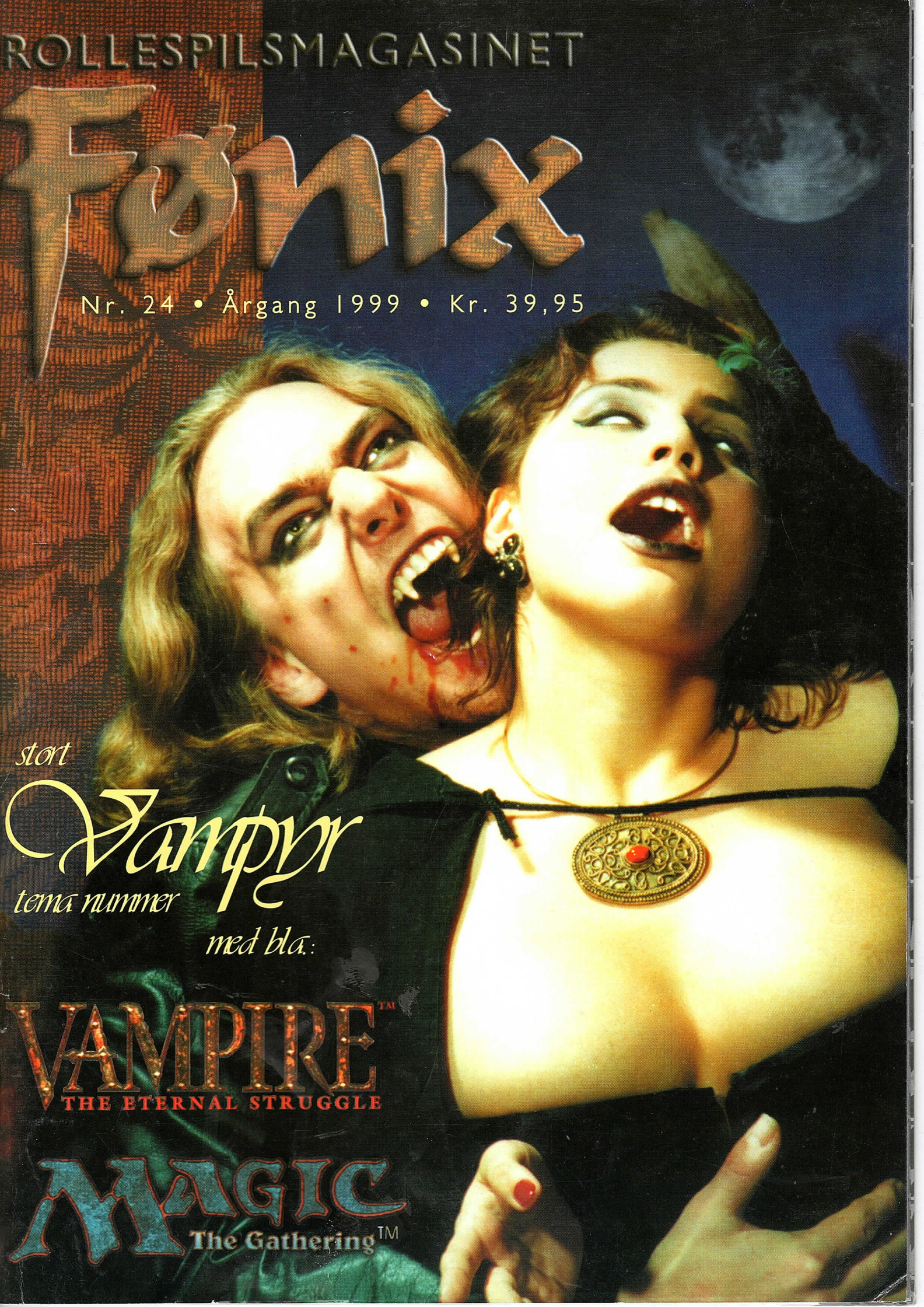
ROLLESPILSMAGASINET

Fønix

Nr. 24 • Årgang 1999 • Kr. 39,95



stort

Vampyr

tema nummer

med bla.:

