne jage dæmonerne bort med deres magi. Imens fyrst Zores og adelen kæmper for deres liv, ligger Søsloppet, som er kongens sæde, uskadt på den anden side af den sø, der deler Moravia i to. Efter dæmonernes indtog ligger Moravia i ruiner, og fyrst Zores er igen slået ned, så Arkos undgår oprøret. Arkos søn er dog stadig borte, og rygter siger, at hans moder, Lylara, er flygtet til et andet tågerige sammen med fyrst Zores åbenbart ikke længere så betroede handlinger og barnet. Ydermere har kongens skatmester stjålet kongekronen, og er stukket af. Ved »Søsloppet III«s begyndelse står Moravia altså tilbage med en konge, der mangler både sin krone, sin arving (der også er verdens frelser), og en legitim grund til at sidde på tronen...

# Søsloppet

# NETRUNNER

AF ANDREAS RAVN SKOVSE

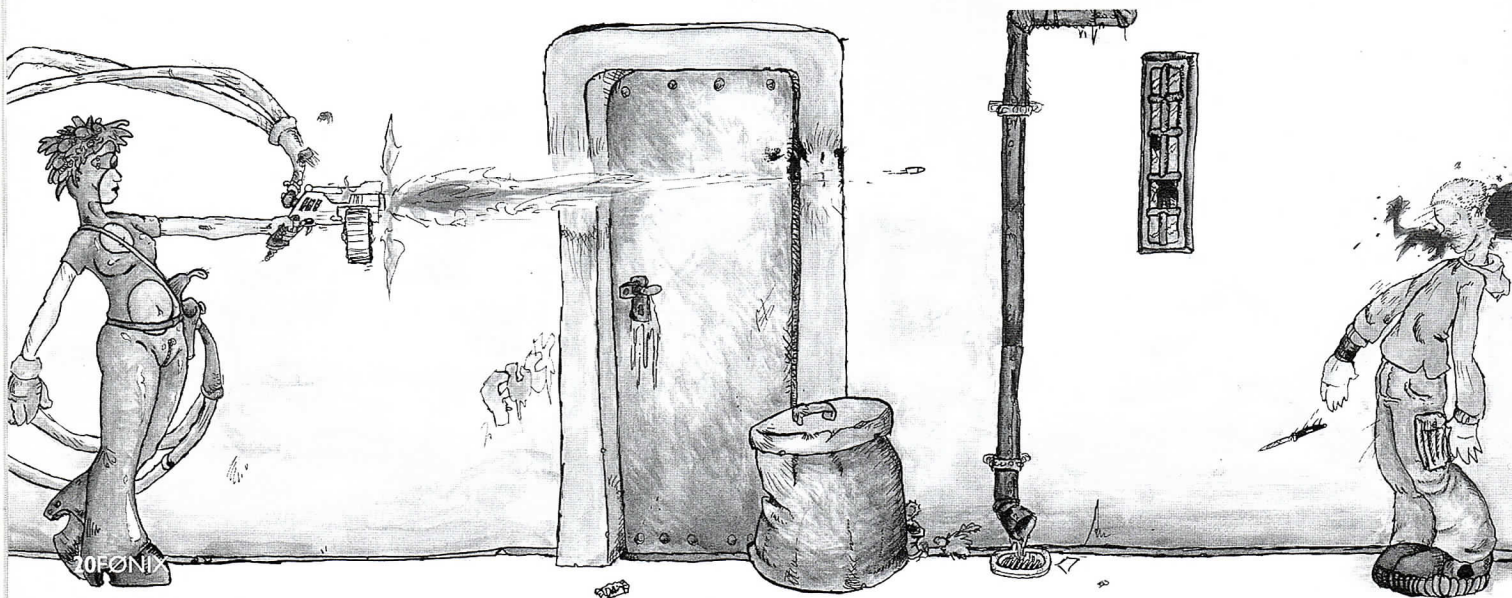
I disse tider, hvor selv SimCity – the Trading Card Game er på markedet (om end ikke særlig mange steder), undrer det vel ingen, at samtlige rollespilsettings har deres eget trading card game. Call of Cthulhu har Mythos, Vampire har V:TES, Werewolf har Rage, MERP har Middleearth, og de fleste fantasy-spil kan dække sig ind under TSR's AD&D kortspil eller Magic. Og sandelig om ikke man også kan finde et trading card game baseret på William Gibsons romaner og cyberpunksettingen. Dette kortspil er, som den opmærksomme læser måske havde gættet ud fra overskriften, Netrunner. Spillet Netrunner fokuserer udelukkende på nettet, der jo også er en uhyggelig væsentlig del i cyberpunk. Spillet er udelukkende designet til to spillere – en spiller runner, mens en anden er The Corp. The Corp er det store kapitalistiske firma, der forsøger at dække sine tophemmelige forskningsprojekter, agendas, bag avancerede kodesystemer, ICE. Runneren er hackeren, der forsøger at bryde The Corps sikkerhedssystemer for at stjæle deres projekter og sælge dem til højstbydende. Til dette formål har han (hun) ICE-breakers, som hver især kan gennembryde forskellige former for ICE, af hvilken, der findes tre slags. Walls og code-gates er de defensive, der

bare afbryder hackerens forsøg og dermed spilder hans/hendes kostbare tid, mens sentries er de mere sofistikerede, der kan spore telefonforbindelsen, advare andre programmer om den uvelkomne gæst eller i særlige tilfælde (black ice) grille hjernen på den stakkels runner, der jo bare passer sit arbejde. Vinderen er den, der først opnår 7 agenda-point.

## Styrker og svagheder

Spillet er forholdsvis tro mod Gibsons romanoplæg, og illustrationerne på kortene er stemningsfulde og i mange tilfælde godt udført. Desværre holder idéen ikke helt. For det første er der kun fokuseret på netsiden af Gibsons cyberpunk-univers. Runneren kan få ganske få kort, der tillader hjælp fra resten af verden, resources eller connections, men spillet er bygget op omkring ICE og ICE-breakers, og bliver aldrig særligt nuanceret. Spillene ligner potentielt set hinanden, og der er ikke særlig mange variationer indenfor deck-muligheder, hvis man ønsker at vinde. Man skal have ICE som Corp og ICE-breakers som runner, og strategierne begrænser sig til, hvilke typer man foretrækker. En anden svaghed er det faktum, at spillet kun kan

spilles af to spillere. Det bliver aldrig en særlig social beskæftigelse, mens man, selv i Magic, kan spille diverse fler-spiller varianter. Endelig bliver Netrunner meget hurtigt forudsigeligt. En ICE-breaker kræver et vist antal bit (værdienheden, som man kan tjene på diverse måder) at benytte, og et styk ICE variere aldrig sin effekt. Dette vil sige, at runneren, så snart en ganske kort indledende fase er overstået, kan sætte sig ned og regne sig frem til, hvorvidt et givet run (forsøg på at hacke sig igennem) kan lykkes eller ej, samt, hvor dyrt det vil være, og om det kan betale sig i forhold til gevinsten i form af agenda-point eller skade på The Corp. Spillet er totalt blotet for de taktiske overvejelser og overraskelser, der ligger i Magic og andre kortspil, hvor modstanderen pludselig kan hive overraskende effekter ud af ærmet, og bliver derfor hurtigt meget statisk og ensformigt. Konklusionen må nærmest være, at Netrunner kan være meget muntert de første par spil, og såmænd også kan vedblive at være munter, så længe man spiller med sine to starterpacks i et stort deck. Men så snart man optimerer sit deck, og kun tager de kort med, man kan bruge, bliver hvert eneste spil ensformigt og langtrukket, hvilket vel aldrig har været formålet med at købe sig fattig i trading cards.



# KALENDEREN

AF PETER BENGTSEN

Hvad skal du lave i sommerferien? Holde fri og til stranden med vennerne? Til en masse festivaler? På ferie til udlandet? Det kan du ligeså godt glemme, for et enkelt kig på kalenderen vil få det til at krible i dine fingre for at finde tilmeldingssedlerne frem og melde dig til et af de mange arrangementer! Med 13 live-scenarier og to con'er i sommerferien er der nok at vælge imellem. Er du en rigtig fanatiker, er det muligt for dig at spille live hele juli måned - kun afbrudt af 4-5 dage ialt! Hvordan man kan finde deltagere til alle de arrangementer, når der i nogle weekender er helt op til 5 af slagsen, går over min forstand.

Selv på Roskilde Festivalen finder du live-rollespil. Eller i hvert fald noget der ligner. »<X>polis« er navnet på et projekt, der vil forestille en fiktiv by i en højteknologisk nær fremtid. Byen har forskellige lokationer spredt ud over en stor del af festpladsen, som festivalgæsterne kan besøge. Gæsterne vil i løbet af festivalen være tilskuere til og deltagere i en fortløbende historie, som formidles gennem storskærme, vægviser, højtalere og løbende events på området. Festival-gæsterne har selv indflydelse på historien gennem en række offentlige afstemninger, der bestemmer <X>polis' samlede reaktion. Temaet er teknologi og menneskets forhold dertil.

Synes du, at Roskilde Festivalen er for stor og dyr, burde du måske istedet tage til den gratis Jonstrup Musikfestival '99... Som rent faktisk er et live-scenarie, der finder sted i Åbenrå og arrangeres af foreningen PLUMP! Settingen er en musikfestival, og rollerne er skrevet efter regelsættet »Dogme 2«, med hvilket arrangørerne vil »genfinde det essentielle i rollespil. Nemlig udtryk af sande følelser«, som der står på foreningen PLUMP's hjemmeside. Dette indebærer blandt andet, at rollerne er skrevet ud i ét - stream of consciousness - efter den første nedskrivning må intet rettes. Og sceneriet skal være autentisk, dvs. ingen kulisser, men kun virkeligheden. Du kan læse mere på hjemmesiden <http://www.kogle.dk/plump>.

På Fyn bliver der også arrangeret live. De to fynske live-foreninger, Vølven og Solhverv, har hver et fantasy-live på programmet. For Solhverv's vedkommende er det første gang, de prøver kræfter med fantasy-genren. Førhen har de afholdt flere indendørs live-scenarier, men nu har de fået området omkring herregården Hollufgård til at køre »Fredens Hersker« på. Vølvens sommerlive hedder »Nikhils Saga« og er et vikingeinspireret fantasy-scenarie, hvor der blandt andet vil komme flere vikingehandlende med varer, du kan købe.

Nikhils Saga finder dog ikke sted på Fyn, men ved Gl. Rye mellem Skanderborg og Silkeborg.

Og så har jeg slet ikke nævnt sommerens store jyske og sjællandske live's. Du kan nu heller ikke have undgået at høre om dem - ellers tag et smut forbi deres hjemmesider eller kontakt arrangørerne, som sikkert brænder efter at fortælle dig mere. Du kan også læse meget mere om alle kalenderens arrangementer på Sleipners hjemmesides kalender på <http://www.sleipner.dk>. Hører du om nystartede foreninger, der arrangerer en con eller et spændende live, eller om andre anderledes arrangementer, så tag telefonen og ring og fortæl mig om, hvorfor det er fedt og hvad nyt der er ved det. Det kan jo være, at det kommer i Fønix og får lidt gratis reklame!

## Din personlige kalendernisse

Peter Bengtsen  
Jernaldervej 204  
8210 Århus V.  
Tlf. 86 24 76 67  
email: [peter@sleipner.dk](mailto:peter@sleipner.dk)

## RYGTEKASSEN

**Endnu en Århus-con** ser ud til at skyde op, da Grotten går med planer om at afholde én i midten af september. Kontakt Jost Hansen på [jost@get2-net.dk](mailto:jost@get2-net.dk)

**Horrorcon** i Brovst vil blive afholdt i starten af november. Kontakt Mikkel Bækgaard på [mbae98@hum.auc.dk](mailto:mbae98@hum.auc.dk)

**Confekt IIa** løber af stablen d. 3-5/12 i Hillerød. Rikke kan fortælle dig mere på [sr040877@geo.geol.ku.dk](mailto:sr040877@geo.geol.ku.dk)

**Cimbria** er navnet på den con, som 8-10 nordjyske rollespilsforeninger er gået sammen om at arrangere i efteråret år 2000 - Rasmus Rytter kan fortælle dig mere på, tlf. 98 15 90 71 eller email: [r\\_rytter@mobilix.dk](mailto:r_rytter@mobilix.dk)

