ROLLESPILSMAGASINET

FØNIX

Nr. 9 · 2. årgang · August/September · 1995 · Kr. 35

DE UDVALGTE

En troldmandshistorie om gammel hævn!

K OG K

Rid nu til, Ibrahim!

Et lille udvalg af vort kæmpeudvalg af MAGASINER.
Ring og hør nærmere!

FANTASIENS VERDEN ER UENDELIG STOR! 'UENDELIG STOR' ER NETOP BLEVET EN SMULE STØRRE...

Velkommen til 2 nye spilafdelinger: Amager Bog&idé og Rødovre Bog&idé

Magic the Gathering
Hvis du ikke kender dette spil, så har du været væk i lang tid. Når du læser denne annonce har vi fået Ice Age!
Fra kr. **12⁹⁵**

Rage
Nyt kortspil fra WhiteWolf Game Studio
(Vampire, Werewolf, Mage, Wraith og Changeling). Uhyggeligt flot og meget barsk kampspil!
Fra kr. **15⁹⁵**

Star Trek
Beam me up Scotty!
Selvfølgelig har Bog&idé Star Trek kortspillet! Fra kr. **19⁹⁵**

Illuminati
Betray your friends. Crush your enemies. Control the world. Drink some coffee.
Fra kr. **19⁹⁵**

... og vi har masser af andre kortspil på lager!

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

Bog&idé

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
E-mail:	*bobooks@aix1.danadata.dk*		
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Rødovre Centrum 116*	*2610 Rødovre*	*Tlf. 31 41 04 85*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf. 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Amager Bog & idé	*Amager Centret 103*	*2300 København S*	*Tlf. 31 54 36 66*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*

LEDER

HVEM så det ske?

De, sandsynligvis meget få, der har bemærket, at undertegnede fra sidste nummer står krediteret som chef-redaktør, har måske undret sig over denne nye titel, der pludselig er opstået. Udnævnelsen er først og fremmest rent kosmetisk - vi vil gerne til at definere bladet langt skarpere. Vores læsere skal ikke være i tvivl om hvem vi er og hvad vi vil.

Det siger I nu, efter snart ti numre. Det er da rimeligt uprofessionelt. Ja! Det har den simple forklaring, at vi er...

EN BANDE AMATØRER!

Fønix er sammensat af mange forskellige kræfter i den danske rollespilsverden. Vi råder over **arrogante idealister, konfliktsky midtsøgere, would-be gulddrenge** og **det meste ind i mellem.** I dette misk-mask af typer er der ingen der giver eller modtager ordrer, der kan styre bladet i een bestemt retning.

Vi kan ikke betale nogen til at gøre noget de ikke gider. Vi har alle kun een motivation: lysten til at lave det sejeste rollespilsblad i Danmark - i hvert fald. Og netop lysten er kendetegnet ved enhver amatør. Lav kvalitet er derimod ikke en nødvendig del - tværtimod. Produktet er den eneste løn vi får, så det skal sgu' være så godt som muligt! Hellere være profesionelle amatører, end amatøragtige profesionelle.

Til gengæld skal det være et produkt, der tilfredsstiller os alle, så det er nødvendigt at vi samarbejder. Det kræver at vi ved, hvem vi er og hvad vi vil. Som sagt har vi alle meget forskellige baggrunde, men der skal være et grundlag vi kan blive enige om, hvis Fønix skal leve og vokse. Her er mit bud:

- Det skal være sjovt at lave. Det er den eneste præmie man får - og man er selv ansvarlig for at indkassere den!
- Vi skal tages alvorligt, men ikke seriøst! Vi vil bedømmes på det arbejde vi laver og have den respons, vi har fortjent - men vi har ingen hellige køer, og vi kan ikke fordrage selvhøjtidelighed.
- Vi skal have ambitioner. Vi vil meget gerne vokse ind i himlen, men det er fra rødderne vi skal have vores næring, så der er ingen risiko for, at vi ikke kan bevare benene på jorden.
- Vi repræsenterer hele rollespilsmiljøet, men set gennem vores egne øjne - og øjnene på dem, der gider arbejde sammen med os. Man kan ikke slå os, men man kan være med!
- Vi er åbne for alle! Ingen skal være bange for at deltage i projektet. Fønix er hvad vi allesammen gør det til - men der skal være nogen, der har rygraden til at gøre det. Det er måske dig?

Jeg er personligt ansvarlig for ovenstående dagsorden - og jeg er her sålænge den kan opfyldes. Lad festen fortsætte...

Mvh.
Merlin Mann

en kommentar

Nu er der gået en måned og Fønix er endnu ikke kommet – hvor blir det af?? Er det forpulede blad nu igen forsinket?! Det kan virke lidt utjekket at bladet lige pludselig ikke udkommer en måned, men tag det helt roligt, vi har styr på tingene. Det kunne se ud som om at Fønix-redaktionen har brugt det gode vejr som undskyldning for en lille sommerferie, men sandheden er en anden. Fønix har nemlig ikke tilbragt de sidste par måneder med at nyde kolige drinks i sommersolen. Vi har foretaget en intern omstrukturering, som forhåbentlig munder ud i et bedre blad. For fremtiden vil Fønix udkomme i alle lige måneder (dvs. at nr. 10 udkommer 1. oktober).

DEN NYE LEDER

Denne gang er lederen overladt til Fønix's nye chefredaktør, Merlin Mann. I fremtiden får forskellige redaktionsmedlemmer chancen for at prøve kræfter med lederen. Det sker for at få gang i nye aspekter i rollespilsdebatten. Et blads leder er normalt udtryk for redaktionens holdning, men da vi er meget forskellige mennesker i Fønix's redaktion, kan det være svært for en person at få det hele med.

I dette nummer har vi blandt andet hele to scenarier, en stor feature om systemløst rollespil, en lav-den-selv-tank til WH40K og et spørgeskema, hvor Du får chancen for at fortælle os hvad du synes om det hele. Nyd Fønix 9 og ha' en fortsat god sommer!

Mikkel K. Sørensen, ansv. red.

UDGIVER
Firmaet Phoenix
ISSN: 0909-007X

ANSV. REDAKTØR
Mikkel K. Sørensen
Nørre Allé 19D, 1., 224
2200 København N

Telefon 3139 3740
Fax 5377 6291
E-mail Michael G. Schmidt@online.pol.dk.
Schmidt@dorit.ihi.ku.dk
WWW http://www.daimi.aau.dk/~kroll/fonix/fonixhp.html

CHEFREDAKTØR
Merlin Mann

BIDRAGSANSVARLIG
Paul Hartvigson

REDAKTION
Christian P. K. Sørensen, Michael G. Schmidt, Martin S. Winther, Palle Schmidt, Rasmus Rasmussen, Peter C.G. Jensen

LAY-OUT
Michael G. Schmidt, Jan Kjær

ÅRHUSREDAKTION
Kristoffer Apollo, Lars Kroll, Søs Uth, Sanne Pedersen, Mette Finderup, Peter D. Olsen, Lars Andresen, Thomas M. Sørensen, Mads A. Sørensen

TEGNERE
Palle Schmidt, Jesper Ejsing, Casper Vang, Jan Kjær

FOTOGRAFER
Christian P.K. Sørensen, Anders Trolle

ANMELDERE
Michael G. Schmidt, Christian P.K. Sørensen, Martin S. Winther, Mattias Stuven, Rasmus Rasmussen

FORSIDE
Jesper Ejsing

TAK TIL
Jan Kjær, Paula McGarry, Jill M. Lucas, Keith Winkler, Mike & Lisa Pondsmith, Hal Mangold, Charlie Krank, Schar Niebling, Bill Olmesdahl, Carrie Thearle, Paul Brown, Scott Haring, Charles Ryan, David Landers, Faith Price, Dreampod 9, Orbital, Radiohead, Mc*Solaar, Denis Leary, The Cure, The Smiths, DM, Suede, Aphex Twin (Hello, Richard!), Lobo, Björk, Jan Kjær's lejlighed, The Face, Martin U-know-HU-U-AR, Q, I-d

TRYK
P.E. Offset & reklame

ANDEN INFORMATION
Eftertryk, citat eller anden fotografisk gengivelse kun ved udtrykkelig kilde-angivelse og dato.

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

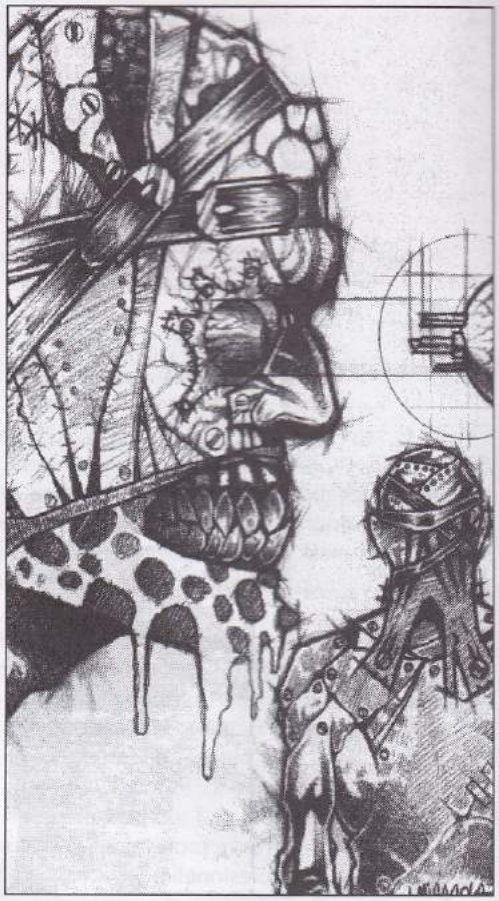
ABONNEMENT (SE SIDE 61)
Kr. 150 for 6 numre

Biblioteker og foreninger
Kr. 200 for 6 numre

[indh

reportage

femogfyrre seksogfyrre otteogfyrre halvtreds



TEMANUMMER: SYSTEMLØST ROLLESPIL!
En feature om at spille med og uden systemer, terninger og regler. Her får du både idéer og meninger:

GRÆNSER FOR FANTASIEN
HMSBR af Olav Kjær. Hvordan kan man spille uden systemer, og hvorfor overhovedet gøre det?

THEATRIX
Temaanmeldelse af Per von Fischer - et meget anderledes spil baseret på improvisation og frie tøjler.

DER ER FORSKEL
HMSBR af Lars "Kaos" Andreasen - hvad får man ud af at spille henholdsvis med og uden regler.

ROLLESPIL "UNPLUGGED"?
Essay af Palle Schmidt - om fordelen ved at bruge regler og terninger.

FEDE ALFRED
HMSBR af Paul Hartvigson - et eksempel på hvordan man gør en actionscene systemløs.

SEKSogfyve

KRIGEN ER SLUT
Reportage af Kristoffer Apollo. Læs den sandfærdige beretning om Games Workshops nye tiltag i Skandinavien, og de danske forhandleres reaktion. Resultatet for dig - højere priser på GW-produkter!

hold]

scenarie

toogtredive

DE UDVALGTE
af Jesper Ejsing og Kjartan Kinch. Er det tilfældighederne eller skæbnen, der kaster intetanende helte ud i et komplot, der har sin begyndelse og slutning i en dyster og gådefuld fortid. Et fantasyeventyr i den bedste klassiske stil.

otte

KASPERSEN & KOCH: RID NU TIL, IBRAHIM!
af Paul Hartvigson. En barsk jysk kriminalbetjent og en smart storbybetjent i bagmandspolitiet skal pludselig dele interesse for den samme sag, det samme tophemmelige internationale spil - og den samme kvinde. Et filmisk scenarie for to spillere.

CENTRALEN

seksten

ved Paul Hartvigson. Hvad er der på spil i Danmark? Spot på foreninger, kongresser og de mere-eller-mindre interessante personligheder i dansk rollespil.

BREVKASSEN

otteogtyve

ved Merlin Mann & Rasmus Rasmussen. Stedet hvor alle de savlende rollespillere kæmper om at få oplæst deres hyldestbreve til Pornorotten over alle Pornorotter, Ronni! Derudover præsenterer vi Fonix Forum – hvor du kan få svar på selv dine mest åndssvage spørgsmål!

HMSBR

treoghalvtreds

WH40K TANK!
af Gerd Rasmussen & Son og Christian P.K. Sørensen. Ud af skyggerne på det stovede og rodede skrivebord opstod fremtidens uovervindelige skrammel-tank. Fat saksen og limen og byg din egen tank til Warhammer 40,000.

Light

toogfyrre

EN ORKS BEKENDELSER ...
af Merlin Mann. Nu er orkerne ved at være trætte, af den lusede behandling de altid får i rollespil. De truer med strejke og blokader! Et interview med orkernes fagforeningsformand, Offa R. King

anmeldelser & nyheder

togotyve

SPILTRÆFANMELDELSER
ved Paul Hartvigson. Du finder en stor fotoreportage fra et kæmpe Mafia-arrangement, og du kan besøge Danmarksmesterskaberne i Magic, samt den seneste tids spiltræf rundt om i landet.

seks

NYHEDER
redigeret af Christian P. K. Sørensen og Michael G. Schmidt. De mest løse rygter, den mest ondsindede sladder, de hotteste Magic-tips – alt kan findes her...

ca. tres

ANMELDELSER
redigeret af Michael G. Schmidt & Christian P. K. Sørensen. Den sædvanlige rotte-uddeling af de sædvanlige mennesker. Denne gang retter vi blikket mod...

Platt's Starport Guide - Det nyeste til Star Wars!
Karma - et SLA Industries-supplement i magasin-form!
Corporate Security - få styr på din sikkerhed i Shadowrun!
RAGE - nr. 1 på Fonix' ol-spils liste!
Ice Age - endnu (!!!) en udvidelse til Magic: The Gathering!
Tomb of the Templars - Indiana Jones rider videre!
Savage Baronies - titlen siger det hele!
Psychosis - er det mig, eller er alt bare ondt og grat?

[my penis i

Ja, det stod der al'så. Vi har også læst om gamle spil i ny indpakning, hørt svedige sommerrygter sprede sig og så har vi haft et gensyn med et par gamle filmhelte. Det har vi haft masser af tid til for DER ER IKKE SKET EN SKID i rollespilsverdenen hele sommeren, så gør noget, for pokker! *[Og, forresten, velkommen til Nyhederne - hvis du da ikke allerede havde gættet det...]*

© Simon Bisley

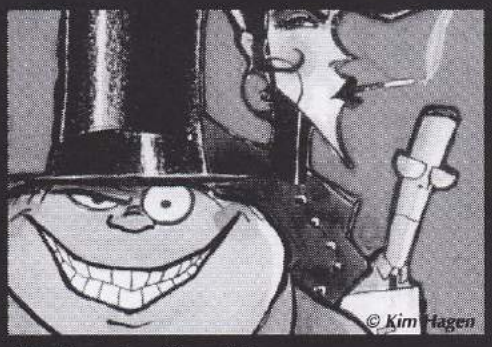
NYHEDERNE

Redigeret af CPKS & MGS

Da deadlinen som sædvanlig sidder og ånder mig i nakken, og vi, også som sædvanlig, har glemt at sørge for at fremskaffe de rigtige illustrationer til dette nummers nyheder, har jeg, i min egenskab af layouter, besluttet at fremvise lidt personligt initiativ. Dette har resulteret i, at jeg, i stil med disse siders pornoagtige overskrift, har rodet Jan Kjær's tegneserie-samling igennem og gravet de mest svinede illustrationer frem. Og derefter smidt dem ind, hvor jeg syntes de passede. De er alle © de respektive forfattere, og har egentlig intet med Fønix at gøre. Men ... nyd dem nu alligevel!

SOMETIMES THEY DO COME BACK!

Hogshead tager deres nyerhvervede Warhammer Fantasy Roleplay licens ret alvorligt. I Apocrypha Now! kommer ældgammelt Warhammer Companion og White Dwarf stof endelig atter for en dag, sammen med en masse nye careers, våben, spells og som en oplagt sællert et system til at overføre karakterer mellem Fantasy Roleplay, Fantasy Battle og endda det nye Warhammer Quest. Desuden kommer der snart det første nye Warhammer eventyr i 3 år: The Dying of the Light - 10 små scenarier sat sammen til en kampagne. Alt afhængig af fremtiden kan det tænkes at man snart kan se WFR-eventyr i Fønix, en ting vi ofte bliver bedt om.


© Kim Hagen

MÅNEDENS ABSOLUT HÅRDESTE MELDING

- *Sure, there are pinheads out there who have grenade launchers in each hand, firing madly and screaming, 'My penis is very big!'*
  - From the Pack, White Wolf Inphobia nr. 56
- *[Hey - det lyder som min HÖL-kampagne! - Michael]*

NYT FRA (HJERNE) VASKERIET

Fra sædvanligvis velunderrettet kilde forlyder det, at bekymrede forældre er begyndt at ringe københavnske spilbutikker op, med det brændende spørgsmål på læben: Er det virkeligt rigtigt at Magic er lavet af Scientology? Tjah... Man ved jo aldrig med de gutter. Hare Krishna, Jehovas Vidner, Scientology, Moon, Muskel Svindlerne og Forenede Kaninavlere - hvad er de egentlig for nogle? Er det tilfældigt at Magic nærmest breder sig som svinepest? Hvad har Tom Cruise med det hele at gøre og gad vide hvad Wizards of the Coast siger til det? Følg med i næste nummer... *[... for da siger vi heller ikke noget med en masse ord! – Michael]*

UD & SE MED D&D

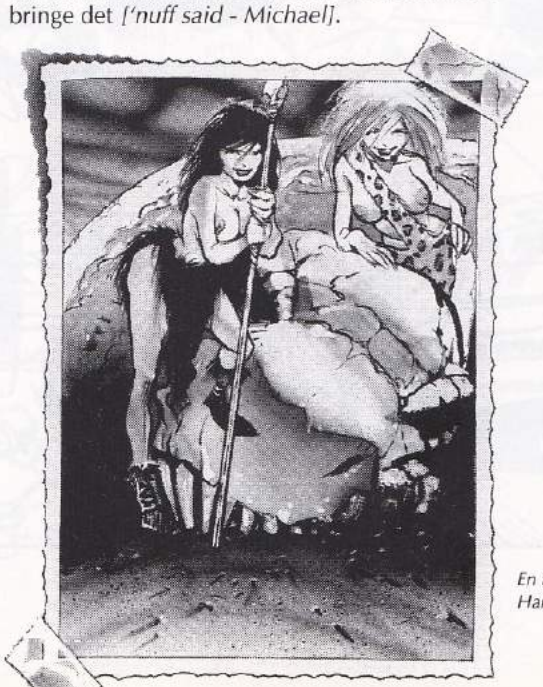
For ganske nylig kunne man i UD & SE (DSBs blad) læse en nydeligt illustreret artikel om rollespilsfænomenet generelt. Artiklen afslørede ikke ligefrem nye fantastiske dybder i rollespil, men gjorde dog den uvidende befolkning bekendt med at vi bla. bruger meget tid på at løfte sten ved hjælp af komplicerede tabeller *[ja, er det nu Strength +3 eller under på en D20 du slår for at flytte den eller en kombination af din Dexterity + Charisma for at charmere den til at bevæge sig? - Michael]*. Kedeligt at

is very big]

rollespil stadig begynder og slutter med D&D *[eller med Erebor, som, desværre, er den eneste rollespilsforening der forstår at profilere sig i medierne – Michael]* - i hvert fald for manden på gaden. Mere interessant var det at de nydelige tegninger bladet havde valgt at bringe, alle var fra Planescape (en TSR verden) men at de desværre havde glemt at angive kilde og copyright-status *[og tegner, for den sags skyld - Michael]*. Dette har ført til at TSR - som de søde og forstående mennesker de er - for tiden er i færd med at lægge sag an mod statsbanerne. Alt dette ville for så vidt være mig flintrende ligegyldigt, hvis ikke lige det var fordi, at jeg netop har modtaget en rykker fra hypotek-banken for min nyeste tog-bøde. 550 kr! Det er edderma'me mange penge at betale, bare for at DSB skal havde råd til at klodse lidt i det - og så var artiklen endda kedelig. Tak til Flemming Sander for lån af den opfindsomme overskrift.

NIGEL FINDLEY (1960-1995)

Den meget respekterede og produktive forfatter og spildesigner Nigel Findley døde d. 19 februar af et hjerteanfald, kun 35 år gammel. Han havde i mange år arbejdet som freelance skribent for diverse rollespilsforlag og har skrevet over 100 artikler, scenarier og historier. Der vil stadig udkomme materiale fra hans hånd, der lå klart før hans alt for tidlige død. Det er godt nok snart et halvt år siden, men det er først kommet os for øre nu, så vi synes det var på sin plads at videre-bringe det *['nuff said - Michael]*.



En forløber til live-rollespillerne i Hareskoven? © Cailleteau & Vatine

THERE SHOULD HAVE BEEN ONLY ONE...

Han er udødelig, født i Skotlands højland for 400 år siden og er sværdenes Bjarne Riis *[er han da halvskaldet? – Christian]*. I århundreder har han bekæmpet mørkets kræfter og forsøgt at beholde hovedet på skuldrene og nu er han langt om længe ude med sit eget kortspil. Det er selvfølgelig Highlander det drejer sig om og det bør få alle os støvede intellektuelle til at spørge os selv, om pennen virkelig er mægtigere end sværdet.

NY INDIANA JONES

West End Games har øjensynligt valgt et excellent tidspunkt at lancere deres Indiana Jones rollespil på, eftersom der nu er konkrete planer om en fjerde Indy film. Harrison Ford har sagt god for manuskriptet og Lucas og Spielberg er i gang med de indledende manøvrer *[men kan den gamle Ford-dreng stadig passe de trendy ridebusker og den stramtsiddende læderjakke?! Ja, det er spørgsmålet... – Michael]*

KUN FOR KENDERE

Blandt de mere garvede af vore læsere, vil der sikkert være nogle der husker ***Lost Worlds*** bøgerne - et spil for to personer, der flipper rundt i hver sin bog. Selvom de aldrig blev så populære som Magic, var de dog alligevel lidt af en confavorit - jeg husker dem især fra Viking-Con. Nu er de her endelig igen, efter at Chessex har opkøbt rettighederne til dem, og endda planlægger at fortsætte linien. Flip ud, mand!

LØST RYGTE: PART II

Som opfølger på vores løse rygte fra sidste nummer om en D&D-film, kan vi nu berette at det ser ud til at lykkes denne gang. TSR og Sweetpea *[Sweetpea? Søde ærter? **Det** kan simpelthen kun blive godt! – Michael]* Entertainment har bekendtgjort at filmen med Stan Winston ved special effects-roret ikke blot er teater-torden. I samme åndedrag kan vi nævne at Spelljammer aflæggeren Wildspace får sin egen TV-serie og at MCA/Universal er ved at udvikle en Wildspace afdeling til deres Disneyland-agtige theme parks. Sidst men ikke mindst producerer tegnefilmsgiganten Nelvana en Dragonlance tegnefilm der får premiere sidst i '96.

rid nu til ... Ibrahim

Illustreret

Kaspersen & Koch:
Rid nu til, Ibrahim

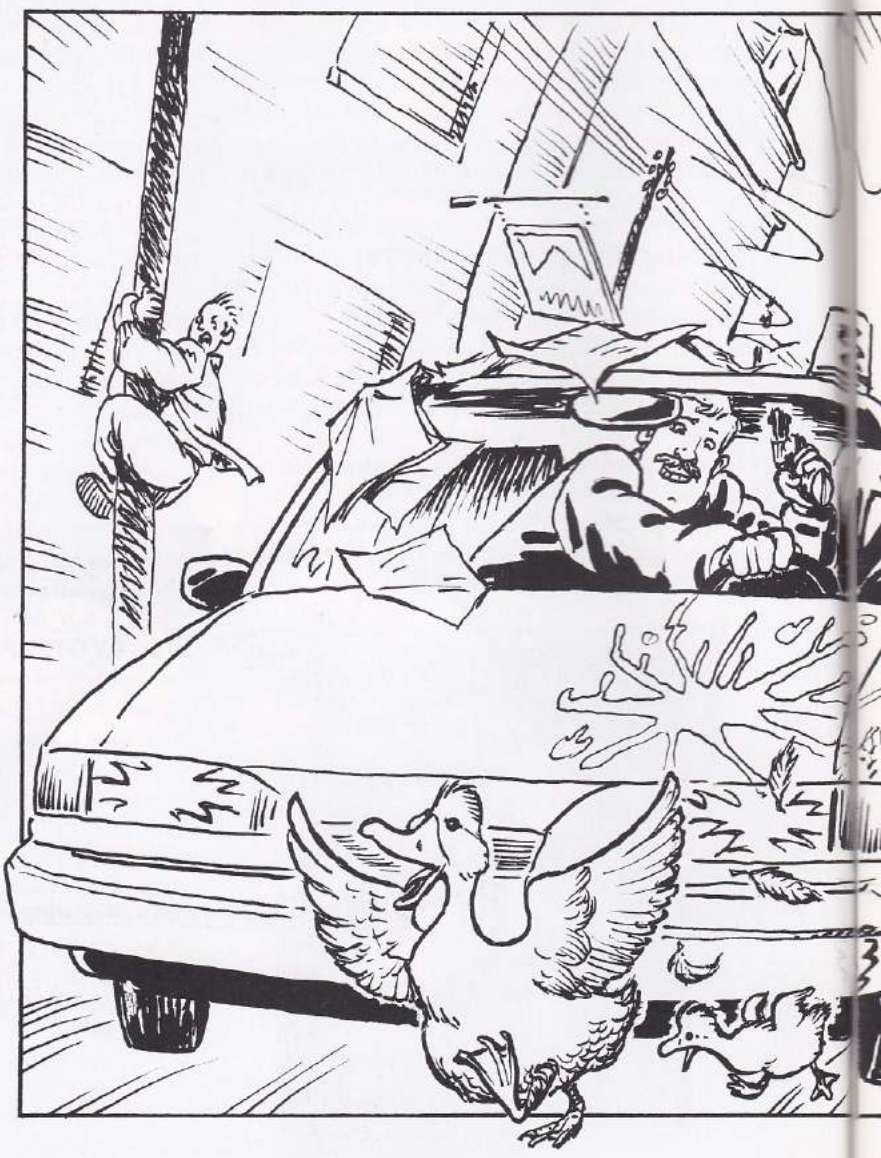
Af Paul Hartvigson
Idé af Gert Rasmussen

Inspiration:
Bahs & Balling,
Onkel Danny,
Den Berømte
Palle Schmidt,
Amnon Fuchs

Spiltestere:
Søs & Anne, Asta &
Pauline, Carsten & Lars.

Baggrundsmusik: D:A:D,
Shades of Blue, TV2, og
Ol' Blue Eyes

Spilletid 3-6 timer.



m

et af Palle Schmidt

IDÉ: ET UMAGE PAR

Velkommen til "piloten" til politiserien Kaspersen & Koch. K&K er medlemmer af en nydannet (og fiktiv) Indsatsgruppe med personale fra forskellige afdelinger indenfor politiet.

Historien er skrevet til et makkerpar - tænk på **Dødbringende Våben, Pulp Fiction, Tango & Cash**. Forskellene på makkerparret giver halvdelen af morskaben. Der er lagt op til Kaspersen er landlig og afslappet, og Koch er bymenneske og eksakt. Men først og fremmest skal du bruge forskellene mellem spillerne. De er det bedste råmateriale til spilpersoner, så lad dem definere sig selv - også på tværs af personbeskrivelserne.

BAGGRUND: ET USANDSYNLIG PLOT

I årevis har danske landbrugsforskere arbejdet på projekt "Ibrahim" - en gensplejset Feta-ost, der ikke behøver blegemidler. Men nu er Ibrahim blevet stjålet fra landbrugsgiganten **RD-Exports** - og nogen vil sælge den til fjenden - hollænderne - gennem **KGL** (Koninklijk Geheime Landbouwspolitie, Kongelige Hemmelige Landbrugspoliti).

Andre har dog lugtet ... lunten, og sendt antydninger ud på Inter-net. "Farmer John" meddeler om sagen til politiets hacker **Sam Spade** på en nyhedsgruppe under Landboforeningenerne (dk.agr.asc.soc.rec.hest.jagt.).

Med der er også andre med i løbet. Kureren, der skal overdrage specialkufferten med Ibrahim til "fjenden", talte over sig på natklubben Pyramid, og ejeren Bent har planlagt at snuppe kufferten ved overdragelsen - for at sælge den videre.

STIL OG STEMNING: SPILLERNE BESTEMMER

Historien falder i en række scener - med efterforskning som mellemspil. Først forsvinder kufferten for næsen af K&K - og deres spor fører bl.a. til Pyramid Club og sangerinden Michelle. Gennem hende - eller ad andre veje - kan de måske erobre kufferten til sidst.

Som spilleleder skal du tilrettelægge begivenhederne, så handlingen bringes frem. Gode ideer skal belønnes, men alle spillere har krav på spænding! Slutningen er op til spillernes stil. Der er både en intrige-finale (med action) og en totalt overkørt action-finale. Handlingen udspiller sig over lidt over 30 timer - 2-3 dage med action-finalen.

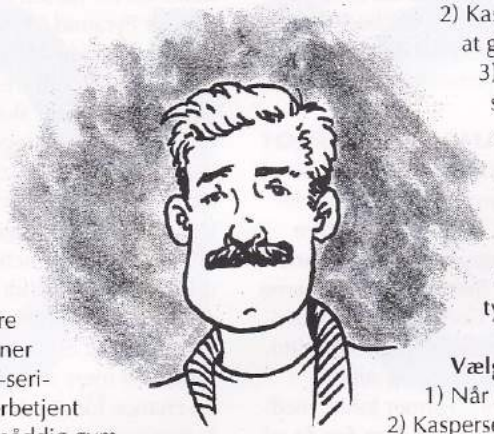
Der er lagt op til farce, men måske tager handlingen en mere alvorlig drejning. Fx. får K&K en chance for at udnytte en kvinde i knibe. Og hvis man gør det i sådan en historie, ender den sikkert tragisk. Det er din kunstneriske sans og spillernes valg, der bestemmer det.

KASPERSEN

Kaspersen, _____
f. / 196__ i _____,
en knap så stor by i Jylland

Politiassistent i kriminalpolitiet.

Højde 1,8_____
Hårfarve_____
Øjenfarve_____
Udseende: _____
_____
_____



Lige siden Kaspersen var en lille dreng, har han villet være politibetjent. Hans inspirationer var tyske og amerikanske TV-serier, og Onkel Ole der var overbetjent i Holstebro. Efter en middelmåddig gymnasie-eksamen, og en tur i hæren, kom han i politiet. Hans gamle er morderligt stolte af ham.

Kaspersen har en håndværksmæsig indstilling til arbejdet. Det gælder om at holde folk ude af problemer, så de ikke laver ulykker. Han har også en afslappet indstilling til formalia og oprydning - undtagen hjemme hos kæresten.

Kaspersens kæreste hedder _____. Hun er en hjemmehjælper fra Jylland, der kalder ham "Buller", og er sød og lyshåret. Hun presser juice til ham om morgenen, og efterlader mad når han kommer sent hjem. Hun leder efter et rækkehus eller mindre parcelhus til dem, men Kaspersen er ikke så begejstret.

Vælg 3 af disse 4

1) Kaspersen er fascineret af motorer - knallerter, motorcykler og biler. Som 17-årig blev han snuppet fuld i en "lånt" bil, og Onkel Ole måtte redde ham ud af affæren.

2) Kaspersen var på Sergeantskolen - og han er i stand til at give ordrer, samt at køre lastbil og bruge radio.

3) Kaspersen arbejdede på et tidspunkt i en rockersag, indtil efterforskningen blev indstillet af sparegrunde. Her lærte han noget om aflytning og overvågning. Han kender en del til miljøet. Desværre er der også nogen der kender ham!

4) Kaspersen var på internationalt politikursus i Thübingen. Han husker en smule om internationale regler, og han fandt ud af han stadig kunne tale tysk, og hørte en masse gode historier.

Vælg en dårlig vane (eller find selv på en)

1) Når Kaspersen er ophidset taler han meget jysk.
2) Kaspersen bider negle.

Derudover bliver han lidt for munter/filosofisk når han drikker.

KOCH

Koch, _____
f. / 196__ i _____,
en stille forstad til Odense/Århus/København

Politiassistent i bagmandspolitiet.