VAMPIRE™
THE ETERNAL STRUGGLE

MAGIC
The Gathering™

A LEGACY OF
POWER
Worlds are torn apart and rebuilt at his command. He is Urza, the planeswalker.
At any cost, he will defeat the forces that have hounded him for centuries. Now he has found the means to destroy them.
That power can be yours with the Urza's Legacy™ expansion. Wield it.
February 1999
Available in:
60-card preconstructed decks
15-card booster packs
URZA'S LEGACY™
EXPERT LEVEL
MAGIC The Gathering®
Wizards OF THE COAST
MIDGAARD
www.midgaard.dk
E-mail: kundeservice@midgaard.dk
Kundeservice 32-96-66-29
Look for foil-finished premium cards randomly inserted in select Urza's Legacy boosters.
WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering, Urza's Legacy, the Urza's Legacy logo, the play level logos, the Magic: The Gathering logo, and the mana symbols (✱, ⚡, ⚙, ☽, ☠) are trademarks of Wizards of the Coast, Inc.

Leder

tema: Vampire

Nu er foråret endelig på vej - og med det et væld af arrangementer. Aldrig har kalenderen været så fuld af kongresser, livearrangementer, turneringer møder og seminarer. Der var engang, hvor det kunne lade sig gøre for én person på SU at tage til samtlige kongresser i Danmark i løbet af et år. Men den tid er for længst ovre.

Til gengæld er der noget for næsten enhver smag. Er man til seriøst, tværkulturelt arbejde i en international kontekst eller er man til råhygge, useriøsitet og elg-humor, så er der et arrangement, der passer. Men hvad får man ud af at komme til sådan et arrangement? Hvorfor i alverden betale sine surt opsparede lommepenge for at drage tværs gennem landet - bare for at spille rollespil, som man lige så let kunne have gjort hjemme i stuen?

Oplevelsen!

En af mine kloge venner sagde engang til mig: "De ting, du engang vil fortryde, er de oplevelser, du aldrig fik. Saml på oplevelser."

Derfor vil i hvert fald jeg igen i år bruge mine alt for få weekender på at samle mig oplevelser for livet.

Måske ses vi derude.

Sara L. Hald

Sara L. Hald
Chefredaktør

Chefredaktør/Ansvarlig: Sara L. Hald
Produktionschef: Søren Parbæk
Layout: Levende Layout Inc.
Netrotten: Netrotten
Liverollespil: H. C. Molbech
Kortspil: Mads Lunau

Illustrationer:
Inge Jessen, Sara Battrup, Det Levende... samt dem vi eventuelt har glemt - hvilket vi beklager...

Forside: Fotograf: Karlis Vase. Modeller: Tim Andersen & Selina. Make-up: Zafir Bæk. Stylist: Martin André. Retouch: Jan Roed.

Udgiver:
Sleipner - Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark.

Redaktionens adresse:
Brian Graversen, Spobjergvej 88, 4, 8220 Brabrand, tlf. 89 44 93 62

Abonnementsservice:
Carsten Jørgensen, Bårsevej 21, 2650 Hvidovre
Tlf: 26 15 56 31 (Søren Parbæk)