**Paintball-live****Dato:** 12/6**Hvor:** Ålborg**Kontakt:** FARP v. Henrik Jensen, tlf. 20 61 24 07

email: hhh9808@loke.hgmf.dk

**Azteker-live****Dato:** 22-27/6**Hvor:** Oslo**Kontakt:** Lars Ivar Ovesen-Lein Borge

email: borge@stud.uni-frankfurt.de

http://www.stud.ifi.uio.no/~liseh/hobby/tempelstenen/tempelstenen.html

**Legendernes tid, del I***Fantasylive***Dato:** 25-27/6**Hvor:** København**Kontakt:** HP Hartsteen

email: hp@larp.dk

http://www.eclipse.dk/legender

**<X>polis***Nærfremtid live/fortælling***Dato:** 1-4/7**Hvor:** Roskilde**Kontakt:** Roskilde Festival, Havsteensvej 11, 4000 Roskilde**Wanted***Western-live***Dato:** 3-9/7**Hvor:** Oslo/Norge**Kontakt:** Jonas Karlsbakk, tlf. 0047 9285 0689

email: jonasak@online.no

http://www.wanted99.org

**Jonstrup Musikfestival '99***Musikfestival-live!***Dato:** Starten af juli**Hvor:** Åbenrå**Kontakt:** PLUMP v. Thomas Mertz, tlf. 28 28 46 86

email: mertz@sol.dk

http://www.kogle.dk/tilmeld.htm

**Søslottet III***Fantasy-live***Dato:** 7-11/7**Hvor:** Bagsværd**Kontakt:** GERF v. Daniel B. Clausen, tlf. 44 44 37 45

email: danielbenjamin@forum.dk

**BEAST***Spejderhytte-con***Dato:** 10-17/7**Hvor:** Limfjorden**Kontakt:** Workshop 2000 v. Charlotte Nielsen,

tlf. 44 98 82 63, email: klokkeblomst@yahoo.com

**Geistendorf II - Genopstandelsen***Live***Dato:** 14-18/7**Hvor:** Hareskoven**Kontakt:** De Sorte Løver v. Jesper Donnis, tlf. 32 84 41 18

email: geistendorf@iname.com

http://www.sortloeve.person.dk

**Raukovs Hævn***Fantasy-live***Dato:** 17/7**Hvor:** Ringkøbing**Kontakt:** Eidolon v. Tue Diemer, tlf. 97 33 01 56

email: diemer@eidolon.dk

**Lyktsken***Fantasy-live***Dato:** 20-24/7**Hvor:** Sverige**Kontakt:** Live-selskabet Galadrim, tlf. 0046 019 182224

email: galadrim@larp.com

http://www.larp.com/galadrim

**Legendernes tid, del 2***Fantasylive***Dato:** 30/7-1/8**Hvor:** København**Kontakt:** HP Hartsteen

email: hp@larp.dk

http://www.eclipse.dk/legender

**Skyggernes Sang***Horror-/fantasy-live***Dato:** 30/7-1/8**Hvor:** Tangeskoven/Ribe**Kontakt:** Ripen v. Jimmy Jensen, tlf. 75 42 01 61

email: kajj@post11.tele.dk

**Nemefrego IV***Fantasy-live***Dato:** 23/7-25/7**Hvor:** Århus**Kontakt:** Einherjerne v. Thomas Greve, tlf. 86 19 86 83

email: farkjds@moes.hum.aau.dk (Jacob Schrøder)

http://members.tripod.com/ein98

**Hyttetur****Dato:** 30/7-1/8**Hvor:** Jylland**Kontakt:** Eidolon v. HC Molbech, tlf. 86 27 55 26

email: hc@eidolon.dk

**Con Dôme 99****Dato:** 30/7-1/8**Hvor:** Lyngby**Kontakt:** Pfantasy Dome v. Kjeld Johansen

email: kjeld@games.dk

### Nikhils Saga

*Fantasy/intrige-live*

**Dato:** 5-8/8

**Hvor:** Gl. Rye (ca. Silkeborg)

**Kontakt:** Vølven v. Mette Markert, tlf. 35 37 01 54

email: markert@image.dk

http://www.dsr.kvl.dk/~markert

### Den Enes Død II

*Højlands-live*

**Dato:** 9-14/8

**Hvor:** Oslo/Norge

**Kontakt:** Margrete Raaum, tlf. 0047 9520 1798

email: mraaum@usit.uio.no

### Rådsmøde i Bifrost

**Dato:** 13-14/8

**Hvor:** Sæby

**Kontakt:** Bifrost v. Erik Pedersen, tlf. 98 13 60 76

email: erik.pedersen@sleipner.dk

### Fredens Hersker

*Fantasy-live*

**Dato:** 13-15/8

**Hvor:** Odense

**Kontakt:** Solhverv v. Henning Martinussen, tlf. 66 12 57 54

email: hma@imada.ou.dk

http://www.imada.ou.dk/~hma

### The Gathering

**Dato:** 27-30/8

**Hvor:** England

**Kontakt:** Jakob Bavnsøj, tlf. 86 18 99 36

email: jocab@xkapist.dk

http://www.trolle.dk/gathering

### A:M:O:K IV

**Dato:** 1-3/10

**Hvor:** Allerød

**Kontakt:** Helios v. Carsten Clæfer, tlf. 28 31 72 42

email: carsten@claefer.dk

### Matrix

*Cyber-live*

**Dato:** 1-3/10

**Hvor:** Århus

**Kontakt:** Eidolon v. HC Molbech, tlf. 86 27 55 26

email: hc@eidolon.dk

### Krovvy Night 3

*Live*

**Dato:** 2/10

**Hvor:** Lyngby

**Kontakt:** Pfantasy Dôme v. Kjeld Johansen

email: kjeld@games.dk

### Krikkit Con MK & Ronni

**Dato:** 8-10/10

**Hvor:** Århus

**Kontakt:** Krikkit Gambler v. David Thorhauge, tlf. 22 42 32 42

email: dthorhauge@hotmail.com

### Viking Con

**Dato:** 15-17/10

**Hvor:** København

**Kontakt:** email: viking-con@games.dk

http://www.viking-con.dk

### Trelleborg 99

*Viking-live*

**Dato:** Efterårsferien,

**Hvor:** Slagelse

**Kontakt:** Kasper Stjernqvist, tlf. 38 71 35 28

email: bx05409@post4.tele.dk

http://www.trelleborg.person.dk

### Claustrum Con IV

*Jubilæums-con*

**Dato:** 29-31/10

**Hvor:** Hobro

**Kontakt:** Mjølner v. Peter Bengtsen, tlf. 86 24 76 67

email: peter@sleipner.dk

http://www.mjoelner.iscool.net

### Hyggecon

*Live-con*

**Dato:** 12-14/11 (arb.dato)

**Hvor:** Århus

**Kontakt:** HC Molbech, tlf. 86 27 55 26

email: hyggecon@eidolon.dk

http://www.eidolon.dk

### Intrigernes Slør II

*Vampire-live*

**Dato:** 26-28/11

**Hvor:** Korsør/Slagelse

**Kontakt:** Tartaros v. Christian M. Christensen

tlf: 5852 3517, email: chrnc@hotmail.com

http://www.tartaros.dk

VI SES  
DERUDE!

# ALMINDELIGHEDER

AF MADS LUNAU

4 decks sammensat kun af almindelige kort, de såkaldt common-cards, fra Magic. Kortene skulle være nemme og billige at anskaffe sig og deck'ene skulle gerne enten være stærke, instruktive eller morsomme at spille.

## Gunslingers

### Rød-Blå

Skyd til højre og venstre. Må gerne ledsages af musikken til Sergio Leones spaghettiwesterns. Hvis du siger »bang« hver gang, der lyder knitren af Gunslingers, vil du helt sikkert drive din modstander til vanvid. Bemærk de indlagte kombinationer. Decket er lavet af kort fra Urza blokken.

#### Blå

- 4 Spire Owl
- 4 Horseshoe Crab
- 4 Hermetic Study
- 4 Snap
- 4 Frantic Search

#### Rød

- 4 Goblin War
- Buggy
- 4 Goblin Medics
- 4 Ghitu Slinger
- 4 Arc Lightning
- 4 Parch

#### Lande

- 4 Smoldering Crater
- 6 Mountains
- 10 Islands

#### Sideboard

- 3 Weatherseed
- Faeries
- 3 Intervene
- 3 Annul
- 3 Raze
- 3 Scrap



## Stresserne

### Grøn-Blå

Uha, hvor har de travlt. Op ned, frem og tilbage til modstanderen er mør og så en lige trample-højre.

Blå og grøn er to gode farver at kombinere. De er gode til at manipulere og forædle kortene, grøn har stor slagkraft og det er ofte et sjovt deck at spille. Decket er lavet af kort fra Urza blokken.

#### Grøn

- 4 Simian Grunts
- 4 Yavimaya Granger
- 4 Yavimaya Wurm
- 4 Rancor
- 4 Fertile Ground

#### Blå

- 4 Cloud of Faeries
- 4 Frantic Search
- 4 Snap
- 4 Spire Owl
- 4 Pendrell Drake

#### Lande

- 2 Slippery Karst
- 2 Remote Isle
- 8 Forest
- 8 Island

#### Sideboard

- 3 Miscalculation
- 3 Intervene
- 3 Slow Motion
- 3 Hush
- 3 Symbiosis



## Godnat, og sov godt

### Sort-Hvid

Der var engang en Magic-spiller, der troede enchantments ikke kunne være farlige og at han sagtens kunne slå et hvidt-sort commoncard deck. Men det kunne han ikke. Godnat og sov godt.

Decket er lavet af kort fra Urza blokken.

#### Hvid

- 4 Opal Champion
- 4 Opal Gargoyle
- 4 Opal Caryatid
- 4 Tragic Poet
- 4 Disenchant

#### Sort

- 4 Skittering Skirge
- 4 Swatt
- 4 Duress
- 4 Expunge
- 4 Sicken

#### Lande

- 10 Plains
- 10 Swamp

#### Sideboard

- 3 Expendable
- Troops
- 3 Defender of Law
- 3 Erase
- 3 Befoul
- 3 Bog Raider





## Rasle, RASLE!

### Grønt

Hvad gør det, at man er lille, bare man er sej og farlig?

Temaet i dette deck er, at kortene kun må koste 1 mana at kaste. Meget aggressivt og kan slå ihjel på 0 tid.

Decket er lavet af kort fra serierne i Standard (indtil 1. juni).

<i>5.ed</i>	<i>Tempest</i>	<i>Urza's Legacy</i>	<i>Sideboard</i>
4 Ghazban Ogre	4 Spike Drone	4 Rancor	3 Silk Net
4 Scavenger Folk	4 Elvish Fury		3 Hidden Spider
4 Llanowar Elves		<i>Lande</i>	3 Reclaim
4 Tarpan	<i>Urza's Saga</i>	16 forest	3 Frog Tongue
4 Giant Growth	4 Wild Dogs		3 Shanodin Dryads
	4 Pouncing Jaguar		
	4 Elvin Lyrist		



# KONKURRENCEN

Konkurrencen om at bygge de sejeste og mest underholdende decks af almindelige kort – common cards - fortsætter.

Den gøres nu noget simple. Der er to kategorier:

### 1. Standard

Byg et deck med almindelige kort fra Standard miljøet (grundserien og de seneste 2 store serier med de små udvidelser, der er knyttet til dem). Der må være højst 8 fra hver serie med (lande undtaget). Sideboard er med højst tre fra hver serie.

Decket skal have et godt/sjovt navn og helst et tema.

### 2. Extended

Byg et deck med almindelige kort fra Extended miljøet (fra grundserien Revised og frem og fra udvidelsen Dark og frem). Der må være højst 3 kort fra hver serie med (lande undtaget). Sideboard med højst 1 fra hver serie.

Decket skal have et godt/sjovt navn og helst et tema (hvilket er svært med den store spredning og derfor giver flere point). Bemærk, at de forskellige grundserier tæller som separate serier.

Flotte præmier til de bedste decks, sponsoreret af Magic Hotline 3 29 666 29, hvor de fleste Magic spørgsmål gerne skulle kunne besvares.

Præmierne uddelt af absolut uvildig dommerkomitee.

Send dine forslag til Mads Lunau, Vestervang 27 sttv, 8000 Århus C. eller med E-mail til [lunau@get2net.dk](mailto:lunau@get2net.dk).

# 100.000,- SPILLET VÆK I OSLO... GRAND PRIX I OSLO

AF MADS LUNAU

Årets store nordiske Magictræf på højt plan blev vundet af .. en tysker. Men besøget fra andre steder end norden var også synligt i de øverste placeringer: Amerikanere og tyskere sloges lige op med de bedste norske, danske og svenske spillere.

Grand Prix er det næstøverste niveau af turneringer og ligger tæt på storebroderen – Pro Tour.

Der uddeles over 100.000 kr i kontantpræmie og det er et stort beløb for selv eliten blandt Magicspillere.

Udover nordiske spillere som Olle Råde, Sturla Bingen og vores egen Svend Geertsen havde Grand Prix'et besøg af tyskerne Kai Budde og Andre Konstantcer og amerikaneren Steven O'Mahoney.



# EN BRANDNY KLASSIKER

AF MAD S LUNAU

## Magic udgiver sin sjette grundserie

Hammeren og Orangotangen er inde, Dragen og Necro'en er ude. En ny solid grundserie på gaden med store overraskelser og god struktur.

Magic blev fra starten udgivet med en grundserie, som det var meningen skulle være ubegrænset i oplæg – og så enkeltudvidelser, der var begrænsede. Efter de første små oplag af 'alpha' og 'beta' kort hed grundserien 'unlimited' – ubegrænset! Det er kort fra denne ubegrænsede grundserie, som idag topper prislisterne for Magic-kort, fordi de er ... udgået!

Med tiden forlangte spillmiljøet – specielt de nye spillere, der ikke havde haft mulighed for at købe de første udvidelser – at der kom kort fra de udgåede enkeltserier i grundserien. Det gav udgiveren, Wizards of the Coast, det problem, at skulle opdatere den 'ubegrænsede' grundserie med jævne mellemrum.

Ydermere led grundserien af det problem, at den ikke var formet konsistent. En ny slags serie, Ice Age, Mirage, Tempest og senest Urzas Saga, havde samme størrelse som grundserien, men var formet konsistent og balanceret, hvis man skulle bruge kortene til direkte spil; draft og sealed deck. Det er en populær måde at spille med nogle udleverede kort på – og kun dem!

Grundserien var både ubalanceret for den slags spil og kortene var generelt for svage til at dyste med niveauet i de andre formater.

Nu er en ny grundserie på gaden. Den hedder 'Classic' og er sjette udgave af grundserien. Den er dog langt fra 'klassisk', da mange af de oprindelige kort efterhånden er udskiftet med nyere kort.

De alt for stærke og alt for svage kort er erstattet med solide og brugbare kort. Serien er ret velegnet til de ovennævnte former for begrænset spil.

For de mere sjældne kort, der i høj grad påvirker turneringsspillet, er der faldet gamle kendinge ud og nye er på banen.

En vemodig afsked til Shivan Dragon og Fireball påvirker nok ikke turneringsmiljøet så meget som et farvel til Necropotence, Manavault og Winterorb.