Højde 1,7_____
Hårfarve_____
Øjenfarve_____
Udseende: _____
_____
_____

Koch var temmelig rød som yngre - en født oprører. Men så droppede han universitetet og gik i hæren og senere i politiet. Det var hans store oprør mod sine progressive forældre. I bagmandspolitiet fortsætter han sin utrættelige jagt på de virkelige skyldige i dette samfund.

Koch er sportslig, solbrændt og har en tøjstil, der er inspireret af den slags typer man til tider efterforsker i bagmandspolitiet. Men når han fordyber sig i arbejdet, kan han blive meget formel og kølig. Det skyldes ikke mindst hans udprægede ordens- og retfærdighedssans.

Koch deler lejlighed med sin kæreste, der læser psykologi på Københavns Universitet. Hun hedder _____, og er elegant og meget ambitiøs. Koch beundrer hende, og hun elsker ham. Men alligevel savner han mere og mere varme og hjertelighed fra hendes side.

Koch var spejder til han var 19. Han kender til naturen, at følge kort, og alt det spejdere nu engang kan.

eller

Koch har dyrket kampsporten _____. Han er ikke mester, men kan en del kneb.

I gymnasiet og de første år på universietet var Koch med til at arrangere flere demonstrationer. Han var næsten ved at melde sig ind i MLIU (Marxistisk-Leninistisk International Union). Dette faktum har han holdt skjult for sine overordnede. Han kender mange af de gamle fra dengang, der er blevet embedsmænd eller arbejder for interesseorganisationer.

Vælg to af disse:

1) Koch har arbejdet med computere og er en dygtig prøgrammør, han er dog ikke helt med på Internet.
2) Koch har læst økonomi, og kan granske regnskaber og lægge budgetter.
3) Koch har været på studieophold i USA og Frankrig og taler flydende engelsk og fransk.

Vælg en dårlig vane, eller find på en selv (og husk at Koch skjuler den for sin kæreste)

1) Koch ryger under pres / stammer.
2) Koch bliver nemt melankolsk/agressiv når han drikker.

FORSPIL: MAN SKAL IKKE GRÆDE...

Kaspersen og Koch har mødt hinanden kort. Men den første opgave starter pludselig, da Kaspersen får ordre om hente Koch, der står i ringbind til knæene på Scanofab i Rødovre. Klokken er 13.05, og de skal stå til møde hos chefen kl.14.00.

Kl 13.51, på vej til chefen, går trafikken i stå live før Tivoli. Her holder en mælkebil og spærrer krydset, da chaufføren har drukket noget andet. Det vil sætte fodgængere i farezonen at sætte blink på og køre over fortorvet. Men hvis K&K prøver at flytte bilen, er der gode chancer for at de spilder mælk ud i det centrale København, der så vil lugte fælt i resten af eventyret.

SCENE 1: CHEFEN

Hans Svendborg-Sørensen er leder af Indsatsgruppen, en ret stor strømer på ca. 60 i et ret lille kontor i Politigården, den gamle betonklods. Han virker ofte mystisk, da han lader som om han ved mere end han gør.

Tidligst kl 14.01 står Kaspersen & Koch gispende og pustende hos chefen, der irettesætter dem for forsinkelsen, eller giver dem et kæmpe møgfald for at skabe kaos i den indre by. Så sænker han indforstået stemmen. *"Vi har en sag af stor vigtighed - med ordrer der er kommet fra højt sted"*. Meget vigtige effekter er blevet stjålet, men tyveriet ikke er anmeldt. Via et tip ved politiet, hvor kosterne er, og K&K skal diskret skygge modtagerne af effekterne, og melde tilbage jævnligt. Chefen smiler: *"Vores kilde har netop meddelt at overdragelsen finder sted på Vesterport station - nu i eftermiddag kl. 15 - foran Minibaren på peronnen. Effekterne er i en stålkuffert."*

K&K har under en time, og der er dømt "spørgsmål senere".

Chefen senere:

Som sagen udvikler sig er H. Svendborg-Sørensen leveringsdygtig i skældud, samt vage antydninger om sagens "nationale vigtighed", om kuffertens kølesystem der giver en tidsfrist på 48 timer; og om "fjenden", der er impliceret. Kør på spillernes vildeste forestillinger om narko, plutonium og Mellemøsten.

SCENE 2: ALLE STIGER OM

Peronnen på Vesterport Station løber i en 150 meter grav, 8 meter under gadeplan med trappe op i hver ende. Det myldrer med kontorfolk, forstads-teenagere, kommunalarbejdere, arabere, turister og en enkelt bums. Ved "Minibar" står et lyshåret muskelbundt i lys Cottoncoat og solbriller, og skuer over kanten på "International Herald Tribune".

Kl. 15.00 kommer en ung mand i jakkesæt ud fra rulletrappen oppefra, bærende på en alluminiumskuffert. Muskelbundtet sænker sin avis - en børnehave myldrer ud af et tog. Pludselig · spærrer en bums for kureren, og en araber i læderjakke snupper kufferten. Bumsen holder kureren fast, mens araberen flygter - op ad rulletrappen eller langs skinnerne. Muskelbundtet - og sikkert K&K - pløjer gennem børnehaven og sætter efter ham. Kureren river sig løs og optager også forfølgelsen.

FANGET! (SCENE 2, FORTSAT)

Kuffert-tyven slipper væk og går i skjul. Men K&K kan fange kureren, eller bumsen. Muskelbundtet er agent for "fjenden", og bør forblive et mysterium lidt endnu.

Bumsen er Johnny Svendsen, indbrudstyv og slagsbror. Han er hyret gennem **Hassan**, der løb med kufferten. Han ved at Hassan fik opgaven natten før på **Pyramid Club**. Johnnys 2000 kr. ligger allerede i en konvolut på stamværtshuset i Istedgade.

Kureren er Gert Ladelund, der troede han var smart. Han fik opgaven efter at have snakket med "Svend" på værtshuset **Ernas Minde** ved Halmtorvet - så fik han en opringning med instruktioner. For 10.000 kroner skulle han hente kufferten i en boks på Hovedbanegården, og aflevere den på Vesterport kl. 15. . Efter han fik opgaven gik han på **Pyramid**, og brændte forskuddet af - og kom til at tale over sig overfor "en lille fyr og en rødhåret sild". (I virkeligheden "hentede" han den fra landbrugsfirmaet RD-exports, og det ved både Bent og Michelle.)

MELLEMSPIL: EFTERFORSKNING

Det er oplagt at K&K søger assistance til at fange flugtbiler, checke momsregnskaber og klare overvågning. Hvis de sætter noget igang, kan du fodre dem med oplysninger af forskellig kvalitet når det behøves. Det kan også være at de prøver at finde ud af mere end det H. Svendborg-Sørensen vil ud med. Det er begge gode måde at møde Sam Spade på.

Sam Spade

I politigårdens kælder står styrkens nyeste computere, og dette er Sam Spades domæne. Sam er en kvabset, langhåret 19-årig, der først ind på gården som uofficiel systemkonsulent. Nu er han

GRUPPEN

Indsatsgruppen er en fiktiv enhed. K&K har undervejs adgang til biler, overvågningsudstyr osv. De kan få bede om hjælp fra andre afdelinger - men det er op til disse afdelinger om de vil hjælpe K&K.

AFDELINGERNE

Blandt politiets afdelinger er: Ordenspolitiet, Trafikpolitiet, Kriminalpolitiet, Fremmedpolitiet, Narkotikapolitiet, Bagmandspolitiet, og andre som Uro-patruljen i København. Det er ikke altid afdelingerne kan finde ud af at samarbejde.

POLITIMETODER

K&K kommer til at anholde folk - og anholdte har rettigheder - dem er garvede kriminelle godt inde i. De skal fremstilles i dommervagten inden 24 timer efter anholdelsen, hvorefter langt de fleste bliver sluppet fri.

"Menneskerettigheder er heldigvis vigtigere end Feta-ost i Danmark idag"
– Salman Rushdie, Maj 1995.

også blevet involveret i efterforskninger på grund af sine evner som hacker og sin orienteringssans på nettet. Hvis man henter en Faxe Kondi og noget smørrebrød og er en flink fyr, vil Sam gerne hjælpe - fra at finde hemmelige telefonnumre til at sløre straffeattester.

Det er også Sam, der har kontakt via nettet til til den anonyme kilde, "Farmer John". Han huserer på nyhedsgruppen *"dk.agr.asc.soc.rec.hest.jagt"*, der mest handler om hestevæddeløb og jagt. Ikke engang eventyrets forfatter ved hvem "Farmer John" præcis er, og for at gøre det sværere for K&K, skriver han i slørede vendinger. *"Karlene fra Marskgården har væddet"* (Hollænderne har prøvet at købe), *"Gulddregnen kan ride i det store løb"* (måske blander Knud Lindecrone sig). Hvis en anden end Sam prøver at kontakte ham, kobler han måske af.

ELNAS MINDE (MERE MELLEMSPIL)

Før de ender på Pyramid Club, kan et spor føre K&K til et slidt og støvet værtshus nær Halmtorvet, med et stamklientel af gamle arbejdere og småkriminelle. Gert fik sin opgave på Elnas Minde, og Bent opsøger måske stedet dagen efter kuppet for at afsætte kufferten.

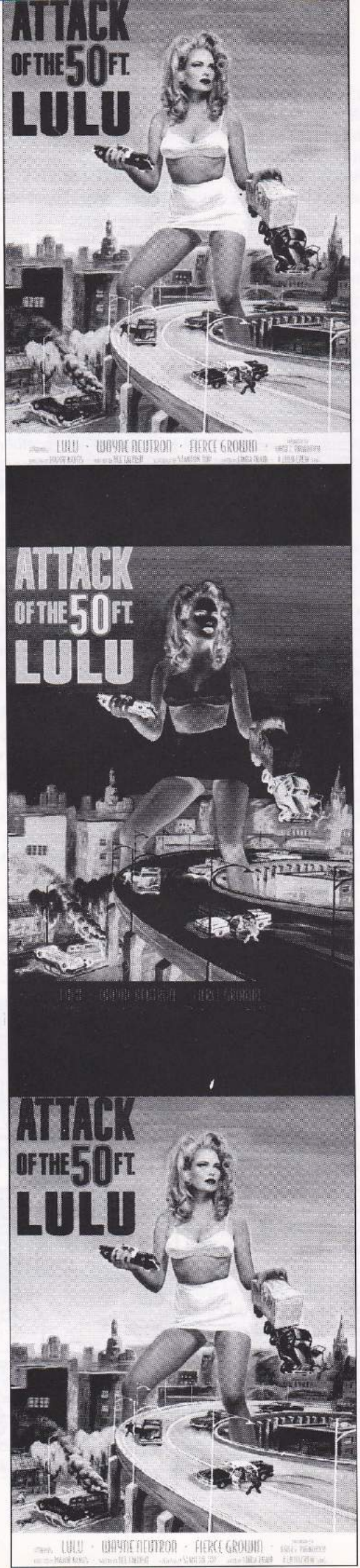
På "Mindet" færdes Jürgen, og er bare i nærheden når der er snak om penge nogen gerne vil tjene, og ting andre gerne vil have gjort. "Nogen" får så en opringning om, hvad de skal gøre, og "andre" får at vide, hvordan de skal betale. Jürgen ligner mest en af de garvede slagtere fra Kødbyen, der spiller billiard eller kort på "Mindet". Han har holdt til dér siden 1963. Sidste gang politiet prøvede at knalde ham var i 1975.

Jürgen har lugtet politi, og har opgivet kufferten. Han er også mere sur på den idiot (Bent), der blander sig i hans sager. Jürgen kan en masse historier om, hvor galt det går med folk, der tror at *"årnli' årpførsel"* ikke gælder uden for loven. Hvis K&K snuser i Jürgens retning, kan de nemt løbe ind i oplysninger, der leder mod Pyramid.

SCENE 3: PYRAMID CLUB.

Pyramid Club er et plyshelvede i Colbjørnsensgade - i forbindelse med et billigt hotel med 1-times-udlejning af værelser. Politiet tror her sker en masse ulovligt - men gider ikke blande sig. Pyramid ejes af fire "venner", der skylder hinanden og andre penge på uoverskuelig vis. En af den er Bent Nørgaard, der har været i søgelyset i en række sager fra skattesvig til hæleri. Hassan laver jobs for Bent, men han har nægtet at være kuffert-kurer, derfor vil Bent bruge sangerinden Michelle.

Undercover på Pyramid:
K&K kan oplagt prøve at infiltrere natklubben efter kl 22, når der er gang i den. Højtalerne pumper disko ud, og der er hedt og fuldt af Karl Smart-typer og fremmede forretningsfolk. Lad K&Ks redegøre for deres påklædning, baggrundshistorier, og (senere) hvad de fortæller deres kærester.



Bent og Michelle
På Pyramid skal K&K først undgå at blive afsporet af ludere og drinks med sjove farver. Her er Bent, er en firskåren lille mand i gul blazer, der driver rundt og taler med alle, som om de var de bedste venner. Det kan være at K&K prøver at narre ham. Men de skal være meget listige for at han ikke aner uråd.

K&K bemærker også en kvinde, der "ikke passer ind". Hun er rank og rødhåret, og sidder i en stilfuld kjole og observerer kunderne. Med lidt umage kan de overhøre en samtale Bent har med hende. Hun skal *"ordne noget mere"* for ham. *"Du har brug for beskyttelse, pige"*, lyder hans skjulte trussel. Når Bent går tænder hun med rystende hånd en smøg.

En sang og et slagsmål
Så lyder DJ'ens fanfare, og "Michelle" kaldes frem på scenen. Hendes sprøde stemme når de fjerneste hjørner, som hun synger *"Jeg ved godt at det jeg gør er galt"*. Stemningen stiger med *"What's a Girl gonna do"*. Så når hun hittet *"Når du har fundet din kæreste på et værtshus"*.

Nu er der en fuld borebisse, der prøver at danse med hende - en anden fyr prøver at stoppe ham, og et slagsmål er igang. Måske vil K&K blande sig og redde Michelle, der stædigt synger videre, mens Bent tager dækning.

Situationen kan lede til en snak med Michelle, som gerne vil betro sig til en gentleman, men er påpasselig, især når Bent er i nærheden. Hun kan overtales til at snige sig ud og fortsætte samtalen et andet sted. Hun bor i en lille lejlighed på Fredensborggade på Nørrebro, hvor hun tager hjem senere.

© Go-Card

KVINDELIG HOVEDROLLE: MICHELLE/HELLE

Michelle er lokkedue og kurer for Bent, fordi han har noget på hende. Efter i aften er hun endnu mere træt af Bent og Pyramid, og vil godt lette sig hjerte. Men samtidig føler hun sig fanget.

Michelle er både K og K's drømmekvinde - "sælg" det sårbare og usikre til Koch, og det tapre og selvstændige til Kaspersen. Hun kan nemt blive historiens omdrejningspunkt. De skal beslutte, hvor meget de vil udnytte hende og lyve om sig selv, deres job, kærester osv. Brug kæresterne mod K&K, efter du har etableret Michelle.

Michelle var engang den blåøjede Helle fra Silkeborg med drømmen om at blive sanger - og det er hun måske stadig. Nu prøver hun at være skeptisk overfor andre, mens hun bevarer troen på sig selv. Hun opretholder en facade, som selvstændig og hård, men engang imellem falder den, og når hun synger kommer de sentimentale tekster fra hjertet.

Underplots:

1) Hvad er det Bent har på Michelle? Har hun lavet butikstyveri? Været narkoman? Vidnet mod rockere? Hun mener det kan skade hendes karriere, men du bestemmer hvad det er.
2) Michelle har en tidligere kæreste, Kjeld, der har en underlig vinkel på at vise sin kærlighed. Han kan være med i slagsmålet på Pyramid, banke på hendes dør om natten, prøve at køre K eller K ned, og brase ubelejligt ind i slutopgøret.
3) Rygte: en udenlandsk organisation ved navn "KGL" er indblandet - men ingen ved, hvem de er.

ANDET MELLEMSPIL: DAGEN EFTER

K&K kan snuse rundt, opsøge Elnas Minde, snakke med Sam Spade. De kan også skygge Bent, eller drive formålsløst rundt og være heldige, eller observere hollændere (hvis du vil bruge action-finalen).

Observere Bent

K&K kan observere Bent dagen efter, eller få andre til at gøre det. Han forlader sin 3-værelses kl. 11, og driver rundt på værtshuse omkring Istedgade. Til sidst ender han på Ernas Minde, hvor han tilbringer 45 minutter i snak med bl.a. Jürgen. Om eftermiddagen tager han ind på Pyramid. Senere kører han kort tur med en taxi (det er den vogn, der henter Michelle senere, og Bent giver chaufføren en konvolut med ordrer til Michelle).

Sidste mulighed

Hvis K&K er kørt fast, kan de få øje på en af folkene fra overfaldet, og få fat i ham efter en hæftig forfølgelse. Det vil selvfølgelig være Gert, Karlo, eller Johnny, alt efter hvilke oplysninger K&K skal bruge for at komme videre.

SCENE 4: OVERDRAGELSEN

K&K's metoder og stil bestemmer nu, hvordan sagen slutter. Finder de en snedig plan - og gode forholdsregler - kan de kapre kufferten. Ellers kan du smøre tykt på og, gennemføre den overkørte action-finale (Mulig Scene 5). Fra du finder ud af, at du **måske** vil bruge denne finale, bør du komme hentydninger i den retning. De hollandske landbrugsagenter bør også være der og snuse omkring.

INTRIGE-FINALE

Bent har udtænkt en sindrig plan, hvor Michelle bliver hentet i en Taxa om aftenen og kører til overdragelsesstedet. Hendes ordrer får hun i en konvolut af chaufføren. Ved et trafiklys holder taxaen ind, og Hassan træder ud af en opgang og giver kufferten til Michelle i Taxaen, hvorefter han går sin vej. Hun bliver kørt til det sted, overdragelsen skal foregå på. Det kan fx. være:

- En Vietnamesisk restaurant i en sidegade til Istedgade
- En Suite på SAS-hotellet overfor Københavns Hovedbanegård.
- På Glyptoteket mellem klassiske statuer.
- Tivoli mellem familier og pensionister
- En bar i Scala-bygningen mellem turister og teenagere

Alle steder vil der være mennesker omkring - muligvis også de hollandske agenter (se action-finale).

Michelle skal tage kufferten med ind på overdragelsesstedet give den til modtageren. Det kan være:

- **Knud Lindecrone**, en af dansk erhvervslivs gulddrenge, der vil sælge den til RD-Exports mod at det opkøber hans konkurstruede FestInvest.
- **Muskelbundtet** fra Vesterport station (Agent Bintje).
- **K eller K**, hvis det er lykkedes dem at snøre Bent.

Hvis det virker passende kan du gøre overdragelsen dramatisk, og give K&K en chance for at lave en spændende finale, hvor K&K forfølger byttet (Gulddreng, Bent eller Hollandsk Agent) gennem menneskemængden i den indre by. Michelles tidligere fyr Kjeld kan passende deltage i løjerne.

Efter K&K segner eller sejrer, kan du gå til **Afslutning** eller kaste sig ud i Action-finalen.

RD-EXPORTS

Hvad med RD-Exports? Landbrugs-giganten ligger lavt. De har ikke anmeldt tyveriet af deres milliard-projekt, men udskifter pass-words, og indstiller sig på fjendtlige aktieopkøb. Presset på politiet kanaliseres fra RD-bestyrelsen gennem Landbrugsrådet, landbrugsministeren og justitsministeren.

KÆRESTERNE

Kæresterne giver mulighed for sjovt spil i døde perioder.

Kaspersens kæreste er mild og trofast. Hun viser ham gerne bolig-annoncer, samt artikler fra "Børn og Gaver". Hun bliver let jaloux, men presser alligevel Kaspersens morgen-juice med tavse tårer.

Kochs kæreste er intellektuel og checket. Hun minder ham om deres aftaler med hendes kunstneriske venner, og analyserer de ting han siger. Har de haft "kommunikationsvanskeligheder", skriver hun gerne et fire-fem siders brev til ham.

Begge to kan de lugte tobak, røg, fremmed parfume og dårlige undskyldninger, næsten ligegyldigt, hvad deres fyre gør.

ET SPOR TIL PYRAMID

Et **"Special Members Card"**, signeret af Bent. Det kan dukke op, i mistænktes tegnebøger eller lejligheder, hvis K&K har brug for et spor. "Special Member" er et vidt begreb på Pyramid, og Bent uddeler kortene til højre og venstre.

NYE ORDRER PÅ DAG 2

K&K skal bemægtige sig kufferten, da kølesystemet sikkert er ved at løbe ud. *"Vi må undgå en national tragedie"*, som Svendborg-Sørensen udtrykker det. De skal så vidt muligt vente til de kan arrestere modtageren.

FJENDEN

Det kan måske undre at "fjenden" ikke er russerne, tyskerne eller svenskerne. Der er gode grunde til at det er hollændere:

- Deres sprog er grimmere end vores
- De er kendt som mere frisindede end os
- Deres land er lavere end vores
- Deres Øl sælger bedre end Vores Øl
- Deres landbrug er endnu mere sygeligt effektivt
- De spiller bedre fodbold end os
- Deres gamle kolonier har bedre madtraditioner

Vi har kun få naturlige våben mod fjenden:

- Det højeste punkt i Danmark er lavere end deres (Intet "højeste punkt" er så lavt!)
- Vores dronning er højere end deres
- Vores humor er lavere

MULIG SCENE 5: ACTION-FINALE

Har du brug for mere action? Scenen skal kun gennemføres, hvis det virker som spillernes "stil", og de ikke har taget ordentlige forholdsregler mod at kufferten bliver stjålet igen.

Indgang til action-finale:
Netop som K&K tror at de har styr over sagen, dukker Indsatsgruppen fra KGL op: fire høje lyshårede forretningsfolk springer frem, snupper kufferten og stikker af i en hvid BMW.

Over grænsen
K&K skal over gænsen for det tilladelige for at skaffe "materialer af national interesse" tilbage. Når handlingen er hurtig, må plottet godt være tyndt. De skal blot skubbes i retning af **Forskningsbedrift Nordøst ved Ergenswaar i Holland**, af Farmer John (via Sam Spade) eller af en fanget hollænder. Svendborg-Sørensen lover dem guld og grønne skove, og indskærper at de handler helt på egen hånd.

Der er ti timers biltur til Ergenswaar fra København - ufærdig sjællandsk motorvej - pensionister og familier på en proppet færge - autobahn med en times Stau uden for Bremen - kaffe på en Rasteplatz og måske en smøg.

Landet er allerede fladt og grønt før skilte og flagstænger danner grænse mellem Forbundsrepublikken og Nederlandene - men det bliver fladere, med velplejede marker, renskurede bondegårde, kanaler og vindmøller. **Onderzoekingsbedrijf Noordoost** er en serie lave bygninger i al denne idyl.

En vindmølle i baggrunden er eneste bevægelse, som K&K sniger sig ind forbi advarselsskiltene. Indenfor fejres agenterne som helte med øl og genever. Som alle små bondesnu folkefærd, overser hollænderne at andre også kan være listige. Kufferten med Ibrahim, kan stjæles, men ikke uden et opgør med fordrukne agenter og forskere. Mange ting på stationen er sjove at bruge i kamp - og kan brænde og eksplodere. Måske går der endda hul på et dige...

Er de dumme eller uheldige, bliver K&K fanget. Hvis du så vil redde dem fra at indgå i Hollandsk Mejeriproduktion, kan sortklædte økoguerillaer angribe *bedrijf'en* med motorbåde fra den nærliggende kanal. De ønsker at beslaglægge og destruere stakkels gensplejsede Ibrahim. Det skulle give K&K en chance for at stikke af med kufferten. I alt fald kan turen til Holland afsluttes med en hæsblæsende jagt - der måske strækker sig helt til den danske grænse...

AFSLUTNING OG BELØNNING

Hvis det lykkes K&K at skaffe Ibrahim tilbage, vanker der rosende ord fra chefen, og en personlig tak fra Landbrugsrådets præsident på Axelborg overfor Tivoli. Det er passende at det først er her, at vore helte finder ud af, hvad eller hvem Ibrahim egentlig er. Først da indser de vigtigheden af deres indsats!

Hermed slutter piloten til Kaspersen & Koch. Måske kommer der flere afsnit.

SKT. PEDER STRÆDE
FANTASK
FANTASK
FANTASK
NEJ, NU KA' JE' SNART IKKE HITTE UD AF DET MERE!? ER DER NU TRE FANTASK'ER?!
John P. -95
JOW, HØR NU LIGE HER: DER ER SPILBUTIKKEN I NR. 35 I KÆLDEREN, OG OVENPÅ ER DER "MERCHANDISER", OG SÅ ER DER SE' FØLIG TEGNESERIEBUTIKKEN PÅ HJØRNET, HVOR DEN ALTID HAR LIGGET!

CENTRALEN

ved p. hartvigson

SÆRBEHANDLING I CENTRALEN!

Nogle får gode omtaler - andre får et par sure bemærkninger med på vejen. Men kære læsere, dette er ikke et komplot. Det er bare MIG - Paul Hartvigson - der siger min mening. Om hvad jeg vil anbefale, og hvad ikke. Det kan du - læseren - bruge til noget. Så det er DIG der får særbehandling i Centralen.

FØNIX I KØBENHAVN:
adresse i kolofonen

FØNIX I ÅRHUS:
Vestergade 6B I,
8000 Århus C

Fra næste numre er det andre kræfter der overtager Centralen. Så er det Mette Finderup og Kristoffer Apollo fra Århus, der skal give dig særbehandling.

Og - kære læsere - I får den Central, I fortjener. I er vores øjne og ører: fortæl os om de kongresser, live-eventyr, Blood-Bowl-turneringer og alt det andet, I hører om. Bedre endnu: fortæl hele verden. I side-bar'en er nogle gode adresser i kan sende til, hvis I vil have nyt ud om jeres kongres!

AALBORG: DUEL PÅ KONGRESSER!

Traditionen tro... ligger der to kongresser i Aalborg i begyndelsen af August. Og det sætter mig altid i en knibe. Favoriserer jeg den ene eller den anden. Tør jeg skrive at ARL-folderen da er meget pæn, men TRoA-folderen er totalt sej?

Eller skulle jeg bare sige, at der er vildt gang i Ålborg-træffene, og at klub-kappestriden har medført at vi har to stopfodrede spilleweekender på Mellervangsskolen med kun 14 dage imellem?

4-6/8 CALLING ALL HEROES - 4TH EDITION

ARL-con var ude med folder i god tid - og en folder med mange gode tilbud - en god vægtning af velkendte systemer, varianter, egne systemer og systemløst. Der er solid dækning af de Store Gamle (AD&D, Call, Vampire...), men også masser af små systemer: Kult, TF2V, Dangerous Journeys, Viking og Cyberpunk - og rigtig mange hjemmebryg (sære flasker med underlige etiketter). Der er også Magic, Live Roleplaying og Svensk Pølseret. Og for dem der vil stresse af, kører der også en interaktiv Doom-knock-out-turnering spiltræffet igennem. Alt i alt mere end jeg troede der kunne proppes ind i en weekend.

Meld dig til: Christian Saxov - Vesterå 7, 2 tv., 9000 Aalborg C, tlf- 9813 4642.

TROA X: I ÅLBORG 18-20/8

... mere end jeg troede, der kunne proppes ind i en weekend. Det gælder også for The Realm of Adventurers - den anden Ålborg-kongres.
Det er nu tiende gang med The Realm. I folderen bekender Juntaen sig til "de gode gamle rollespilssystemer", med Storyteller som en af "de nye" der også er med, og det holder programmet (AD&D, GURPS, Shadowrun + Vampire & co, osv.). TRoA har også indhentet eventyr fra Århus; nogle Otto-vindere, samt Gimle Larsens "Nationens Sønner"; et rigtigt VP-scenarie, der balancerer mellem rå action og thriller, i go'e gamle Sovjet.

Live-eventyr står stærkt: en II'er til Månebase ONE, der blev kørt på Calling All Heroes i Januar, Live Vampire og sæføli' Mafia (Se Spiltræfanm. i dette nr.). Endelig er Blood Bowl, Warhammer 40K, og masser af Magic; bl.a. en Ice Age-turnering. Tilmeldinger skulle senest være inde 1/8.

Men klag din nød til: Carsten Jensen, Stationsmestervej 56, 1mf, 9200 Aalborg SV - tlf. 9871 1339.

SAMMENFATNING:

- ARL, Store systemer, mange små systemer og hjemmelavet.
- TRoA, Mange store systemer, Best of Fastaval, Tre live-spil.

ÅLBORG OPSAMLING I OKTOBER-NUMMERET!

Desværre er Fønix-udgivelsen rykket en måned, så denne foromtale kommer sent ud - særligt for ARL-con - *hæl å' løkke, ænywæj.*

Men i Spiltræf-anmeldelserne næste nummer, bringer vi en anmeldelse af begge spiltræf med et bud på hvad forskellene på de to Ålborg-kongresser er. Er der nogen af jer der kommer på begge træf, der har en mening om det? Så kan I sende et postkort, kort brev eller en roman om det til Fønix før 28/8.

Skriv!

To fra Cool Fish Delivery - folkene bag mafia-event'en. Se reportagen s. 22.

SUSPEKTE KONCEPTER

SPILTRÆF MED STIL.

"Koncept" er blevet et modeord blandt ambitiøse arrangører. Spiltræffet skal ikke bare være det, men også Westernby, Tosseanstalt eller Mørk Middelalder

CONTRAVENTUM I KØBENHAVN 1-3/9

Kongressen i Westernstil skal finde sted 1-3/9. Indtil videre er de fleste eventyr inde - AD&D, Vampire, Smølfquest osv. Der er stadig problemer med at skaffe skole, men der skulle være håb for **Matthæusgadeskolen på Vesterbro**, der engang var ramme for Viking-con.

Desværre er arrangørerne på ferie, så jeg kunne ikke få flere nyheder. Men hold øje med plakater og foldere i Københavns spilleforretninger fra August.

Ellers kan du ringe til: Sune Schmidt-Madsen, Dr. Dagmars Allé 18 2mf, 2500 Valby - tlf. 3117 0855.

MYTOMANIA: I HORSENS 6-8/10 PSYKIATRISK AFDELING & MAGIC-CON.

Egentlig skulle det være et spiltræf i stilen fra Lars von Triers "Riget". Men Mytomania holdes på en 70'er-skole istedet for skumle Veje Statsskole - så konceptet er blevet twistet mod en psykiatrisk afdeling. Så kan arrangørerne stadig få lov til at gå i kitler!

Træffet har tre søjler: Rollespil, brætspil og Magic. Deltagere i Magic-delen betaler 30 kr. ekstra, der går til præmier, og de kan ikke melde sig til andre arrangementer. Der skal dog nok være pladser til dem der bliver slået ud af turneringen.

Rollespilsdelen kører på konceptet - og Mytomania søger efter passende scenarier - *"der skal helst være noget sygt i dem"*, siger arrangør Morten Ildahl, og det vil han godt citeres for.

Kontakt: Morten Ildahl, Nørrebrogade 1, 8700 Horsens - 7561 5688. Eller Jost Hansen, Mosegårdsvej 7, 8700 Horsens - 7564 2252

PENTACON I VEJLE - 19-22/10 SPILLERE FRA HELE LANDET BYGGER BYEN!

I efterårsferiens slutning kan vi forvente et længe savnet nybrud i dansk rollespil. Pentacon skifter stil, og satser stort - og på samarbejde. Kongressen flytter fra Billund til en central placering i Vejle, og den arrangeres nu i samarbejde mellem de to byers klubber. De fire dage bliver også brugt godt: der er ingen spilblokke på 6 timer. Istedet er der i hel-dages-perioderne tid til at spille scenarierner færdige uden stress: en virkelig nyhed på danske kongresser!

Byen er en middelalderby

En stor del af kongressen bliver arrangeret som en by i middelalderstil. Semper Ardens fra København står for at opbygge stemningen, og kører **et live-eventyr der løber gennem hele Pentacon** (læs om Semper Ardens i Fønix 8). Fra Odense kommer Jacob Jaskov med sin middelalderekspertise. Han stod for Ars Magica-tribunalet på Spiltræf '93 - en kombination af live- og normalt rollespil. Dette koncept bruges til at binde "byen" sammen.

Pentacon leder efter scenarier - og det er stedet, hvor spillerne kan gøre dem færdig i ro og mag. Hvis du vil være med - kontakt:

Koordinator: Michael Paulsen: Lysningen 24, 7190 Billund, 7533 2360
Scenarier: Balder Asmussen, Valdemarsgade 25, 7100 Vejle, 7572 6037

VIKINGCON 13-15/10

Vikingcon ligger også i efterårsferien - bare i København. På Viking-Con ved du til gengæld hvad du får. Masser af mennesker, boder og brætspil. Ret få rollespilspladser - og ingen særbehandling til hverken arrangører, spilledere og scenarieforfattere.