Annoncer:
Peter Bengtsen 86 24 76 67

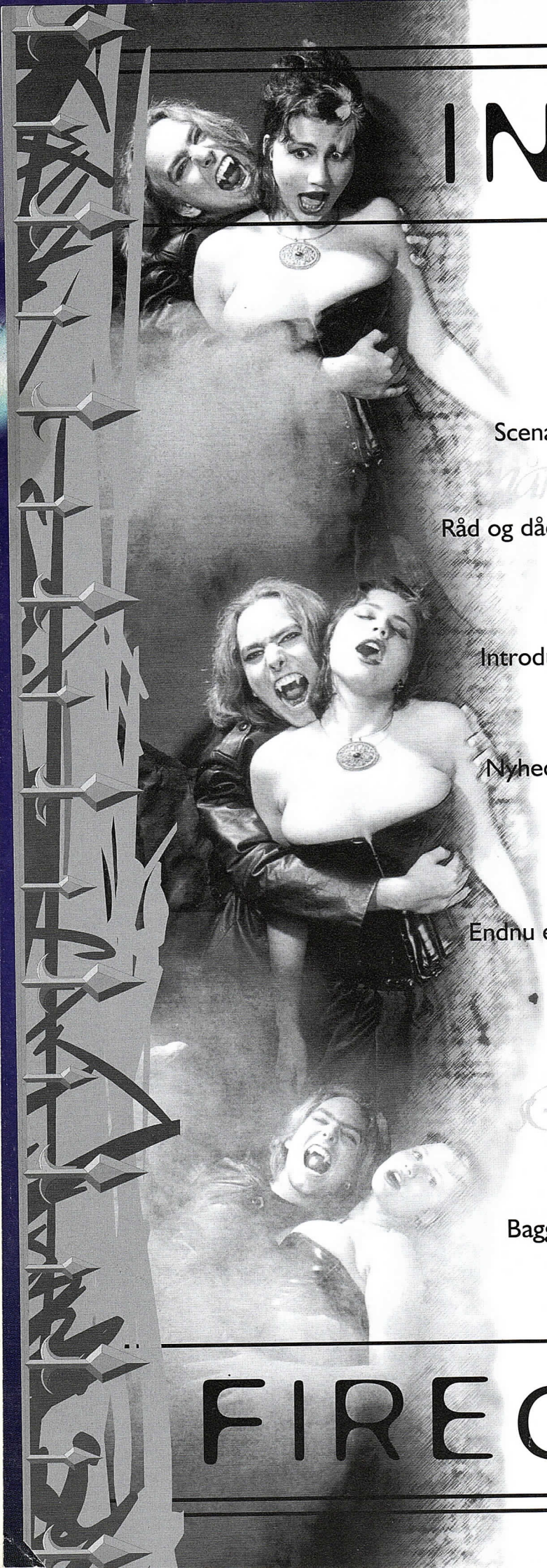
Tryk:
Hjørring Bogtrykkeri 98 92 03 02

Tak til:
Levende Layout's mor • Berit

Eftertryk, citat eller eller diverse fotografisk gengivelse kun tilladt ved udtrykkelig kildeangivelse og dato.

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

Fønix © Sleipner 1999



INDHOLD

netrotten 5
www. after.dark

cellen 7
Scenarieoplæg til en hurtg aften om spisebordet...

når du skal gribe natten 12
Råd og dåd - hvordan man får det bedste ud af en gang live Vampire...

et kortspil med bid i... 17
Introduktion til Vampire: The Eternal Struggle kort-spillet...

magic siderne 20
Nyheder, anmeldelser og andet fra Magic fronten...

kalenderen 21
Kongresser, møder og andre mærkedage...

magic konkurrencen 27
Endnu en chance for at deltage og vinde gode, solide præmier til de lyse sommeraftener...

Simon Say's 28
Vampire: The Masquerade scenarie...

Even better than the real thing 39
Baggrundsartikel - hvorfor er vampyren 90´ernes superhelt...

FIREOGTYVE

SQUEAK! Velkommen til Rottens hjørne af Nettet. Nattens emne er vampyrer, og jeg kan anbefale at du ruster dig med en nyere version af en browser, en MP3-afspiller, og RealAudio. Sluk lyset, læn dig tilbage i skærmens blege skær, tænd et sort stearinlys og start med at surfe til...

www.stitch.com/studioTun ind
vælg underlægningsmusik (kræver RealAudio) og følg min hale. Det er tid til at pile en tur på nettet.

Vampyrer. Man kan ikke komme langt på nettet uden at støde ind i Goths og Gothick bevægelsen, når man søger på vampyrer. Det er svært at overse at White Wolf helt sikkert har ladet sig groft inspirere her. Et kik på Goths og deres undergrundskultur kan findes på...

www.graveside.com/toc.htm:
Her er information om Gothick-bevægelsen og dens oprindelse. Mere information kan findes på...

www.darkwave.org.uk/faq/ag/
Graveside udmærker sig ved en helt anden ting: Her sælges ret fantastiske, obskure, eksperimenterende undergrunds horror/vampyr film, foruden soundtracks fra ovennævnte film. Du kan høre samples med RealAudio, eller surfe videre på deres linksside til andre horror-sites.

Men vi holder os til vampyrerne, og næste sted på turen bliver...

www.geocities.com/Area51/Chamber/7290/
Et nydelig site om vampyrer, der blandt andet indeholder et link til et klinisk kig på vampyrisme. Her kan man blandt andet kan se billeder af en hudsygdom der ligner vampyrbid på en prik. Her er også en liste over IRC chats, der beskæftiger sig med vampyrer. En hurtig rundtur gav ikke det store udbytte - folk snakker mere om kærester end om vampyrer, og på mange af dem var jeg helt alene. Måske et forsøg værd i de sene nattetimer. Her kan du også finde en god film- og litteraturliste med korte synopser - desværre er den ikke online.

Nu jeg er ved IRC-kanaler, så er ...

www.venger.com/vampire.htm
et kig værd, hvis du trænger til at chatte med ligesindede.