Nye interessante kort for kombinationspilleren er Infernal Contract, Domsday, Vampiric Tutor, Ancestral Memories, Diminishing Returns, Prosperity, Mystical Tutor, Natures Resurgence, Call of the Wild, Fervor og Enlightened Tutor.



For bøllerne er der kommet Hidden Horror, Necrosavant, Balduvian Horde, Pillage, Hammer of Bogardan, Abduction, Maro, Uktabi Orangutan og River Boa.

Shock har erstattet Incinerate og vores allesammens søde Benalish Hero er gået samme vej som Banding og erstattet med en grim, arret, infanteriveteran. Krigen mellem rød og blå er stilnet en del ved at sige farvel til Pyro- og Hydroblast.

Banding er ude efter enten at være for kompliceret eller for svagt og samme skæbne har ramt Trample. Den findes dog stadig i udvidelserne, så beslutningen må have været fordi serien er på såkaldt 'Advanced' niveau, hvor Portal er 'Starter' og f.eks. Urza's Legacy er 'Expert'.

Sammen med Classic udgives også en opdatering af Magic-reglerne. Spillet skal nu spilles på en lidt anden måde, der gerne skulle være mindre kompliceret at finde ud af for spillere på turneringsplan og helst ikke påvirke almindeligt spil for meget.

## HJERNEGymnastik Til Ol?

### UDVIDELSE AF TANKESPORTEN I KINA

Tankesport er ellers ikke en OL-disciplin, men f.eks. skak har opnået stor international anerkendelse som (tanke) sportsgren. Nu følger Magic efter: I Kina er Magic godkendt som en sportsgren af det kinesiske sportsministerium.

Hvem ved? Måske ser vi Svend Geertsen vandre ind på et OL-stadium med en stak kort og en terning i hånden...

I Danmark findes der ikke noget sportsministerium og sportsgrene »godkendes« ikke – de får enten tilskud eller ikke tilskud.

Magic er endnu ikke så organiseret, at det får det tilskud som f.eks. rollespillmiljøet gør.

Men hvem ved? Hvis det begynder at vrimle med kinesiske professionelle Magic-spillere kan det måske sætte gang i den danske konkurrencelyst...!?

## DEN LOKALE HELT

De første amtsmesterskaber i Magic er afviklet. Og de lokale helte blev:

Nordjylland – Kåre Ettrup  
Viborg – Danny Ib  
Århus Amt – Jacob Pilgaard  
Ringkøbing – Bjarne Siemons  
Vejle – Per Toft  
Sønderjylland – Dan Sønderskov  
Fyn – Sune Ellegaard  
Frederiksborg – Lau Madsen  
Vestsjælland – Michael Hansen  
København – Anton Lunau  
Storstrøm – Anders Wulff

Bornholms og Ribe Amt følte sig ikke lige i form til den hårde dyst og i Roskilde havde ingen af deltagerne i kvalifikationen bopæl i amtet (!).

# Skjuggernes Sang

## Sommerscenarie i Ribe

fra fredag d. 30. juli kl. 17.00 til søndag d. 1. august kl. ca. 15.00

Sortelverne, under ledelse af Denalia SiNafay, erklærede åben krig mod de andre folkeslag. En kort og blodig krig foldede sig ud – med Denalia siddende på tronen. Hendes regeringstid blev dog kort, da Silvanus beviste sin sande magt og dræbte flere af Denalia's vigtige brikker. Denalia selv overlevede og pønser nu på hævn.

Vildelverne dannede en alliance med højelverne og forsøgte på at udrydde sortelverne helt. Dette lykkedes ikke, da sortelvernes efterretningstjeneste fik sæt splid imellem de to racer – en ny krig lurder mellem de to broderracer.

Orkerne fik en kort smag af magt, da Denalia underlagde sig Riget, og de vil nu have mere. De pønser på mørke ritualer og hvisker til ånderne.

Dværgene er næsten forsvundet. Rygterne svirrer omkring et ultimativt våben en afdød dværgekonge skulle have bragt med til sit sidste hvilested.

Hobbitterne er som sædvanlig jaget vildt, men de er begyndt at skjule sig i skjuggerne, føler sig nærmest tiltrukket af dem, og folket er begyndt at føle kulden kravle igennem deres knogler, når hobbitterne er nær.

Druiderne er begyndt at forberede deres sommerritual til ære for Silvanus - vil det endnu engang rykke balancen mellem det gode og det onde ?

Det Magiske Konklave pønser på et eksperiment, som vil forandre Riget for evigt – om det er til det bedre eller til det værre vides ikke.

Dødens Vogter har i længere tid arbejdet sig hen mod noget stort - men vil Livets Vogter tillade dennes indblanding i de dødeliges liv ?

Hvem er den smukke kvinde, der vandrer alene rundt i Riget ? Og hvorfor taler hun ikke med nogen ?

Hvem er det, der kan høres hviske i skjuggerne om dagen og hvis latter er det, der høres igennem hele Riget om natten ?

## Ripen - Live Rollespil

Kontaktperson:

Jimmy Jensen  
Tangevej 36, 6760 Ribe  
skjuggernes\_sang@ripen.dk

Tilmeldingsfrist:

D. 15/6 1999

Pris:

100 kr. + 50 kr. for mad

Giro nr.:

1-663-7297

Hjemmeside:

www.ripen.dk



# EN FIGURS TILBLIVEN

AF RENÉ TOFT

*Der var engang...*

Hvis der er et sted hvor klichéer trives, så er det i rollespil. Hvem kender ikke til den onde, mørke troldmand med hang til menneskeofringer, eller den store Rambotype med en IQ på 14½? Vi kender dem alle, og har sikkert op til flere gange spillet dem. Det gode ved klichéer er at de er betryggende. Man ved altid hvordan personen vil reagere i en givne situation. Heltene opfører sig som rigtige helte, og skurkene tér sig som de skurke de nu engang er. Men hey, har vi ikke set det hele før? Ikke bare en gang, men mange gange. På film, i blade og i eventyret vi spillede sidste uge.

En klichéfylt figur er en god ting til et enkelt aftens/nats scenarie, da man ikke kender figuren og højst sandsynligt ikke kommer til at spille med den igen. Det er derfor nemmere at styre en lidt mere enkel figur end en neurotisk skopudser med paranoia, mindreværds-komplekser og klaustrofobi.

For en kampagne derimod, er det lidt sjovere at starte med at tage fat i personen helt fra bunden...

## **Do ya feel lucky, punk?**

Efter man har fået sine Styrke, Stamina og alle de andre stats på plads, er man klar til den egentlige rolleskabning. Så hvilken type skal den nye figur være? Som tidligere sagt behøver en spillegruppe ikke ALTID bestå af en forvirret troldmand, en tanketom Schwarzneggerwannabe, en hobbit tyv og en drikfældig dværg. Prøv at undgå de mest typiske klichéer. Krigeren kan f.eks. gå rundt og citere Shakespeare og dværgen være afholdsmand – det kan være lidt mere problematisk for dværgen, end det lyder. Forestil jer de andre gæster på kroen: Hva' sa' du? Er du for fin til at drik mæ'os? Allerede her er lagt op til slagsmål eller andre former for ubehageligheder. Det kan også være at hobbiten vil være medlem af vagtværnet, og at troldmanden mest af alt er bekymret for sin vigende hårgrense.....

For at viderearbejde på et sådant lille

koncept, er det nok en god idé at finde nogle karaktertræk, der passer til personen. Næsviis, grådig, jaloux, sarkastisk, hoven, neurotisk, paranoid eller måske gnaven på den ene side. Optimistisk, gavmild, naiv, ligefrem (kan også være negativt), medfølelse eller glad på den anden side. Find selv på flere. Troldmanden er måske jaloux på alle med hår og dværgen måske lidt hoven overfor pøblen, der kun vil drikke og hobbiten er måske ekstra

gavmild overfor alle fra vagtværnet, der så tror han prøver at bestikke dem...

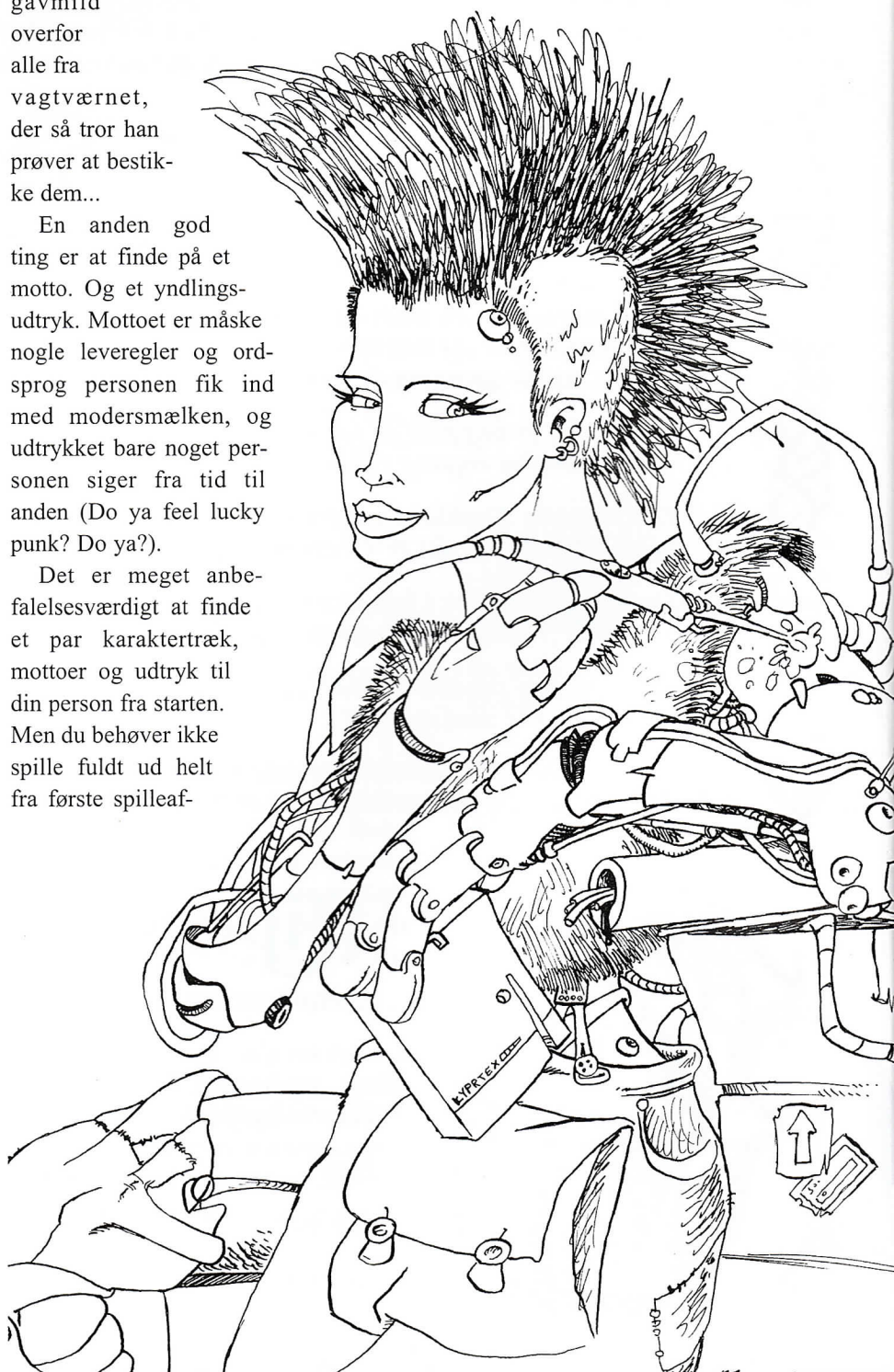
En anden god ting er at finde på et motto. Og et yndlingsudtryk. Mottoet er måske nogle leveregler og ordsprog personen fik ind med modersmælken, og udtrykket bare noget personen siger fra tid til anden (Do ya feel lucky punk? Do ya?).

Det er meget anbefalelsesværdigt at finde et par karaktertræk, mottoer og udtryk til din person fra starten. Men du behøver ikke spille fuldt ud helt fra første spilleaf-

ten, da det kun vil trætte dine medspillere. Lad din figur vokse stille og roligt, og måske oven i købet finde på flere finurligheder efterhånden.

## **Og hvad laver du så?**

Det næste skridt er baggrunden. Historien, om hvad din person har oplevet indtil nu, skrives måske i samarbejde med din



GM, da den så kan bruges senere i kampagnen. Du møder måske din ærkefjende på en tilfældig kro en stormfuld nat; eller din barndomskæreste, der nu er sammen med det største bøvehovede der findes i byen. Men det er jo op til GM.

Hvad der er op til dig, er selve historien. Hvor kommer figuren fra? Hvad har han erhvervet sig med de sidste mange år? Har han familie? Hvor stor er den? Hvor befinder den sig? Og vil den overhovedet kendes ved ham?

Det er egentlig ikke nødvendigt at finde på en baggrund til sin person, men det er en god måde at give figuren mere personlighed på, og så kan det også forklare en del af personens fremtidige handlinger. F.eks. kan en person, der har siddet i fængsel, måske være bare en lille smule autoritetsfjendsk.

Det tager ikke lang tid at gøre noget ved en persons baggrund. Faktisk behøver man ikke engang at skrive noget ned. Det er nok at have det inde i hovedet. Men hvis det skal bruges i kampagnen er det nok en god idé at have informeret GM om sine tanker. Visse personer nøjes dog ikke kun med at udtænke deres personers baggrund. De tegner figuren, laver stamtræ, skriver familiens historie og udarbejder i det hele taget en meget fyldig baggrund omkring personen, de ønsker at spille. Hvis man ikke gider alt det besvær, er der jo altid; Jamen, jeg er forældreløs...

#### At være eller ikke at være

Nu har du fundet ud hvordan din person er og nogle helt grundlæggende karaktertræk. Nu mangler vi bare, hvordan du skal spille din figur og de famøse karakteristiske træk.