I år har Viking-con lavet nytænkning. Efter flere år har arrangørerne indset at to rollespilshold pr. lokale er eet for meget. Viking-Con har derfor lejet skolen lige ved siden af Gymnasiet. Det kan betyde at Viking-con er begyndt at tage ved lære af andre kongresser. Men det kan også bare demonstrere, at Viking-Con er en meget stor ting, der bevæger sig meget langsomt.
OK. Det lader til at Viking-Con bliver bedre i år.
Men... Det siger heller ikke særlig meget!

Foldere til Viking-con er ude i August. De udsendes til tidligere deltagere, og smides i Københavnske spilleforretninger.

Næste gang:
Lidt mere om Viking-con og Penta-con.
Om Fiskercon III i Skive.
Sker der mere i resten af 1995?

Goblin Gate

Så sker det, at Goblin Gate kommer på TRoA X. Som vi plejer, kommer vi med et bredt udvalg af rollespil (muligvis Danmarks største).

Som noget nyt kan vi denne gang præsenterer ALT det nye fra Games Workshop.

Som noget andet nyt, er vi begyndt at køre med Stra Trek Merchandice.
Bl. a. Fan Magazine, Video film og Klingon ordbog.

Apocrypha Now! kommer til Warhammer Fantasy Roleplay til kr. 120,-

Alle grundbøger fra White Wolf
(Vampire · Werewolf · Wraith · Mage)
til fast pris: 179,- kr.

I august kommer der en ny udviddelse til Star Trek: The Next Generation (Kortspil)

Videre i august kommer TSR med Player's Option: "Rulebook: Skills & Power"

Til det nye Warhammer FRP udkommer "The Dying of the Light"

Som vi plejer, har vi døgnåbent på turneringen.

Vi fører over 1500 forskellige rollespilsbøger - og vi sender postordrevarer portofrit.

HUSK: Vores BBS er åbent hver aften og nat fra kl. 19.00 - 0900 på telefon 98 13 45 24. BBS'et omhandler bl. a. kortlister, rollespilsartikler, nyttige små ting til GM'en i mange af de almindelige systemer. Der er fri download.

Goblin Gate · Boulevarden 18 · 9000 Aalborg
Tlf. 98 13 37 24 · Fax 98 13 45 24

spiltræf ANMELDELSER

redigeret af PAUL HARTVIGSON

DER SKER JO EN MASSE...
... og det er ikke til at tage sig sammen og få rapporter ind fra det hele. Nummerets spiltræfanmeldelser byder altså på spredte brudstykker fra dansk rollespil: Små træf, Magic-DM og Mafia Bigtime, som også har suppleret billeder til sektionen.

Fra næste nummer overgår Spiltræfanmeldelserne til Århus-Redaktionen. Stilen bliver sikkert den samme, men hvis du har forslag til, hvad sektionen bør bruges til, så kan du skrive dem.

MAFIA BIGTIME

Hjørring i maj
Af Anders Trolle

En dejlig solbeskinnet forårsdag, midt i Hjørring. Alt ånder idyl i det lille samfund. Og dog... mænd i mørke jakkesæt, solbriller og Stetson hat har over en enkelt uskyldig nat holdt deres dunkle indtog i byen. Enkelte bærer på violinkasser. Folk i det lille samfund træder hurtigt til siden, når disse mørkets apostle målbevidst kommer luskende. I porte til baggårdene står mænd i lange mørke trenchcoats, og udveksler nogle mistænkelige papirer for bundter af pengesedler, hvorefter de forlader porten i hver sin retning som om intet var hændt. De respektable borgere i den lille by ser undrende efter de skumle mænd, men begiver sig kort efter videre. En motorcykel-betjent som får øjenkontakt med en lille gruppe personer, også med solbriller og violinkasser, hilser og nikker indforstået til dem. Hvad er det dog der sker ?

Mafia er kommet til byen

Mafia er ikke et live-rollespil i gængs forstand. I Mafia indgår der også en del strategi og økonomisk sans, samtidig med at rollespillet kører for fuld damp. Alle spillere i Mafia er delt op i familier, hvor familien ledes af et familie-overhoved, i daglig respektfuld tale kaldet Don'en. Det er Don'ens opgave at sørge for at familien klarer sig til dagen og vejen; og helst lidt bedre end alle de andre "familier". Til at løse denne opgave, har han sine loyale familiemedlemmer, der alle besidder hver deres specielle profession.

reportage

Fotografier af Anders Trolle

SPILTRÆF-ANMELDERE SØGES!

Skal du på spiltræf - og vil du gerne anmelde den? Så kontakt: Fønix, Århus: Vestergade 6B I, 8000 Århus C.

Den her fyr ligner en vigtig dude, men vi ved ikke, hvem han er!

Hvert familiemedlem har gode muligheder for at handle på egen hånd, og en vigtig kilde til familiens succes er information. Man ser derfor ofte medlemmer fra forskellige familier, tale sammen på uforstyrrede steder, hvor de udveksler information om hvem der står i ledtog med hinanden. Forhandlinger i form af alliancer og ikke-angrebspagter indgår ligeledes i samtalerne, hvorefter det er op til den enkelte families moral og æresbegreb at afgøre, om aftalen skal holdes.

Ud af skolekorridorerne!

Under et arrangement som **Mafia Bigtime**, er der visse forholdsregler der skal tages, inden man slipper omkring 90 gangster-udklædte og ivrige rollespillere ud i offentligheden. Primært er det vigtigt at kontakte politiet på stedet, inden man starter arrangementet, for naturligvis laver Mafia-spillere ikke noget ulovligt, men det ser i høj grad sådan ud.

Dernæst er det vigtigt at fortælle deltagerne, at de er der på byens præmisser, så ting som våben-attrapper er strengt forbudt, ligesom det heller ikke er tilladt at løbe gennem byens gader. Ikke at løb skader nogen som sådan, men folk har en tendens til at blive utrygge, når selveste Al Capone kommer stormende ned gennem strøget, med tre åbenlyse lejemordere i hælene.

Med Mafia Big Time ville arrangørerne primært finde ud af, OM det kunne lade sig gøre, at flytte Mafia ud af de trange skolekorridorer og ud på gaderne blandt intetanende lokale. Det kunne det, og **Cool Fish Delivery og Atani rykker gerne ud igen**, hvis der er stemning for det - over hele landet.

MAFIA

Mafia er den velkendte spiltræf-begivenhed, der udspiller sig i spritforbuddets USA. Hvis du vil køre Mafia, eller have andre til at køre det, kan du kontakte: Cool Fish Delivery, de Mezas vej 5 st, 8000 Århus C - tlf: Christian Nørgård: 86 18 36 43; Anders Trolle 86 18 14 15.

MELDING FRA ANONYMT MAGIC-TRÆF I MAJ

af Peter Jones, Viborg.

Uden særlig form for reklame og andet i det hele taget, var der inviteret til træf, i kortspillenes tegn, ved Tambohus skole i Skive. Banalt lød det jo. Vi kunne bytte magickort og samtale, og hvad man ellers kan gøre under sådanne træf. Men sådan var det ikke. Den lille turnering havde fine præmier og onkel Goblin's Gate på besøg. Der var også skuffelser, som at undertegnede gik lidt for tidligt ud af turneringen. Og det kom som lidt af et chok til os alle sammen, at vores kære Icy Manipulator var blevet genudgivet (ikke et ord fra mig om hvem der havde et fuldt sæt!).

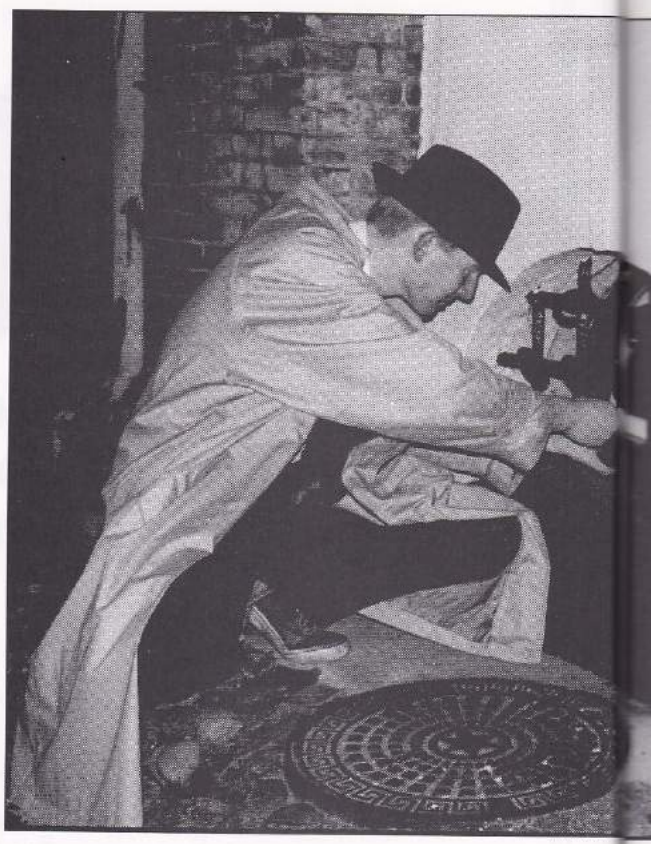
Men weekenden blev reddet af velskrevne digte om sokker, og novellen om fem homofile eventyrere.

Man fik et pænt indtryk af fiskernes gåpåmod, og vi glæder os nu til nogle flere Skibonitters projekt, nemlig FiskeCon part III i november.

[her skal man vist spille Magic for at være med. Måske skulle Peter have skrevet noget mere om Sokker & Svanser - Paul]

SLEIPNERS SKT. HANS FESTIVAL 23-25/6

Der er så dejligt ude på landet...
Arrangeret af ASORK i Aars, Midtjylland.
Anmeldt af Mette Finderup.



Alle danske rolle- og brætspilleres 8-benede ven, Sleipner, holdt Skt. Hans Festival i det midtjyske. Måske har Sleipner et problem med kommunikationen; måske har Sleipner et problem med sine medlemmer - i hvert fald var vi kun 35 mennesker, arrangørerne fra Aars iberegnet.

Jeg har aldrig før været på så småt et spiltræf. Jamen, tænk sig at alle deltagere sidder ved samme bord og bliver enige om at udskyde aftensmaden en halv time, fordi vi "lige mangler Anders og Rasmus - de kommer sikkert med den næste bus..."

De få deltagere var en kæmpe fordel for arrangementet, der blev en ekstrem afslappet og komme-til-at-kende-alle-de-andre-på-en-rar-måde-con. Sleipner havde lagt programmet, så man spillede rollespil fredag og hørte foredrag og var til kurser til hen under aften lørdag. Det gav luft til at tale om både rollespil og alt muligt andet, i stedet for at skulle skynde sig at kyle noget kylling for at haste til den næste planlagte aktivitet.

Som gammel con-arrangør bliver man grøn af misundelse over at høre om ASORKs arbejdsvilkår: "Skolekøkkenet? Nej, det var ikke noget problem, for et af vores medlemmers mødre er husgerningslærinde... faktisk havde vi slet ingen problemer med skolen, for vi kender også viceinspektøren."

Aars-folkene kendte også en grossist, så der var uendelig meget mad til billige penge. De kendte også en trykker, og tilsyneladende står de på god fod med selv Vorherre - I hvert fald faldt årets

første solskinsweekend på Skt. Hans Festival.

Alle I hundehoveder, der ikke var til Skt. Hans Festival er gået glip af en hel masse - I er ikke gået glip af de vilde rollespilsoplevelser, men I er gået glip af bål og snobrød. I har aldrig set Aars byvåben i grøn, blå og rød neon, der stolt knejser på det gamle vandtårn(!); I har ikke beundret skulpturen, der i folkemunde kaldes "Danmarks største pissoir"; og sidst men ikke mindst var I ikke med på den store natlige udflugt, hvor vi blev indviet i den lokale på-vej-hjem-i-en-brandert-fornøjelse: at sparke ænder...

Et stort tillykke til ASORK med Rasmus Rytter i spidsen, der fik deres arrangør-debut med Skt. Hans Festival. Jeg har hørt, de har fået blod på tanden og er i gang med at arrangere "Hong-Con" med alle de slam-karate-scenarier, de kan skrabe sammen. Vi er i hvert fald 35, der kommer igen. Kommer I ikke også?

Øverst: Rasmus Aggerholm i gang med noget skummelt.
Nederst: Arrangørerne .

DM I MAGIC 1995

Så var den der pludselig, arrangeret fra den ene måned til den anden. DM i Magic. Det medførte en 4-5 opsamlinger, samt finale i Odense. Istedet for at deltage i alle træf, indsnusede vi stemningen ved på to af dem.

THE BATTLE I ÅLBORG 2-5/6

Brudstykker opsamlet af Michael Schacht

ANDERS (BOG & IDÉ), ARRANGØR:

- "Der var 215 tilmeldinger, hvad jeg personligt er tilfreds med ... det kørte hektisk til og med Lørdag, og derefter kørte det som smurt i olie."

JØRN HJORTSHØJ (TROA), ARRANGØR:

- Jørn starter med at takke alle for deres indsats, tålmodighed og evne til at finde spillepladser og melde til og fra.

Om nogle af de andre arrangementer:

- **Jyhad:** "Hvad gik der galt? Aldrig i mit livs skabte dage har jeg set så svag tilmelding til Jyhad - kun 8 ud af 215 tilmeldte. Der var derimod 14 til Blood Bowl, som også viste sig at blive nogle af de blodigste kampe i Nordjylland i mange år. Ikke en kamp blev spillet uden der var minimum en død og flere lemlæstede." *[nå, men det hed jo også "The Battle" - Paul]*

- Jørn beklager den triste episode med det forsvundne morgenbrød Lørdag morgen. Erstatning blev skaffet efter 1,5 timer. Under oprydningen 1,5 døgn senere fandt man

THE BATTLE

The Battle var en stort anlagt turnering - både med indledende runder til DM i Magic som hovedattraktion, men også diverse brætspil, andre kortspil og Live Vampire.

kassen med 170 tørre rundstykker i Goblin's Gate-boden.

JAN MADSEN (GOBLIN'S GATE)

■ *"Min første kop kaffe var ikke noget at skrive hjem om, men ellers har jeg kun hørt en masse rosende ord om The Battle."*
[vores udsendte fik ikke spurgt ham om det med rundstykkerne - Paul]

KØBENHAVNSMESTERSKABET I MAGIC 12-14/5

Af Rasmus Rasmussen og Maya Olsen

Valby Medborgerhus var stedet hvor den københavnske del af danmarksmesterskabet i Magic blev afholdt. Uden at være klar over, hvad vi kunne forvente, fandt vi frem til teatersalen, der efter sigende skulle huse de kortslyngende troldmænd.

Salen var fyldt med dybt koncentrerede, unge mennesker og deres kort. Vi fandt hurtigt frem til **Thomas fra Faraos Cigarer**, medarrangør af DM'et. Han sad og kæmpede en brav kamp på sidste række. Thomas fortalte, at der var omkring halvfjerds deltagere i København og tre hundrede på landsplan. Ikke dårligt.

Selve turneringspladserne var arrangeret således, at de bedste sad på de forreste rækker. Pointsystemet var bygget op, så vinderen hele tiden kom til at slås mod en der var bedre end modstanderen fra før. Faraos Cigarer stillede selv op med et helt lille hold, som dog alle sad på de bagerste rækker!

Ved første bord fandt vi en af de yngste deltagere, Morten Boesen på tolv år. Han var mødt op uden at kende nogen, og havde vundet alle de kampe han havde kæmpet. Kortene havde han, i løbet af et år, fået i jule- og fødselsdagsgaver. Det viser bare, at man godt kan vinde, selv om man ikke har brugt hundredevis af kroner til kort og er en hård teenager. *Godt gået Morten!*

I et hjørne fandt vi en konkurrence, hvor man, med terningslag, kunne vinde sjældne kort. Ved boden stod alle dem der var blevet hurtigt færdige, og nu ventede på at møde det næste sæt kort (og tilhørende spiller). I et forsøg på at falde ind i miljøet, prøvede vi os med tre terninger og fik 3 kort, der aldeles ikke sagde os noget.

Men efter diverse overbærende ansigstudtryk at dømme, konkluderede vi, at heldet nok ikke var med os.

Turneringen var nydeligt arrangeret - der var orden i det hele. Stemningen kunne beskrives som en blanding af den entusiasme og fælles interesse, som også kendetegner rollespilskongresserne, og en vis nervøsitet, som den man finder ved andre store sportsstævner (OL, King Fhad Cup osv).

I pausen mellem to runder, kunne man finde spillere der glædede sig over at have vundet, men samtidig rystede i bukserne over hvem de skulle slås mod næste gang. Andre gik hvileløst rundt og kiggede opgivende på deres deck.

En af deltagerne udtalte, at han havde været på fem lignende arrangementer, men at dette var det absolut bedste. Så med dette Danmarksmesterskab markerer også på den måde, at kortspillet har slået rod i det danske spilmiljø.

Finalen skal stå i Odense, der bliver et brag af en magicfest. Her skal den endelige afgørelse finde sted og danmarksmesteren kåres. Fønix bringer naturligvis resultaterne af DM, såvel som verdens-mesterskabet i USA, *ved senere lejlighed.*

VED SENERE LEJLIGHED... DET ER NU!

Efterskrift af Paul Hartvigson

Og det gik godt i Odense. Nogle vandt og flere tabte - og tre mand blev sendt til USA til verdensmesterskabet. Og det stod der at læse om i Ekstrabladet - og sikkert også andre aviser. Journalisten havde fattet, hvad spillet gik ud på. Det sker aldrig når der er en reportage om rollespil!

Der er altså tre der vandt USA-ture. Er der nogle af læserne, der har spørgsmål til disse dygtige/heldige/svedige mennesker. Hvor meget spiller de om ugen for at holde sig i form? Hvad kræver de af et godt dæk? Hvad er deres yndlingsfarve?

Send dine spørgsmål til Fønix. Så stiller vi dig videre.

HYGGE INDUSTRIEN

En trussel mod miljøet
Et manifest skrevet af Paul Hartvigson

- Har du også en fornemmelse af, at der er mange bitre mennesker i dansk rollespil?
- Rollespil i Danmark har format og kvalitet som aldrig før. Samtidig er der stress, frustrationer og sure miner i overflod.
- **Rollespils-aktivist: et job for dig!**
- Du er: ambitiøs, energisk, fantasifuld, samarbejdsvillig og selvopofrende. Så er der en stilling åben. 20-50 timer om ugen, usikre arbejdstider, kræsne kunder, og ingen løn.
- Henv. Hygge-industrien.

ER DET ET JOB FOR DIG?

Det er i hvert fald hverdag for 2-300 rollespillere her i landet. De er aktivisterne, der kører klubber, styrer spiltræf, skriver scenarier - og laver Fønix. De laver hårdt, ulønnet arbejde mange timer om ugen. Uden dem fandtes rollespil kun i forretningerne, og i private grupper.

På grund af dem er dansk rollespil bedre en nogensinde. Kongresser og scenarier er bedre end før. Der er kommet flere klubber, en fungerende landsforening og et landsdækkende blad. Der er en særlig stolthed i at gøre rollespil til det det er idag. I at skabe de ting, der vil blive husket i årtier frem. Forventningerne stiger, og udfordringerne bliver større.

GIFTUDSLIP

Alligevel mærker man vrede og mistro, bitterhed og fornærmelse som aldrig før. Du kan se tegnene i Fønix: I de sidste numre har vi modtaget læserbreve med beskyldninger om indspisthed, forskelsbehandling og magtmisbrug hos eliten i dansk rollespil. Nogle af brevene er endda anonyme.

Men giften kommer ikke bare fra et par sure nørder, der ikke engang tør stå frem med deres anklager. Giften kommer også fra aktivisterne selv. Rollespils-miljøet er ved at blive en hård arbejdsplads. Det er godt på vej fra at være et fristed for fantasien, til at blive en hygge-industri.

HYGGE-INDUSTRIEN

De store bedrifter i rollespil nøjes ikke med at inspirere. De forpligter også. Hygge-industriens ulønnede arbejdere gejler hinanden op til umenneskelige indsatser. Fastaval skal være bedre end sidste år, andre kongresser skal være mindst lige så gode som Fastaval. ARL vil være bedre end TRoA, og omvendt.

Aktivisten ender nemt med fast arbejde. Men det kan ikke finansieres med klub-kontingent, spiltræf-entré eller abonnementspris. Til gengæld er der dårlig tid til lønarbejde, uddannelse og privatliv. Aktivisterne ser deres venner til planlægningsmøder, og spiller aldrig rollespil. Ulønnet og utaknemmeligt arbejde er hygge-industriens vilkår. Hygge-industri. Det lyder negativt, og det er også meningen. Dansk rollespil kan nemt ende som en fabrik, der spytter middelmådig og uforpligtende underholdning ud. Når du lader dig styre af de **andres** krav og forventninger, sker der ikke noget inde i dig selv.

INGEN SKABERKRAFT

Hvem bestemmer farten i dansk rollespil? Ingen. Rytmen stiger bare, og aktivisterne pukler for at følge med. Og der er ikke tid til at skabe, når du kæmper for at opfylde krav fra "kunder", kæmper for at leve op til "de andre", og når du måske også vil virke voksen og fornuftig i omverdenens øjne.

Aktivisterne lever og ånder for andre. Kun sjældent laver de noget, som de selv ville gide være med til. Tilmed bliver de stressede og irritable. Hygge-industriens folk spilder deres tid på idioter, istedet for at lave noget de selv synes sjovt.

HVEM SLIPPER GIFT UD?

Det er den gift, der truer rollespils-miljøet: det er udslip fra hygge-industriens præstationsræs. Frustrationer fra aktivister, der er fanget i at lave større og større kongresser, mere og mere klubarbejde, bedre og bedre scenarier. Masser af ting, de ikke har lyst til. De bliver nemt stressede - de virker vrede. Det er svært at se, hvorfor de er, hvor de er.

Og det er også een grund til de bitre angreb. De travle aktivister må være ude på noget skummelt - når de nu ikke er ude på at more sig. Skumle mistanker vækkes i betændte hjerner rundt omkring i landet.

Hygge-industriens ulønnede slaver forgifter rollespilsmiljøet med urealistiske krav og sur selvopofring. De skjulte angreb mod "de indspiste" er mindst lige så giftig.

EN TRUSSEL MOD MILJØET!

Langsomt kryber giften ud i miljøet. Forgifter de brønde, hvor vi trækker vores inspiration. Den går i blodet på os.
Vi stresser for at opfylde krav fra andre. I stedet for at drømme, ligger vi vågne i frygt for ikke at slå til.
Jeg har været rollespils-aktivist siden 1981. Jeg har været med til at køre klubber, styre spiltræf, starte blade op. Jeg har set hygge-industrien når den var værst - på Viking-Con. Jeg har været i kløerne på Fafner Spil. Jeg har set rollespilsmiljøet i Odense gå til i bitterhed og beskyldninger.

Nu kalder jeg til kamp mod hygge-industrien og dens forurening. Den er en trussel mod rollespillet som miljø, og mod os rollespillere som skabende mennesker. Vi må ikke dræbe vore drømme og vor lyst.

Det er ikke en holdbar udvikling.

[Jeg går nu af fra Fønix som som bestyrer af Centralen og Spiltræfanmeldelserne. Min sidste handling som bidragsredaktør var at bevillige een side i bladet til en mand med noget på hjertet: mig. Hvis I vil mig noget, er min adresse: Lyshøjgårdsvej 77 3th, 2500 Valby. Tlf. 3646 9229. Hvis du vil ud til flere, skriverdu til Brevkassen.

Fønix fik sendt en pressemeddelelse fra Traume'95, en kreds af "anonyme celebriteter", der trak sig ud af rampelyset for at dyrke rollespillets kerne. Fønix er for respektabel til at bringe anonyme bidrag, selv når de ikke angriber nogen. Derfor må I give jer til kende overfor Fønix. Ellers må I lade jer kende på jeres handlinger. Jeg er med jer!]

Vi Har:

MAGASINER.
SPIL.
FIGURER.
BØGER.
MALING.
PENSLER OG
MEGET MERE

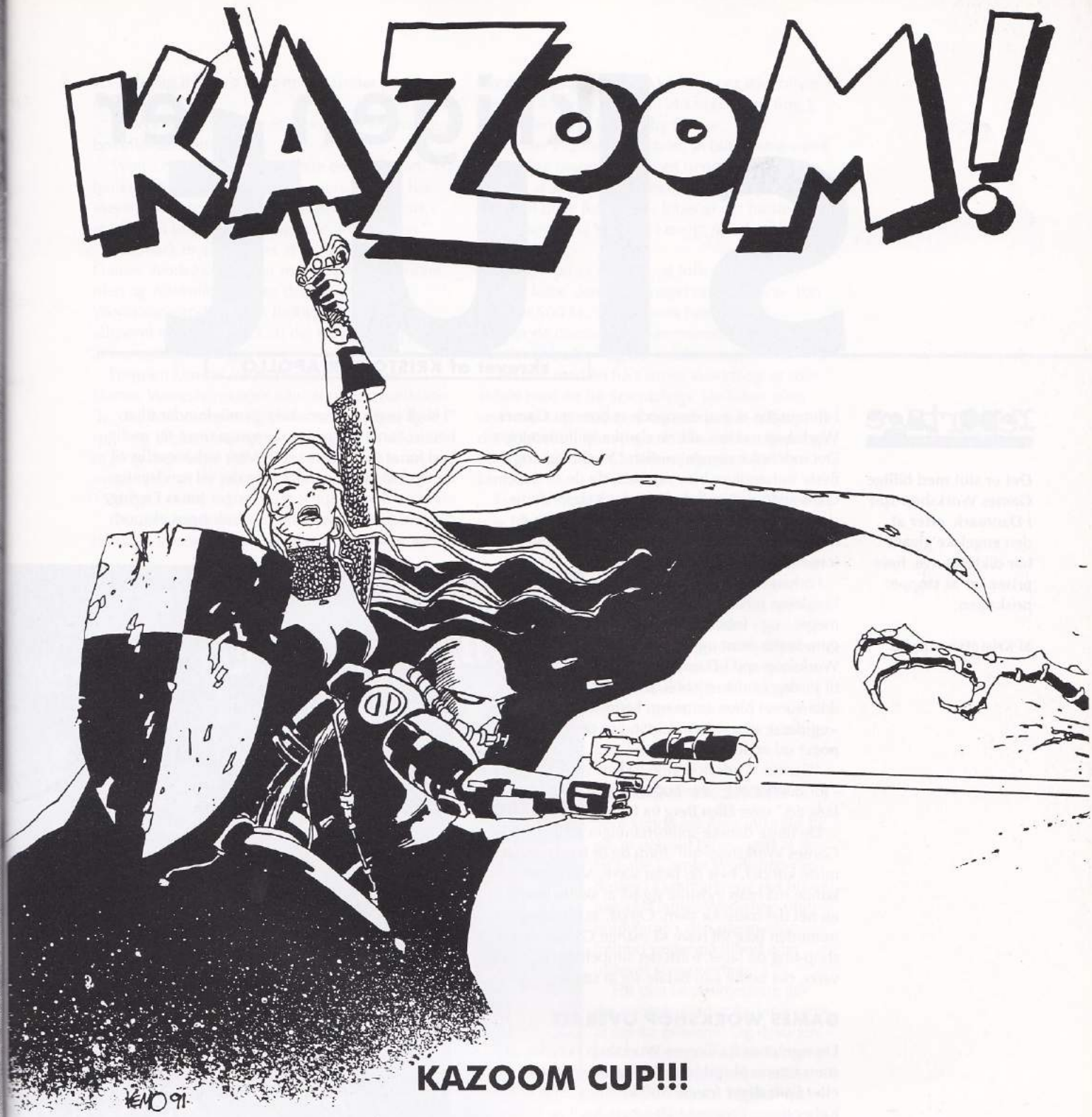
VI SENDER
GERNE PR.
POSTORDRE

BESTILLING
INDEN KL. 12
SENDES
SAMME DAG

BESTILLINGER
OVER 500 KR.
ER PORTOFRIT!

H Hobby House

Nørregade 51
8000 Århus C. Denmark
Telefon 8612-0062 Fax 8613-2025



KAZOOM CUP!!!

I August vil der blive afholdt opvisningsspil i Warhammer Quest. Alle kan deltage, så kig forbi.

I September starter KAZOOM CUP!, en stor Blood Bowl-turnering, og der er sidste frist for tilmelding 1. September. Tilmeldingsfolder med husregler kan afhentes fra 1. August. Foruden spektakulære præmier og stor hæder, vil der være præmier til bedst malede hold og Star Player. Forøvrigt er det også i August, at Chronicles-udvidelsen til Magic: The Gathering udkommer. Dan kø nu!!!

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

FREDERIKSBORGGADE 37 • 1360 KBH K • TLF: 33140033 • FAX: 33127085

MA-TO: 11-17^{30} • FR: 11-19 • LØ: 10-15

krigen er slut

skrevet af KRISTOFFER APOLLO

reportage

Det er slut med billige Games Workshop-spil i Danmark, efter at den engelske gigant har dikteret nye, høje priser for at stoppe priskrigen

af Kristoffer Apollo

I slutningen af maj dumpede et brev fra **Games Workshop** ind hos alle de danske spilforretninger. Det indeholdt de nye prislister fra firmaet, og de fleste forhandlere blev rasende, da de så det. Games Workshop foreslog, at udsalgspriserne skulle sættes kraftigt op - og samtidig satte de indkøbspriserne så højt op, at butikkernes fortjeneste blev halveret.

Forhandlerne blev hurtigt enige om, at englænderne forsøgte at presse citronen lidt for meget - og i løbet af de næste uger forsøgte de at gøre fælles front og helt stoppe salget af Games Workshop-spil i Danmark. Men boycotten faldt til jorden i sidste øjeblik, fordi forretningerne ikke kunne blive enige om betingelserne for den - og det er da også tvivlsomt, om de havde fået noget ud af den:

"Games Workshop ville sikkert være ligeglade - for det her må være noget, de har planlagt i lang tid," siger **Ellen Berg** fra **Hobby House i Århus.**

De fleste danske spilforretninger sælger stadig Games Workshop-spil, fordi de er bange for at miste kunder, hvis de lader være. Men som kunde må man indstille sig på at skulle betale en hel del mere for dem. Og på, at butikkerne i fremtiden ikke vil have så mange Games Workshop-ting på lager, fordi der simpelthen er andre varer, det bedre kan betale sig at sælge.

GAMES WORKSHOP OVERALT

De nye toner fra Games Workshop betyder, at startsættene til spil som Warhammer 40,000 eller Epic **stiger fra ca. 300 kr. til ca. 500 kr.** i København. Priserne i Danmark har i de sidste par år været holdt nede, fordi forhandlerne har valgt at bekrige hinanden ved at lave slagtilbud på de populære Games Workshop-spil.

Det har været til kundernes fordel, men - skulle man tro - også til Games Workshops fordel. For der bliver selvfølgelig solgt flere spil, når de er så billige. Alligevel har den engelske gigant valgt at banke priserne i vejret - og bag det ligger en langsigtet salgspolitik: **Games Workshop vil have deres spil ud til flere forhandlere.**

Firmaet vil gerne have spillene solgt så mange steder som muligt, selv hos små boghandlere eller legetøjsforretninger i byer som Herfølge eller Børkop. Og derfor vil de gerne have priserne til at ligge fast - for de små forretninger har ikke en chance i en priskrig mod de store butikker i København.

"Hårdt sagt kommer vores gamle kunder til at betale, for at tre gange så mange unge får mulighed for at spille vores spil. Men forhåbentlig vil de også få bedre service - og der vil sandsynligvis blive flere at spille med," siger **Jonas Færing,** der har ansvaret for Games Workshops eksport til Danmark og Sverige.

Games Workshop vil forsøge at sørge for, at ekspedienterne i de danske butikker kender reglerne til de spil, de sælger - og måske endda har et bord klar, så kunderne kan prøve at spille et spil, inden de køber det. Til gengæld skal de altså betale 200 kr. mere for spillet.