Det er hjemmesiden for den (påstået) ældste IRC-kanal med emnet vampyrer. Siten indeholder også en down-to-basics forklaring om hvad IRC er, og hvordan man kommer på, for dem der ikke har prøvet at chatte endnu. Jeg checkede #Vampire ud, men der var ikke så meget vampyr-snak, og mere en slået-op-med-kæreste situation. Folk virkede forholdsvist venlige (for IRC) og omfavnede ikke hinanden hvert andet øjeblik. Der var heller ikke nogen M56Horny. Det i sig selv lover jo godt.

Der findes mange, mange, mange vampyr-sites på nettet. Nogle er grimme, ubrugelige hjemmesider, og nogle ser mere professionelle ud. Efter min mening kan en af de bedre findes på...

www.vampyres-only.com
som er et flot layoutet site. Jo mere jeg surfer, jo mere værdsætter jeg folk der ikke har galoperende elge eller bloddryppende linier på deres sites. Her kan blandt andet finde et kæmpestort billedgalleri - som uheldigvis er specialdesignet til Nescape 4 og Internet Explorer 4. Til gengæld har de en gigantisk fiktion- og fakta litteraturliste med anmeldelser, og en god nyhedsside, hvor man kan abonnere på deres newsletter. På siten kan du også finde en grundig 'vampyr-FAQ' (bemærk den tåbelige flagermus:)

En andet (knap så pæn) site om vampyrer kan findes på...

users.wantree.com.au/~pentup/int2.htm
Hvis man kan udholde den beroligende midi-muzak mens man surfer på siten (MIDI skal DØ!), er den et besøg værd. Her er lidt for enhver smag - personligt blev jeg interesseret i Vampire Trivia, hvor det blandt andet afsløres at vampyrers overfølsomhed overfor sollys er en filmopfindelse. Check også Vidum Et Repertum ud for inspiration til scenarier. Hvis man kan lide Midi, er der også en samling lydfiler man kan høre online.

Vampyrer er for mange synonymt med World Of Darkness, så jeg tog et kort kig på WhiteWolf sider. De fleste kender sikkert www.white-wolf.com, men der er en blomstrende undergrund af folk, der lægger deres egne regelforslag og udvidelser ud på nettet. En af dem er...

www.sfcentral.com/vampire
som er et vældigt flot designet site. Den har WW's officielle stempel. Et kig overbeviste mig om at layoutet er bedre end indholdet, men der er blandt andet en fupvidenskabelig artikel kaldet Biology of the Vampire, og flere tekster om Thaumathurgy og dæmoner. Her kan også findes flere links til White Wolf sites. Check blandt andet Web of Darkness ud:

henuxsa.eas.asu.edu/~buckner/wod.html

Når man tænker på vampyrer, er det svært at komme uden om Anne Rice, så jeg pilede lidt rundt, og fandt...

www.webvoodoo.com/annerice
Her er en hjemmeside dedikeret til Anne Rice, som også indeholder en fanklub. Her kan man også finde links til 'Riceans' (hendes fans) overalt på nettet. Hvert år omkring Halloween samles hendes fans i New Orleans til stort vampyr-maskebal, så hvis du har penge til billetten kunne det måske være en interessant oplevelse (ligesom Trekkie-conventions).
Anne Rice har også indtalt

beskeder på en telefonsvarer (alt mellem 5 min til en halv time) som man kan ringe op og lytte til - hvis man vil betale taksten. For de netbehændige kan der findes online versioner af beskederne på siten. Vil du have mere Anne Rice, kan du surfe til...

www.arvlfc.org
som skulle være den officielle version. Her holder Anne Rice Vampire Lestat Fan Club til. Har du ikke fået nok, publicerer Rice også et online newsletter på...

earthsystems.org/~shay/commotion.html

En anden fin ting ved nettet er BBS (Bulletin Boards), og der er mange af slagsen. Prøv at tage et kig på

www.cybercomm.net/~ducky/wwwboard/wwwboard.html
Her findes et WWWboard om vampyrer. Det ejes af en flink entity ved navn Claudia, og indeholder en jævn blanding af spam, flame, info og folk der skændes.