For det første er det nok en god idé at lave lidt research.

Nu lyder det godt nok lidt voldsomt med ordet research, men det er det ikke nødvendigvis. Hvis din figur f.eks. er paranoid, så se et par film med udpræget paranoid adfærd (Farlige Teorier, de fleste afsnit af X-files osv.). Værre er det ikke. Ellers læs et par bøger, eller bare gå og tænk over det.

Som før nævnt er en anden vigtig ting, at du skal lade rollen komme til dig. Hvis du læser alle dine neuroser, mottoer eller optimistiske livsanskuelse ud på en aften, har du ingenting til næsten gang. Og dine medspillere vil hurtigt blive træt af dig. Så spar på krudtet og

lad personen, eller rollen som du spiller udvikle sig stille og roligt.

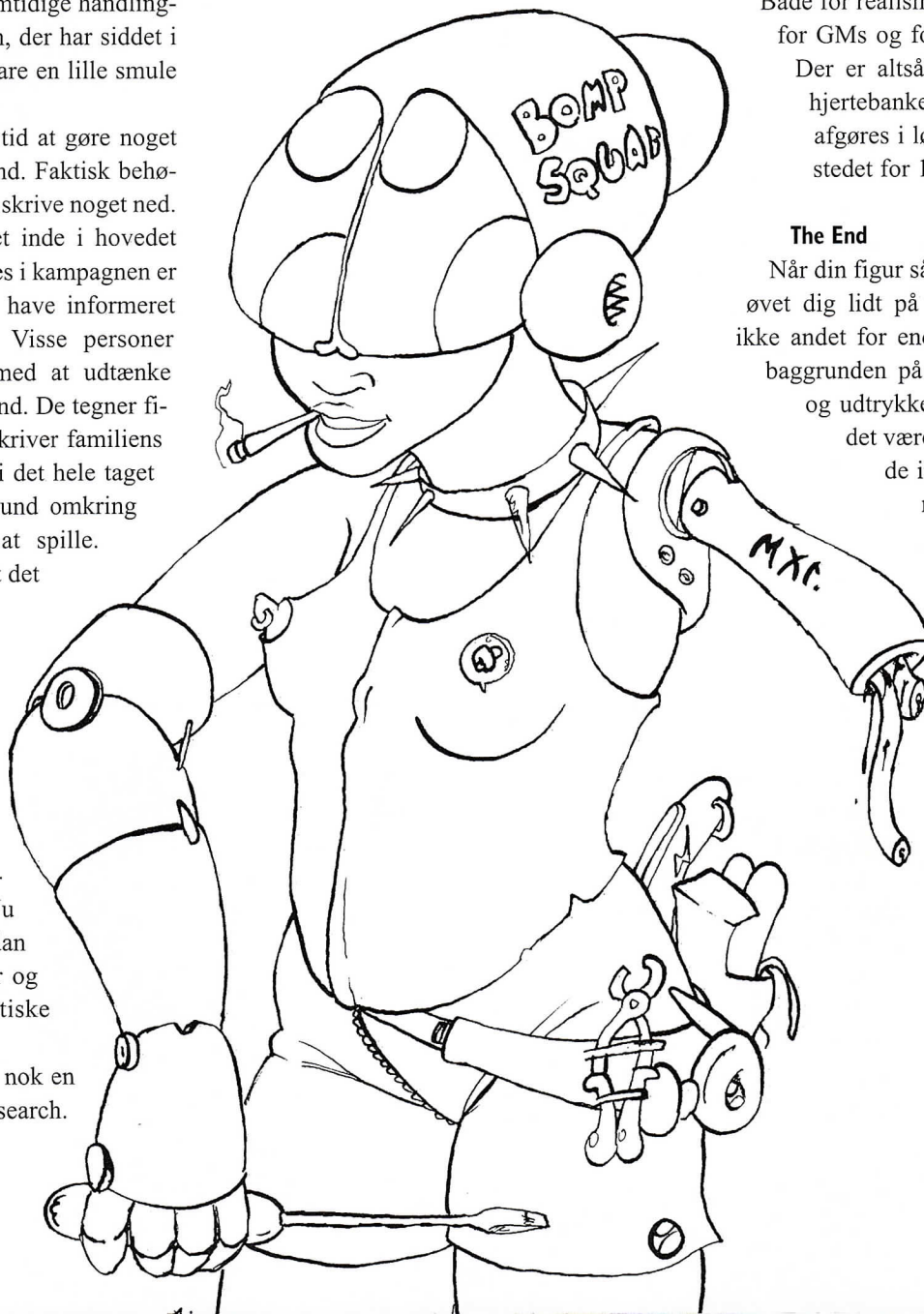
Sidst men ikke mindst må vi huske på at rollespil er en slags improvisationsteater så hatten passer, uden det nødvendigvis er sjovt. Og som i impro-teater skal der tænkes hurtigt. Så når GM giver dig en ny situation, skal der reageres med det samme. Vi kender alle situationen: *Jeg skifter lige genre*. GM'en siger: »Gyden I er løbet ind i, er en blindgyde. Da I vender jer om, kan I se de to politibiler komme mod jer med 200 km i timen. Hvad vil I gøre?« hvorefter spillegruppen giver sig til at diskutere i 10 minutter... Roadkill! Tænk hurtigt.

Både for realismens skyld, men også for GMs og for selve spændingen.

Der er altså lidt mere panik og hjertebanken, hvis det hele skal afgøres i løbet af 10 sekunder i stedet for 10 minutter.

#### The End

Når din figur så er færdig, og du har øvet dig lidt på mottoer osv. er der ikke andet for end at gå i gang. Med baggrunden på plads og mottoerne og udtrykkene i bagehovedet, vil det være dig nemmere at falde ind i rollen, og du vil meget hurtigere kunne relatere og føle noget for personen du har kreeret. Du har jo gjort alt det arbejde, så skulle pokker da stå i det om figuren døde i løbet af første spilleaften...



# MIT HJERNESPINDS

AF THORBJØRN BIRGER NIELSEN

Torsdag den enogtyvende marts; jeg blev kaldt ned til hovedkvarteret, da jeg skulle stå til regnskab for de skallede aber jeg slagtede på havnen i går aftes...

I starten lyder det måske som noget kun en sygeligt litterer forfatteraspirant kunne finde på, men når man lader tanken give genlyd i hovedet et par gange, er det måske ikke helt så tosset: Hver eneste begivenhed i sin karakters historie skrevet på tryk.

På den måde kan man nemt og smertefrit bevare alle de gode minder og »highlights« fra sine spilpersoners historie.

Dagbogen er et idéelt værktøj, hvis man skal holde styr på længerevarende historier, krøniker, kampagner etc. Hvem har ikke prøvet at tabe tråden i en langvarig historie, fordi man ikke lige kan huske, hvem der er der har gjort hvad. Desuden er det vel også de færreste, der færdiggør deres kampagner på en aften, og så er dagbogen igen en god måde at følge op på foregående aftener.

## Kryder Indholdet!

Hvordan man tager sig af at forfatte dagbogen, er helt op til en selv, der findes ingen »måder« at gøre det på. Dog kan man gøre en del for at krydre indholdet, og gøre det interessant at kigge på senere hen – selv efter spillet for længst er slut. En af de bedste ting man kan supplere dagbogen med, er selvfølgelig en personlig indfaldsvinkel; skriv som var du i din karakters sted.

Hvis man havde at gøre med en barsk privatdetektiv fra 1990'ernes Chicago, skulle sproget man benytter, måske være hårdt og lige til benet, uden for mange fine følelser, men rigeligt med bandeord, hvorimod en godsejer i 1890'ernes England, måske ville benytte et mere sofistikeret og adeligt sprog, med masser af fremmedord uden meget til overs for dem der står under ham.

For at udnytte dagbogen til fulde bør man også inkludere beskrivelser af »de vigtigste« NPC'ere. Disse er selvfølgelig også bedst, hvis de er skrevet ud fra en personlig indfaldsvinkel. Den per-

sonlige indfaldsvinkel i beskrivelser kan også hjælpe en med at udvikle personens karakter og holdning.

I bogens første sider kan man inkludere stats'ene og baggrundshistorien for karakteren. Dette er naturligvis ikke så behjælpeligt i forbindelse med selve spillet, men for andre eventuelle læsere kan det være en god idé, så de kan forstå personens handlinger bedre når de læser dagbogen.

Afhængig af hvor meget man vil gå op i det og/eller kan finde ud af det, kan man lave tegninger til de beskrivelser af forskellige personer og steder, man hører om i bogen, måske endda få fat i en rigtig bog at skrive i – bare tanken om en troldmand, der trækker en kæmpemæssig bog, overstrøet med underlige runer, op af sin hat... eller en amerikansk soldat under vietnamkrigen, der sender breve hjem til familien...

Handouts og lignende (i papirform) kan man også, med god vilje, stikke ind i bogen – eller konvolutterne – de steder, i historien, hvor de er beskrevet.

## Lær din karakter at føre dagbog...

# ERINDRINGER

## En ordblind vikings dagbog

Har man en karakter, der hverken kan læse eller skrive, eller spiller man på et tidspunkt, hvor alfabetet ikke er kommet på mode endnu, har man jo lidt af pro-

blem med at forklare, hvordan personen kan skrive dagbog... Og så alligevel ikke. Man kan med fordel opfatte dagbogen, som de tanker personen har gjort sig i de givne situationer. Derfor skal en ord-

blind vikings dagbog ikke opfattes, som noget der er skrevet ned – eller helleristet ned – men derimod som hans hukommelses gengivelse af det, der foregik. Det er et lidt svagt led i dagbogen som værktøj, men hvis man ser med milde øjne på kan det godt oversés...

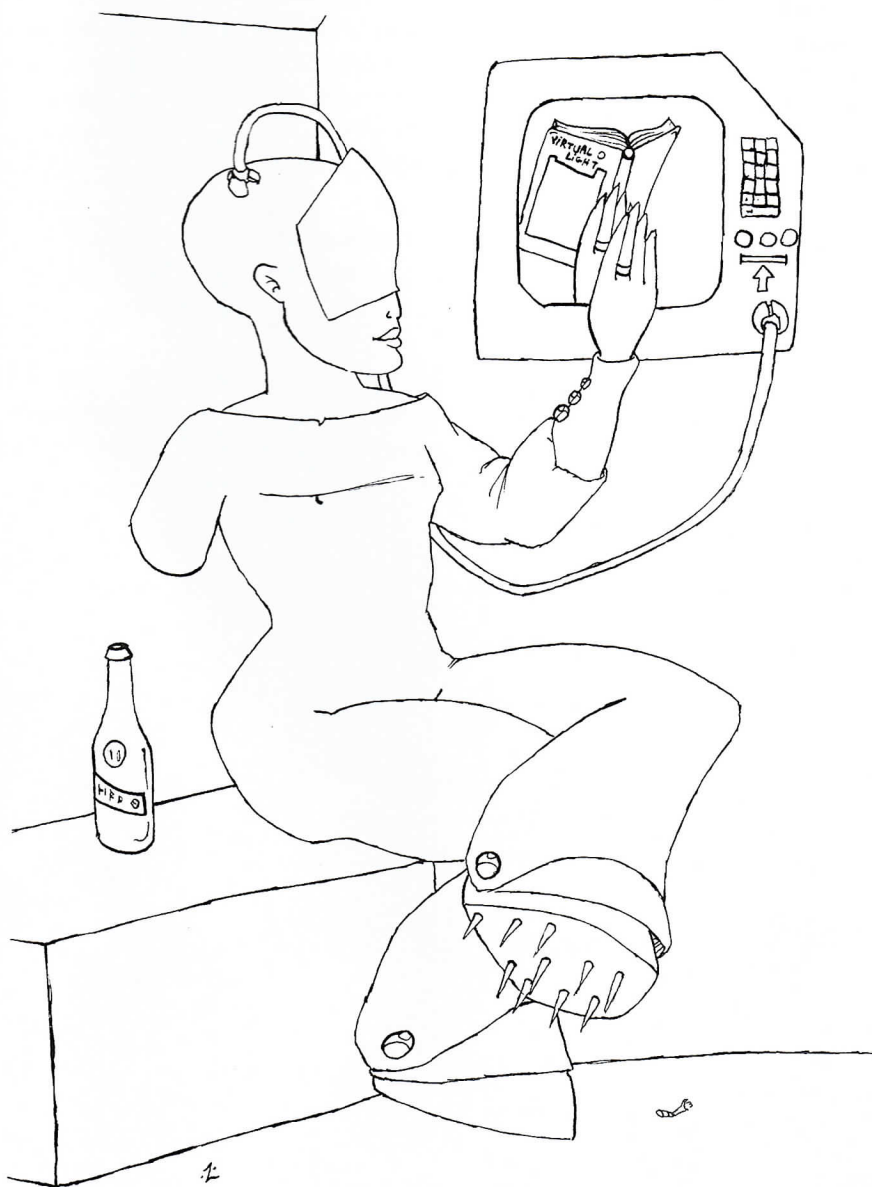
## Exp i forbindelse med Bogen

Som GM kan dagbogen bruges til at give spillerne en ekstra chance for at score nogle »godt rollespils«-exp. Se om spilleren følger sin person ordentligt i dagbogen, og bruger et korrekt sprog, der er i overensstemmelse med karakterens personlighed.

Det holder selvfølgelig ikke helt, da nogen kan have problemer med manglende ordforråd og lignende – så længe der ikke går dansk-stil i det, så kan det bruges (ikke noget med give karakterer...)

## Ekstremitéer

En sidste ting man kan gøre for at bevare en spilaften, men måske ikke har helt så meget gøre med dagbogs-skriveri, er at sætte et videokamera til at følge spilaftenen, måske optage aftenen på bånd eller lignende – formålet er det samme at bevare minderne og højdepunkterne (Rollespil: The Greatest Hits 22)... Der er sikkert også et par hoveder derude, der kan komme op med noget endnu mere spektakulært, men indtil videre – må vi så se nogen dagbøger...