EN BUTIK I HVER BY

De danske forhandlere frygter, at prisstigningerne også er et led i forberedelsen til, at Games Workshop åbner deres egne butikker i Danmark. Hvis priserne først bliver lagt fast i et højt leje, vil Games Workshop derefter kunne gå ind og sælge spillene meget billigere i butikker, de selv kontrollerer - og de danske forretninger har

selvfølgelig ikke lyst til at miste kunder på den måde.

Jonas Færing fra Games Workshop vil hverken be- eller afkræfte dette:

"Vores målsætning er at åbne en butik i en hvilken som helst by i hele verden. Men vi har ingen konkrete planer om en butik i Danmark - måske om to-tre år, afhængigt af udviklingen."

Danmark er allerede et af de lande, hvor Games Workshop sælger mest. Kun i Storbritannien og Australien sælges der flere Games Workshop-produkter pr. indbygger - men alligevel tror firmaet på, at det kan lade sig gøre at mangedoble salget.

Formlen kendes fra Frankrig og Spanien: Games Workshop køber eller åbner en butikskæde, der koncentrerer sig om at sælge deres egne spil - og erobrer hurtigt markedet ved at rekruttere så mange unge kunder som muligt. Firmaet mener selv, at de primært henvender sig til 14-15-årige.

Der er næppe tvivl om, at Games Workshop-butikkerne nok skal komme. Når de mener, de kan tjene meget mere på egne forretninger, ville det være dumt at lade være med at åbne nogle. Spørgsmålet er så, om de mere alsidige danske forhandlere vil kunne tage kampen op.

DE VIL SÆLGE MERE

De danske butikker ser det som et stort problem, at Games Workshop-produkterne optager så meget plads i forretningerne - når de nu ikke længere tjener så meget på dem. Figurer og papæsker fylder mere end fx. regelbøger eller Magic-kort.

"Jeg har regnet på de nye tal, og efter at have trukket de faste udgifter fra - løn, husleje osv. - tjener vi lidt under 2 kr. på at sælge Games Workshop-varer for 100 kr. Hvis det ikke bliver ændret, har vi ikke råd til at sælge deres ting," siger Ellen Berg fra Hobby House.

Games Workshops svar er, at butikkerne nemt kan sælge mere - og derved tjene mere. De mener, at salget af Games Workshop-spil i Danmark vil blive fordoblet i løbet af det næste år. Og at prisen på spillene i øvrigt ikke har den store betydning:

"Vores spil er så gode, at folk vil blive ved med at købe dem, lige meget om de koster 300 kr. eller 500 kr.," siger Jonas Færing.

Men de danske butikker mener, at de kender kunderne bedre - og de er ikke enige:

"At tale med én fra Games Workshop er som at tale med én fra Scientology. De bliver bare ved med at gentage, at 'omsætningen vil stige til det dobbelte'. Men jeg tror ikke, der er de penge i Danmark," siger **Christian Johansen fra Fantask**.

Han håber, at Games Workshop har skudt sig selv i foden og vil kunne mærke, at salget falder på grund af de høje priser. I mellemtiden vil Fantask - som de andre butikker - ændre kurs og forsøge at præsentere nogle andre spil og figurer for kunderne:

"Hvis vi skal udstille figurer, vil jeg fra nu af hellere have, at vi fx. maler nogle Harlequin-figurer og sætter frem. For dem tjener vi mere på," siger Christian Johansen.

PENGENE ER SAGEN

Som kunde må man indstille sig på, at det kan blive svært at få fat i alle Games Workshop-produkter i Danmark - og det bliver næppe Games Workshop-ting, butikkerne i den nærmeste fremtid sætter på tilbud eller udlover som præmier.

For den lave fortjeneste gør det næsten umuligt for butikkerne at sænke priserne. Og desuden har forretningerne ikke længere megen lyst til at hjælpe spilgiganten. **Thomas Kirknel fra Faraohs Cigarer** sammenfatter nok de fleste forhandleres holdning:

"Vi har gjort et kæmpearbejde for at skabe goodwill for Games Workshop, og vi føler ikke, det er rimeligt, at de røvrender os på denne måde. Derfor vil vi sadle om."

Denne historie handler om penge. Games Workshop laver nogle ekstremt populære spil, og konflikten går på, hvem der skal tjene hvor meget på dem. Forhandlerne føler sig snydt, men det bliver kunderne, der kommer til at betale under alle omstændigheder - og ind til videre må de konstatere, at Games Workshop har opnået det, de ville:

Det er blevet dyrere at spille deres spil.

BREVKASSEN

ved MM & RR

VAMOS A LA PLAYA! SOL, STRAND, TOPLØSE PIGER....SAND MELLEM BALLERNE, SMÅ DØDSENSFARLIGE MØGUNGER MED DIVERSE KASTESKYTS, KRABBER OG ISKOLDT VAND!!! VIS MIG EN SURFER-DUDE PÅ EN DANSK BADESTRAND, OG JEG SKAL VISE DIG ET SÆT TESTIKLER PÅ STØRRELSE MED PRIKKERNE PÅ EN 6-SIDET TERNING!

Hold kæft, hvor er det godt, at vi er rollespillere! Vi har, som de eneste danskere på sommerferie, fattet at blive inde i campingvognen, sommerhuset eller 1-mands teltet, med 4 halvanden liters cola, 8 poser dild-chips, et krøllet AD&D-modul og det sidste nye nummer af Fønix!

Her kan vi så ligge med vores naturlige hudfarve og skrive det næste brev til rotterne derhjemme i kloaken!

FØNIX DEBAT

AD&D'S SKADELIGE VIRKNING PÅ ROLLESPILLERES IMAGE

Hvorfor skal et forældet og utidssvarende spilsystem nærmest være synonym med rollespil? Hvorfor skal et ulogisk og latterligt system danne identifikationsgrundlag for en hel subkultur? Hvergang rollespil bliver omtalt udefra er det "dem, der spiller Dungeons & Dragons" eller: "de dér eskapister, der leger muskelsvulmende barbarhelte".

Hele Fantasy verdenen omkring AD&D hænger mig langt ud af halsen. Det dualistiske og meget kristne syn på tilværelsen og universet er meget kritisabelt. Kampen mellem det gode og det onde.. Bah! Det har taget os måske hundrede år at frigøre os fra det kristne livssyn, og vi er da ikke helt fri endnu. At så AD&D klamrer sig til delvis forældede værdier og en ofte meget amerikansk livsindstilling gør det ikke bedre.

Det regeltekniske halter langt bagefter. Både logisk og filosofisk er de fleste af reglerne dårlige. Saving Throws ligner noget fra et figurkrigsspil. Experience Points er oldnordiske. Verden kan ikke opdeles så firkantet at alle tilhører en "level". Fordi man har slagtet en masse mennesker, bliver man ikke pludselig mere udholdende og bedre til at snige sig ned ad en gade. Alignments er noget bæ - ødelæggende for al rollespil.

Hvorfor kan rollespil ikke accepteres af den brede menighed som en sund og intellektuelt udviklende hobby (hobby? HA! Det er hele mit liv)? Jeg anklager D&D og AD&D for at være grunden til dette. Hvem kan tage noget alvorligt, som har så banalt et image. Orker og gobliner, barbarer og elvere!

AD&D skal lægges på hylden som det almene rollespil. Vi må så enten finde et mere passende eller lade være. Efterhånden udvikler "seriøst" rollespil sig til en teaterform, snarere end en spilform. AD&D er dødt rent spilteknisk og ofte spilmæssigt. Langt bedre, mere realistiske regler findes.

Ærbødigst, Rasmus Kjærboe

Debat, spørgsmål eller annoncer kan snailmailes til: FØNIX BREVKASSE, c/o Mikkel K. Sørensen, Nørre Allé 19D, 1., 224, 2200 KBH N eller e-mailes til os på Michael_G._Schmidt@online.pol.dk.

TIL FØNIX'S BREVKASSE (BROKKASSE?)

Hvorfor spille hack 'n' slash? Ærligt talt, hvad sjov er der ved at 6 personer tager ud til en gammel borgruin, slagter nogle grumme monstre, hugger deres skatte og redder den smukke elverprinsesse? Ikke at jeg har noget imod ukomplekse plots. Heller ikke vold i rolle(host-host)spil.

Men jeg har ret meget imod at være den eneste i en spillegruppe, der har en "rolle"spils-spilperson. Godt nok går jeg ind for at lave spilpersoner så enkle som muligt, men kun at skrive stats og et navn er lidt for enkelt til mig.

Jeg mener, at man bør lægge vægt på spilpersonerne og deres samspil frem for scenariets plot. I tænker sikkert: "Åh nej, der kommer endnu en diceless-hippie." Her må jeg desværre skuffe jer; jeg har skam intet imod regler og terningslag, kun hvis disse overskygger rollespillet.

Mht. socialrealisme må jeg sige, at et scenarie er godt hvis spillerne får en oplevelse ud af det. Men hvis de så også kan henføre scenariets problemstilling til virkelighedens verden, kan det umuligt gøre scenariet dårligere.

Herlige Hilsner, Henrik Chulu

HEJ HENRIK,

Man udvikler sig og blivere klogere med alderen. Måske er dit problem, at dine venner ikke har udviklet sig så meget som du har. Du kan enten lære at leve med det eller finde nogen andre at spille med. Rollespilsforeningerne er måske løsningen for dig. De er efterhånden mange (se bare klublisten i næste nummer af Fønix), og du vil sikkert finde en i din nærhed.

Høflig Hilsen, Rasmus

Det næste brev er indsendt af en læser, som ønsker at optræde under pseudonym. Det er også helt i orden - for vi ved hvem han er. Da hans brev ikke er direkte henvendt til Fønix, har vi valgt at lade de to omtalte personligheder, Kristoffer Apollo og Per von Fischer, kommentere brevet.

TIL FØNIX-REDAKTIONEN

Det har været dejligt at se, at der endelig er nogen der tør, og vil, gå i dybden i det danske rollespilsmiljø [..]. Men [..] på et punkt opfører I jer som en gruppe indspiste småbørn. Nemlig når I laver jeres spiltræf-anmeldelser. Den relativt positive omtale af **Viking Con** og **ARL-con** i Ålborg, som con-mæssigt var under al kritik, er gode eksempler derpå. [..]

Jeg glæder mig derfor meget til jeres omtale af Fastaval 1995. Men oven på jeres massive reklamefremtød for Fasta i de sidste par numre, er jeg bange for, at den bliver hvad jeg forventer: En omtale af kongressens gode sider, et par sorte billeder af den danske "rollespils-elite", og en kraftig neddrosling af alle de ting man kunne kritisere. For hvordan kan I være objektive, når halvdelen af jeres redaktion sidder i Fasta [..]?

Fastaval er blevet for stor. Ligesom Roskilde Festival. I deres iver efter at være de mest banebrydende, de største på deres felt, gabte Fasta over for stor en mundfuld og dræbte derved den bedste kongres i Danmark [..].

For hvor var hyggen, det spontane, det impulsive på Fastaval 95? [..] Bevares, der var Fønix og deres bod. Og det var da meget godt. Men hyggen var væk, alt var strømlinet og upersonligt, stemningen forsvundet i forhold til sidste år.

I år havde Fastaval atter skaffet sig to skoler - denne gang lige ved siden af hinanden. Og ja, det var meget rart at man var sikker på at komme til at spille [..]. Men at begge skoler skulle være lige meget i brug var en fejltagelse af dimensioner - for det delte folk [..], og reelt set virkede det som to forskellige arrangementer. På intet tidspunkt oplevede jeg en stor-cons's stemning, [..] Synd, at de højtstående officials havde så travlt med at gå med næsen i sky, at de ikke opfattede dette.

Mht. scenarie-kvaliteten har jeg ikke meget at sige - den var høj [..]. Men det er jo lige så meget de seje forfatteres fortjeneste, som Fastas.

Til sidst finder vi banketten. Det sidste søm i kisten. Det, der burde have været en ophøjet og elegant begivenhed, [..] blev plat - og, hvad der er endnu værre, ligegyldig. Der var ingen spænding, ingen nervøsitet ved Otto-uddelingen (måske med undtagelse af Per Fischers "Otto er noget lort" takketale [..]) - for selvfølgelig ville Fasta sætte sig på de fleste af dem [..], eftersom de folk, der sidder i dommerpanelet [..] gerne må stemme på sig selv - endda tildele sig selv en Otto. Hvilket de jo også gjorde i Kristoffer Apollos tilfælde... Det [..] er at gøre grin med de folk der skriver scenarier, og de spilledere der bedømmer dem [..].

[..] Folk strømmede væk, med en bitter smag i munden, da den sidste gips-otto var uddelt - og efterlod intet spor.

[..] Det kunne [..] have været den sejeste kongres nogensinde i Danmark. Man havde endda inviteret [..] Mike Pondsmith. Men hvad gør man ved ham? Sætter ham i to seminarer - inde midt i spilblokkene! - og lader ham ellers vandre rundt for sig selv. Hvilket spild.

Fastaval kunne have været det, alle de andre kongresser aldrig bliver. Sidste år var det tæt på - i år kom man ikke engang gennem de indledende runder. Skam jer, Fasta.

Med Skuffet Hilsen, Oliver Amos

KÆRE SÅKALDTE OLIVER,

Jeg ved ikke, hvilke Fastaval-arrangører du så gå rundt med næsen i sky. Dem jeg mødte, havde røde øjne og blege kinder af at knokle for, at de 600 deltagere fik en ordentlig behandling.

Jeg laver Fastaval, fordi det er sjovt og for at give oplevelsen videre til en masse andre. Og jeg er stolt af, at det generelt går godt. Men det får mig ikke til at føle mig bedre end andre - jeg er sgu godt klar over, at vi kan forbedre os. Fx. kunne vi have haft en stand-in klar til at lave talkshowet med Pondsmith, da Adam Hannestad blev syg.

Med hensyn til Ottoerne har du misforstået et par ting. Uddelingen foregår ikke efter en afstemning, men efter en votering blandt dommerne. Vi taler os frem til, hvilket scenarie der skal vinde - ud fra nogle kriterier, vi løbende tager op til overvejelse. "Nyskabende", "underholdende" og "tilgængeligt" er tre nøgleord i den sammenhæng.

Det siger sig selv, at jeg ikke var med til at give en Otto til mig selv. Jeg forlod vores møde, da det blev klart, at "Paladins Lampe" var med i opløbet - og fik først resultatet at vide på banketten. Det kan jeg ærligt talt ikke se noget galt i.

Jeg synes, det er mest fair, at det er dommere - og ikke spilledere eller spillere - der uddeler Ottoerne. Vi tager spilledernes vurderinger alvorligt - de bestemmer, hvem der bliver nomineret. Men jeg synes ikke, man kan bruge dem til at afgøre, hvem der vinder - skal 0,2 mere i karaktergennemsnit betyde noget i bedømmelsen af to scenarier, når spillelederne ikke har læst dem begge? Dommerne læser alle scenarierne - og er derfor de eneste, der kan uddele Ottoerne på et rimeligt grundlag.

Idéen med Ottoerne er ikke at skændes om, hvem der burde have dem. De er ment som en positiv gulerod for forfatterne, og de virker. Som du selv skriver, var der mange gode scenarier på Fastaval 95 - og det er blandt andet Ottoernes skyld.

Derudover har du ret i, at Fastaval har ramt et loft. Det ville ikke genere mig, hvis der var 100 mennesker, der tog på en anden con i stedet. For det første kan det ikke passe, at det kun er os, der har en velfungerende kongres. Og for det andet synes jeg, at nogen bør lave en helt ny form for con - og den nytænkning kommer næppe fra Fastaval.

Med venlig hilsen, Kristoffer Apollo.

EN KOMMENTAR TIL OLIVER AMOS' INDLÆG:

Jeg er ret enig i Amos' betragtninger, dog vil jeg rette en lille finke: Mike Pondsmith vandrede en del rundt for sig selv, fordi han insisterede på at gøre det.

Fastaval var en meget velafviklet kongres, men der var noget ved hele arrangementet, der smagte underligt. Personligt er det paradoksalt, for jeg lagde et helt års arbejde forud for 'vallen. Jeg fik respons på mit arbejde som aldrig før, blev dømt til skydning og kysset på samme tid, blev sågar tildelt en Otto!!

Banketten er et godt billede på hele Fastaval (jeg skal skynde mig at nævne, at banketten ikke var nær så slem som sidste år). Jeg forstår godt, at Fastavalfolkene er stolte af deres projekt, men hvis kongressen er til glæde og gavn for hele Danmarks rollespilsmiljø, så er det ikke stedet at klappe sig selv og hinanden på ryggen. Det kan man gøre på generalforsamlingen. Derfor forstår jeg heller ikke, hvorfor dommerpanelmedlemmer selv deltager i ræset om Ottoerne.

Fastavals tema var ikke Victoria-tiden, det var "Der findes ingen elite i miljøet", hvilket komiteen hysterisk forsøgte at fastholde ved at uddele årets æres-Otto til en flok aktive MafiaKultister. Større kollektivt "HVA'?" i forsamlingen har jeg ikke engang følt på min sjæl til en Midtfyns Festival. Æres-Ottoen er hidtil gået til medlemmer af rollespilseliten - nu er kandidaterne næste år: kantinepersonalet ("...uden jer var det aldrig gået."), Goblin Gate ("...største omsætning.") eller Magic-klubben "Flaming Fire Phallos" ("...flest medvirkende.").

Mit bud er, at Fastaval ændrer sig næste år. Arrangementet er kæmpestort og bæres på relativt få skuldre - skuldre, der nok trænger til ferie.

Til slut vil jeg fremhæve, at den respons man får fra dommerne (og spillelederne) som scenarieforfatter er uhørt god, lysår fra alle andre kongresser i DK.

Per von Fischer - Himself.

FØNIX FORUM

Svære spørgsmål, hård research, ømme fødder - vi klarer alt for vores trofaste læsere! Velkommen til **Fønix Forum**.

HEJ FØNIX,

Jeg er en 11 årig dreng der i lang tid forgæves har søgt efter en rollespilsklub at være med i. Ligemeget hvor jeg ringede hen, var der altid aldersgrænse på. Sig mig hvad fanden regner I egentlig os mindreårige for. Bare fordi vi har nogle få år mindre på bagen betyder det ikke at vi er totalt retarderede. Faktisk kan vi også godt spille rollespil og skrive scenarier.

Kunne I derfor ikke lave en opdateret liste over rollespilsklubber. Lad være med at fodre mig af med spil-dog-med-dine-kammerater svaret. Jeg har allerede prøvet, men de vil åbenbart hellere spille fodbold.

Kan man godt sende selvskrevne scenarier ind til jer?

Hilsen Orc-Killer-Ken

HEJ O-K-KEN,

Hvis en spilleklub frasorterer ansøgere, er det nok for at undgå useriøse medlemmer - men det er svært at nægte nogen adgang, fordi man mener de vil være lallede - så er det nemmere at sætte aldersbegrænsing. Men der er ikke nødvendigvis sammenhæng mellem alder og seriøsitet, og en ordentlig klub bør hellere lære fra sig end at holde unge spillere ude. Til jer der gør det: Skam jer! I skræmmer jo den næste generation væk, I usle hunde. Vi bringer en revideret klubliste i næste nummer af Fønix!

Selvfølgelig kan du (og lad dette være en opfordring til alle) sende dine egne tekster ind. Se artiklen "Skriv Til Fønix" i nummer 4.

Hilsen, Det-Kilder-Rasmus

DANMARKS STØRSTE SPILLEBUTIK
DAG TIL DAG
POSTORDRESALG TIL HELE LANDET

KOMPLET PRISLISTE OVER
MAGIC
The Gathering

FARAOS CIGARER

TEGNESERIER: KLOSTERSTRÆDE 20 & 22, 1157 KØBENHAVN K.
SPIL & FIGURER: SKINDERGADE 27, 1159 KØBENHAVN K.
TELEFON: 333 222 11 TELEFAX: 331 435 34 POSTGIRO: 0 458 260

De udvalgte

DER VAR ENGANG, længere tilbage end nogen kan huske, en mægtig troldmand, der bar navnet Saragonias Axystophalos. Han boede i et højt sort tårn, hvorfra han spandt dystre formularer, der som edderkoppespind svøbte sig om hele landet. Saragonias var kyndig udi dunkle magiske kunster og udøvede talrige ugerninger. Men ingen vovede at sætte sig op mod ham, da hans magiske kraft var stor og hans nåde lille. Det var mørke tider, hvor sære væsner færdedes under stjernernes blege lys, og få vandrede ud efter solnedgang. Håbet om udfrielse var ringe, for Saragonias forstod ved djævelske kunster at forlænge sit liv langt ud over, hvad der er en dødelig tildelt.

Da skete det en forårsdag, at en ung troldmand ved navn Martin Astauris kom til egnen. Som den unge forårssol, var han fuld af kraft og styrke, og da han så, hvor stor nøden var, blev han grebet af medlidenhed og satte sig for at fri landet af mørkets greb. Han vækkede bønderne af deres frygt, opflammede dem til kamp, og inden længe flokkedes en hel hær under hans faner. De mødte Saragonias hær, der bestod af udøde, vætter og andre mørke væsner, på en eng ikke langt fra landsbyen Grønbakke, og takket være Martin Astauris' magi vandt de dette slag. De jagede mørkets væsner foran sig hele vejen til Saragonias tårn i Den Grå Dal, og beordrede i deres overmod Saragonias til at komme ud og overgive sig. Men så let skulle sejren ikke vindes...

I DET ØJEBLIK blev solen formørket - Saragonias væved sin sidste formular. Hvad der nøjagtigt skete den dag, ved ingen. Mægtig magi blev løsnet, dalen dækkedes af tåge, og der lød dybe stemmer, som om bjerget selv havde rejst sig i vrede, altimens døden høstede på må og få i Astauris' hær. Mange af bønderne overlevede ikke katastrofen, og Martin Astauris selv blev hårdt såret, men da solen atter skinnede, var hele dalen forandret, og Saragonias tårn var intetsteds at se. Alle flygtede rædselsslagne, og siden den dag har ingen vovet sig ind i Den Grå Dal. Nogle siger, at Saragonias ofrede sit liv for at få hævn over sine fjender, mens andre mener at han rejste med sit tårn til en anden verden, hvor han fortsat væver sin dunkle trolddom. Andre igen siger noget helt tredje, men ét er sikkert: Her på egnen har vi ikke set det mindste spor af Saragonias Axystophalos siden den dag, og guderne være lovet for det.

scenarie

Et fantasy-scenarie af Kjartan Kinch og Jesper Ejsing

Illustreret af Jesper Ejsing

DER VAR ENGANG...

"De Udvalgte" er et fantasy-eventyr med en stemning af støvet fortid, der med sine ældgamle mysterier og hemmeligheder atter er blevet levende, og længst glemte begivenheder, der på mystisk vis styrer nutiden.

Scenariet er opbygget af en række hændelser, der falder over en længere periode, mens eventyrerne rejser omkring landsbyen Grønbakke og Den Grå Dal. Første del af eventyret kan med fordel flettes sammen med andre scenarier.

Der er spiltekniske oplysninger til AD&D. Styrkeforholdet svarer til en 4-5 niveaus gruppe, men det kan sagtens modificeres. Du skal selv tilpasse de vigtigste genstande og fjenders evner til din gruppe.

EVENTYRET

Eventyret falder i to dele: Den første del indledes, da en sær amulet under mystiske omstændigheder falder i spillernes hænder. Det går hurtigt op for dem, at amuletten er eftertragtet af kultister. På flugt fra disse søger heltene tilflugt i et gammelt tempel, hvor amulettens hemmelighed afsløres for dem. Den er en del af en gammel plan, der atter skal bringe den onde troldmand Sargonias til live. I eventyrets anden del drager heltene mod troldmandens skjulte tårn, for at forhindre hans genfødsel. De ved, hvad deres mål er, og hvilken fjende de er oppe imod. Før var de byttet, men nu er de jægerne...

Det centrale element i eventyrets plot er de to afdøde troldmænds strid i fortiden, og hvordan denne får indflydelse på nutiden. Tilsyneladende helt tilfældigt bliver eventyrerne udsat for en række dramatiske hændelser. Langsomt afsløres det dog, at der ikke er tale om tilfældigheder, men om en længe forberedt plan med rødder tilbage til begivenhederne i Den Grå Dal, og kampen mellem de to forlængst "døde" troldmænd: Martin Astauris og Sargonias Axystophalos, over et århundrede tidligere.

"De Udvalgte" er en klassisk fantasy-fortælling, og som spilleleder kan du bruge mange midler til at opbygge den rette stemning.

Myterne: Fortiden lever, og kommer til udtryk i myter og sagn, som eventyrerne kan høre. De bør komme til at føle, at de selv deltager i myterne. Måske er de førhen blevet spået, at de skulle udføre heltegerninger.

Vejret: Tågen spiller en rolle i sagnet, og kryber ind i templet. Beskrivelser af vejr og landskab i øvrigt styrker spillernes fornemmelse af at være i en historie.

Amuletten: Den er nøglen, og spillerne bør drages til at søge dens hemmelighed,

Krigeren: Sargon lurer i periferien - er han ven eller fjende? Hvis du holder fast i disse elementer, skulle du kunne føre spillerne til troldmandens tårn, hvor svarene og et voldsomt klimaks venter.

BAGGRUND

Den onde troldmand, Sargonias, er naturligvis ikke er død. Inden krigen mod Martin Astauris begyndte, var Sargonias blevet spået i templet i Vintervind Marsk: Han ville tabe en krig, men kunne besejre døden. Da han kom tilbage til sit tårn, begyndte han derfor forberedelserne til en mægtig formular, der skulle bringe hans sjæl udenfor tiden, hvor han kunne ligge i dvale, og først vende tilbage, når hans fjende engang var død.

Det var denne formular, der blev fuldført, da Astauris' hær nåede Den Grå Dal. Udover at fremmane den tåge, som bønderne så, fik Sargonias også dalens sider til at kollapse i et kæmpe stenskred. Det slog mange af bønderne ihjel og begravede hans tårn i sten, så kun toppen stak op. Tårnet ligger altså stadig skjult i Den Grå Dal, og i bunden af tårnet ligger Sargonias legeme i en dødlignende søvn og venter på, at hans sjæl skal blive kaldt tilbage.

Sargonias er imidlertid ikke i stand til at vække sig selv fra de døde, og får ydermere brug for en ung, frisk krop, når hans sjæl vender tilbage til verden. Derfor har han sikret sig en troværdig tjener, der kan udføre ritualerne og vække hans gamle magi igen efter Astauris død. Dette har han forberedt ved at smede to magiske genstande, en økse og en amulet. De har magten til at vække hans gamle formular, når de bliver bragt sammen ved hans mumificerede legeme. Vejledt af oraklets spådom, kunne han sørge for, at de to genstande i fremtiden ville komme i hænderne på folk, der kunne bruges som brikker i hans plan. Lige inden belejringen af Den Grå Dal lod Sargonias hemmeligt et par betroede tjenere bringe disse genstande ud af dalen, og gemme dem på nøje planlagte steder.

Øksen er et mægtigt tohåndsvåben. Det er en stor, forgyldt, dobbeltbladet ståløkse, med et langt og tykt læderomvundet fæste hvorpå ordet "Sargon" er graveret. En del af Sargonias sjæl og vilje er gemt i øksen, så kun de allermægtigste kan bære den uden at falde under troldmandens magt.

Amuletten består af en jernring med et kryptisk symbol i midten og sære runer rundt langs kanten. Den besidder talrige magiske kræfter, som trolddomskyndige kan udnytte, men dens ypperste formål er at tjene som nøgle til Sargonias gravkammer. Den har længe tilhørt kulten "De Røde Sjakaler", der dog ikke kender dens hemmelighed.

ØKSEN

Våbnet bærer de energier, der skal drive formularen til Sargonias vækkelse. Troldmandens sjæl vil straks søge at besætte en værdig bærer. Får den ham under kontrol, vil øksen give ham den viden (kendskab til tårnet og de nødvendige formularer) og styrke (blodtørst, kampevner og forsvar mod magi), der er nødvendig for at fuldføre Sargonias plan.

AD&D: En magisk to-hånds Battle Axe (Size L, Speed Factor 12, DAM S-M 2d6 L 2d8) +3. Bæreren skal Save vs. Magic hver uge eller underkastes Sargonias' vilje, hvorefter resten af våbenets magi viser sig: +2 Save vs. Spells, retningssans mod tårnet og skærer gennem sten. I kamp skal bæreren slå 1D20 under INT, for ikke at gå berserk - hvilket giver 2 angreb i runden, men kræver at alle indenfor en 10m radius er døde, før bæreren falder til ro. Under en berserk kan bæreren fortsætte kampen til han er på - 15 hp.

AMULET

Smykket er primært en nøgle. Men den tjener også det formål at overse planens fuldbyrdelse - den er intelligent og meget magisk. Amuletten vil arbejde for at komme til tårnet, blive forenet med øksen og udføre sit hverv. Den kan manipulere sine omgivelser ved at bilde folk ind de hører stemmer, skabe tåge og låne bæreren magisk kraft. Til tider synes dens overflade af simre. Dens magi kan desuden omfatte mange kamp- og seer- formularer; og forøge ejerens trolddomsevner.

AD&D: Amuletten besidder følgende evner: absolut retningssans og permanent Detect Magic 60' radius. Er bæreren troldmand, vil hans spells fungere, som var han 3 levels højere. Amuletten er intelligent (I 16), og kaster selv spells som en 7. level troldmand. Spillelederen vælger 10-12 Spells indenfor Illusion, Phantasm og Divination - Clairaudience, Solid Fog og Spectral Force er selvskrevne.

SITUATIONEN

Efter Martin Astauris død har Sargonias plan taget sin begyndelse. En berygtet kriger og voldsmand ved navn Asbjørn Blodsnæve har fundet øksen i et gammelt gravkammer og er kommet under Sargonias magt. Han er begyndt at kalde sig Sargon efter runeindskriften på øksen og er nu på vej mod Den Grå Dal for at vække Sargonias. Det er meningen, at han, med hjælp fra øksen, skal fremmane Sargonias ånd, hvorefter Sargonias vil overtage hans stærke krigerkrop. Han forstår kun tåget, hvad der sker, men hans tanker er besat af at få fat i amuletten, og hans krop drages mod Den Grå Dal.

SARGON

En stor, bredskuldret mand med et kulsort fuldskæg og håret samlet i en lang tyk fletning. Han rejser på en sort stridshingst kun bærende på sin stærke langbue og den tunge økse. Allerede før Asbjørn blev besat, var han en mægtig kriger, der var berygtet for sin mordlyst. Men nu, som Sargon, er han om muligt blevet endnu værre, og han trækker et blodigt spor efter sig gennem egnen. Sargon er splittet: For det meste opfører han sig stadig som Asbjørn Blodsnæve, men til tider trænger Sargonias ånd frem i ham, og en dyster drømmeagtig stemme taler til ham.

AD&D: Sargon (Asbjørn Blodsnæve) - Human Warrior, lvl 8: Str 18.54 (17) Dex 16 (14) Con 17 (16) Int 8 (8) Wis 12 (8) Cha 13 (11) A C 3; MV 12"; hp 67; Two-handed Battle Axe: THAC0 8; #AT 3/2; Dam 2d6; Comp. Longbow: THAC0 12; #AT 3/2; Dam 1d8

Sargon har hyret tyven Rane til at stjæle amuletten fra De Røde Sjakaler. Kulten har tjent Sargonias plan ved at beskytte amuletten, men der er ikke mere brug for dem. De er dog i mellemtiden blevet en magtfaktor i området og vil ikke frivilligt opgive deres hellige amulet. Martin Astauris er også på spil, idet hans "familiar", ørnen Eurus, stadig er i live og holder øje med Sargonias handlinger. Eurus er på udkig efter en person med nogenlunde samme kropsbygning som Sargon, og ved skæbnens lune viser det sig, at en af eventyrerne i høj grad ligner Sargon i højde og drøjde. Eventyrerne bliver på denne måde tilfældige skakbrikker i den ældgamle strid mellem de to troldmænd. Men ellers vil Eurus meget nødigt blande sig, da han frygter krigeren Sargons evner som bueskytte. Han vil dog våge over spillerne på afstand, og de vil således ofte se silhouetten af en stor ørn svævende højt oppe.

Eurus

En stor, hvid ørn, der tjente Martin som familiar indtil hans død. Eurus drives stadig af troldmandens indædte fjendskab mod Sargonias, og den vil leve lige sålænge som Martins ånd. Ørnen er intelligent, men kun Martin var i stand til at tale med den via deres sjælelige bånd. Eurus ser i heltene den endelige afslutning på troldmandskrigen, og han vil prøve at hjælpe dem i den rigtige retning.