Et andet ret underholdende BBS i en meget pænt layoutet form findes på...

www.pathwaytodarkness.com
Her kan både rollespillere, akademikere, og folk der mener de er vampyrer poste. For øvrigt kan et site, der beskæftiger sig med 'virkelige' vampyrer findes på...

www.geocities.com/Athens/Styx/4701

Udover BBS'et er Pathway to Darkness et rigtig fin site med et nyttigt indhold. Man kan læse vampyr-nyheder - for eksempel at Blade II er på banen, og hvad der sker med Buffy: The Vampire Slayer. Eller læse online prosa - jeg kan varmt anbefale A New Hunter In Town, som er ret underholdende. Der er også en chat (frames, ikke realtime), hvor jeg mødte et par flinke og velformulerede mennesker. Jeg kan anbefale deres artikel-database om vampyrer, og hvis du ikke har fået læsetrangen mættet kan du også finde adskillige klassikere som Dracula og Carmilla online her, foruden original poesi og historier skrevet af mindre kendte mennesker. Du kan også sende vampyr-Ecards, spille vampyr-krydsord, prøve vampyr-quizzen, eller surfe videre fra deres udmærkede links.

Der findes mange sites for Live-foreninger, men folk der ikke er en del af rollespils-miljøet holder også vampyr-træf i den store stil. Tag et kig på en engelsk site for vampyr-grupper og interesserede...

www.vein-europe.demon.co.uk
Her kan man komme i kontakt med vampyr-grupper i England og se hvornår de holder træf, og det kunne måske være interessant at dukke op til en af dem. Her er også henvisninger til butikker, der sælger vampyr-udklædninger og tænder.

Nu vi er ved vampyrtænder og kapper, så findes der faktisk steder hvor man kan bestille online, især hvis man er i besiddelse af et Visakort. Tag et kig på

www.nightmarefactory.com
Her holder et amerikansk firma til, og de har stort set alt hvad man nogensinde drømte om til sin udklædning. Her kan man blandt andet købe en hængende vampyr i fuld størrelse til at clipse i loftet, en flot kiste i fuld størrelse og selvfølgelig alt i hugtænder, makeup, blod, kapper og fulde kostumer. De tager Visa, fax, post og telefonkøb, så der er ingen undskyldning.

Check også...

www.cam.org/~java/ww
Her kan du købe officielle White Wolf smykker. Uheldigvis tager de ikke credit cards.

Når man siger vampyr, må man også sige kirkegård. De er skam også på nettet. Check

users.wantree.com.au/~pentup/cemlink.html.

Et fin lille site for kirkegårdslinks, information, historie, og billeder.

For en lille pause, glem ikke at checke:

www.gothic.net/~cossack/gothbabe.html
- Gothic Babe Of the Week:)

Det hænder ofte at man bruger underlægningsmusik til sit scenarie. Hvis du er træt af din CD-samling, så har jeg støvet et par steder med musik op, der er velegnet til mørke og dystre rollespil. Genren er DarkWave, Industrial, Gothic og en smule Metal. De fleste sites tilbyder smagsprøver online af deres musik.

members.aol.com/mortal6809
Et lille online-firma (US),der sælger DarkWave/Industrial titler.

www.coldmeat.se
Et rigtig fin site for det svenske industrial/darkwave firma Cold Meat Industry. Man kan downloade høreprøver fra siten, og jeg kan varmt anbefale den! under CMI's paraply.

www.hall-of-sermon.de
Mere Gothic end DarkWave.

www.eclipse.de
Stort, tysksproget site. Electronic/industrial label. Jeg kan anbefale Xenobyte og Velvet Acid Christ.