# LEGENDERNES TID

AF TROELS BARKHOLT

Det hele begyndte med C. S. Lewis og et par træsværd. Da jeg som 8-årig hørte alle Narnia-bøgerne, startede jeg sammen med mine venner at lege Narnia. Senere da vi begyndte på rollespil udviklede det sig, nu opfandt vi regler og spillede det vi havde hørt så meget om, det forjættede begreb liverollespil. Et års tid senere opdagede jeg, at der faktisk var andre i Danmark, der også spillede det, derfor tog vi ud og spillede med der. Men det var ikke helt det jeg gerne ville. Senere tog jeg til længere scenarier med mange flere mennesker, det var mere hen imod hvad jeg ønskede, men stadigvæk ikke helt hvad jeg søgte.

Nu kan jeg endelig efter 7 års venten præsentere, hvad der tyder på at blive mit eget personlige drømmescenarie:  
*Legendernes Tid.*

Legendernes Tid er et liverollespilskoncept. Idéen bag det er, at skabe en serie af liverollespils by-intrige scenarier med erfaringspoint og hele svineriet. Arrangørernes vision er at samle de 800 bedste forberedte og mest engagerede spillere fra hele Danmark til et weekend-scenarie. Eller rettere flere, da der allerede i år, nærmere bestemt i uge 25 og 30 afholdes to scenarier i Legendernes Tid regi Trolldemandens prøve og Skyggespil. Arrangørerne håber på at kunne føre kampagnen videre, med 1 til 3 store scenarier hvert år.

Den største forskel på Legendernes Tid, og så mange andre fantasyscenarier, ligger i at Legendernes Tid er skabt for spillerskyld. Alt hvad der tidligere virkede som fast inventar til ethvert større fantasyscenarie, er til Legendernes Tid blevet kraftigt revideret, samtidig med at arrangørerne har en temmelig stor erfaring at trække på. Racer såsom dværge der alligevel sjældent er nogen, der spiller, tankeoverføring via mobiltelefoner og teleportation med hænderne på hovedet er fjernet. Et eksempel herpå, er at ingen våben skader mere end et point i den kropsdel det rammer. Det vil forhindre store slag hvor de forskellige siders helte stormer rundt og får halsbrand af, at råbe hvor meget skade deres tohåndssværd giver. Der er i det hele taget gjort meget for at spillet ikke skal afbrydes af diskussioner omkring reglerne, men skal foregå så flydende som muligt.

De forskellige racer der plejer at være, er i stedet erstattet af forskellige menneskekulturer.

Noget af det der adskiller Legendernes Tid fra så mange andre scenarier, er at arrangørerne ikke på noget tidspunkt har lagt skjul på at de har både visioner og garantier. Visionen er at samle 800 spillere til begge scenarier, mens garantien er, at scenarierne kun bliver afholdt hvis der er minimum 400. Visionen er at spillernes krav og forventninger bliver indfriet, men også at arrangørernes forventninger til spillerne bliver indfriet.

Hovedarrangørernes motivation for at lave Legendernes Tid, har drejet sig om at hæve spillerforberedelsens standard. Alt for ofte har sølvfarvede kuppelte og dårlige kostumer ødelagt så meget stemning, for en masse spillere, til godt planlagte scenarier. Derfor er målet til Legendernes Tid, at få spillerne til virkelig at bruge den tid, det tager at forberede sin rolle ordentligt. Men for at modveje det er, arrangør forberedelsen også blevet forbedret. Et halvt år før det første scenarie begynder, var der samlet en skribentgruppe på 14 personer. På grund af at alle havde adgang til internettet, er kommunikations hastigheden, skribenter og arrangører imellem, blevet forbedret kraftigt.

Alt i alt tyder Legendernes Tid allerede på planlægningsfasen, til at blive noget virkelig stort. Men hvis det skal lykkes kræves der en masse engagerede spillere. For ingen arrangører kan opfylde deres visioner alene.

## Arrangørerne er:

Hans Peter Hartsteen, Kasper Sjøgren, Claus Raasted og Mikkel Rode.

Scenarierne foregår henholdsvis i uge 25 og uge 30. Mere information kan findes på internettet på [www.eclipse.dk/legender](http://www.eclipse.dk/legender).



»Ay, jeg sværger gode herre, der foregår virkelig nogle ubehagelige ting i Nochburg, folk opfører sig som fæ«. Jeg sad på kroen »Det Skidne Svin« og drak tæt sammen med en afdanket eks-gardist fra byvagten. Han var efter de indledende fraser begyndt at omtale forræderi og intriger i byen. En præsentation af mig selv ville på nuværende tidspunkt måske være på sin plads. Mit navn er Nikarus von Helmsburg. Jeg er oprindeligt af adelig afstamning men efter, at min faders fyrstedømme blev frataget mig ved magt, har jeg strejft om og søgt eventyr sammen med nogle af mine gode venner. Nu befandt vi os som sagt i Nochburg, jeg snakkede med eks-gardisten der kaldte sig Johann Kemmler, en Serconer som jeg. »Noget stort er ved at ske, min ven«. Johann lænede sig ind over bordet. Jeg var i tvivl om hvorvidt han ikke kunne holde sig oprejst på grund af druk eller om han ville snakke mere hemmeligt med mig. Jeg fik dog aldrig svaret, for i samme øjeblik Johann skulle til at åbne munden, blev døren nærmest sparket op og nogle mennesker trådte ind. De var alle iført sorte våbenkapper bærende byens våbenmærke, hvilket identificerede dem som medlemmer af Theodor Trautes sorte garde. Den øverstbefalende pegede over imod det bord hvor Johann og jeg sad. Gardisterne gik over til vores bord og greb fat i Johann uden at sige et ord. De hev brutalt Johann med sig, han prøvede at gøre modstand men til ingen nytte. Det sidste jeg hørte Johann sige, imens de trak ham ud gennem døren, var »Forræderi, usle slyngler, i vil komme til at betale for jeres ugerninger. Det skal jeg nok sørge for«. Så forsvandt han ud igennem døren sammen med de sorte gardister. Da jeg senere spurgte efter Johann ville ingen svare på mine spørgsmål. Mine venner og jeg måtte drage videre uden at kende Johanns videre skæbne, da der begyndte at spredes rygter om, at Elarion halvelver, en af min rejsefæller, havde forført Fyrts Nochburgs datter. Imens vi red ud af hovedporten skarpt overvåget af den sorte garde, svor jeg, at det var det sidste, jeg havde set til Nochburg. Sådan skulle det dog desværre ikke gå.

# LEGENDERNES TID

# VEJEN TIL KEDSOMHED

AF OLAV KJÆR

Du skal være spil-leder for et scenarie skrevet af en du ikke kan lide, eller som kan true dit eget scenarier Otto-chancer. Hvordan forhindrer du scenariet i at blive en succes?

Følg disse simple guidelines for hvordan en spil-leder får spillerne til at kede sig!

## Lad dem kæmpe om opmærksomheden

Spillerne skal kun kunne komme igennem til dig, hvis de trænger sig på. Ignorer dem, hvis de ikke råber højt nok. Afbryd altid en sekvens med én spiller, hvis en anden bryder ind for at sige noget.

## Træk tiden ud

Alting skal tage laaang tid. Hvis spilpersonerne er i kamp, så kør med »runder«, således at hver spiller kan foretage én bevægelse, og så må vente mens de andre laver hver deres ene handling. Det ødelægger intensiteten og kontinuiteten, trækker kampen ud og giver en underlig følelse af inerti og slow-motion.

Du kan også gøre spillet trægt ved, hvergang en spiller vil foretage en handling, altid lige skulle lade et eller andet ske inden. Husk: Spil-lederen skal altid virke som en modstand man skal trænge igennem.

## Stil dumme spørgsmål

– Du bliver prikket på skulderen. Vender du dig om? – Ja. Spørg om ligegyldige detaljer. »Jeg putter stenen i lommen«, »hvilken lomme?«. Går spillerne ind i et rum, så spørg om de kikker rundt. Hvis du glemmer at spørge (og de ikke selv siger at de kikker) så skal du naturligvis ikke beskrive – de kikker jo ikke. Du kan få spillerne til at fylde deres beskrivelser med selvfølgeligheder, hvis du udnytter, når de ikke gør det; »I sagde ikke noget om, at I ville bevæge jer stille«. Stiller spillerne uvæsentlige og ligegyldige spørgsmål, så beløn det med lange udrødninger til svar.

## Lad aldrig deres handlinger lykkes

Hvis spillerne foretager sig noget du

ikke lige havde forudset, så kan det ikke lade sig gøre. Hvis en spiller springer op for at gribe fat i vindueskarmen, så kan han ikke nå den, eller den er af en type man ikke kan gribe fat i, eller den knækker så han falder ned. Eller bedre endnu: Forklar blot at det ikke kan lade sig gøre. Husk – dig mod spillerne!

## Diskuter med spillerne

Hvis en af spillerne sår tvivl om noget, du siger, eller er uenig, så diskuter. Også selvom det er midt i en spændende kampscene.

## Gentag alt hvad spillerne siger

Hvis spilleren siger »jeg prøver at åbne døren« så fortæl at »du åbner døren«. På den måde tager spillet dobbelt så lang tid, og et 4 timers scenarie tager 8 timer.

Lad aldrig spillerne finde på noget selv! Husk det er dit spil. Hvis en spiller f.eks. nævner at han ved et eller andet eller har et eller andet som er praktisk i situationen, men ikke står i personbeskrivelsen, ja, så må du jo forklare ham, at den slags kan han jo altså ikke bestemme.

## Tænk højt

Når noget sker, så forklar hvorfor det sker, og hvorfor det er det mest logiske og realistiske. Er du heldig kan du også få spillerne til at tænke højt, og de vil kunne bruge masser af tid på at fortælle hvad deres figurer tænker og hvorfor de handler som de gør.

## Brug indirekte tale

Sig »han siger, at I skal gå « i stedet for »GÅ!«

## Gentagelser, gentagelser, gentagelser...

Lad spillet gentage sig selv. Rejser spilpersonerne afsted i dagevis, så er det vigtigt at de for hver eneste dag beskriver hvordan de finder en lejrplads, tænder bål, laver mad, holder vagt etc., også selvom det sker på samme måde hver gang.

Hvis spil-personerne keder sig, så skal spillerne også kede sig. Går der lang tid

hvor der ikke sker noget, f.eks. hvis spillerne venter på noget, så skal der gå masser af spil-tid med at der ingenting sker.

## Meget information på en gang – mundtligt

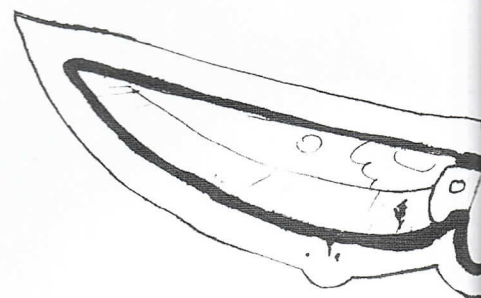
Skal du give noget information til spillerne, så kom med en lang enetale – eller lad en biperson komme med en lang enetale, som spillerne så skal skrive ned, ganske som var de til diktat i folkeskolen.

## Gør spillerne til tilskuere

Spillernes handlinger skal være uden virkning eller uden betydning så meget af tiden som muligt.

## Send spillerne uden for døren

Benyt enhver chance til at sende spiller uden for døren eller på anden måde adskille dem. Dels vil det give en masse forstyrrende gåen frem og tilbage, dels vil det gøre en større del af rollespilstiden til kedsommelig venten, og, ikke



mindst, du undgår at spillere overværer scener som kunne være underholdende at overvære.

## Spil også de kedelige scener

90% af en helts dagligdag går faktisk med trivielle ikke-helteagtige ting, så som at stå op, lave morgenmad, barbære sig, køre i bil til arbejde etc. Derfor skal 90% af spiltiden i et helte-rollespil naturligvis gå med trivielle ikke-helteagtige ting. Du skal bruge lige så meget tid

# SLEIPNERS GENERALFORSAMLING

AF ERIK PEDERSEN

på ligegyldige scener, som på betydningsfulde.

Skal en figur hen til et sted hvor der sker noget interessant, så brug masser af tid på selve turen derhen, selvom der ikke sker noget. Det er snyd bare at springe det over. Især hvis spillerne meget gerne vil et bestemt sted hen, så skal det trækkes ud.

## Og sidst men ikke mindst...

Hør aldrig efter hvad spillerne siger!

Fredag den 12. marts tog en flok Nordjyder afsted til den årlige generalforsamling i landsforeningen Sleipner. Generalforsamlingen varede en hel weekend, da der var meget at diskutere.

Til generalforsamlingen var der 16 foreninger og 22 personlige medlemmer dukket op for at tage del i beslutningerne, og mange beslutninger blev taget.

Fredag aften blev bestyrelsens beretning gennemgået og vedtaget. Det åbnede straks en samtale om visioner og holdninger til Sleipner.

Lørdag blev så den hårde dag, hvor der blev gennemgået regnskab, budget, arbejdsgrupper osv.

Søndag blev der stemt om budget, ændringsforslag og hvem der skulle i bestyrelsen.

Alt i alt var det en velorganiseret generalforsamling med mange højtrystende diskussioner, som endte ud i gode forslag. Dog var der lidt kaos fredag, da der var mange lokalforeninger, der ikke havde indleveret medlemslister og vedtægter til Sleipner, som man skal for at have stemmeret.