FØRSTE DEL: MED DØDEN I HÆLENE

I første del af eventyret falder amuletten i eventyrernes hænder. De skal nu forsøge at finde ud af, hvad amulettens formål er, alt imens de forfølges af De Røde Sjakaler, der ønsker amuletten tilbage. Eventyrerne bliver tvunget ud på en desperat flugt fra den allestedsnærværende kult, men langsomt går det op for dem, at der også er en anden magt involveret - en høj muskuløs kriger, der bærer en mægtig dobbeltbladet økse ... Til sidst hører de om orakeltemplet i Vintervind Marsk og drager imod det. De må undslippe en storstilet klapjagt, før de når den relative sikkerhed, som templets mure tilbyder.

Brevet

En sen aften har eventyrerne slået lejr i det fri ikke så langt fra landsbyen Grønbakke. Eurus har øjnet dem og sætter fortællingen i gang. Men først skal spillerne vide, at nu er det nu - stemningen skal sættes, så de kan mærke, at der skal til at ske noget: Efter en dags rejse i klart vejr, samler en fugtig tåge sig nu om de trætte eventyrere og forvrænger naturens lyde. Et dyreskrig flænger den tavse venten, og pludselig hører de lyden af vingeslag og et bump, da et læderhylster falder ned midt i lejren. I hylstret ligger et brev, skrevet til den af eventyrerne, der ligner Sargon mest (dvs. den største og mest muskuløse kriger i gruppen). Brevet er skrevet med en usikker og rystende skrift (Eurus er noget ude af træning), og det lyder således:

"Ærværdige (navn). Drag straks til kroen i landsbyen Grønbakke. Deres hjælp behøves i allerhøjeste grad i en alvorlig sag. Svigt ikke, belønningen vil stå mål med farerne."

Brevet er ikke underskrevet.

Forhåbentlig vil eventyrerne nu, om ikke andet så af grådighed og nysgerrighed, drage til Grønbakke, en stor landsby, næsten en by. Den har både en kro, en smed og andre håndværkere, samt en markedsplads, hvor der handles hver dag.

Amuletten

Sargon har sat tyven Rane i stævne på kroen i Grønbakke - han ankommer, omtåget og døende af Sjakalernes gift, og tror den udvalgte eventyrer er Sargon. Han rækker den udvalgte person amuletten og hvisker: "Jeg fik amuletten, Sargon, men de brugte gift ... sjakalerne ... det gør ondt, hvorfor er her så mørkt? Mine ben er kolde. Jeg fryser". Rane falder død om med en forgiftet pilespids siddende i siden.

Folk i kroen er meget forskræmte over optrinet, og kroværten vil anmode dem om at rejse tidligt næste dag. Mens eventyrerne skændes med kroværten lægger en af dem mærke til en stor kriger, der lusker ud af bagdøren. Sargon er forvirret, for

tingene går ikke som stemmen i hans sind har lovet, så han stikker af for at se tiden an.

De Røde Sjakaler

Kulten er centreret om tilbedelsen af en dæmon, der ofte viser sig i en sjakals skikkelse. Kultens indviede medlemmer er fanatisk religiøse og vil gøre alt for deres guddom. Udover de indviede medlemmer har kulten også i løbet af årene skaffet sig mange tilhængere blandt almindelige folk på egnen og har på denne måde vokset sig stor og indflydelsesrig. Eventyrerne er nu i besiddelse af deres amulet, og det går ret hurtigt op for dem, at kulten ønsker sin amulet tilbage. De Røde Sjakaler har deres fangarme næsten overalt i dette område. I hver by og landsby har de deres tilhængere. Hvis det kommer folk for øre, at spillerne er forfulgt af Sjakalerne, skal de ikke regne med hjælp fra nogen. Overalt, hvor eventyrerne kommer frem, efterstræbes de af kulten. Kulten forsøger i første omgang at erhverve amuletten med diskrete metoder, men siden tager de grovere midler i brug. Til sidst kan eventyrerne ikke stole på nogen; den søde kropige, staldknægten, den hjælpsomme troubadour - hvem er mon den næste, der forråder dem?

Eksempler på Sjakalernes plager - oppakning gennemrodes - hestene forgiftes med en langsom gift, så de falder om langt fra alting - en forpjusket, zombifiseret og brændemærket sjakal dukker op ved eventyrernes bålsted - på en kro tilbydes de mad med sovemiddel/ deres natlampe indeholder giftige dampe (der skal være Sjakaler på lur til at følge op) - de finder en advarsel i deres ting: En opsprættet rotte med en klo i øjet.

Amulettens hemmelighed

Amulettens herkomst og formål er stadig en gåde. Samtidig er den gruppens eneste spor, så det er vigtigt, at de finder den mystisk - nysgerrigheden holder spændingen oppe. For at aftvinge den sine hemmeligheder må de opsøge seere og vismænd - og før eller siden vil de høre om orakeltempelt i Vintervind Marsk. Det bør først ske når de er godt trætte af at flygte fra sted til sted med De Røde Sjakaler i hælene.

Under alle omstændigheder vil eventyrerne på et eller andet tidspunkt drage mod templet, når de mærker, at De Røde Sjakaler intensiverer jagten, og at der ikke rigtigt er nogen på egnen, der kan eller vil svare på deres spørgsmål.

Orakeltemplet ligger langt fra alfarvej ude midt i Vintervind Marsk. Det er en massiv og dyster stenbygning, hvor præsterne lever afsondret fra omverdenen og helliger sig at studere og udlægge orakelsvarene.

Flugten over Vintervind Marsk

Vintervind marsk er et øde og forblæst vildnis, hvor sivskovene bøjer sig for regnen og nordenvinden, og hvor vadefugle og enlige rørhøge er det eneste tegn på liv. Den rejsende kan se frem til lidt over en dags trættende rejse for at nå det isolerede orakeltempel. Afmærkede grusstier leder over de tørlagte områder til de mange hængebroer, som forbinder de græsklædte holme og tuer. Mange af broerne er halvrådne. Nogen gange mangler de helt, og man er tvunget til at vade gennem det stillestående, mudrede vand.

Det bliver mørkt, inden heltene har krydset marsken, og med mørket kommer også De Røde Sjakaler ud for at jage. I dagens løb har de samlet alle deres tilhængere blandt bønder og godtfolk. Tilsammen udgør de en flok på omkring 100 mennesker, der driver klapjagten over marsken. Planen er, at de mange sjakaler blot skal drive de skræmte eventyrere i nærheden af en af de større øer, hvor et baghold venter dem. Det første tegn på forfølgelse er lyden af hundeglammen, der flænger natten, men snart efter kan man skimte de mange fakler og lamper, som danner en halvcirkel i en bue bag eventyrene, og langsomt men sikkert drives de fremad. De mange forfølgere er bevæbnet til tænderne, og med sig har de bidske sporhunde, som gør det umuligt at liste mellem hullerne i kæden. Eventyrerne, der flygter over hals og hoved, når en kæmpe græsklædt ø, hvorpå der endnu står en

KULTMEDLEMMERNE

Kultens indviede medlemmer er alle trænede som krigere og snigmordere. Som kapper bærer de skind fra sjakaler, hvorpå hovederne endnu sidder som hætter. Inderkredsen er brutale fanatikere, der skræmmer egnens beboere til lydighed. De øvrige tilhængere er almindelige mennesker, der helst ikke vil blandes ind i noget.

AD&D: Alm. Sjakaler - AC 9; MV 12"; hp 1d10; Shortsword: THAC0 19; #AT 1; Dam 1d6. Seje Sjakaler - Fighter/Thief, lvl 3/3: AC 5; M V 12"; hp 3d6; Shortsword: THAC0 18; #AT 1; Dam 1d6; Dagger: THAC0 18; #AT 1; Dam 1d4 + Poison (1d6 save).

YPPERSTEPRÆSTEN

Den øverste leder af De Røde Sjakaler er erfaren i brugen af sort magi og en habil kriger. Eventyrerne kommer næppe i nærkamp med ham i marsken, men han vil aldrig tilgive deres tyveri. I ham har de sig en fanatisk fjende, så måske en anden gang...

MARKUS
En gråskægget gammel spåmand, der er templets åndelige leder. Han lægger stor vægt på høflig og korrekt optræden og ser folk lidt an, før han finder dem værdige til at modtage templets hjælp.

lille klynge træer. Den eneste vej væk fra øen er en lang og tynd hængebro. Vejen tilbage spærres af de mange forfølgere, der planen tro har ført de flygtende denne vej. Ved den tynde hængebro skulle bagholdet finde sted, men til kultens og eventyrernes store forbløffelse er alle morderne brutalt nedslagtet af en yderst kyndig hånd. Broen og den lille træklynge flyder med hovedløse og sønderhuggede kroppe fra omkring 10 mand, og i træerne hænger endnu et par kultister, der nådesløst er blevet skudt med langskaftede pile. Det er Asbjørn Blodsnæve - eller rettere Sargon - der har været på færde og på blodig vis har sørget for, at amuletten ikke røg tilbage i hænderne på De Røde Sjakaler. Eventyrene kan høre en hest, der galoperer væk i natten, og kan nu udnytte deres usete vens hjælp og slippe væk over den tørre, bakkede hede bag ved broen. Bag sig hører de ypperstepræstens hæse råben: "Stands I vantro besudlere af Sjakalen den Almægtige. Tyve, tyve ... tyve. Vi hader jer! Giv tilbage hvad I stjal i natten!" Kort tid efter kan de udmattede rejsende i solopgangen skimte de teglbelagte tage fra Orakeltemplet.

Templet

Orakeltemplet er en ældgammel bygning, der i årenes løb er blevet nedtæret af vind og vejr, så de tykke kampestensmure nu nærmest er blottet for fordums tids udsmykninger. Præsterne i templet studerer stjernernes vandren over himlen og tolker deraf verdens gang. Gennem stjernetydning og astrologi er præsterne i stand til at gisne om fortid såvel som fremtid, og alt nedskrives og arkiveres i deres bibliotek, så senere tiders præster kan drage nytte af de gamles viden. Eventyrerne modtages i templet af seerpræsten Markus.

I sikkerhed bag templets beskyttende mure kan eventyrerne hvile et par dage, mens Markus i afsondrethed spørger stjernerne og de gamle skrifter til råds om amulettens hemmelighed. Eventyrerne må slippe den af syne for et par dage. Dette udnytter Sargon.

En sen nattetime sniger han sig ind i templet. Sargonias magi hjælper krigeren og en tyk tåge indhylder templet. I ærtesuppen skimtes sære former, der høres stemmer, og forvirringen spreder sig. Øksen leder krigeren mod amuletten. Han hugger den gamle seer ned og flygter med amuletten. Derefter forsvinder trolddomstågen. Den hårdt sårede Markus kommer dog atter til bevidsthed, og på infirmeriet kan han fortælle, hvad han fandt ud af. Han fortæller den gamle historie om krigen mellem de to troldmænd, og ligeledes om den spådom som Sargonias i sin tid fik foretaget af selveste Markus' farfar, samt om øksen og amuletten som han lod smede. Runerne på amuletten viser, at den er en form for nøgle, men hvor og hvordan den skal bruges, ved Markus ikke. Ét ved han dog: Skal Sargonias genoplivning standses, er der ingen tid at spilde, for troldmandens tårn ligger stadig skjult i Den Grå Dal, og dér er Sargon på vej hen.

ANDEN DEL: TROLDMANDENS TÅRN

Vore helte er ikke længere på flugt fra en ukendt fjende, men har nu et mål. De forfølger Sargon til troldmandens tårn i Den Grå Dal, hvor det endelige opgør skal stå. De ved at tårnet er skjult, men ikke om det er usynligt, eller ligger i en anden verden.

Rejsen

Rejsen til Den Grå Dal volder ikke vore helte synderlige problemer. Efter marskens forblæste sivskove er lagt bag dem, ændrer landskabet karakter, og vejen kringler sig gennem skovklædte bakker op mod bjergene, der tårner i horisonten. Ad smalle bjergstier går nu den langsomme færd op over en gold højderyg, og endelig skuer øjet Den Grå Dal. En tyk tåge hænger som en dyne over hele dalen, men frem af disen toner høje, bladløse træer, der strækker deres forvitrede grene mod den askegrå himmel. Nede fra dalen høres dæmpet hestevrinsken.

Eneboerens Hytte

Ved mørkets frembrud når de frem til en halvødelagt hytte, der ligger lidt oppe af en skrænt (resterne af det stenskred, der begravede det sorte magertårn). Hytten har form som et spir og er dækket af granris og grene, der i et tykt lag er lagt over solide egebjælker (den gamle tagkonstruktion). Indgangen dækkes af et skind. Eurus sidder på hyttens spidse tag og pudser sine fjer. Beskriv hytten som om det blot er en eneboers hjemsted, da spillerne godt må holdes i troen på, at de skal finde et usynligt tårn. I hyttens mørke sidder en gammel mand på en skammel foran ildstedet. Han er i virkeligheden genfærdet af Martin Astauris, som har dvælet her i dalen for at få sit livsmål opfyldt. Da han hører dem komme, siger han:

"Træd indenfor godtfolk og sæt jer herinde. Slå træthed og dystre tanker af sinde. Hvad for en færd mon bringer jer her?"

Eventyrene kan forsøge at få en fornuftig samtale i gang med denne sære eneboer, der kun taler i strofer som disse:

"Tårnet er ej mere som tårne bør være. Men vejen dertil er nem at lære. Op er ned og ned er op. Dog bunden er fjernest, ej tårnets top."

"Med mod i hjertet og varsomme skridt bør i tårnet I vandre. Der har mange sjæle lidt Og skreget på blod fra hverandre."

" Jeg er den, hvis komme var frygt. For den, der skal genkomme."

" Jeg er ørnes herre og bønders ven."

Efter samtalen forlader eneboeren hytten og toner bort i tågen, og spillerne må nu på egen hånd forsøge at løse hyttens gåde og således finde vej ned i tårnet. I et hjørne af hytten, mellem den gamle skorsten og det sted, hvor taget er styrtet sammen, er det muligt at mase sig vej ned mellem store kampesten og klippestykker, ned til tårnets observatorium. En anden mulighed er at kravle eller hejse sig gennem skorstenen ned til observatoriets pejs (længere nede snævrer den ind og erstattes af et jernrør).

Tårnet

Eventyrerne skal hele vejen ned til tårnets kælder fra syvende etage. Det meste af tårnet henligger som før stenskredet - tiden har ikke samme magt i en troldmands tårn, som i resten af verden. Selvom tårnet ikke er spækket med fælder, gemmer det dog på en del ubehagelige overraskelser for den uforsigtige. Hist og her kan opmærksomme spilpersoner se svage fodspor i støvet fra krigeren Sargon, der har passeret ned gennem tårnet før dem. Fra øksen kender han alle tårnets hemmeligheder og kan derfor uhindret passere gennem etagerne.

Syvende etage: Observatorium

Her lå Sargonias gamle observatorium, hvorfra han studerede stjernernes evige sfæriske dans på himlen. Denne øverste etage er næsten blevet knust under stenskredet, og rødder er trængt ind mellem instrumenterne. En ram stank af rovdyr hænger i den stillestående luft og kan måske advare om, at etagen her ikke længere er helt ubeboet, da en jærv for et par år siden har slået sig ned i den gamle kamin.

Sjette etage: Bibliotek og beboelse

Denne etage er i god stand, men der er støvet, og luften er tør af mugnende bogsider. Her er bløde dybrøde tæpper på alle gulve, og lofterne er udsmykket med bladguld. Alt har været oplyst af glaskupler med ildfluer, som forlængst er døde. To smalle vindeltrapper fører ned til laboratoriet. Et bibliotek med utallige hylder udgør halvdelen af etagen. Ved to ibenholtsborde ved vinduerne har troldmanden studeret, og i et hjørne står en trappestige til de høje boghylder. Her er heltekvad og historier fra fremmede lande, alkymiske skrifter, encyklopædier over gifte og helbredende urter samt bøger om medicin og kroppens opbygning. Bøgerne om sortekunster er alle isnende kolde og kan ikke berøres uden et par sorte handsker, der ligger i en skrivebordsskuffe. Resten af etagen er Sargonias' beboelsesgemakker.

ENEBOEREN

Martins ånd ligner på alle måder en ældgammel, langskægget eneboer og er ikke et typisk genfærd. Han er påtvunget kun at tale i rim og kryptiske gåder, thi de dødes hemmeligheder er ikke tiltænkt de levende.

MAGER-TÅRNET

Tårnet er et fantastisk og farligt sted - her er skatte og undere, monstre og fælder. Tiden har stået næsten stille, siden Sargonias spandt sin formular for længe siden, så stedet virker underligt uberørt og gravagtigt. Eventyrerne kan bruge lang tid på at rode i ting, men forsøg at give dem en fornemmelse af hast: Sargon er begyndt på ritualet i graven, og da tårnet indhentes af den manglende tid, begynder det at forfalde.

JÆRV

Den første eventyrer i tårnet kan få sig en forskrækkelse, da denne iltre hun-jærv forstyrres i sin rede. Hun kæmper kun for sin overlevelse.

AD&D: Wolverine - AC 5; MV 14"; HD 1 (6 hp); # AT 1; Dam 1d4]

Femte etage: Laboratorium
Hele etagen tjente Sargonias som laboratorium. Hundredevis af knuste glasflasker og lerkrus, kastet ned fra deres hylder under stenskredet, ligger spredt ud over gulvet. Der stinker af svovl, og lyskupler med døde ildfluer hænger under loftet. Kobler, kedler og hundredevis af jernstænger og glasrør bugter sig i et sandt virvar henover to borde. Under et dryppende rør står en skål med blyklumper, og hvor dråberne igennem årtier har ramt, ligger en lille kugle af det pureste guld. På en væg hænger en samling våben, som Sargonias gennem tiden har smedet. Der er mængder af spyd, økser og kortsværd; et par af dem magiske. I den ene side af tårnet har stenene brudt igennem og væltet en eksperimentopstilling. Væskerne har ætset sig halvt gennem gulvet, og en tung person der træder på det, vil sandsynligvis falde igennem og komme i nærkontakt med monstret i glasklokken nedenunder.

Fjerde etage: Fremmaningskammer
I dette kammer, der dækker hele etagen, udførte Sargonias sine eksperimenter på levende væsner. Rummet oplyses i et flakkende skær fra hundredvis af ildfluer, der er sluppet ud af deres kupler, og luften er fuld af en sødlig lugt fra råddent kød, hvor fluerne finder næring. Fra loftet hænger små, rustne jernbure med skeletter af sære skabninger, som Sargonias har holdt fanget for sjov. Gulvet er af sten med render til afløb af blod, og på væggene hænger store tegninger af menneskekroppens indretning.

Midt i rummet står to store operationsborde og et rullebord med skalpeller, tænger og synåle. På et af bordene ligger et halvt færdiggjort monstrøst væsen, skelettet er endnu delvist blotlagt. Det andet bord flyder med kød og knoglerester, som ikke er syet på væsnet.

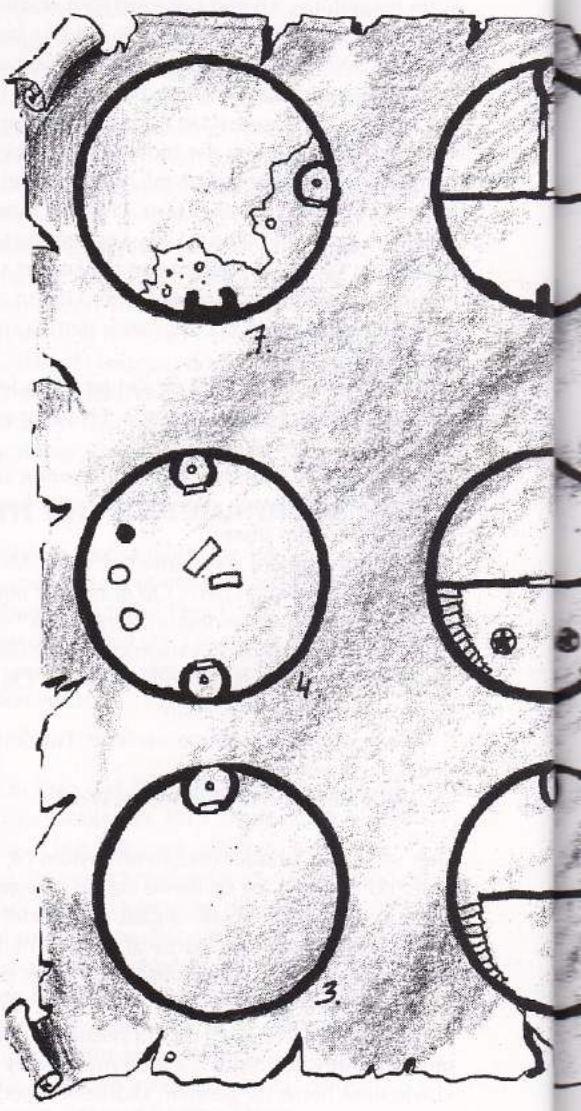
I siden af rummet står tre store glasklokker. De to af dem er revnet, men den tredje er stadig hel, og i den brunlige væske flyder et blegt, oppustet væsen. Denne kødgolem henligger i dvale, og kun hvis klokken smadres, vil den udgøre nogen fare. Uheldigvis ligger den lige under det sted i laboratoriet, hvor gulvet er usikkert.

Tredje etage: Tyende
Her boede de få tjenestefolk, som ville tjene Sargonias. Der er nu tomt i de støvede rum bortset fra genfærdet af hushovmesteren, Janos, der hvileløst vandrer gennem gemakkerne og udfører sine gamle pligter.

Anden etage: Balkon
Denne etage er i virkeligheden blot en stor balkon, hvorfra man har frit udsyn ned til indgangen. Et fint udskåret trægelænder løber med kanten af balkonen og fortsætter ned langs to brede trapper, der ender i...

Indgangshallen
Den store dobbeltdør, der i fortiden holdt ubudne gæster ude, er nu sprængt åben af stenmasserne, og flere store sten ligger helt inde i hallen. Over dobbeltdøren var væggen prydet af en kæmpe glasmosaik, der, når solen skinnede, farvede hallen i regnbuens farver. Stenskredet slog den store mosaik i stykker, og nu blander farvede glasstumper sig med klippestykkerne i hele hallen. Trapperne bevogtes af store ceremonirustninger, der skuer ud mod døren. De kommer til live, hvis nogen bevæger sig ind i deres synsfelt, så eventyrerne kan undgå kamp ved at kravle ned fra balkonen eller trappen bag deres rygge. To stærke egetræsdøre åbner ind til et stort vagtrum. I et hjørne af rummet er væggen brudt ned for at gøre plads til udgravningen af en "ny" gang, der går stejlt nedad mod det gravkammer, Sargonias lod udgrave kort før sin død.

Sargonias grav
Eventyrerne, Martins sidste trumf i troldmændenes ældgamle duel, nærmer sig nu Sargonias grav. Den smalle gang fortsætter nedad i lang tid for at ende i et lille rundt rum. I midten af rummet ses en cirkulær forhøjning af stenblokke, der afgrænser en fordybning i gulvet fyldt med pulverfint sand. Rundt langs stencirklen er indskrevet runer som dem på amuletten. Dette er



MAGISKE SKATTE
Bøgerne på fjerde og våbnene på femte vil vække spillernes nysgerrighed, selvom de er under tidspres. Du må afgøre, hvor meget eller hvor lidt, de skal kunne få med herfra. Nogle af tingene kan være beskyttet af fælder eller formularer. Men overvej også muligheden for at lægge op til kommende eventyr: Sargonias havde megen skjult viden, og andre end eventyrerne kunne have interesse i hans ting.

KØDGOLEM
Et miserabelt væsen fremstillet ved Sargonias fordrejede intelligens, podet til at hade alt levende. Det ænser ikke smerte, og den fedtede hud er sej at hugge igennem.

AD&D: Greater Flesh Golem - Size L; AC 7; MV 8; HD 11 (55 hp); #AT 2; Dam 2d8; SD: immune to mind attacks, electrical attacks restores hp = dam given.

JANOS
Det melankolske genfærd er ikke fjendtligt og er ikke i stand til manifestere sig som meget mere end en tavs skygge. Hans sære, sorte og flakkende silhouet følger ildevarslende eventyrerne rundt i tårnet.

RUSTNINGER
Disse besjælede konstruktioner er dækket af sære runer og symboler. Rustningerne er i stand til at bevæge sig og angribe indtrængere i tårnet og er farlige modstandere, hvis de først vækkes.

AD&D: Animated Armor: 2 Chain Mails - AC 5; MV 12"; HD 4 (15 & 21 hp); #AT 1; Dam 1d6; 1 Plate Mail - AC 3; MV 10"; HD 6 (34 hp); #AT 1; Dam 1d8; 1 Full Plate - AC 1; MV 8"; HD 8 (45 hp); #AT 1/2; Dam 1d10. All - SD: Immune to Mind Attacks, Cold & Fire.

"døren" til hvilken amuletten er nøglen. Sandet er næsten umuligt at grave i, men hvis man i sandet tegner mønstret fra amulettens midte, således at stenkanten gør det ud for amulettens kant, løses dørens gåde, og man kan passere. Selvom eventyrerne ikke længere har amuletten, kan de forhåbentlig huske, hvordan den så ud. Sandet bliver let som kviksand og bølger, som havde det sit eget liv. Tager man en dyb indånding og lader sig forsvinde ned i det, synker man igennem.

Den magiske dør fører til en hulegang, hvor det fine sand danner loft. Gangen munder ud i en enorm grotte, hvori man skimter et flakkende lys, og en sagte messen hvisker i den fugtige luft. I midten af hulen, der er oplyst af ildfade, står krigeren Sargon bøjet over en åben sarkofag, hvori Sargonias balsamerede lig skimtes. Over hovedet svinger han i store buer en kæmpe økse, hvis hvislen i luften lyder som gravkolde stemmer, og strøet omkring ham og sarkofagen ligger forskellige rituelle genstande, som synes at bevæge sig i det svage lys.

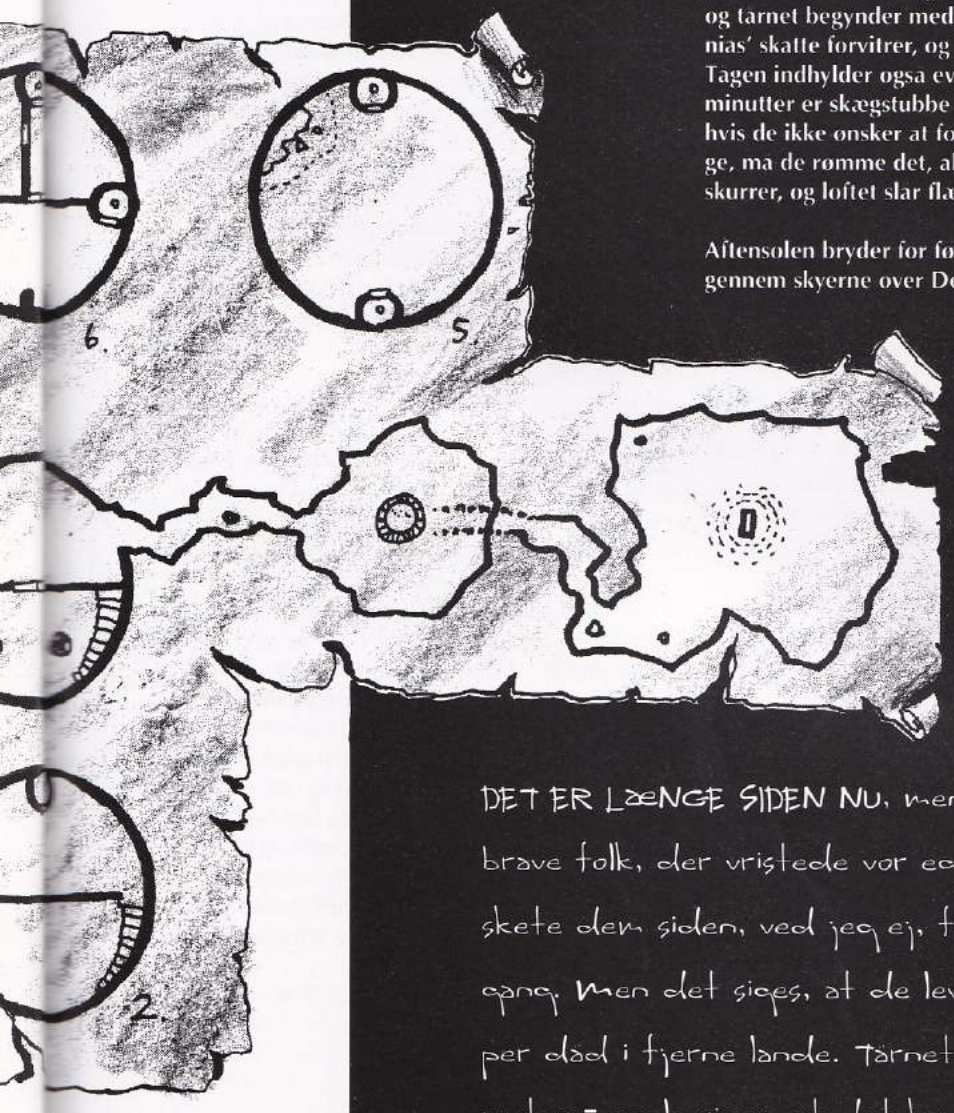
OPGØRET

Sargon vender sig forbavset mod eventyrerne, og sænker tøvende øksen. Et øjeblik er alt tavst, men pludselig er det, som fyldes han af et inferno, der nærmest får hans krop til at briste. Hans øjne syder som brændende kul, og fra øksen springer kaskader af gnister . Med en stemme, der ikke er hans egen, nedkalder han sorte forbandelser over eventyrerne og løfter øksen til kamp.

Dybt under jorden står den sidste strid. Hjulpet af Sargonias magi er den navnkundige krigerSargon en uhyrlig fjende, og den gyldne økse synger i hans hånd. Der gives ingen nåde, og det førhen så tyste gravkammer runger af våbengny. Hvis vore helte går af med sejren i denne indædte strid, falder øksen til jorden og splintres med et skingrende brag, der runger gennem hulen. Stykkerne syder, hvor de lander, og et skærende skrig stiger fra sarkofagen. I et kort nu hænger det i luften, hvorefter det opløses og bliver til intet.

Den afdøde troldmands jernvilje holdt i alle disse år sammen på tårnet, men nu hvor hans plan svigter, svigter også hans magt. Den fastlåste tid siver som et grået slør ud fra sarkofagen, og tårnet begynder med ét slag at ældes. Sargonias' skatte forvitrer, og hans lig bliver til støv. Tagen indhylder også eventyrerne; efter få minutter er skægstubbe og negle vokset ud, og hvis de ikke ønsker at forlade tårnet som oldinge, må de rømme det, altimens stenmurene skurrer, og loftet slår flækker.

Aftensolen bryder for første gang i hundrede år gennem skyerne over Den Gra Dal.



DET ER LÆNGE SIDEN NU, men alle husker stadig historien om de brave folk, der vristede vor egn fra ondskabens klør. Hvad der skete dem siden, ved jeg ej, for de forlod Grønbakke ved solopgang, men det siges, at de levede længe og øvede mangen en tapper dåd i fjerne lande. Tårnet i Den Grå Dal gav liv til mange myter - nogle siger, at det knustes, andre at det den dag i dag lokker med sine magiske skatte og selve tidens hemmelighed...

EN ORKS BEKENDELSER

SÅ DET NÅK!

VI FINDER OS FAME IGGE I MERD!

STORKONFLÆKT NU!

En pressemeddelelse. Skrevet med ubehjælpelig barnehåndsskrift på bagsiden af en afhugget hånd (af plastik). Jeg var en anelse utryg ved situationen, men min nysgerrighed forbød mig at ignorere denne besked, og jeg satte mig ud i en taxa, der skulle bringe mig til et møde med skriftets ophavsmand. Orkbossen. Monsterpræsidenten. Selveste Offa R. King.

Mødet skulle finde sted i en hundeluftningspark i udkanten af byen, og da jeg kom frem stod velkomstkomiteen allerede parat. To pukkelryggede gutter med meget dårlig ånde skulede hver med eet øje på mig og min båndoptager.

- "Har der været fingermalingsdag ovre i børnehaven?" spurgte jeg, med henvisning til deres grønlige teint, men svaret udeblev til fordel for et voldsomt greb i hver arm. Med et væld af selvtilfredse gryntelyde, vendte de ubesværet bunden i vejret på mig, og begyndte at ryste mig, til jeg var tom for kvikke bemærkninger.