Hvis man trækker de vigtigste emner frem, må det være:

– en handlingsplan for de næste fem år, som indebar alle de punkter Sleipner har været i gang med og nye punkter som medlemmerne gerne ville

have Sleipner opnår i fremtiden. Punkterne var bl.a. at Sleipner bestyrelsen kommer på kurser så de kan give andre kurser og at Sleipner kan blive mere professionel. At de regionale netværker kommer op at køre. Sleipner skal også arbejde på at få et overskud så de kan være økonomisk uafhængige fra DUF et helt år, så Sleipner ikke går ned, hvis de ikke får tilskud. Endeligt skal Sleipner op over 700 medlemmer og køre som en stabil forening, hvor alle ved hvad Sleipner er.

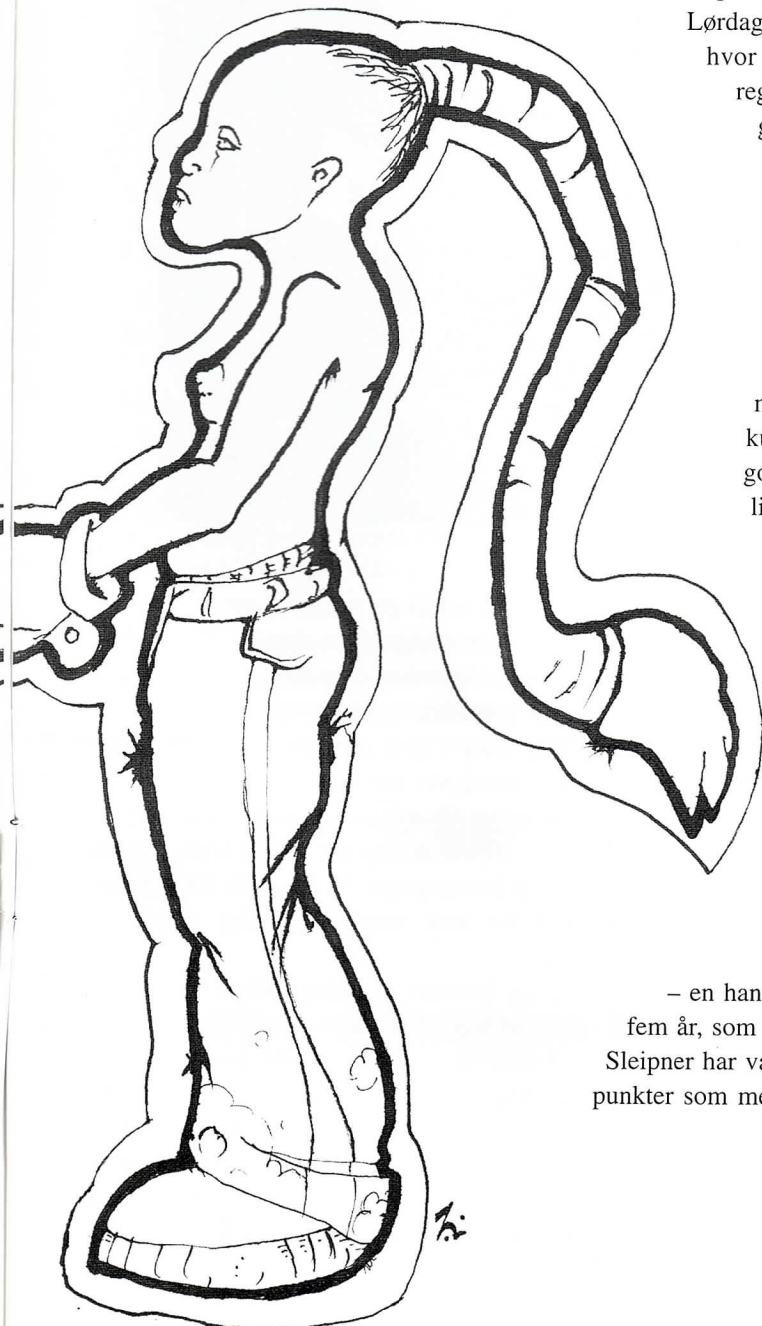
– et fornuftigt budget, hvor der blev budgetteret med en del penge til projekt-puljen, kurser til Sleipners Bestyrelse og regionalt netværk. Alt i alt noget som lokalforeningerne specifikt får udbytte af.

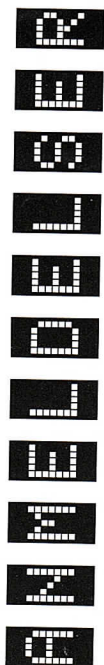
– en bestyrelse med både nye og gamle ansigter.

*Formand* Christian Nørgård  
*Næstformand* Peter Bengtsen  
*Kasserer* Carsten Jørgensen  
*Menige* Sara Hald og Søren Parbæk  
*Kasserersuppleant* Morten Juul  
*1. suppleant* Lau Lindqvist  
*2. suppleant* Lea Weinreich  
*3. suppleant* Tim Andersen  
*4. suppleant* Jacob Bavnhøj

– at regnskabet skulle ses igennem af den interne revisor og til afstemning hos alle medlemmer. Der blev ikke stemt om regnskabet, da medlemmerne mente at Sleipners interne revisor skulle se det igennem.

Jeg kan ikke mindes, at jeg har været til så opløftende en generalforsamling hos Sleipner i mange år, for jeg kan se, at det går den rigtige vej fremad og det er trods alt det vigtigste efter et par års nedtur.





# GUIDE TO THE CAMARILLA

AF TORBEN BANK

Camarillaen er den største og mest kendte af vampyrorganisationerne. Den er omtalt i *Vampire: The Masquerade* og kendes nok af alle, der spille Vampire. Så hvad nyt bringer *Guide to the Camarilla*?

I *Guide to the Camarilla* uddybes det, der står i grundbogen. Du får sektens historie frem til i dag og der gøres en del for at forklare, hvordan sekten virker og traditionerne fortolkes og udnyttes. Ifølge guiden er clanen Gangrel trådt ud af Camarillaen, og de har derfor ingen magt mere. Der er stadig mange Gangrel, der bliver i Camarillaen, men de er der som individer og ikke som en clan.

Hvordan styres en by? Det bruger de lidt krudt på. Det gælder både hvordan det er at være prins, og hvilke andre »job« der er, så som keeper of elysium, sheriff, seneschal og harpy. Faktisk er der et helt kapitel, der beskriver hvordan man bedst kan bygge en by op og hvilke ting man bør tænke over. Det er en stor hjælp, hvis man har tænkt sig at lave sin egen by. Hvordan det politiske og sociale system virker i praksis er også beskrevet. Det drejer sig f.eks. om boons, og hvilke straffe man normalt uddeler for forskellige forbrydelser, selv om det selvfølgelig er op til den lokale prins. For dem der vil føre en mere voldelig kampagne, står der også beskrevet hvordan Camarillaen fører krig, især mod sabbatten.

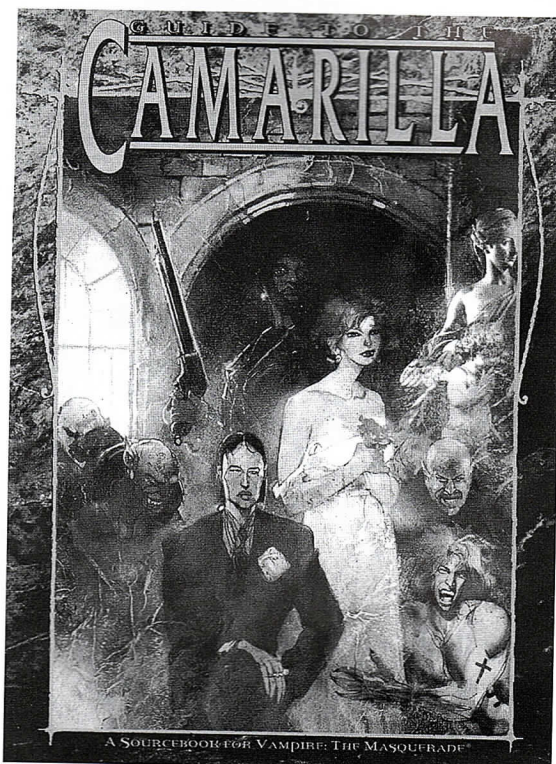
For dem der har lyst til at spille en anderledes vampyrkampagne, så er der også lavet en del baggrund for, hvordan det er at spille elder eller ghoul. Det er ikke så meget i form af regler, men mere hvordan de tænker og opfører sig. En elder vampyr har oplevet en del mere og føler derfor han har mere at tabe. De har også prøvet the Jihad og overlevet og er derfor utrolig paranoide og forsigtige. De har tiden på deres side, så de holder sig i baggrunden og lægger deres planer.

Hvis man har tænkt sig at spille ghoul, bør man nok købe *Ghoul: Fatal addiction*. Men der står lidt om, hvorfor de bliver lavet og hvad de bruges til i *Guide to the Camarilla*. Men perspektivet er her set fra de vampyrenes side.

Alle claner beskrives kort i guiden, men især de grupper uddybes. Det er the anarchs og the incunnu. Det er dog stadig begrænset, hvad der siges om the incunnu, men man får et lidt større forståelse om, hvad de er for nogen.

Anarchs uddybes en del mere. De er og bliver Camarillaens urolige børn. Men de er dog stadig med i Camarillaen og overholder derfor stadig maskera-

den. Hvis en anarch bryder maskeraden, så bryder han de uskreve regler og så træder gadens lov ind. Det svarer til en rocker, der groft bryder rockernes regler. Han overlever ikke lang tid. Det er den eneste af traditionerne de overholder og så længe den ikke brydes, så kan man lave hvad man vil. Det er også dem, der er mest synlige og vil derfor nok blive de første ofre for en eventuel ny inkquisition.



I guiden er der kommet tre nye claner. De to af dem, Caitiff og Lasombra Antitribu, er kendt i forvejen. Til gengæld er den sidste meget interessant for dem, der vil spille en anderledes vampyr. Den sidste clan er nemlig Gargoyles – dem der kan ligne stenstatuer. Det er nogle vampyrer, der blev skabt af Tremere, til at beskytte deres Chantries, men som nu er sluppet fri. De har to unikke discipliner nemlig flight (har du tænkt på hvordan en gargoyle, der vejer 200 kg, kan flyve med de små vinger? Nemlig magi) og Visceratika.

Der er også kommet en masse opdateringer, f.eks. er der kommet nogle flere natures og merits & flaws. Advanced disciplines, dem fra 6 dots og fremad, beskrives også og som noget nyt kan man også få powers i celerity, potence og fortitude. Normalt giver disse discipliner ekstra dots i fysiske færdigheder, men når man når 6 dots begynder det at blive sjovt; så kan man nemlig lave nogle powers. Hvis man har

# MASKEFALD

AF SARA HALD

meget celerity kan man f.eks. begynde at fange kugle, hvilket er meget praktisk for de gamle vampyrer, der aldrig har brudt sig om disse larmende våben og derfor ikke selv bruger dem. Eller har du altid undret dig over, hvordan Jesus gik på vandet, så er svaret her. Med 8 dots i celerity kan man løbe så hurtigt, at man ikke når at synke. Så kan man faktisk løbe over havet! Man kan også kombinere forskellige discipliner, i stil med det der gøres i *Mage: The ascension*, når man laver roots.

For dem der gerne vil spille Tremeres, er der ekstra meget at fryde sig over. Der er nemlig kommet en række nye paths, f.eks. elemental mastery, the green path, technomancy, spirit manipulation og counter-magic. En lang række af ritualer, fra en masse andre bøger, er også samlet her.

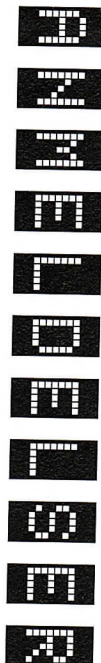
Discipliner over 5 dots er sjældent noget spillere får adgang til og derfor måske lidt unødvendigt, men derfor kan man jo godt savle lidt over dem, især som storyteller.

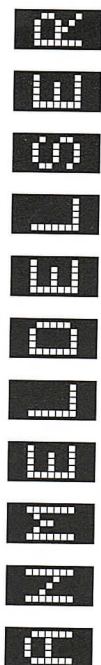
Traditionen tro, så har White Wolf også lavet et kapitel, med idéer til kampagner og beskrevet, hvordan man som storyteller bedst får skabt den rigtige stemning.

Samlet vil jeg sige at bogen er ret omfangsrig med sine 230 sider. Den er en del større end de fleste andre sourcebooks. For dem der går op i den slags, er den også utroligt flot illustreret. Bogen koster omkring kr. 250,- – om det er for meget eller for lidt skal være usagt, men i forhold til clan books, som er på en 30-50 sider og ofte koster en kr. 100,-, så får du mere for pengene her. Bogen er ikke nødvendig for at spille Vampire, så man kan godt undvære den, men for dem der vil have noget mere baggrund om Camarillaen, er den et godt køb.



Endelig er det kommet – scenariet som i hvert fald jeg har ventet i årevis på. Og jeg er bestemt ikke skuffet. Første gang, jeg kom i kontakt med »Maskefald« var i 1994, da jeg spillede det på et spiltræf. Det var og er min største rollespilsoplevelse indtil nu, hvor jeg ellers har prøvet lidt af hvert. Scenariet som sådan er et systemløst intrigescenarie, hvor der er lagt meget vægt på stemningen. Plottet er velgennemtænkt og -ført, og det passer godt til genren. Personerne er spændende, udfordrende og troværdige. Spillederen har stor frihed og har rig mulighed for enten at improvisere eller vælge mellem en bunke optionelle scener, så på den måde kan spillernes handlinger i høj grad få indflydelse på spillets forløb. Ikke mindst fordi hele plottet ligger i spilpersonerne og bæres frem af spillerne – bipersoner og setting er bare med som stemningsbringere og katalysatorer. Alt i alt er basiselementerne på plads, så der er gode muligheder for at skabe et godt spil. Så er der jo også den grafiske side. Scenariet er utroligt flot med et overskueligt layout, stemningsfulde illustrationer og pæne, glossede sider (en detalje, der kan varme hjertet på en håbløs æstet). Det består af seks små hæfter; et til spillederen og et til hver af spillerne. Disse indeholder henholdsvis selve scenariet inklusiv et resume af spilpersonerne og selve karaktererne. Og så er det hele på dansk! »Maskefald« er et fantastisk scenarie og efter min mening det bedste, der nogensinde er udkommet på dansk. Alle, der er til intriger, Edgar Allan Poe, maskebal, eventyr eller mystik, burde kunne få en fed oplevelse ud af at spille det. Jeg medgiver det mine varmeste anbefalinger og håber, at alle I derude kan få lige så meget ud af det, som jeg har fået...





# RENRAKU ARCOLOGY: SHUTDOWN

AF NIS BAGGERSEN

Den 19. december, 2059, kort efter den officielle indvielse, lukkede Renraku Arcology ned. Takket være Renrakus fokus på at gøre deres SCIRE (Self-Contained Industrial-Residential Environment) så sikker som muligt for deres medarbejdere, har ingen siden kunnet komme hverken ind eller ud af arcologien. Indenfor er over 100.000, deriblandt borgmester Schultz, blevet dømt til en uvis skæbne, og udenfor har UCAS stationeret 5000 ekstra tropper, for sikre sig at den skæbne ikke overgår andre.

Nu er det jo imidlertid meningen, at dette skal være en anmeldelse, der skal give folk mulighed for at bedømme bogen, og ikke en trailer der bare skal få dem til at købe den. Derfor bliver jeg nok nødt til at afsløre hvad der foregår.

Det er Renkarus AI projekt, der endelig har båret frugt. Deres Arcology Expert Program er blevet voksent, ganske som Renraku ønskede det, og har overtaget kontrollen over arcologien, stik imod Renkarus ønsker.

Hertil er ideen med bogen, efter min mening, god nok. Masser panik i Seattle. Omrokering på rådhuset efter at Schultz er blevet fanget. Megacorps, der skylder skylden på hinanden, alt imens de desperat prøver at finde ud af hvad der foregår. UCAS-tropper i gaderne, for at beskytte Seattle mod hvad der end er indenfor, og Renkarus Røde Samuraier, der skal beskytte Renrakus investering mod dem der er udenfor.

Fokus i RAS ligger imidlertid på hvad der foregår indenfor, og ikke hvad der foregår udenfor. Det er også fint. Panikken og spekulationerne kan man trods alt høre om i andre bøger. RAS skulle helst fortælle, hvad der faktisk foregår. Og det er ikke så lidt.

Indenfor er har AI'en gang i indtil flere projekter. For det første har den sat sig selv op som gud for otakuer, og den har også fået sig et ganske pænt følge af fanatiske otakuer, der følger dens mindste vink. Derudover udfører AI'en nogle temmelig groteske eksperimenter på de folk der er fanget i arcologien. Hoveddelen bliver fanget og får enten implanteret mystisk cyberware, eller bliver jacket ind i Matrixen i flere dage af gangen. Andre bliver 'sluppet fri' i mystiske labyrinter og jaget af de nye superdrones, som AI'en har konstrueret. Så er der undergrundsbevægelsen, og den programmør der delvist lavede AI'en. Disse lader AI'en gå frit omkring, selv om de prøver at modarbejde den.

Projekterne i sig selv er der selvfølgelig ikke noget galt med. Problemet er bare, at der ikke bliver givet nogen motivation for dem, eller resten af AI'ens handlinger. Det synes jeg får bogen til at minde mere om et X-files afsnit end en sourcebook. Specielt da bogen ikke indeholder mere end et tre-siders appendiks om selve arcologien, og derfor ikke er meget værd for folk, der ikke vil bruge den officielle historie.

På den anden side, så kan jeg jo ikke benægte, at FASA har formået at fortælle en god historie. Specielt er overfaldet på Shadowland en fed ide, selv om det ikke giver nogen information overhovedet. Så hvis man kan lide at læse sourcebooks, så kan jeg godt anbefale RAS. Hvis man derimod køber sourcebooks for at spille med dem, og man ikke lige står og mangler stats på nogle drones der har 4d6+x i initiativ, så er der ikke meget at hente i *Renraku Arcology: Shutdown*. Så vil jeg hellere komme med min egen forklaring på hvad der foregår indenfor hos Renraku.



ROLLESPILSMAGASINET

# Fønix

søger en

## Annonscheef

For at flytte noget af arbejdet med Fønix væk fra Sleiþners bestyrelse, er redaktionen på jagt efter en ny annonscheef. Har du lyst til at koordinere annoncerarbejdet og opsøge nye annoncører til Rollespilsmagasinet Fønix, så kontakt Pøter Bengtsen på telefon 86 24 76 67.

TUSIND OG EN NÅTS EVENTYR

TAG TIL ÅALBORG FOR EVENTYR OG ØPLEVELSER

TROA CON • 20-22. AUGUST 1999 • GISTRUP SKOLE

[WWW.TROA.DK/1001NAT](http://WWW.TROA.DK/1001NAT)



Hvis du vil have mere information eller tilsendt et program, så kontakt: Karsten Rasmussen på 20 14 80 42 eller E-mail til [tanarea@hotmail.com](mailto:tanarea@hotmail.com)

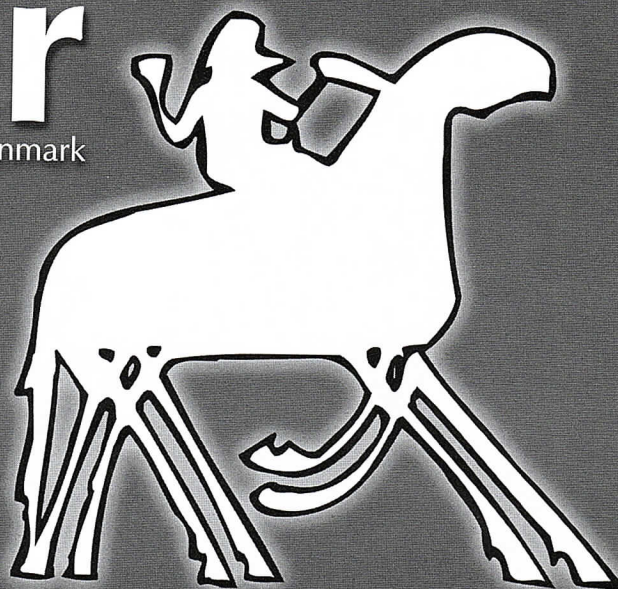
# Sleipner

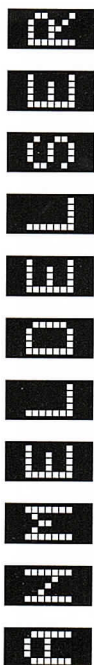
Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark

er også din landsforening.

Bliv personligt medlem for kun 20 kr. (gælder til 31/12 1999)

Ring til Christian Nørgaard på tlf. 98 12 06 08, så sender han et girokort. Christian kan også sende vores folder "Hvad kan Sleipner..." til dig, hvis du vil vide mere om Sleipner.





# NEW SEATTLE

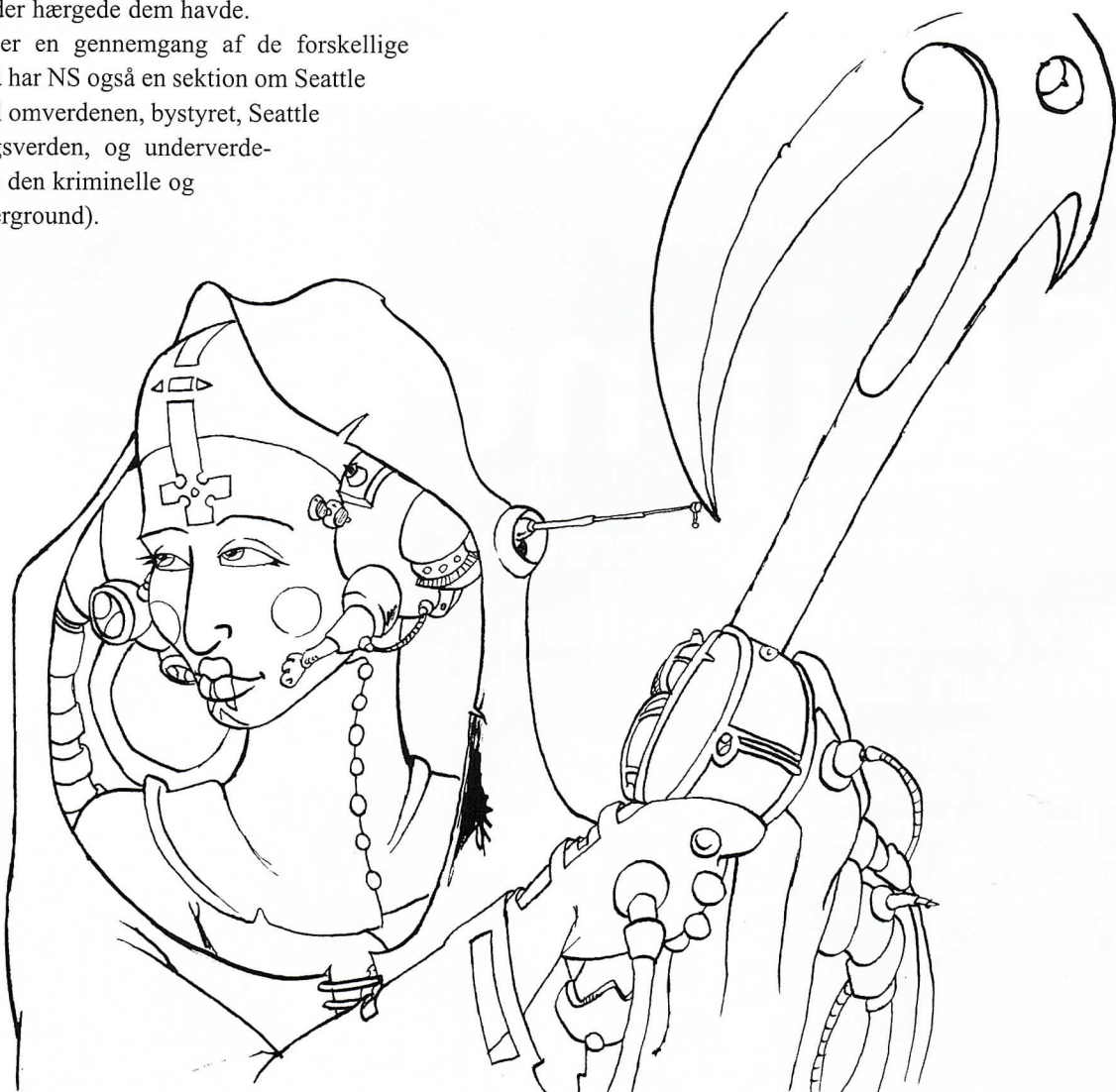
AF NIS BAGGERSEN

Jeg bør måske indlede med at sige at, nej, New Seattle betyder ikke at *Seattle Sourcebook* er blevet for gammel. Det var i hvert fald min første tanke da jeg så NS. Men hvor SS koncentrerer sig om stederne i Seattle, så fokuserer NS på personerne. Og da der ikke er sket så meget med bygningerne, ud over at der er styrtet en semi-ballistic ned i Redmond Barrens, så er Seattle Sourcebook stadig brugbar.

Ikke sådan at forstå at man ikke hører noget om byen. Man bliver da introduceret til Dante's Inferno og Space Needle, og man får da også at vide hvor byens hospitaler ligger (og hvem de sælger organer til), men de små spændende baggrundshistorier om alle de luskede barer fra SS er der ikke. Gennemgangen af de forskellige bydele koncentrerer sig mere om hvordan folk generelt har det i den pågældende bydel, end om hvilke små corps der ligger hvor. Til gengæld får vi at vide hvilke bander der hænger hvor og hader hvem. Og med alle de bander der er i Seattle, så blev det en smule tirvielt for mig. Men det er da rart at kunne fortælle sine spillere, hvilket rygmærke den go-gang der hærgede dem havde.

Ud over en gennemgang af de forskellige bydele, så har NS også en sektion om Seattle forhold til omverdenen, bystyret, Seattle forretningsverden, og underverdenen (både den kriminelle og Ork Underground).

Disse kapitler giver en relativt kort overskuelig gennemgang af de pågældende områder. Ikke nok til at man ved alt om emnet, men nok til at se hvilke emner det umiddelbart vil være interessant at købe en sourcebook om. Og det er nok i det hele taget sådan NS bruges bedst – som en mulighed for at komme up to date med den hastige forandring i Shadowrun-verdenen, og som en præsentation af mulige Shadowrun-kampagner.





# EYE OF THE WYVERN

AF ANDREAS RAVN SKOVSE

Man bliver jo næsten helt rørt. I anledning af TSRs 25 års fødselsdag, vil de flinke mennesker fra Wizards of the Coast lære en masse nye spillere rollespillets glæder, og derfor har de udviklet en splinterny ide: »Fast-Play Games«, af hvilke der indtil videre er kommet to, der iblandt Eye of the Wyvern.