Både ør og lige så grøn i hovedet som mine to kloak-klædte venner blev jeg ført gennem det uvejsomme parkterræn til en lille lysning, de tilsyneladende selv havde ryddet.

Her var endnu et par stykker af naturens grønlige vittigheder i gang med at gøre klar til interviewet. De var ved at møblere lysningen med en masse imponerende rekvisitter, som de helt tydeligt havde stjålet fra optagelserne af en heavy-video. Jeg fik anvist en plads på et overdimensioneret kranium, og jeg kunne begynde at stille båndoptageren til rette på et vikingebord af papmaché.

Pludselig hørtes en vældig larm og flere hysteriske hvin fra ældre, gangbesværede hundeluftere. Et ordentligt lokum af en udtjent BMW bankede gennem rækker af sirligt beplantede birketræer. Den standsede brat imod et træ, og de tre pudler, hvis hundesnore havde siddet fast i kølerfiguren, slyngedes gennem luften og landede udenfor synsvidde. Bagdøren blev sparket op, og ud trådte han så. To meter høj, fire meter bred. Refleks-solbriller, snavset cotton coat, Preben Møller Hansen frisure og en cigar på størrelse med en træstamme. Det var Bossen.

- "Iæ håber du ka' li' mit kontor. Det æ lavet til lejligheden, og så synes jæ det sku' se så'n lidt Fantasyagtigt ud. Hø hø!" King blottede sit rædselskabinet af et gebis, og tog solbrillerne af. Han satte sig på en ynkeligt malet sten-trone og smed brillerne på bordet. Han rynkede brynene og vendte sig lidt i sædet. - "Så'n ka' jæ' edderrøjme ikke sidde uden at få ondt i r...! Skaf mæ et orn'ligt sæde!" gryntede han vredt, og daskede en af de små snotklatter i nakken, så han fløj hen ad jorden. Snart havde de hevet en direktørstol ud af bagagerummet på bilvraget, og interviewet kunne endelig begynde...

Fønix: "Hvem repræsenterer denne pressemeddelelse?"

Offa R. King: "Os sæ'fø'li'. Orkerne. Det æ os der har holdt hjulene i gang i jeres elverpulede rollespæl - uden os var dæ ikke en skid, der gad spælle alle jeres åmssvage scenarier. Dæ æ kun fordi vi stiller os op, hver æneste gang og lader os gennemprygle af en bande udulige søndagsriddere! Tror du dæ æ særligt sjovt?! Og hva' æ takken? Se bare jeres egen fisefårnemme sprøjte! "Ned med orkerne!" "Rollespil med orker er barnligt" "Socialrealisme i rollespil" SÅN NOED K&$$£-SVED!!!"

FNX: "Orker har da længe været en død sild, ikke sandt?"

ORK: "Det viser jo bare hvor snåt-dum du er! Det æ så'n no'en som dig, dæ har gjort det uuholdeligt å være monster nu om dage. Du spæller sækkert "Korl å Kordullu", ikk?"

FNX: "Øhh, jooo."

ORK: "Hvem i Yog-Sucksuck tror du tosser rundt i dæ dær årmsvage kutter? Hvem tror du må knokle rundt i åverdimensjonerede frømandsdragter mæ torskeho'der, dæ ene scenarie efter dæ andet?! DÆ Æ SGU' OS, DO! Dæ æ faktisk skide svært å gå i svømmefødder!"

FNX: "Har I altid gået på kompromis, for at få noget arbejde?"

ORK: "Næx, do! Dæ var engang, hvor man satte pris på os, som dæm vi var. Ka' do huske ham Scary Gary?"

FNX: "Gary Gygax? Manden bag Dungeons & Dragons? Great Gary?"

ORK: "HA! 'Great' mig i r...! Vi snoede ham om vores lillefinger. Efter han fandt sin yndlings konkurrence-hamsters ho'ed i sin seng, ha'de vi aldrig problemer med ham. Dæ var tiderne - SUK - Værden var åben for os. Alle skreg på ORKER! Men tiderne skiftede. Nu vælle folk ha' Aliens, kultister - nu stod den på jakkesæt å automatiske håndvåben. Dæ var slut mæ ræglige arbej'er-"sword & sorcery"."

FNX: "Hvad gjorde I så, for at overleve?"

ORK: "Vi måtte tæ å være mere fleksible. Vi trak i nye outfit og lærte at bruge nye våben. Endelig ku' vi underskrive en hobbitrøvsparkende go' overenskåmst mæ Gæjms Wok-Shop. Så var vi væ å få fodfæste igen."

FNX: "I måtte til gengæld sælge ud af idealerne, ikke sandt? Der var jo tonsvis af Merchandize og udnyttelse af hele orkkonceptet."

ORK: "Njaaa, jow, hmmm - til gengæld fik vi prøvet en masse nyt - f.eks. råmskibe. Men det var GW dæ fandt på dæ dær mæ at vi sku' være små å grønne! Så'n no'ed goblænbæ!!! Men pengene var sgu' go'e nok - å langsomt ku' vi begynde at forhandle bedre overenskåmster mæ andre firmaer."

FNX: "Det har efterhånden givet jer lidt af en renæssance - det blev legitimt at være rigtig ork igen."

ORK: "Nem'li'. I Sjadowrån ku' vi endda få lov å kombinere de gamle dyder med nye gøbber! Å vi fæk osse gang i våres "Shamen" igen - hø hø - vi ha'de aldrig regnet med at det gamle lort ku' sælges igen..."

FNX: "Men I kom ikke rigtigt med på Magic-bølgen, vel?"

ORK: "DÆ VAR DE SNUDEGRÆMME GOBLÆNS SOM UNDERBØD OS!!! De små skruebrækker-svin gæk ind på en latterlig lav overenskomst mæ Sjarlatanerne fra Kysten. Men hvis de gerne væl nøjes med så'n en bande discount-orker..."

FNX: "Er det derfor I nu vil til at aktionere?"

ORK: "Naaj sgu'. Vi har jo masser a folk i arbej'e, å så har vi go'e aftaler mæ andre faggrupper - f.eks. goblæns'ne, som vi fæk overtalt tæ å melde sig ind i vores støtteorganisasjon. Hø hø - dæ var eddermame sjovt å "forhandle" mæ dæm. HAR! HAR! HAR! Dæ fæk så mange Brianbaaarnk!!!"

FNX: "Hvad er så grunden til jeres vrede?"

ORK: "Dæ æ sgu' jer! Lissåsnart vi er begyndt å få rægtigt godt gang i forretningerne begønder så'n no'en skide "Kunstskole-elever" som jer å snakke om vores dårlige indflødelse på "godt rollespæl" - hva' Fa'n er dæ for no'et parfumeret elver-ørl å lukke ud! "Godt rollespæl" - HA! Hvem tror I at I er? Shakespeare? Victor Hugo? Leonardo da Vinci? Picasso? I ER FULLE AF L***! Dæ eneste dæ hær handler om er skæg å balladе - OM Å SLÅ PÅ TÆVEN!!"

FNX: "Synes du ikke firmaer, som White Wolf og R.Talsorian, har vist at man kan tale om kunstnerisk rollespil, der er ligeværdigt med litteratur?"

ORK: "Har du no'ensinde læst en bog, din skide boheme? Hva' fa'n tror du al go' litteratur handler om - KØLLEBANK! Hva' angår Albino-køteren: hva' fa'n ska' vi mæ en bande sælhøjtidelige, sæl-medlidende B@$$£-røve!? Dæ dær skide vampyrspæl ville ikke sælle en skid, hvis det ikke var for at mine folk gik ind og oplandt "Brujah"-en."

FNX: "Men I er ikke med i Castle Falkenstein, vel?"

ORK: "Fa'me jo - Å DÆ VAR DRÅBEN!!! Mens en bande små Bonsaigutter mæ skæg å store næser å en anden bande forfinede, parfume-befængte deltidssvanse begge har fået dæres EGEN race mæ i spillet, er VI degraderet tæl å spælle fårkin' ridebukseklædte prøjser-basser! Dæ æ fa'me nedværdigende!!!"

FNX: "Så nu begynder I at nedlægge arbejdet og starte blokader mod rollespilsforeninger landet over?"

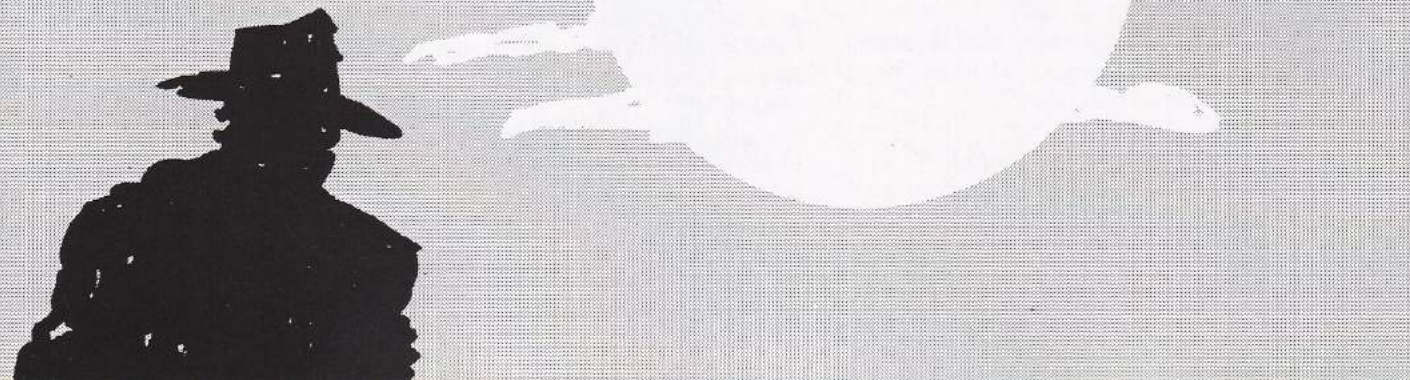
ORK: "Hvis ikke dæ snart begynder å ske no'et om'ligt på spil-fronten, ser vi ingen anden udvej, end total å lamme hele rollespilsindåstrien. Så får vi se hvor skide sjovt jeres årnsvage scenarier kommer til å bli'e, når spillerne ikke skal kæmpe mod seje orker, men istedet imod psykoterapeu-ter og deres egne barndomstraumer! HOLD KÆFT HVOR BLI'R DET SJOVT, HVA'?!?"

FNX: "Er der ingenting vi kan gøre, for at forhin-dre storkonflikten?"

ORK: "I næste nummer af jeres latterli'e und-skyldning for et blad, har I bare å skrive til jeres læsere hva' jeg har sagt! Fortæl dem, at de lige ka' vove på at stoppe brugen a orker i deres kampagner - dæ bli'r livstarligt for dem sæl - DÆ KOMMER TÆ Å KEDE SIG IHJEL!"

Offa rejser sig voldsomt op fra sin direk-tørstol, og i baggrunden kan jeg høre en fjern march-musik spille op. Hans øjne begynder at lyse og han begynder at nynne "...når jæ ser en rød ork smæk-ke...knoppen a' en Paladin...begynder mit hjerte å gnække...jæ ka mærke at sejren er min...".

Jeg mærker tydeligt at interviewet er ved at være ovre, og mens jeg eskorte-res væk fra pladsen, cirkulerer en helikopter et par gange over vores hoveder. Den lander mellem træerne, og legendernes største monster forsvinder som en prik mod den brændende aftensol...



SYSTEMLØST ROLLESPIL

ILLUSTRERET AF RUNE CHRISTENSEN

VI VED ALLE, HVAD ROLLESPIL ER!

Noget med systemer, regler - og terninger, som det sikre varemærke for genren. Sådan var det engang. Engang - for nogen de Gode Gamle Dage; for andre den Uoplyste Urtid.

I dag kan du vælge. I næsten alle spiltræf-programmer er der regelløse, systemløse og terningløse eventyr. Holdningen til disse slags rollespil er noget, der kan få spillere til at diskutere - endda meget højlydt. Derfor er det også en sag for Fønix.

"For og Imod" hedder denne sektion. En Fønix special-feature, hvor vi har samlet forskellige bidrag om disse variationer på rollespil. I de følgende numre fører vi diskussionen videre.

Men tag det roligt. Det er stadig væk op til dig og dine medspillere, hvordan I vil spille. Og når valget er frit, er der heller ingen grund til at stikke hovedet i busken. Så læs sektionen - og se om I kan bruge meningerne til at forbedre jeres rollespil - hvad enten I er For eller Imod at give slip på formerne.

- Sektionens første afsnit er "Sig det med ord" af Olav Kjær. Allerede i sine yngre dage i Viborg, eksperimenterede Olav med Systemløst Rollespil - han har skrevet flere systemløse eventyr. Nu prøver han at sælge ideen til Fønix' læsere.
- Dernæst ser Per von Fischer på et nyt produkt - spillet Theatrix, der er opbygget efter næsten systemløse principper
- Vi slutter af med tre korte indlæg til debatten:
  Palle Schmidt ser på terningerne i "Rollespil Unplugged". Teenageidolet erklærer at han dårlig kan klare sig uden "de kære små". Lars Andresen fortæller derefter at "Der er forskel" mellem regler og regelløst - og fastslår at det ikke bare er en gradsforskel. Til slut demonstrerer Paul Hartvigson, hvordan den samme scene i spillet kan forløbe - med og uden regler og terninger.

TILLÆG TIL ORDBOG OVER DET DANSKE SPROG AF OLAV KJÆR

terninger *rollesp.* polyeder med nummererede sider. Bruges i rollespil til at tilføje et element af tilfældighed til spillet. T. indgår i mange regelsystemer, og kan også bruges i systemløst rollespil.

terningløst rollespil *rollesp.* **1.** rollespil uden brug af terninger— **2.** rollespil uden brug af terninger—, korttrækning, lykkehjul eller andre metoder til at lave tilfældige tal. Bemærk at terningløst *ikke* nødvendigvis betyder systemløst. Der findes terningeløse regelsystemer, og man kan spille systemløst med terninger.

regelsystem *rollesp.* et system af regler og kategorier til at beskrive og styre ting og begivenheder i en rollespilsverden—, på en måde der kun giver mening i forbindelse med rollespil. Et udtryk fra et regelsystem ville f.eks. ikke give mening i en bog om verden (som ikke lige er en rollespilsbog) eller for en person der lever i verden. "Appearance 4" giver f.eks. kun mening i et regelsystem, mens "meget smuk" er noget som en person i rollespilsverdenen også kunne sige.

systemløst rollespil *rollesp.* rollespil hvor man kun bruger ord og regler som også giver mening i spillets verden. Man bruger beskrivelser som i en bog, f.eks. "ganske køn" i stedet for "Appearance: ooo". Spil-lederen bruger dømmekraft og viden istedet for tabeller og spilmekanik. Man bruger de regler der gælder i spillets verden — f.eks tyngdekraften. Man bruger ingen regler som "i denne verden findes 8 character classes", der kun giver mening i forbindelse med et regelsystem—.

regelsystemer med terninger *rollesp.* Systemer hvor terningslag indgår i spilmekanikken. Eksempler er *D&D, Basic Roleplaying, Storyteller* og *Rolemaster.*

regelsystemer uden terninger men med noget der virker på stort set samme måde *rollesp.* Fungerer som regelsystemer med terninger, men bruger noget andet en terninger til at give tilfældighedselementet. I *Castle Falkenstein* trækker man f.eks. spillekort i stedet for at slå terninger, i *Prince Valiant* slår man plat eller krone.

terningløse regelsystemer *rollesp.* regelsystemer— som f.eks. *Amber,* hvor terningslag ikke indgår i spilmekanikken.

terningløst systemløst *rollesp.* systemløst— rollespil der foregår udelukkende med beskrivelser og forestillingsevne. Alt hvad der sker er noget man beslutter ud fra beskrivelser. Klart den billigste og mest transportable form for rollespil.

systemløst med terninger *rollesp.* systemløst— rollespil hvor man får et element af tilfældighed ved at slå terninger—, kaste runer eller lignende. Resultatet indgår ikke i en spilmekanik, men bruges som en inspiration.

SIG DET MED ORD

SKREVET AF OLAV KJÆR

PLUSSER, MINUSSER OG TABELLER ER IKKE NØDVENDIGE FOR AT SPILLE ROLLESPIL.

Et gisp undslap den smukke sangerinde, da en høj skikkelse trådte frem fra skyggen bag fløjlsforhænget.

■ "Deres optræden rørte mig dybt, mademoiselle. Tillad mig at overrække Dem denne blomst".

Det var en bleg, velklædt herre.

■ "Mit navn er Borghese de Cielclaire."

Hun rakte forsigtigt hånden frem. Han tog den blidt og kyssede handsken. Hun mærkede at hans pegefinger strejfede den nøgne hud ved handskens knap. Deres blikke mødtes i et sekund, så kikkede hun bort. Han slap hendes hånd igen.

■ "Hvor er Deres øjne dog blå", sagde han.

Så slog han sin *Wits + Subterfuge* mod en sværhedsgrad på hendes *Intelligence + 3* for at forføre hende.

Greven rejste sig, tørrede sine blodrøde læber. Han smilede ned til den blege, livløse krop og spurgte med et dæmonisk smil:

■ "Var det ligeså godt for mig som det var for dig?"

Med sine sidste kræfter henåndede sangerinden: "Du slog kun to terninger højere end 5, så det var kun en *moderate success*".

Regelsystemer ses ofte som et nødvendigt onde i rollespil – man skal have dem, men man skal bruge dem så lidt som muligt.

Men man kan sagtens spille rollespil helt uden. Når man spiller med et regelsystem, bruger man jo kun reglerne en lille del af tiden – ofte kun når man skaber en person, og i kampe og andre afgørende situationer. Resten af tiden anvender man beskrivelser, viden og dømmekraft til at afgøre hvad der sker. Det betyder paradoksalt nok at personbeskrivelserne og de vigtigste scener bliver det stiveste og mest regeltyngede i spillet.

Slipper man omvendt reglerne helt og spiller "systemløst rollespil", får man flere gevinster: beskrivelser i almindeligt sprog er lettere at leve sig ind i end beskrivelser med "dots", procentsatser eller andet teknisk. Rollespillet bliver mere frit og udfordrende, når man ikke er begrænset af hvad der er muligt ifølge reglerne.

EN SCENE SPILLET MED ORD

Systemløst rollespil betyder at man bruger ord og beskrivelser i stedet for "skill checks".

EKSEMPEL: Benny Two-Bit er såret. José forsøger at redde ham med førstehjælp. I regelspil slår man Josés "First-Aid" for at se om det lykkes.

I regelløst spil beskriver man derimod situationen, såret og Josés handlinger så konkret at man kan forestille sig situationen og bedømme hvad der sker:

Spil-leder: Hans skjorte er gennemblødt af blod i hele venstre side, og pletten vokser.
[José]: Jeg river forsigtigt skjorten op.
Spil-leder: Omkring ved de nederste ribben, i venstre side, er et åbent blødende sår.
[José]: Jeg river febrilsk tre-fire strimler af min skjorte
[Two-Bit]: "ARRG JEG DØR JEG DØR JEG DØR"
[José]: "Hold kæft Two-Bit, du gør mig nervøs. Shit - du bløder " Jeg begynder at forbinde ham.

SPIL-LEDEREN HAR IKKE BRUG FOR REGLER.

Hvis situationen er beskrevet klart kan spil-lederen bedømme hvad der sker. Det er først når man holder op med at beskrive og tænke konkret, og i stedet beskrive med procenter eller *dots*, at man ikke kan bruge sin almindelige viden & dømmekraft.

Spillet bliver desuden mere realistisk uden regler. Selv det mest omfattende regelsystem kan ikke dække alle de besynderlige og uforudsigelige situationer der kan opstå i et rollespil. Men det kan en spil-leder.

Og frem for alt får spillerne mere frihed. I regel-spil kan man hjælpe en såret på én måde: ved at klare et **first-aid skill check**. I virkeligheden og i systemløst rollespil, er der derimod ikke to personer der vil gøre det på helt samme måde. En vil være desperat og forvirret, en anden kølig og effektiv og en tredje vil brække sig eller besvime ved synet af blodet.

I regelspil er det ligegyldigt *hvordan* spilleren beskriver at han hjælper den sårede, i sidste ende er det kun resultatet af et first-aid check der påvirker spillet. I systemløst kan hver eneste detalje i beskrivelsen være afgørende.

ET MENNESKE BESKREVET UDEN DOTS

I systemspil beskriver man en figur ved at sætte tal på de evner og færdigheder der er angivet på personarket. I systemløst starter man med et blankt papir og skriver hvad der er væsentligt for figuren. Alle har de samme færdigheder i disse spil, omend man har forskellige niveauer i dem. I systemløst er figurerne sværere at sammenligne.

Man er ikke begrænset til at vælge fra de "færdigheder" der er til rådighed i en regelbog – man skriver simpelthen hvad man synes er væsentligt ved personen.

Færdigheder beskrives med konkrete eksempler: Anders kan løfte fem ølkasser med een hånd. Han løftede engang en Morris Mini til en fest, fordi han fik en kasse øl for det. Han er stærkest når han er fuld.

Eller ved hvilken uddannelse eller træning der har givet færdigheden: Anders har en studentereksamen med 5 i engelsk, men det var mest fordi han var doven. Han har siden boet et år i England, og læser kilovis af fantasy-romaner på engelsk. Han har set utallige amerikanske B-film og har lært at imitere en række lokale dialekter (Bronx, texansk, italiensk-amerikansk m.fl.).

Evner og færdigheder behøver for øvrigt ikke at være det centrale i en figurbeskrivelse. Livshistorie, personlighed, motiver kan være ligeså væsentlige. Det er bedre at have en klar forestilling om personens "type" end en masse konkrete færdigheder. Når personen skal bruge en færdighed som ikke er beskrevet (og det sker, lige meget hvor mange færdigheder man beskriver) så er det udfra figurens "type" man vurderer evnerne.

ÅR PÅ FÅ SEKUNDER OG VOLD I SLOW-MOTION

Måske lyder det omstændeligt at spille systemløst. Man ender med evindelige beskrivelser og vurderinger, i situationer der i regelspil kan afklares ved at sammenligne to tal. Men faktisk har man meget mere kontrol over hvad man vil bruge sin tid til, når man ikke er underlagt reglerne. Jo mere interessant man finder scenen, jo mere vil man gå i detaljer. Mens man sagtens kan spille indviklede forløb hurtigt og enkelt:

[Professor W.]: I løbet af de næste år studerer jeg især arabisk mystik, men også Talmud.
Spil-lederen: Et billede begynder langsomt at tegne sig, som dit overblik øges.

Eller man kan gå i detaljer og spille åndedrag for åndedrag:

[Den syge]: Jeg trækker vejret dybt og tager om kaffekoppen med begge hænder.
Spillederen: Han rækker ud efter flødekanden med en træt bevægelse. Jeres øjne mødes i et kort øjeblik.
[Den syge]: Jeg trækker blikket til mig.
Kampe og actionscener spiller man ofte meget grundigt. Men det kan også gøres på forskellige måder, alt efter kampens stil og stemning:

Man kan prøve at spille "real time", dvs. beskrive tingene så hurtigt som de sker:

[José]: Jeg skyder ham!
Spil-lederen: Klik! Du har ikke flere skud! Han står helt stille. Pludselig griber han mod sit bælte
[José]: Jeg kaster mig ned bag skrivebordet!
Spil-lederen: Dit hoved rammer skrivebordsstolens ene ben — BANG! Et skud! En computerskærm eksploderer bag dig!
[José]: Jeg fumler det andet magasin frem, taber det, samler det op, prøver at proppe det ind i pistolen med rystende hænder.
Spil-lederen: Bump. Noget lander oven på skrivebordet han kikker ned på dig med et smil.
[José]: JEG SKYDER! JEG SKYDER! BANG! BANG! BANG! BANG! etc.

Eller i "slow motion":

Spil-lederen: Solen brænder, en svedperle løber ned i dit venstre øje. Han kommer til sig selv, hæver det tunge slagsværd fra jorden, drejer sin krop og slynger sværdet gennem luften med et rasende brøl — WRAAAAA! — som giver genlyd mellem bjergsiderne.
[Hector]: Jeg står tungt i sandet med let spredte ben og sænket hoved. Tavst hæver jeg mit sværd for at parere.
Spil-lederen: Sandet hvirvles op, solen glimter i hans klinge som den skærer gennem luften.
[Hector]: Jeg kniber øjnene sammen, bider tænderne sammen, og lægger al kraft i mit sværd.
Spil-lederen: Jeres klinger ramler sammen med et metallisk drøn. etc.

Regelløse kampe bliver mindre skematiske og det bliver nemmere at leve sig ind i dem.

Kampene bliver også en større udfordring når ens handlemuligheder ikke er begrænset til to-tre angrebsformer. Enhver finesse eller improviseret manøvre kan blive afgørende. Og det er spillerne der finder på manøvrerne, ikke regelsystemet.

SPAR TID OG PENGE!

Systemløst rollespil er enklere. Begyndere har for det meste meget nemmere ved at lære at spille systemløst. Det er også mere ligetil at starte et nyt spil. Man behøver ikke at sætte sig ind i store (og dyre) regelbøger eller supplementer. Man kan koncentrere sig om det væsentligste: spilpersonerne, verdenen og handlingen.

Rollespilsregler er en spændetrøje der ensretter figurerne og begrænser hvordan man kan spille dem. Regelsystemer er en ekstra mur mellem rollespillerne og den verden man prøver at leve sig ind i.

Regelløst rollespil flår spændetrøjen af, bryder muren ned og slipper fantasien fri. Det lægger spillet i hænderne på dem der spiller det.

ANMELDELSE THEATRIX

ANMELDT AF PER VON FISCHER

Lights... Camera... Action!

En anmeldelse af universal-rollespillet Theatrix.

[NB: En note til billederne i denne artikel. Da illustrationerne under et i Theatrix er ret dårlige, har jeg valgt at krydre disse sider med billeder fra det nyeste supplement til Whispering Vault, Dangerous Prey - der dog ikke har noget som helst med systemløst rollespil at gøre. Eller Theatrix for den sags skyld. Men de er da meget pæne, ik? Disse illustrationer er derfor alle © Pariah Press 1995 - Michael]

På Internet har der foråret igennem været heftig debat for og imod hvad nogen vil kalde "lineære plots" i rollespil. Modstanderne er overbeviste om, at en på forhånd fastlagt plotstruktur hæmmer spillernes frihed når historien skal udvikle sig. Tilhængerne, deriblandt undertegnede, mener, at et plot netop skaber den nødvendige frihed en fortælling kræver. Et bestemt rollespil, der især står for sidstnævnte holdning, er dukket op igen og igen i debatten. Spillet hedder **Theatrix**. Det er skrevet af bl.a. **David Berkman** og **Travis Eneix**, og er udgivet af San Francisco-forlaget **Backstage Press**. Theatrix er det mest brugbare system til rollespil jeg endnu har læst.

Hvis jeg overhovedet skal brokke mig over noget, så er det layoutet. Personligt synes jeg det er grimt, men det vil jeg blæse på nu jeg har læst det. Derimod er Theatrix genialt redigeret, og hvor de fleste rollespil begrænser og regelsætter, så går Theatrix den stik modsatte vej: åbner op for rollespillets muligheder og fastholder kravet om improvisation og fremadrettet rollespil, i spillet kaldet "freeform roleplaying."

LIGHED ER MAGT

Theatrix er terningeløst (dog er der regler for terninger hvis man ønsker det), universelt, humoristisk, heroisk og fleksibelt. Hele spillets fundament er, at rollespil er en historie fortalt i fællesskab mellem en spilleleder, kaldet **Instruktøren**, og et antal spillere, kaldet **Skuespillere**. Med fællesskab menes, at både Instruktør og Skuespillere principielt har lige meget at sige i historiens udvikling. Eneste krav er, at det skal ske gennem godt rollespil og i historiens og genrens ånd. Theatrix kan derfor spilles helt uden regler, men der er masser af metoder og ideer til hvordan man løser problemer før, under og efter rollespillet.

ACTION IS CHARACTER

"Vi definerer rollespil som interaktivt improvisationsteater. Formålet med rollespil er at udtrykke sig, og måden at udtrykke sig på er ved at agere." Således lyder Theatrix' definition af rollespil. Rollespil i Theatrix er, sammen med sine venner, at spille en rolle uden et manuskript, at udvikle og lære sin rolle at kende. Skuespillernes spilpersoner skal være personligt involverede i plottet for at gøre fortællingen dramatisk, hvilket ikke er nogen nyhed på vore breddegrader, men i USA nærmest en provokation mod rollespillets fundamentalister.

Her er grundige beskrivelser af fortælleteknikker som flash backs, drømmesekvenser, forudanelse, cut scenes hvor fortællingen pludselig hopper fra hovedpersonerne til skurken og de vigtige "små scener" der udelukkende optræder for at give mulighed for rollespil personerne imellem. Bogens to første kapitler, Roleplay og Cinematography er det bedste jeg har læst om rollespil som leg og fortælleteknik.

SKUESPILLERNES FRIE VILJE

Det centrale i Theatrix er Skuespillernes aktive medvirken i plottet og settingen, og til det har hver Skuespiller et antal **Plot Points** som de kan investere på forskellig vis. Hvis man forsøger en handling som involverer et personlighedstræk, må man aktivere dette træk med et Plot Point og derigennem få en succes. Det er stadigvæk Instruktøren der fastsætter graden af succes, idet det er ikke blot er succes eller fiasko reglerne dækker, men hvad resultatet i givet fald kan medføre.

Spillet igennem bidrager Skuespillerne med detaljer i miljø og setting sålænge disse er konsistente indenfor genre og historie.

Et anden interessant aspekt er de såkaldte **Statements**. Et Statement er noget Skuespilleren erklærer i rollen, og de kan gøres til virkelighed i fortællingen gennem et Plot Point. Skuespilleren siger f.eks.: "Hm, jeg kan se, at offerets højre arm er bøjet i en underlig vinkel, som om hun er faldet ned fra noget." Sålænge det ikke ødelægger fortællingen eller er upassende, så accepterer Instruktøren Statements. Derfor kan en Theatrix-fortælling ændre sig meget fra det oprindeligt planlagte. Det er meningen.

Plot Points forsvinder når de er brugt, men Skuespillerne kan tjene nye points gennem rollespil i eventyret, således er det også meningen, at hver spilperson deltager i et eller flere subplots der udsætter dem for fare og udvikler dem sideløbende med den egentlige handling.

INSTRUKTØRENS FRIE VILJE

Hvordan klarer man opgaven som spilleder i et terningeløst, regelfrit freeform game? Theatrix tilbyder en række metoder til hjælp for Instruktøren.

Spilpersonerne glider sortklædte ned langs bygningen i deres wirer. Vil det lykkes dem at komme gennem vinduet uden at blive opdaget?

Normalt ville man slå en terning mod sin "komme uset gennem vinduer"-evne. Det gør man ikke i Theatrix. Her afgør Instruktøren først og fremmest om det lykkes eller mislykkes udfra en række kriterier: Hvad kræver plottet? Hvordan rollespilles der? Hvad er hensigten med handlingen? Bruges spilpersonernes karaktertræk på en ordentlig måde? Først herefter begynder Instruktørens problemer, for hvad er resultatet af en succes eller en fiasko? Med Theatrix-bogen følger en række såkaldte flow charts til hjælp for Instruktøren. Et Theatrix Flow Chart hjælper Instruktøren med at afgøre graden af en succes eller fiasko, først om handlingen lykkes, siden hvordan handlingen kan påvirke historiens videre forløb.

Eksemplet fra før:
Plottet kræver at spilpersonerne kommer ind gennem vinduet. De er glimrende i stand til at gøre det, men Instruktøren vælger at lade Skuespillerne være i tvivl om hvorvidt det er gået perfekt, idet han fortæller, at glasset splintrer og klirrer, idet der høres stemmer nede af gangen.

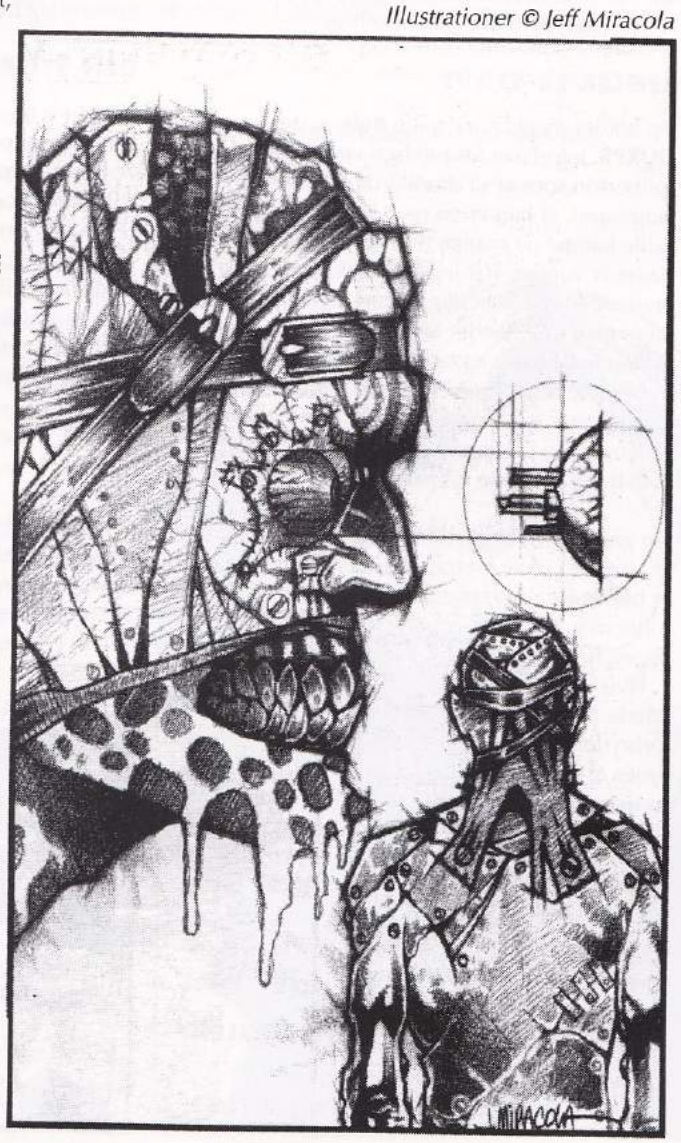
Hvad nu?

PLOT IS CHARACTER

Nu lyder det måske som om det er ret umuligt at skrive eventyr til Theatrix. Det er på sin vis korrekt, men bogens sidste kapitel, kaldet Plotline, beskriver opbygningen af en historie der holder. Hvis plottet har sin egen indre logik og er bygget op omkring spilpersonerne, så tåler det sagtens, at Skuespillerne improviserer og modificerer det. Bogens forfatter vil endda hævde, at jo bedre plottet er, jo bedre modstandskraft har det overfor uforudsete hændelser i spillet.

Theatrix kan bruges til alle eksisterende verdener og genrer, selvom bogens forfattere har en åbenbar forkærlighed for pulp og action. Ellers kan man lege med at opbygge sin egen setting

Illustrationer © Jeff Miracola



MORD I KLASSEVÆRELSET.

Instruktøren beskriver overfladisk rummet og offerets placering, men så begynder Skuespillerne at improvisere: "Jeg går op til trækatederet og åbner skufferne. Her ligger papirer, skoleskemaer og kridt. Hov! Der faldt en sammenkrøllet seddel ud under skuffen! Hvad mon det er? Nåh, det er et kærestebrev fra en der hedder Karen. Har I en Karen i denne klasse hr. Inspektør?" Nu kan Instruktøren tage dette brev med i sin fortælling, eller bruge det til at vildlede spilpersonerne med.

UNPLUGGED ROLLESPIL

AF LARS ANDRESEN & PALLE SCHMIDT

DER ER FORSKEL
AF LARS ANDRESEN

Heldigvis er der forskel på regelløst og regelbaseret rollespil. Forskellen er ikke bare tilstedeværelsen og fraværet af regler, men den ligger også i, hvad man ser som det underholdende i det spil man spiller, og hvad der lægges vægt på. Forskellen behøver ikke at skabe en konflikt mellem de to typer spil. Regelbaseret og regelløst har hver deres tiltrækningskraft, og de er let adskillelige, samt meget forskellige.

REGLER ER SJOVE

Jeg holder meget af at spille **Rolemaster** og **GURPS**. Jeg elsker fornøjelsen ved at have en spilperson som er så drønhård til at kæmpe med langsværd, at han er en ren Lancelot. Vi kan spille kampe på mange timers varighed, og når slaget er vundet, har jeg måske ikke et eneste sår (hvis altså jeg var heldig og terningerne var med mig), men tolv fjender er faldet for mit sværd.

Eller måske når jeg at skyde de tre narkoforbrydere før de overhovedet får trukket deres våben, fordi jeg har en helvedes god *fast draw skill* og er en bedre skytte end **Martin Riggs fra Lethal Weapon**, og rullede 97 på crit-tabellen.

Og grunden til at jeg finder det underholdende er, at det er okay for mig at være så sej, fordi det er blevet legaliseret gennem et system. Jeg har rullet mig frem til succesen af mine handlinger, og jeg har kæmpet for at have en sej karakter.

Hvis en spilmester havde fortalt mig, at jeg nåede at trække min Beretta og skyde alle tre forbrydere inden de reagerede, ville jeg måske synes at det var sejt nok, men det ville være hans fortjeneste og ikke min. Det var så at sige ham, som havde bestemt at det lykkedes, og ikke MINE terninger og MINE skills. Uvisheden om hvordan kampen vil gå kan være utroligt nervepirrende. Hvis min spilmester tog beslutningerne kunne det stadig blive flot, men ikke på samme måde spændende og uforudsigeligt.

DET ER SPÆNDENDE UDEN REGLER

Samtidig elsker jeg også at spille regelløst rollespil. At beskrive sin spilperson med ord, i stedet for med terninger. Sætte sig ud over systemernes og terningernes begrænsning. I det regelløse rollespil mærker jeg for alvor den frihed der er i rollespil, når jeg ikke behøver at bekymre mig om, om jeg nu synes at min *dexterity* er god nok til at hoppe over den mur, og at jeg har 68.5% chance for at klare det. I regelløst rollespil er det historien der afgør om jeg hopper over muren eller ej, for det er min spilmester der bestemmer om det lykkedes, og han gør hvad der er bedst for spillet. Det er hans historie, og han skal forsøge at få den til at glide

Samspillet mellem spilmester og spillere er mere fremtrædende i regelløst. Her bliver alle nødt til at være enige om hvad det er man vil, for spillerne bliver ikke begrænsede, så det gælder om at gå efter et fælles mål med spillet. I regelbaseret er det systemet og ens *stats* der afgør hvad man kan og ikke kan. I regelløst sætter man selv de begrænsninger, og forstår man den kunst kan regelløst blive fantastiskt. Pludselig flyder det hele smukt afsted, uden at blive afbrudt af irriterende terningekast og kiggen op i kedelige tabeller. I regelløst fortæller man bare en historie uden forstyrrende elementer man kan gemme sig bag.

DEN STORE FORSKEL

Regelløst og rollespil med regler er to forskellige ting. I regelrollespil er reglerne med til at gøre oplevelsen underholdende. I regelrollespil er der REGLERNE og ROLLESPILLET og begge elementer er morsomme og spændende. I regelløst er der kun ROLLESPILLET og det sætter nogle helt andre krav til spillere og spilmestre. Man kan ikke få glæden og fornøjelsen fra begge typer spil på en gang, for hvis man tilsætter en smule regler til regelløst er det ikke mere det spil, som det var engang, og fjerner man alle reglerne fra et system, jamen så er det altså ikke et regelbaseret system mere.

Kan man lide at spille med regler, så skal man endeligt gøre det, og synes man at det er meget sjovere uden det element, så er det også fint, så længe man er enige og afklarede om, hvad det er for en type spil at man skal til at spille.

ROLLESPIL "UNPLUGGED": TERNINGER ELLER EJ? AF PALLE SCHMIDT

Jeg læste engang en grafitti, hvor der stod: "Sex gør ondt!". Nedenunder var der skrevet: "Så gør du det forkert". Der er ligeledes folk, der mener, at terningerne begrænser rollespillet. Så gør de det forkert.

Jeg har altid betragtet rollespil lidt som legen i skolegården: "Bang Bang, du er død!" "NÆH, jeg er ej!" - som dommer/spilleder skal du mægle i sådanne situationer, og det er s'gu ikke altid nemt, hvis man derefter skal have skyld for at være uretfærdig. Så er det lettere at kunne henvise til nogle regler og terningeslag.

Reglerne definerer spilpersonens styrker og svagheder. Det er et holdepunkt, men ikke en lovsamling. Sund fornuft og fornemmelse for, hvad der vil være bedst for historien, er de vigtigste redskaber i rollespil.

■ *Rollespil er ligesom "røvere og soldater". Men det er ikke sjovt, hvis man ikke skiftes til at lægge sig ned og spille død!*
Malik Hyltoft, dansk spildesigner

Regler og terninger ER en kunstig form for retfærdighed. Man ved jo godt, at spillederen snyder, men man stoler på, at han gør det til spillets fordel.

Som spilleder bestemmer jeg graden af succes eller fiasko udfra terningerne. Jeg vil styre historien i den retning jeg finder bedst - UDEN at blive draget personligt til ansvar for spilpersonernes fiaskoer eller modstandernes svineheld.

Som spiller giver terningerne mig en fornemmelse af at have en chance, selv hvis tingene går helt galt. Jeg er ikke overladt 100% til spillederens luner.

I mange "terningeløse" scenarier optræder mere eller mindre vellykkede forsøg på at beskrive styrker og svagheder med sære definitioner. Hvad er pointen i, at fjerne terninger og regler, hvis de erstattes af noget ligeså besværligt?

Terningerne er et redskab til upartisk konfliktløsning. Det er en måde hvorpå spillederen kan dele og herske, uden at folk føler sig uretfærdigt behandlet. Hvis det udelukkende er op til spillederens fantasi at afgøre konflikterne, favoriseres de samme 2-3 dygtige rollespillere ofte - på bekostning af de "halv-sløve".

Det er en tung byrde, der hviler på en spilleders skuldre, hvis han udover at styre historien også skal dele succeserne ligeligt mellem spillerne. Men med terninger kan spillederen fralæggge sig ethvert ansvar for spillernes "missere", og han kommer ikke til at diskriminere nogen.

Samtidigt kan spillederen, bag sin skærm, uddele tæsk til dem, der har fortjent det, uden at skulle undskylde eller bortforklare det. Et enkelt overrasket blik på de nyrullede terninger efterfulgt af: "Han ramte s'gu!" fjerner enhver mistanke om uretfærdig behandling. Det var jo ikke spillederen der "bestemte", at Brians kriger fik hug - det var terningerne...

■ *Dice are drama!*
Mark Rein·Hagen, amerikansk spildesigner

Terningerne kan også tilføje en kamp den uforudsigelighed, der gør den rigtigt spændende. Den kæmpestore araber med den kæmpestore kniv, der rammer ved siden af 8 gange i træk! Et banalt terningeslag kan dreje konflikten i en helt ny retning, og give spillederen inspiration til det fortsatte forløb. Hvordan kan man opleve den samme intense følelse af, at ens liv hænger i en tynd tråd, hvis ens skæbne er overladt helt og holdent til spillederen? Stoler man så meget på hans dømmekraft, eller er han nogle gange lidt uretfærdig?

Eksempel:
Med giftpilene fygende om ørene kaster Carsten Cliffhanger sig over kløften i et heltemodigt spring. Når han over eller ej? Det er alene DIN beslutning. Hvis han falder er det DIN skyld. Hvis han når over, har du så forfordelt Carsten fremfor de andre i gruppen? Castens våde hundeøjne stirrer på dig. Gruppen venter i åndeløs spænding. Klarer han det? Når han over, men bliver ramt af en giftpil undervejs? Hænger han fast med fingerspidserne, eller lander han elegant på den anden side? Carsten, rul en terning!!

■ *Regler i rollespil er ligesom den der korkplade man fik udleveret i svømmetimerne. Man kan sagtens svømme uden, men den er meget rar at have, hvis man bliver træt i armene...*
Palle Schmidt, selvbestaltet teenage-idol

FEDE ALFRED MED OG UDEN FILTER

AF PAUL HARTVIGSON

Jeg kører rollespil som hybrid mellem regler og regelløst. Spilpersonerne kan sagtens forbedre deres evner udfra, hvad der sker i terningløse scener. Jeg skeler til evner når jeg beslutter, hvem der skal have spor.

Terningslag er praktiske, men de skaber ofte et upersonligt filter mellem spiller og spilperson. Gennemførte beskrivelser giver oplevelser uden filter.

SITUATION (FRA CALL OF CTHULHU)

Barney Starr er en falleret revisor, der er stukket af efter at "have set noget". Opdagerne **George** og **Mike** opsøger hans kontor i en lejekaserne i New Yorks slum. Barney har også lånt penge af de forkerte. **Fede Alfred** - indkræver for underverdenen - leder efter ham. Han vil rigtig gerne stikke en revolver op i nakken på vore helte og få et par svar.

VERSION EET: MED REGLER.

I går op af den snavsede trappe til anden sal, hvor der ligger kontorer. Slå et Spot Hidden.
[Mike klarer sit slag.]

Du bemærker en fed mand, påfaldende elegant i tøjet. Han drikker fra en håndvask lidt før Barneys kontor.
[Mike hilser på manden, der siger han venter på tandlægen i kontoret ved siden af. George slår et Psychology for at regne ham ud. Det klarer han ikke.]

Den fede vender sig om og går. I går ned mod kontoret. Så hører I en stemme bag jer: "Hænderne op. Og vend jer om langsomt."
[Mike fortæller at han vender sig hurtigt og trækker sin pistol. Der følger nu en voldsom scene med mange terningslag.]

Dette er et eksempel på regelmisbrug. Mike og George gennemskuer Fede Alfred afhængigt af tilfældige terningslag. Så bliver det også nemt at ty til terninger og forsøge livsfarlige løsninger.

VERSION 2: UDEN REGLER

Med ren beskrivelse kan du (Spillelederen) skabe en mere intens oplevelse:

I går op af en dunkel trappe. Nogle snavsede børn larmer på vej ned forbi jer. På gangen anden sal ligger en række snuskede kontordøre. Der kommer højrøstede stemmer ud fra bag en af dem. I fanger ordene "..fandenma for dyrt...". En tyk mand rejser sig som I nærmer jer. Han går over til en håndvask og bøjer sig dovent ned for at drikke. Han har nydelige håndsyede sko, iøvrigt.

(**NB: et spor.** Han passer ikke ind i omgivelserne. At give hentydningen svarer til at lade spillerne lave et check på en evne. Børnene på trappen og skænderiet skaber stemning, og virker som "camouflage" for Fede Alfred.)

[Mike siger at han ser nærmere på manden.]

Han har en stor diamantfing på venstre hånd. Han drejer hovedet og jeres øjne mødes...". (her kniber du øjnene sammen for at se lidt ondsindet ud - men kun et øjeblik. Det er istedet for at lade spillerne slå Psychology-evne.)

Den tykke mand rejser sig, slukker for vandet. "Ved d'herrer om Dr. Smith kommer snart?".
[Mike ryster på hovedet.]

Den fede trækker på skuldrene. "Nå jeg kan ikke vente længere." Han går ned mod udgangen.
[Mike og George fortsætter.]

(Du hvæser:) "Hænderne op. Og vend jer om langsomt."
[Hvis Mike vil trække og skyde nu, kan han ikke falde tilbage på terningslag. Han drejer sig og griber efter sin pistol:]

Du kaster dig til siden og griber efter pistolen som du vender dig. Den fede har en Smith & Wesson rettet mod dit bryst. Dine fingre rører lige præcis skæftet på din Luger. Hvad gør du?

UDEN FILTER

Uden at bruge terninger kan du give spillerne chancen for regne Fede Alfred ud. Mike's spiller ved at nu er det ham og dig - ikke terningerne - der bestemmer om han skal smage bly. Uden filteret kan spillerne indsuge død og fare direkte. Mike's **spiller** kan mærke sine fingre på pistolens ru skæfte.

Hvad gør du?

BLACK JACK BATTLE WAGON

I det 41. århundrede er galaxen rød af blod. Den guddommelige kejser og hans tapre Space Marines står som et spinkelt bolværk mod Kaos' hærskarer. Gigantiske krigsmaskiner slagter tusinder af modstandere på ærens mark, men selv Tech-præsternes fantastiske maskiner kan ikke holde evigt. Nogle gange må man klare sig med, hvad man har.

BAGGRUND

Skrevet af Christian P. K. Sørensen.

Model bygget af Rasmus Rasmussen.

Fotografier af Rasmus Rasmussen.

En Black Jack Battle Wagon er et sært syn at skue. Det er en kampvogn der er bygget af hvad der end måtte være for hånden, og udseendet kan variere meget ligesom dens våbensystemer sjældent er helt efter specifikationerne. Den benyttes oftest kun hvis der absolut ikke er andre muligheder, men er ofte yderst effektfuld, netop fordi fjenden ikke regner med den som en mulighed. Den har fået sit navn efter dens opfinder: "Black" Jack Jericho.

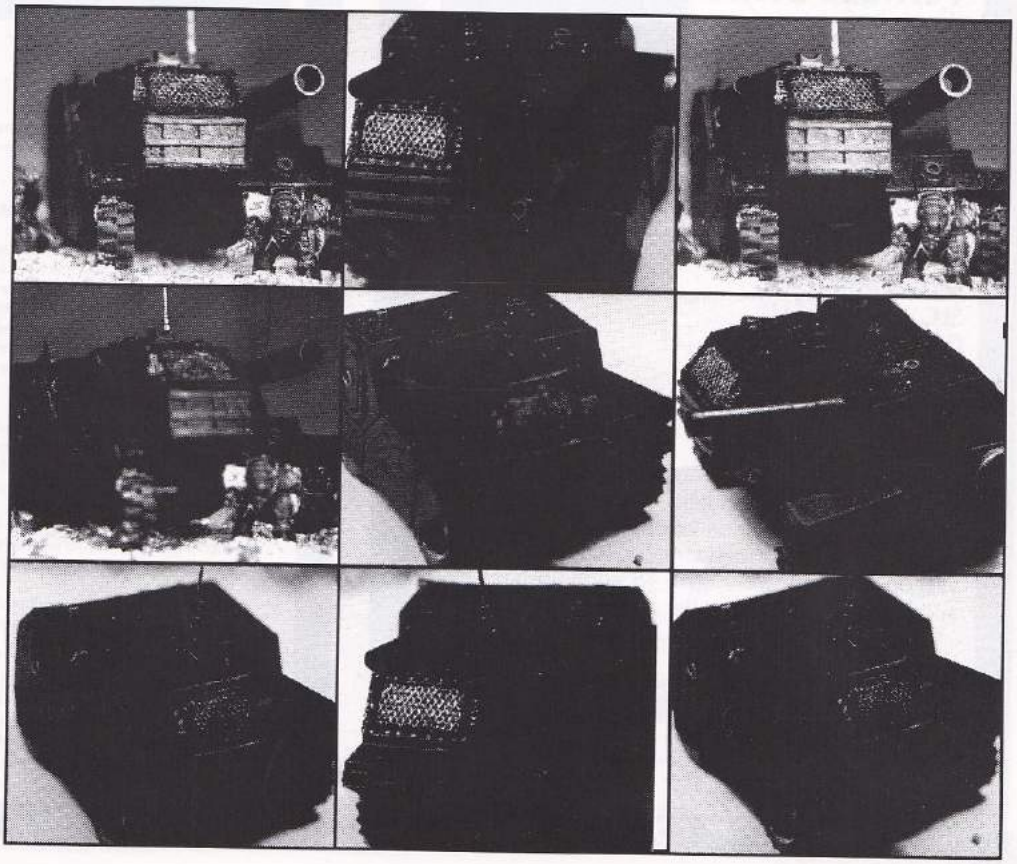
I 34 døgn havde "Black" Jack Jericho og hans legion af tapre Blood Angels holdt stand mod de tilsyneladende uendelige hærskarer der blev kastet imod dem. Forskanset i et gigantisk raffinaderi, havde de kastet bølge efter bølge af grønhudede orker tilbage, og var forberedte på at kæmpe til sidste mand. Orkerne var ude efter de store mængder brændstof der var at finde i raffinaderiets underjordiske tanke, og hvis de fik fat i det ville de være ustoppelige. Hvis Black Jack Jericho blot havde haft nogle ubeskadigede Rhinos, predators og Land Raiders tilbage havde han haft god brug for brændstoffet selv, men det havde han ikke. Uden om raffinaderiet lå alle hans kampvogne som udbrændte, sorte silhouetter der mindede om skeletter fra gigantiske fortidsdyr. Kampene havde været hårde og en efter en havde kampvognene givet op. Nogle manglede bare larvefødder, andre havde fået ødelagt kanonerne eller motoren.

Mens han fortvivlet gik sin daglige runde blandt tropperne så han to Space Marines der forsøgte at reparere deres rustning med dele lånt fra de af deres våbenbrødre der ikke ville have brug for dem igen, slog det ham: Hvorfor ikke forsøge det samme med vragresterne. Så ødelagte var de heller ikke.

Ugbuz, orkernes Warboss, var sikker på at i dag var sejren hjemme. Hans tapre orkboyz var udmattede efter en lang belejring, men nu var det slut. De tåbelige marinere kunne umuligt holde til flere tæsk. Med et brøl sendte han sine sidste boyz afsted i et hovedkuls angreb. "Yaarghk!!!"

Da orkerne var så tæt på at lugten af dem var næsten umulig at udholde, gav Black Jack ordren, og ud mellem de mange forkullede vrag, rullede de mærkværdigste krigsmaskiner galaxen endnu havde set. Stykket sammen af hvad som helst der virkede, lignede de noget der var bygget af et barn. Men det var de ikke.

Godnat og sov godt.



ET PAR ORD FRA JØRGEN CLEVIN

- Skabelon-arket limes fast på et stykke pap af passende tykkelse og delene klippes ud. Der bukkes efter de stiplede linier, og klippes efter de fuldt optrukne.

- Kroppen (nr. 1) bukkes i form og fuges sammen langs kanterne med skolelim. dernæst følger højre side af førerhuset (nr. 2), for- og bagskærm til højre side (nr. 3 og 4) og for- og bagskærm med kanontårn til venstre side. Til sidst limes disse dele sammen, og så er selve grundmodellen egentlig færdig. Herfra kan man gå sine egne veje, eller man kan hænge på lidt endnu.

- Stykkerne mærket "6" er panserplader til at klistre på venstre side af tanken. Du kan nemt selv konstruere panserplader til andre områder. Nummer 7 og nummer 8 passer på toppen af tanken og gør det ud for en låge. Det er nr. 8 der skal øverst... Du kan evt. selv lave flere låger til andre steder på tanken.

- Kanonerne er lavet af en gammel filtpen der er savet til med en løvsav og limet på med skolelim. Antennen er lavet af filtpennens spids, mens nettet på førerhuset kommer fra fars værktøjskasse. Hjulene er fra den støvede kasse med lego. For at de ikke skal se alt for nye ud, har vi filet lidt på dækkene. Lim tanken fast på en lille klods eller lignende som er ca. 2 cm tyk. På denne klods limes hjulene fast. Giv lillebror en skruetrækker, en hammer og en gammel udslidt radio, båndoptager eller et andet stykke kasseret elektronik, og kort efter har du masser af små, mærkværdige dimser som bare venter på at blive limet på tanken som udstødningsrør, våben eller hvad man ellers kan finde på. Slip fantasien løs.

- Når din tank skal males, er det bedst at begynde med at grundmale hele herligheden i en dækkende farve - hvid er oplagt, da de fleste andre farver træder langt flottest frem oven på hvid.

- Når først grundmalingen er helt tør, er du klar til at male tanken i dine udvalgte farver. Husk på at den er bygget af alle mulige forskellige rester, så det er oplagt at male sektioner af den i totalt afvigende farver. Good luck!

BLACK JACK BATTLE WAGON

VEHICLE DATA

CREW:
1 DRIVER
2 GUNNERS

RAM VALUE:
STRENGTH 7
D12 DAMAGE
-5 SAVE

MOVEMENT:
SLOW SPEED: 6"
COMBAT SPEED: 14"
FAST SPEED: 19"
TYPE: WHEELED

VÅBEN:
En **autocannon** og en **lascannon**. Begge kanoner har et meget begrænset field of fire på kun 90°. Lascannon'en kan for en yderligere pris på +15 point være udstyret med targeter. Black Jack Battle Wagon'en kan for yderligere +5 point udstyres med autolaunchers med frag eller blind granater.

VÅBEN DATA:

Våben	Range Short/Long	To Hit Short/Long	Str.	Damage	Save Mod.	Armour Pene.	Special
Autocannon	0-20/20-72	— —	8	D6	-3	2D6+8	Sustained Fire 1D
Lascannon	0-20/20-60	— —	9	2D6	-6	3D6+9	

POINTS COST: 80

DAMAGE TABLES

D6	Location	Armour Front	Side/Rear
1-2	Wheel*	16	17
3-5	Hull	18	21
6	Cannon*	18	18

* rammer den/det der er nærmest angriberen

D6 WHEEL DAMAGE TABLE

1 Hjulet er skadet, men fungerer. Battle Wagon'en kan kun bevæge sig ved Slow Speed resten af spillet.

2-5 Hjulet bliver sprængt af. Battle Wagon'en bevæger sig ude af kontrol i den næste turn, og bliver så hvor den er for resten af spillet.

6 Hjulet s,prænges af og Battle Wagon'en ruller ude af kontrol rundt. Vraget stopper D6" væk i en tilfældig retning. Hvis der står nogle i vejen for den, tager de D6 hits med -2 save modifier. Rul en D6 for alle ombord i Battle Wagon'en. De bliver dræbt i ulykken på 4,5 og 6. Overlevende må forsøge at komme ud efter normale regler.

D6 HULL DAMAGE TABLE

1-3 En kæmpe eksplosion sprænger hul til mandskabsrummet. Rul en D6 for alle ombord. De bliver dræbt på 4,5 og 6.

4 Motoren eksploderer og dræber alle ombord. Battle Wagon'en kastes af eksplosionen rundt og ender pegende i en tilfældig retning. Herfra kan den ikke bevæges yderligere.

5 En gnist tænder Battle Wagon'ens benzintanke der eksploderer og dræber alle ombord. Det brændende vrag bevæger sig ude af kontrol i næste turn og eksploderer så. Alt inden for 3" af den tager skade som hvis ramt af en heavy flamer.

6 Ammunitionen eksploderer. Battle Wagon'en eksploderer og alle ombord dør. Alle inden for 3" tager D6 Strength 10 hits med en -3 save modifier.

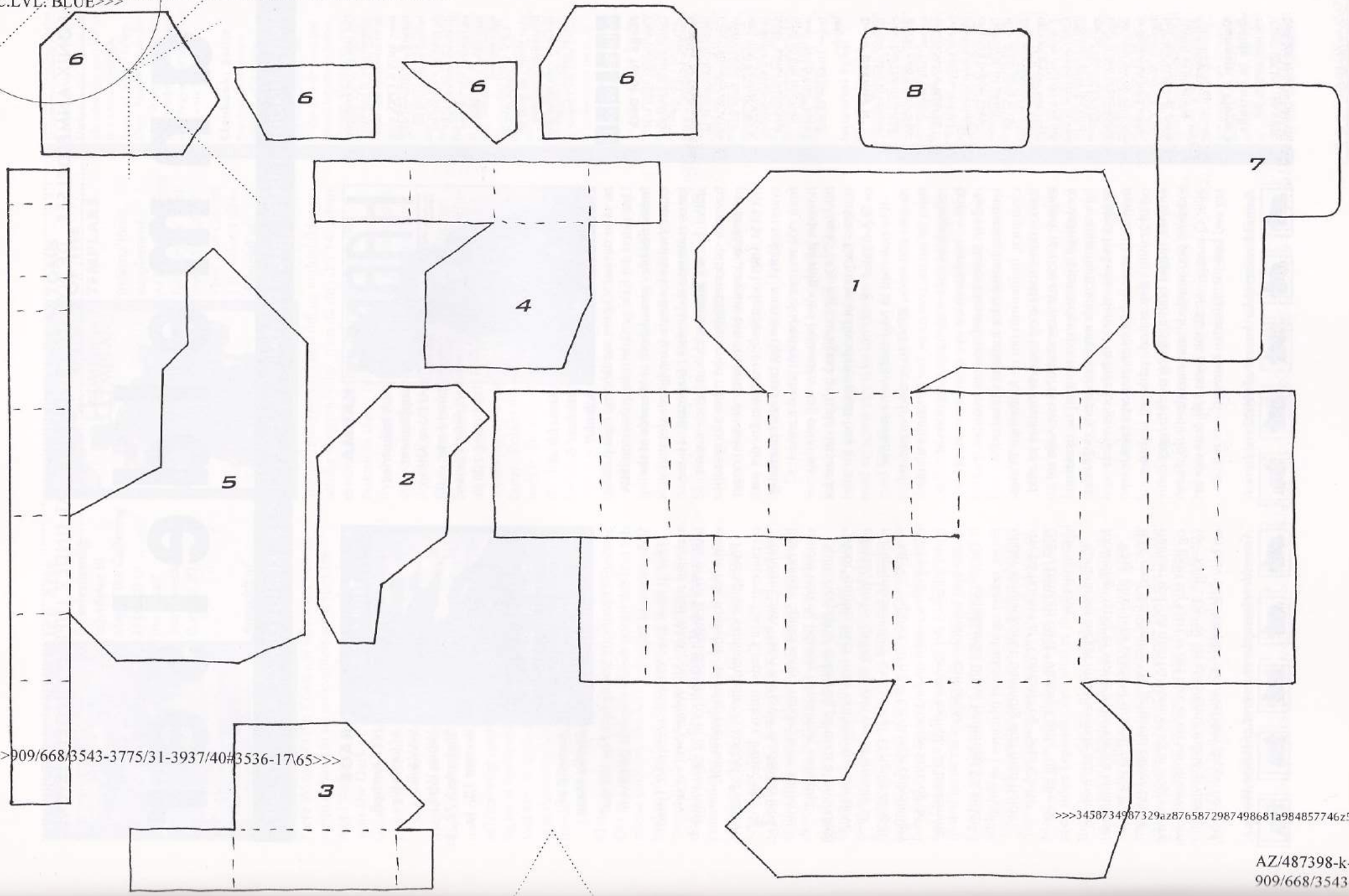
D6 CANNON DAMAGE TABLE

1 Våbnet er skadet og kan kun affyres hvis du først slår 4 eller over på en D6.

2-5 Våbnet ødelægges og kan ikke benyttes resten af spillet.

6 Våbnet ødelægges og eksplosionen forårsager et flashback ind i førerrummet. Slå på Hull Damage Tabellen for at bestemme effekten.

TECHNICAL READOUT/SCHEMATIC>>>
>>>A254/1/1-7
DEPT. SEC. Z-999/K
SEC.LVL. BLUE>>>



>>>909/668/3543-3775/31-3937/40#3536-17\65>>>

>>>3458734987329az876587298749868la984857746z5236

AZ/487398-k-4
909/668/3543-37

anmeldelser

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

Det skal på det kraftigste understreges at hverken de to anmeldelses-redaktører, **MGS & CPKS**, eller **FØNIX**-redaktionen som helhed er ansvarlig for de enkelte anmeldelser, da disses indhold helt og holdent står for den specifikke anmelders egen regning.

LÆS: Vi påstår ikke at vi er enige i alt hvad de forskellige anmeldere skriver – men heller ikke at vi er uenige....

white wolf

Mage Tarot Deck 250,00

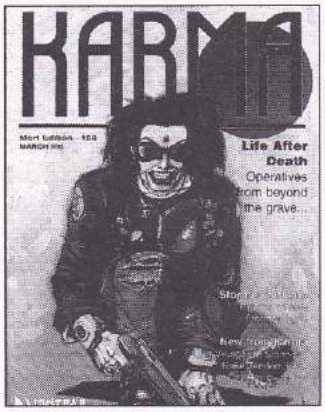
Efter Vertigo Tarot kort sættet med illustrationer af Dave "I am God" McKean, og Giger-sættet med illustrationer af, ja, Giger, kommer nu White Wolf's Mage Tarot kort sæt, med illustrationer á la dem fra Mage-produkterne. Sættet inkluderer også en lille bog fyldt med "symbolske" fortællinger. Hvad det så end betyder...