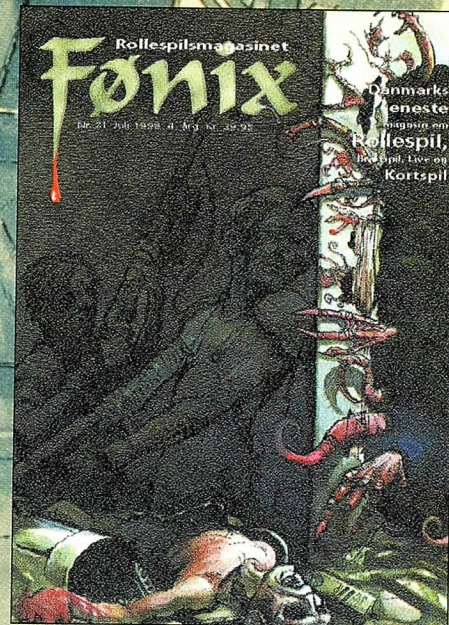
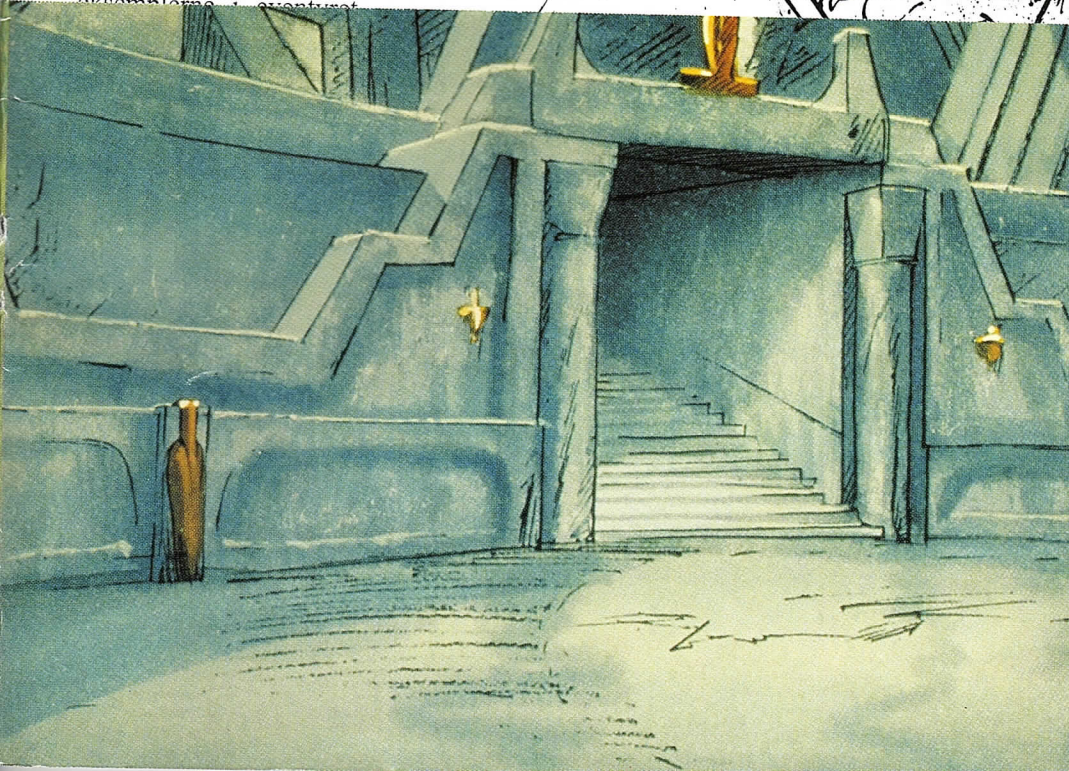
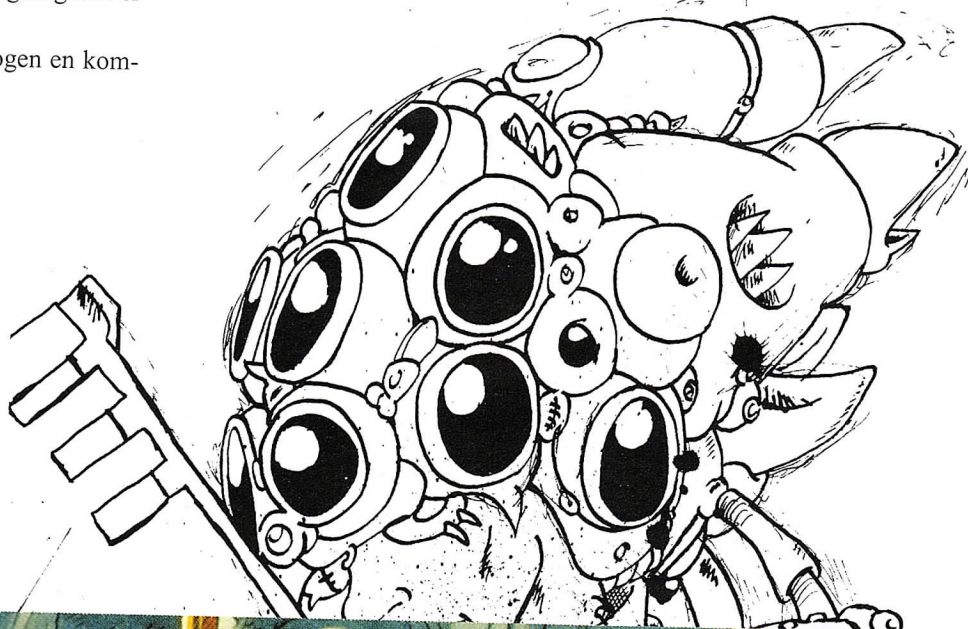
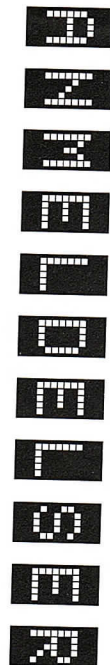
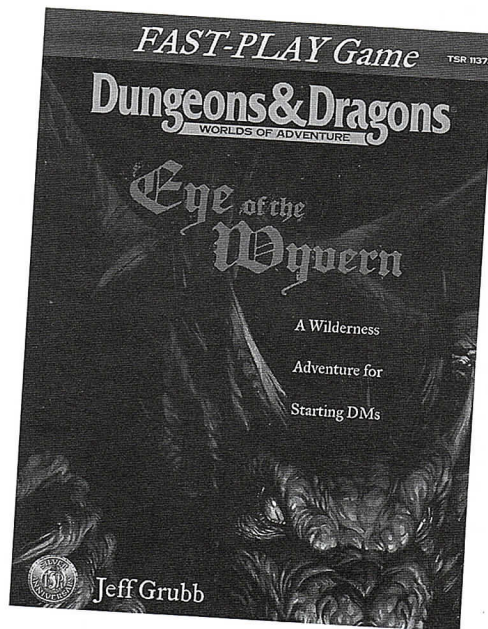
Idéen er, at de flinke udgivere har sat sig ned, og lavet fire komplette level 2 characters, og i eventyret står der så alle udregninger gennemført, således at DM'en blot behøver at fortælle spillerne hvad de skal slå for at ramme monstrene, uden at bekymre sig om den indviklede matematik bag THAC0, saving throw og så videre.

Idéen er fin som introduktion til AD&D, og i bogens andet eventyr er alting gjort lidt mere kompliceret, og DM får nu forklaret hvordan udregningerne er gennemført.

Som introduktion til rollespillet er bogen en komplet fiasko.

Bege eventyr er klassiske AD&D-eventyr, med hovedvægten lagt på kamp og deling af skatte. Det er nævnt, at visse spillere kan komme op at diskutere, om eksempelvis hvem der skal have de magiske våben de finder, og dette er et glimrende eksempel på rollespil, ifølge Jeff Grubb.

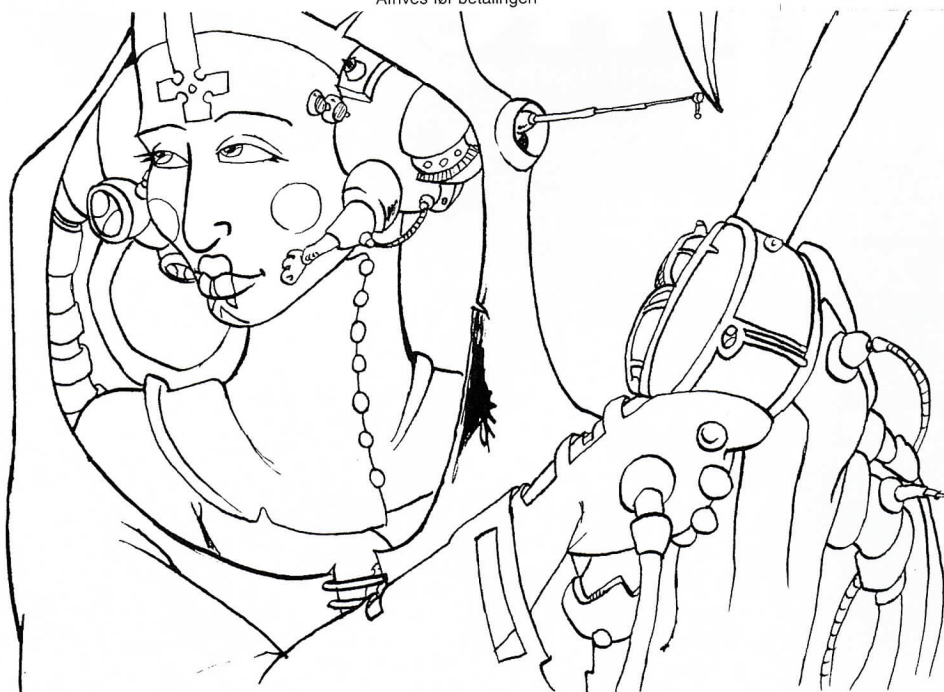
Spillerne opfordres til at beskrive deres karakterer for hinanden, men eksempelvis i eventyret



## Næsten nummer: TEMA VANVID

**Bliver man sindsyg af at spille rollespil?  
Stort interview med præst og psykiater!  
Hvordan spiller man sindsyg i rollespil?  
Og meget andet...**

Afrives for betalingen

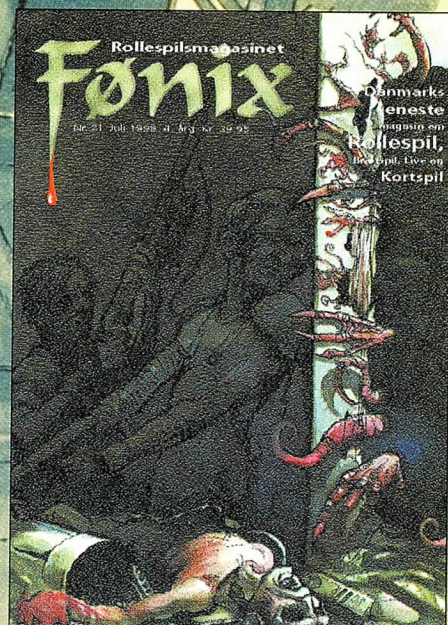
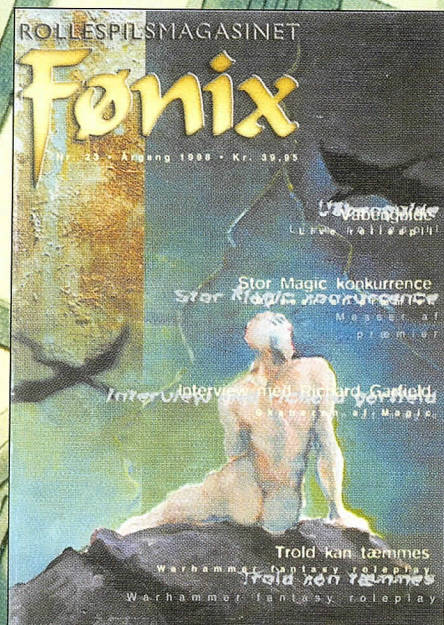
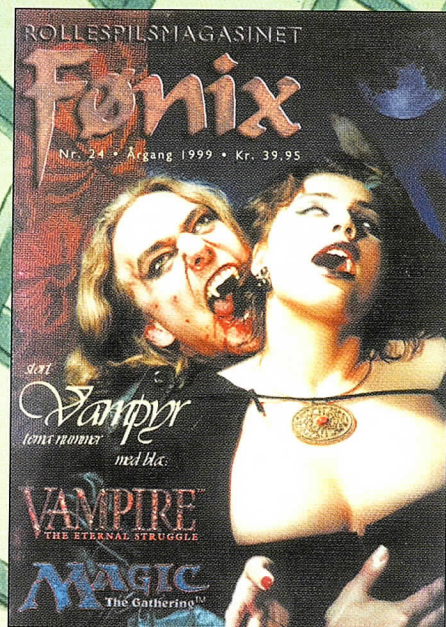


# Tegn et Fønix abonnement

Du får bladet bragt lige til  
døren og så er det endda  
billigere end i butikkerne...

Privatabonnement: ..... 175,-  
Biblioteker og foreninger: ..... 225,-

Indbetal beløbet på giro 1-657-2101 - Fønix - Bårsevej 21 - 2650 Hvidovre.  
Husk at skrive dit navn og det nr. du vil starte dit abonnement med.





5 705710 000009

Nr. 25 · Maj 1999  
Kr. 39,95

# Rollespilmagasinet Fønix

Distribution til kiosker og forhandlere:  
Forhandlerservice · 44 92 70 22

## Abonnement-service:

Fønix · Bårsevej 21 · 2650 Hvidovre  
Tlf. 26 15 56 31 (Søren Parbæk)

E-mail: fonix@sleipner.dk

02428 KHC 548 000  
MIKKEL SANDER  
HUSUMGADE 20, 4.TV  
2200 KØBENHAVN N 2200 o 54/ 9

0000015

## GERF

Præsenterer årets bedste oplevelse

# Søslottet III

Bagsværd 7.-11. Juli 1999 - Fantasy LiveRolleSpil Scenarie

### Oplev:

- 4 døgn i en fortryllende eventyr verden
- både brugt til rollespil
- monstre og magi
- byspil og intriger
- stemning
- kort sagt oplev søslottet



Ring på Tlf.: 44 44 37 45 og få  
tilsendt en folder, tilmeldning  
også muligt via internet [WWW.GERF.DK](http://WWW.GERF.DK)

Stort tak til:  
Falros & Midgård's Helte

Foto: Karlis Vase / Lay-out: Selina Kyle & Lau Jensen / Dæmonsminke: Johan Kølkjær