Dark Destiny II 200,00

Ja, den måtte jo komme... Efter deres fænomenale succes med horror-antologien, Dark Destiny, smider White Wolf nu i bedste Hollywood-stil efterfølgeren, der meget originalt hedder Dark Destiny II, på gaden. Som sidste gang er der atter promenente horror-personligheder som Poppy Z. Brite (hvis du ikke har købt hendes Love In Vein antologi, så er det fandme på tide - ikke nok med at den er overbebyrdet med sex og vold: den er også fyldt med voldelig sex!), Nancy A. Collins, Rex Miller og andre. Et klart hit til familiefødselsdagen!

Outcasts: A Player's Guide to Pariahs 150,00

For først gang er der nogen der tør - og gider - beskrive hvordan det er



KARMA

SLA Industries supplement.
Af Dave Allsop, Jared Earle, m.fl.
Nightfall Games.
154 sider, 200 kr.

Anmeldt af Michael G. Schmidt

Ja, så er det her. Og det var fandme også på tide. Lige siden det halv-geniale rollespilssystem **SLA Industries** blev genudsendt af **Wizards of the Coast**, hvilket for første gang gjorde det muligt for os isolerede stakler her i Danmark at købe spillet, har jeg åndeløst chikaneret de Københavnske spilforretningen med mine aldrig-stoppende forespørgsler om "hvornår der kom noget nyt til SLAIIIJJ Industries". I mange måneder var svaret negativt, men en dag brød lyset pludselig frem - og en træt ekspedient smed Karma i hovedet på mig med beskeden "tag den - og bliv væk!". Og jeg kan ligeså godt slå det fast fra starten - Karma er et decideret must-buy for alle os SLA-freaks!

Ikke nok med at Nightfall-fyrene serverer næsten 120 siders RENT baggrunds-materiale (som de smarte fyre de er, har de samlet alt det rollespilstekniske materiale i bagenden af bogen), heriblandt tre nye racer, et interview med Hr. Slayer himself, tips om hvordan man lettest (og hurtigst) for forhøjet sin security clearance, insider-info om de forskellige TV-netværk - deres fordele og bagdele (hvilket jo altid er godt at vide når man skal til at overveje de forskellige lejemorder-sponsorater) og usædvanlig mange flere, vildt interessante ting. MEN det er også lykkedes dem at få hele bogen til at fremstå som en publikation, der rent faktisk ser ud til at ville være at finde på Mort. Layoutet er syret, meget blad-agtigt og underbygger den extreme pop-prægede stemning (tænk I-d, Face eller Q magazine). Så det eneste jeg kan sige er: tag ved lære, R. Talsorian Games!

Anmeldereksemplar leveret af WotC

RAGE

NYT Kortspil.
Af forskellige WW-folk.
White Wolf.
Starterdeck 72,- kr.
Booster 18,- kr.

Anmeldt af Merlin Mann

Strategi? Diplomati? Snedig list? Næ, nu skal der fa'n-full moon-frenzy-mig slås på tæven! Velkommen til Rage...

Efter at have lavet Vampire-kortspillet, **Jyhad** sammen med WotC, har White Wolf nu selv lavet et nyt kortspil baseret på et af deres højtestimerede rollespil - nemlig **Werewolf**.

Hver spiller sammensætter et kobbel af varulve, og placerer "Sept Cards" (udstyr, evner, etc) og "Combat Cards" (kort der giver skade) i to forskellige bunker. Spillet kører i runder, hvor spillerne smider kort og udfører handlinger samtidigt.

Spilkonceptet er enkelt og på trods af en indlagt "Moot"-runde, hvor man kan stemme om sjove effekter, drejer spillet sig kun om at smadre så mange modstandere som muligt. Et rigtigt øl-spil!

MEN... - spillet vil have for mange oplysninger med på de i forvejen uoverskuelige kort, og de tjæner alligevel det samme formål - at bestemme hvilke kort varulven kan bruge.

OG... spillebordet bliver lynhurtigt kaotisk! Evner, udstyr og skadekort placeres i et virvar under varulvekortet. Samtidig skal man holde styr på bunker af "Combat" og "Sept Cards", oveni bunken med "Victory Cards" og alle de specielle kort.

Kortene ser meget imponerende ud, men de forskellige typer er svære at kende fra hinanden.

Rage giver ikke plads til strategi og det flyder ikke med det samme. Til gengæld bliver det et muntert spil, når man har vænnet sig til svaghederne og gjort sig klart at det blot er en sofistikeret form for "Krig". Det er en glimrende måde at dræbe en halv times tid på - trist med den slappe udførsel.

Anmeldereksemplarer leveret af White Wolf

ICE AGE

En selvstændig udvidelse til Magic: The Gathering
Wizards of the Coast
Starterdeck 70,- kr.
Booster 20,- kr.

Anmeldt af Sanne Pedersen og Mette Finderup

Kære Wizard of the Coast - vi vil meget hellere vente et halvt år på en kvalitets-serie som **Ice Age** i stedet for at blive holdt hen med små-serier som **The Dark** og **Fallen Empires** (som vi set i bakspejlet er ret bitre over at have anmeldt for pænt i gamle numre af Fønix).

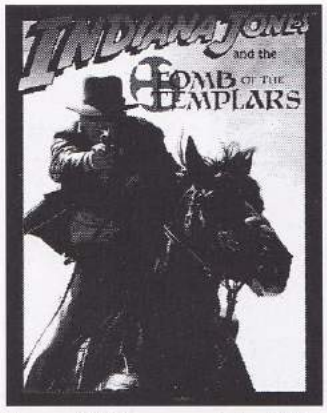
Så kom den endelig, den nye udvidelse til **Magic-the-neverending-Gathering**. Wizard of the Coast lægger op til at Ice Age, en stor serie med over 300 forskellige kort, skal kunne spilles selvstændigt uden de gamle magic-kort; formentlig for at nye kortfreaks også skal have en chance. Ved kun at spille Ice Age sidder vi med den nostalgiske fornemmelse fra dengang, vi kun havde 5-6 virkelig seje kort.

Spillet har fået ry for at være lidt sløvt i forhold til de mange nye Magic-kloner, der popper op. Det er i nogen grad imødegået ved at indføre en masse småkort, der som sideeffekt giver lov til at trække ekstra kort. Derudover har man smidt meget hårde **enchantments** ind i serien. De er dog ikke reelt spilforvridende, da den nye regel, **cummulativt upkeep**, sørger for, de kun er i spil, så længe der er mana nok til at fodre de griske formularer med.

Der lægges i stadig højere grad op til, at man spiller flere farver. Mange kort støtter den pågældende farves "nabofarver", og her opstår den skævhed, der får Ice Age til at kikse som selvstændigt spil. Kombinationen af hvid/blå er simpelthen for stærk. Det er de suverænt stærkeste flyvefarver i serien, og de er samtidigt så gode venner, at mange af kortene derudover samarbejder. Især rød synes nu ladt lidt i stikken. Goblinoiderne har fået endnu flere bang-kort, og endnu flere uintelligente og krysteragtige slægtninge. Efterhånden ser det ud som om, man bliver dum af at spille rød...

Som selvstændigt spil er Ice Age måske uheldigt, men Ice Age virker også som en ny udvidelse til Magic, og som udvidelse er **sættet det mest namsede siden Legends**. Som altid er illustrationerne i top. Der er kælet for fiktionsteksten på kortene, og serien har både de fede sjældne kort, som du vil give din lillebror for, men også mange common kort, som faktisk er enormt spilbare. Enkelte gamle travere er blevet genoptrykt med nyt billede: Du risikerer at drukne i endnu flere beskyttelsescirkler, men på den anden side har du chancen for at få din helt private **Icy Manipulator**.

Anmeldereksemplar leveret af WotC



TOMB OF THE TEMPLARS

Indiana Jones supplement.
Af Ken Cliffe, Greg Farshtey og Teeuwynn Woodruff.
West End Games.
126 sider, 180 kr.

Anmeldt af Christian P.K. Sørensen

Tempelridderne var i den tidlige middelalder en utrolig magtfuld elite, men da de i det 14. århundrede måtte flygte fra Frankrig forsvandt de i historiens tåger. Tilbage er kun legenden om de frygtindgydende riddere, veteraner fra korstogene, og deres kostbare skatte som de hjembragte fra det Hellige Land. Ingen ved hvor de søgte tilflugt, men overleveringen nævner både Norge, Spanien og Skotland som tempelriddernes sidste skjul, og Skotlands højland er netop hvor dette supplements første eventyr finder sted. Edinburgh, Robert the Bruce og en gammel kirke indgår alle som elementer i Indiana Jones and the Tomb of the Templars, der er ganske godt fortalt. Den lider dog af en mangel på ordentlige bad guys (de er næsten allesammen tilfældigt lejede bøller) og et klimax med for lave ambitioner.

Indiana Jones and the Druids Curse fortsætter spillernes oplevelser i Storbritanien. Adolf Hitlers store interesse for det okkulte har ledt en gruppe nazier på sporet af en talisman fra svundne tider. Samtidig er en gruppe arkæologer - der i blandt spillerne - i gang med en udgravning af selv samme skat: Head of the Morrigan. Det fører dem ind i et eventyr med spioner, lede nazier, druider, forbandelser og masser af tyk tåge.

Det sidste eventyr: Indiana Jones and the Sword in the Stone handler (selvfølgelig) om jagten på kong Arthurs berømte sværd Excalibur. I præcis den rigtige Indy-stil, starter eventyret med en scene der ikke umiddelbart har noget med handlingen at gøre. Igen er der nazister på spil men eventyret er også rigt på brudstykker af Arthur-legenden. Hadrians Mur, Glastonbury Tor og den abdicerede kong Edward VIII spiller alle ind i handlingen og det er nok samlingens bedste eventyr. Flere af plot-elementerne er tydeligt lånt fra the Last Crusade, og det føles passende og hjemmevant.

De tre eventyr er meget ens i deres opbygning og tematisk passer de meget fint sammen. Fælles for dem er, at man før selve eventyret får en grundig og meget inspirerende gennemgang af legenderne som eventyret bygger på. Beretningen om de mægtige tempelriddere, Robert the Bruce, kong Arthur, Excalibur og specielt druiderne er virkelig guf for scenarieforfattere. Dette er faktisk det absolut bedste materiale i bogen og heldigvis har det også fået plads derefter.

Bogen er ikke genial - men den er god.

Anmeldereksemplar leveret af West End Games

100,00

at være en udstødt i de forskellige World of Darkness-spil. Denne bog går i detailjer med Vampire Caitiffs, Werewolf Ronin og Mage Hollow Ones. Resultatet kan kun være skræmmende *[eller pinligt dårligt - men det er vi jo begyndt at blive vant til ... - Michael]*.

Clanbook: Setite

Når man snakker om solen ... så skal man i hvert fald ikke forvente at finde små solskinshistorier i denne klanbog, der omhandler de (med god grund) berygtede Setites. Slanger, slanger, og flere slanger. Og så er der garanteret noget om slanger.

60,00

Borderlands 4

Til gengæld kan jeg kun udtrykke min dybeste respekt for at White Wolf har tilranet sig licensen til at producere de fantastisk seje Borderlands noveller. Oprindeligt ment som et alternativ for up-and-coming forfattere, der ikke havde tid til at stå i kø foran forlagene og vente på at Stevie King eller Dean R Koooooontz døde, så der blev plads til at udgive deres eksperimenterende materiale, har Borderlands mere drejet sig over mod at alle de etablerede forfattere står i kø for at blive indrulleret. Men, men, men... Borderlands bøjer sig ikke - og du vil med garanti ikke kunne genkende mere end 3-4 forfatternavne ud af de 20-25 stykker der pryder indholdsfortegnelsen. Se, det er hvad jeg kalder en kvalitetsgaranti!

150,00

Immortal Eyes: The Toybox

Sig mig, hvordan kommer de op med disse navne? Udødelige øjne - legetøjsæsken?! Helt ærligt, White Wolf, nu synes jeg sgu I er for langt ude. Nåh, videre i konteksten. The Toybox er det første supplement til Changeling: The Dreaming - og også det første i Immortal Eyes trilogien. Hvis alt går vel - og White Wolf holder hvad de har lovet - vil dette supplement **som noget helt nyt** være en blanding af en novelle og et rollespilsscenarie. Øh, er det mig der er tungnem, eller er det ikke hvad de hele tiden har gjort? Vampire-bøgerne er sgu da fyldt med novelletekster, og de oversvømme praktisk talt Wraith, Mage og Werewolf. Nej, en rigtig nyhed ville være et rollespilsscenarie der ikke er en novelle. Se - det ville være innovativt!

rotten

På grund af en overvældende læserstorm fra Ronni's fanklub bringer vi atter en forklaring på de forskellige rotte-angivelser.

½ Rotte
Det argeste slam, end ikke værdig til rottefoder. Stjernerne må ha' været meget gavmilde eftersom man overhovedet har anmeldt dette produkt i bladet. Bør mærkes med en speciel advarselsmærkat.

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

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

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

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

3 Rotter
Så begynder det at ligne noget. Over standard – afpudset og gennemarbejdet. Men ikke det mest innovative man set.

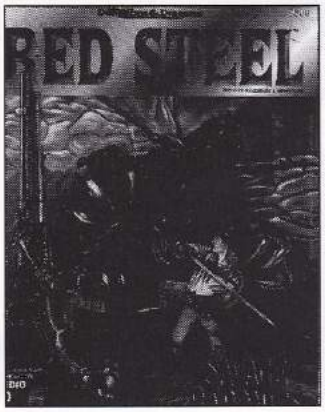
3½ Rotter
Flot, velgennemtænkt med et strejf af nytænkning.

4 Rotter
Her er man på vej mod noget stort. En laber lille pakke, der sætter mit mundvand igang.

4½ Rotter
Sender næsten alle andre produkter til fuld tælling.

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

I næste nummer vender vi (forhåbentligt) frygteligt tilbage. Og, ja, på det tidspunkt skal vi nok lave en komplet nyheds-liste og ikke bare den afstumpede, potensløse tekstbid som har promineret i dette og sidste nummer. Ikke flere blanke spalter! Ja, det lover vi. Ama'r. Jep. Helt sikkert. Er der plads til mere tekst, Christian?



SAVAGE BARONIES

Supplement til AD&D Red Steel kampagnen.
TSR.
Box, 180 kr.

Anmeldt af Martin S. Winther

Savage Baronies er det første supplement til Red Steel. Savage Baronies er beskrivelsen af de baronier der udgør rygraden af de koloniserede områder. De ialt 9 Baronier beskrives, med stor vægt lagt på magtfulde personer og de diplomatiske forhold de enkelte baronier imellem. Derudover er der en fyldig gennemgang af områdets historie, interessante områder og helt særlige fænomener.

Til selve grundhæftet hører der et scenariehæfte med ét scenarie, et farvekort over regionen samt en samling plancher med pregenererede karakterer og handouts til scenariehæftet.

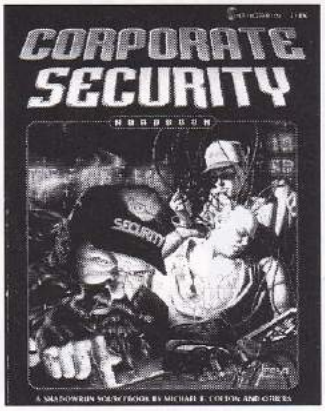
I sin stil minder Savage Baronies meget om de hedengange Gazetteers. Godt og læsbart materiale, nemt at anvende og arbejde med. Hele historien bag er interessant og velskrevet, og tidslinien og de særlige træk der gør Savage Baronies til noget anderledes, er godt gennemarbejdede. De få regler der er med, er rent funktionelle og hæmmer på ingen måde spillet. Specielt fænomenet der er kendt under navnet "The Red Curse" er temmeligt fedt. Det rykkede ihvertfald i mine gamle grå rollespilsceller. "The Red Curse" er en ældgammel forbandelse der rammer tilfældige der både fysisk og psykisk bliver forandret. Dem som overlever får også særlige magiske evner. De forbandede er ilde set af deres egne folk, så derfor prøver mange at kurere eller ihvertfald forsinke forbandelsen. Det eneste kendte middel er stoffet *cinnabryl*, et mineral der af samme grund er blevet umådeligt kostbart og roden til mange stridigheder og dueller. "The Red Curse" indbygger dynamik og spænding i kampagneverdenen.

Iøvrigt medfølger en CD, denne gang udelukkende med stemningsmusik, og den er faktisk udmærket. Dog har den svært ved at hamle op med blot et middelmådigt "rigtigt" soundtrack.

Scenariehæftet er et typisk, standard TSR scenaire. "En såret kriger kommer ridende, og hendes sidste ord er..." For tyndt!

Alligevel tager scenariet sidste stik hjem, fordi den underliggende historie har stort set alle elementer af episke helte, mystiske ruiner og en grum skurk og det hæver Savage over mængden af TSR mainstream. Som en overbygning på Red Steel, eller som kildemateriale kan Savage Baronies godt gøres til en udfordrende legeplads.

Anmeldereksemplar leveret af TSR Lmt.



CORPORATE SECURITY

Shadowrun-supplement!
FASA Corp.
160 sider, 200 kr.

Anmeldt af Mattias Stuven

Opbygget som materiale man skal forestille sig er lavet i 2055, er bogen enkel og letforståelig, men hvornår bryder FASA med den stil de selv har lagt for vejen?

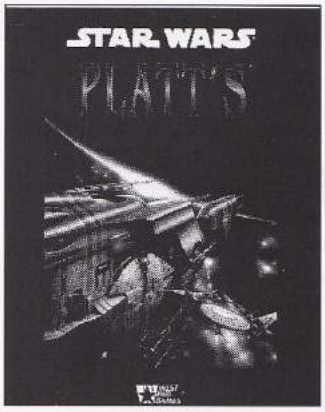
Selve bogen er opdelt i 3 afsnit, det teoretiske og historiske perspektiv på virksomheders sikkerhed, et katalog for udvalgte Ares produkter anno 2055 samt informationer til GM'en om de spilmæssige detaljer. Første afsnit indeholder også et kort uddrag af en sikkerhedsvagts dagbog for at illustrere hvad det egentligt er der foregår bag de lukkede døre. Indrømmet at man lærer en smule om logikken bag placeringen og brugen af sikkerhedssystemer, men efter at have læst de mange sider føler man at der meget overflødig information. F.eks. at "menneskeskabte barrierer kan bestå af forskellige materialer". Nå så det kan de...

De udvalgte produkter rangerer fra det totalt bizarre til almindelige nye våben. Meget af dette er noget almindelige spillere aldrig vil komme i nærheden af, fordi det er så dyrt og fordi det er sjældent de vil kunne anvende det til noget. Medmindre man lige står og mangler en Ares Sentinel Drone Storage System (en bygning til opbevaring af drones!!) eller en TR-55T Traveller VTOL (Vertical Take-Off Lift).

Af væsentlig større interesse er en ny opfindelse kaldet Fat Bacteria. Man kan enten bygge den ind i vægge eller i net. Som navnet antyder er det en bakterie der er substantiel nok til at den har en Astral nærværenhed. Og som magikere allerede ved kan man ikke passere igennem levende materiale når man er i det astrale rum. SHIT! udbryder straks alle magikere i Shadowrun og med rette, fordi dette kan for første gang hindre adgang eller indespærre astrale væsener i lukkede rum. Der er dog stadig en del filosofiske og tekniske aspekter der forbliver uløst, hvilket jeg vil lade læseren filosofere over. Kombineret med de nye Fiber-Optic Image Links som sikkerhedsmagikere kan anvende for at kaste spells igennem over mellemlange afstande er det hermed blevet betydeligt farligere for magikere generelt. Heldigvis er det både yderst sjældne og dyre systemer.

Jeg tager hatten af for opfindelsen af disse to systemer. De må virkelig have brainstormet for at opfinde disse Mission Impossible gadgets. Men man kan mærke at de er ved at presse de sidste safter ud af ekstra udstyr til Shadowrun verdenen.

Anmeldereksemplar leveret af CEE



PLATT'S STARPORT GUIDE

Star Wars-supplement.
Af Peter Schweighofer.
West End Games.
160 sider, 250 kr.

Anmeldt af Christian P.K. Sørensen

I en galaxe fyldt med små, luskede rumhavne hvor de heldige bliver snydt og de uheldige bliver skudt, er det godt at have **Platt O'Keefes** meget personlige guide ved hånden. Hun har set mere end de fleste og kender til alle de lokale skikke og særheder. Hvis du gør dig noget håb om at lave lidt forretninger under din mellemlanding på Ryloth eller tror at du lige skal se dig lidt om i de berømte Kuat Drive Yards, så er bogen ligefrem uundværlig. Platt har samlet alle informationer om 7 vidt forskellige rumhavne, og krydret dem med sine egne betragtninger, og det er der kommet en særdeles brugbar bog ud af.

Umiddelbart henvender den sig mest til spillederen der gerne vil gøre lidt mere ud af de mange mellemlandinger på diverse planeter. Selvfølgelig kan man bare springe alt den slags over, men det er nu ret underholdende at se spillerne finde på de værste søforklaringer til toldagenten. Problemet er bare at alle dine Imperialske toldagenter meget hurtigt bliver ret ens, og ligeså dine spilleres løgnehistorier. Hvad gør den ene rumhavn forskellig fra den anden? Prisen på brændstof? Tolderens grundighed?

De 7 havne i Platts Guide er meget inspirerende. Hvert eneste afsnit starter med en underholdende gennemgang af hele ankomst proceduren: fra man hopper ud af hyperspace og til man er sikkert igennem samtlige toldere og importregler og står på gaden udenfor rumhavnen, men her stopper Platt ikke. Hun kan fortælle om de bedste steder at hænge ud, hvem man skal undgå , hvem det er klogt at "smøre" lidt og hvordan man slipper uden om besværligheder med loven.

Ind i mellem alt dette er der masser af forslag til eventyr, nye rumskibe og racer, vejledende priser for reparationer og vedligeholdelse og sidst men ikke mindst er der nogle utroligt flotte illustrationer af Mike Vilardi. Vilardi vil nogle fans måske genkende fra hans arbejde på Dark Horse og tegningerne i Platts Guide bærer da også præg heraf. De er meget skitse-agtige, men han har en sikker sans for hvad der er Star Wars stilen. Ligemeget hvor dygtige mange af de andre rollespilstegnere er, så er de fleste af dem stadig semi-amatører - det er rart med en professionel.

Hvis du har brug for en saltvands indsprøjtning til dine spilleres rejser over hele galaxen, så er dette bogen. Flot, meget velskrevet og inspirerende. Sådan ser et godt supplement ud.

Anmeldereksemplar leveret af West End Games

PSYCHOSIS: SHIP OF FOOLS

NYT Rollespil.
Af Charles Ryan og John Fletcher.
Chameleon Eclectic Entertainment.
170 sider, 150 kr.

Anmeldt af Rasmus Rasmussen

Psychosis er et nyt rollespilsystem der bruger **tarotkort** i stedet for **terninger**. I Psychosis spiller du et almindeligt menneske, der desværre lider af mentale forstyrrelser. Det betyder at spilpersonerne opfatter verden i en syg og forandret udgave.

Bogen lægger ud med at forklare disse ting, og fortsætter med en færdigskitseret kampagne. Kampagnen hedder **Ship of Fools** og udspiller sig på et koloniseringsskib. Skibet har været undervejs i generationer, og der er opstået splid mellem befolkningen ombord. Onde ledere styrer befolkningen, udnytter dem og holder dem i jerngreb.

Spilpersonerne er piloter og navigatører som blev frosset ned for over hundrede år siden. De tøes op af rebeller på skibet, der håber på deres hjælp. Men spilpersonerne er ude af stand til at skelne ven fra fjende. Herfra udvikler historien sig.

Ship of Fools er ikke bare skrevet som introduktionsscenarie, men hele bogen lægger op til at du skal bruge det. Det er både godt og dårligt. Godt fordi det giver et godt billede af, hvordan spildesigneren havde tænkt sig at spillet skulle køre. Dårligt fordi der ikke meget mere at hente end det. Ship of Fools holder en acceptabel standard, men jeg synes ikke det udnytter spillets potentiale nok.

Reglerne er som nævnt baseret på tarotkort. Det fungerer ved at hver spiller har nogle kort, der kan bruges i forskellige situationer. Kortene viser spilpersonenens evner og færdigheder (der er ikke noget character-sheet i Psychosis). Den del af systemet fungerer fint. Men som spilleder skal du også holde rede på dine spilleres psykoser, og det kan virke temmelig forvirrende.

For det første oplever alle spilpersonerne tingene forskelligt. Det vil sige, at alt skal beskrives forskelligt for hver spiller. Tit er heltene så langt ude, at de befinder sig i deres helt egen virkelighed, hvor de ikke engang kan kommunikere med de andre spilpersoner. For at gøre det mere kompliceret følger der et sjovt diagram med bagerst i bogen. Det skal du bruge for at se hvor psykotiske spilpersonerne er, for jo mindre psykotisk du er, des tættere kan du komme på virkeligheden.

Men det er også det der er fascinerende ved Psychosis. Til forskel fra de fleste andre horrorspil, så er det ikke vejen til galskab der er interessant, men derimod galskaben selv. Jeg synes Psychosis er et spændende og inspirerende produkt at læse, men jeg ville ikke selv spille spillet.

Anmeldereksemplar leveret af CEE

REGNSKABETS TIME

en læserundersøgelse

Fønix er ikke vores personlige dagbog - hvis ingen gider at læse vores blad, gider vi ikke lave det. Derfor vil vi gerne vide, hvad I kan lide og hvad I afskyr i Fønix, så vi kan lave et blad, I vil blive ved med at læse.

Lad os høre din mening om de to seneste numre af Fønix. Kopiér nedenstående spørgeskema, udfyld det og send det til FØNIX c/o Mikkel K. Sørensen, Nørre Allé 19D, 1. 224, 2200 KBH N. Ronni belønner de bedste/sjoveste/hårdeste besvarelser med TSR romaner og andre godter fra rottehullet (intet XXX-materiale - sorry...).

VEJLEDNING
Vi vil gerne have din vurdering af alle artikler i de to seneste numre af Fønix. Du skal blot give hver artikel fra 1 til 5 "rotter" - nøjagtigt som vi gør med vores anmeldelser. Derudover må du meget gerne skrive nogle ekstra kommentarer til artiklerne. Hvis der ikke er plads nok i skemaet, skal du bare vedlægge et brev. Desuden vil vi bede dig skrive dit navn og adresse, samt besvare nogle få spørgsmål. På forhånd mange tak!

DIN VURDERING AF FØNIX #8 (maj/juni 1995)

NYHEDER
Kommentarer:
SEMPER ARDENS
Kommentarer:
VANVID ER MAGT
Kommentarer:
CENTRALEN
Kommentarer:
HVEM SIDDER DÉR BAG SKÆRMEN
Kommentarer:
FROM RUSSIA WITH LOVE
Kommentarer:
IMMORTAL - temaanmeldelse
Kommentarer:
HESTEN KOM FRA VEST
Kommentarer:
BREVKASSEN
Kommentarer:
TROPICAL ZOMBIES
Kommentarer:
SPILTRÆF-ANMELDELSER
Kommentarer:
GALLERI v/ JESPER EJSING
Kommentarer:
UDØDELIGHEDENS PRIS
Kommentarer:
WARHAMMER QUEST
Kommentarer:
INDENFOR MURENE
Kommentarer:
PRETTY PENNIES
Kommentarer:
ANMELDELSER
Kommentarer:
ANDRE KOMMENTARER:

DIN VURDERING AF FØNIX #9 (august/september 1995)

NYHEDER
Kommentarer:
DE UDVALGTE
Kommentarer:
KASPERSEN & KOCH
Kommentarer:
CENTRALEN
Kommentarer:
SPILTRÆF-ANMELDELSER
Kommentarer:
GRÆNSER FOR FANTASIEN
Kommentarer:
THEATRIX - temaanmeldelse
Kommentarer:
DER ER FORSKEL
Kommentarer:
FEDE ALFRED
Kommentarer:
ROLLESPIL "UNPLUGGED"?
Kommentarer:
BREVKASSEN
Kommentarer:
EN ORKS BEKENDELSER
Kommentarer:
WH40K TANK
Kommentarer:
ANMELDELSER
Kommentarer:
ANDRE KOMMENTARER:

Vi har tænkt os at oprette et fast panel af Fønix-læsere, der skal bedømme fremtidige numre. Hvis du kunne tænke dig at være med, skal du sætte et kryds her [ ]

Hvor længe har du spillet?:
Hvilke spil spiller du mest?:
Er du som regel Spilleleder eller Spiller?:
Laver du selv dine eventyr?:
Hvad er det værste ved Fønix?:
Hvilke spil er dårlige? Hvorfor?:
Hvad skal der mere af i Fønix?:
Hvad er det bedste ved Fønix?:

Bruger du vores eventyr?:
Hvad synes du er godt rollespil?:
NAVN:_____
ADRESSE:_____
TELEFON:_____
ALDER:_____
Evt. KLUB/FORENING:_____

Noget for enhver smag

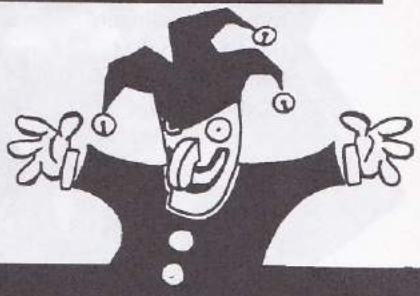
COMIX

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

Danmarks nestledste

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

COMIX
Gåsestræde 7
5700 Svendborg
Tlf. 62 22 36 58



MEDLEMMER SØGES!

ROLLESPILSFORENINGEN PANDORA
SØGER
FOLK DER SAVNER EN AKTIV
FORENING I KØBENHAVN
VI REGNER MED SNART AT HAVE
EGNE LOKALER OG
MANGLER NU KUN DIG

RING TIL PALLE SCHMIDT PÅ
3157 6635 FOR YDERLIGERE
OPLYSNINGER, ELLER INDBETAL 120 KR,-
FOR ½ ÅRS MEDLEMSKAB PÅ
GIRO 424-6667

FØNIX WANTS **YOU!**

SÅDAN GØR DU:

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

Det er stadigt billigt som ind i helvede at abonnere!
150 kr. for 6 numre – du sparer 10 kr. pr. nummer!

Overførsel fra Girokontonummer

Underskrift iht. underskriftsblad

Indbetaler

Meddelelser vedr. betalingen kan **kun** anføres i dette felt

ABONNEMENT ØNSKES FRA
FØNIX NR.: _____

Kroner Øre

Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i dette felt

+01<

GiroBank Indbetaling

Beløbmodtagers Girokontonummer og betegnelse

164-4793
Phoenix
v/ Christian P.K. Sørensen
Olufsvej 8
2100 København Ø

Postvæsenets stempel

Betalingsdato Betales nu

Dag Måned År Sæt X

s 4030 (10-94) Giro 759/5087

+1644793<

Kvittering

Beløbmodtagers Girokontonummer og betegnelse

164-4793
Phoenix
v/ Christian P.K. Sørensen
Olufsvej 8
2100 København Ø

Postvæsenets kvittering

Gebyr for indbetaling betales kontant

Kroner Øre

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

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

BIP™

Bog&idé Postordre

50% PÅ UDVALGTE GAMES WORKSHOP-PRODUKTER

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

Ring og bestil på TELEFON:
45870445
Mandag til fredag kl. 10-19

FAX og bestil:
45934145
Åben hele døgnet!

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

Bog&idé

Bog & idé Postordre	*Postbox 1054*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
E-mail:	*bobooks@aix1.danadata.dk*		
Bog & idé	*Lyngby Storcenter 54*	*2800 Lyngby*	*Tlf. 45 87 04 45*
Bog & idé	*Rødovre Centrum 116*	*2610 Rødovre*	*Tlf. 31 41 04 85*
Bog & idé	*Vestergade 59-61*	*5100 Odense C*	*Tlf. 66 11 40 33*
Bog & idé	*Rådhustorvet*	*7100 Vejle*	*Tlf. 75 82 05 44*
Bog & idé	*Kongengade 33*	*6700 Esbjerg*	*Tlf. 75 12 11 77*
Amager Bog & idé	*Amager Centret 103*	*2300 København S*	*Tlf. 31 54 36 66*
ClemensBro Bog & idé	*Åboulevarden 50*	*8000 Århus C*	*Tlf. 86 13 39 55*
Flensborg Bog & idé	*Stændertorvet 4*	*4000 Roskilde*	*Tlf. 42 35 00 08*
Nytorv Bog & idé	*Nytorv 1*	*9000 Ålborg*	*Tlf. 98 11 66 11*

FØNIX - EVENTYR MED KNIV I STRØMPEN