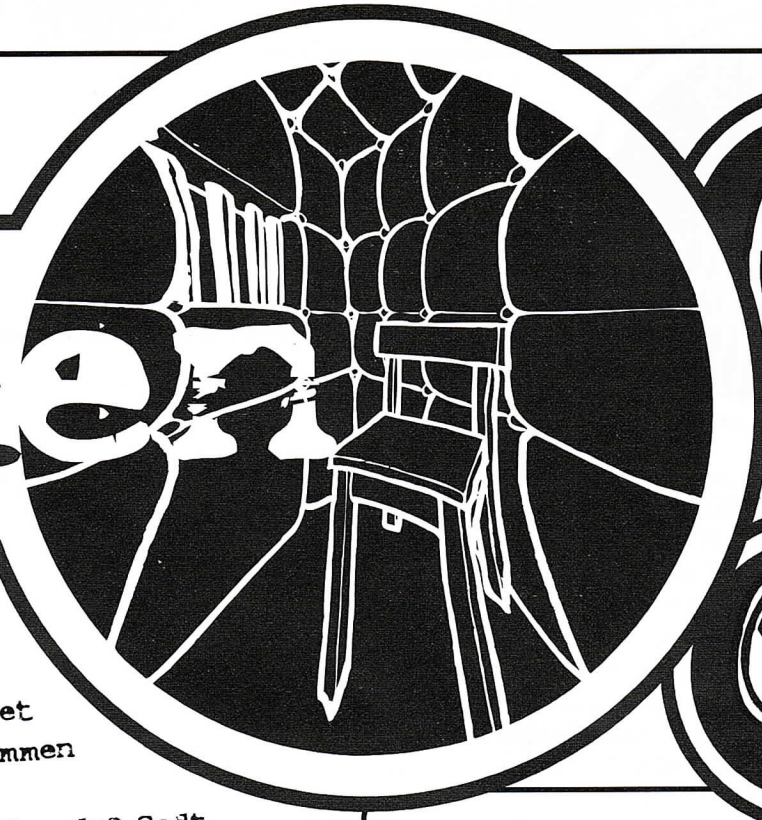
www.nuclearblast.de
Nuclear Blast. Mere metal end darkwave, men til gengæld kan man høre stereo-kvalitets høreprøver online.

Fik du nok? Er natten ung endnu, og stearinlyset ikke brændt ned? Så hop på en søgemaskine, for eksempel

www.altavista.com
og led selv videre. De er derude. De venter på dig. Jeg er ude af her.

SQUEAK!

Cellen



Velkommen til Cellen. Der er ikke noget at være bange for, kom blot ind. Luk venligst døren, det kræver reglementet. Tja, velkommen i vores polstrede hjem - maa jeg kalde Dem du? Godt. Er du en af dem, der skal studere vores "fordrejede" tankegang og ikke mindst "underlige" fantasier? Tænkte det nok - freudianer ikke sandt? Maa jeg faa en cigaret? Nej okay, det var en spøg. Naa, men vi skal sikkert bruge længere tid sammen, saa jeg kan lige saa godt fortælle dig nu, at jeg er skizofren. Og ham dér, han har tvangstanker om mordkomplotter - ja, det vil sige, ikke altid - for til tider tror han ogsaa, at han lever i en verden befolket af trolde - skørt ikke? Naa, men nu til sagen. Hvor skal jeg begynde`? øhhh et øjeblik! Kunne du ikke klø mig lige dér. Min tvangsjakke sidder nemlig lidt stramt i dag`.

Velkommen til Cellen, stedet hvor fantasien har frit spil. Paa disse sider vil der fra og med dette nummer blive trykt synopser, halvt færdige scenarier, bipersoner og forskellige skitser. Det eneste, der kræves er et minimum af plot, saa send trygt jeres sager ind til:

Jens Chr. Hoff paa Jens_Christian_Hoff@yahoo.com eller Søren Sørensen paa I_Tronic@hotmail.com

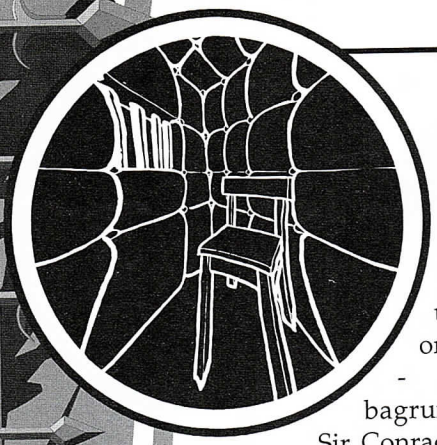
RITUALET

af S.S.

Genre: Pulpet horror (Call 1890)

Den spøgelsesagtige Remington træder ind i rummet. Han tørrer hurtigt sveden af sin pande, og kigger på lommeuret. 7.07 pm - syv minutter for sent. De, der er indkaldt til mødet, sidder i lænestolene, deres samtale er forstummet. Lampernes gasflammer hvæser. Kaminen æder langsomt træet i sit indre. Rummet er dunkelt, fyldt med cigarrøg. Remington lægger de hemmeligtstemplede dokumenter fra sig og vifter tjeneren ud. Med et anstrengt smil siger han: "Godaften d'herrer, jeg håber ikke, jeg har ladet dem vente for længe..."

Sådan starter det: En lille gruppe medlemmer fra den eksklusive mandeklub Trinity, besøges en aften af koloniministeriets advokat Remington. Medlemmerne er tidligere blevet



informeret om dette møde af Trinitys stifter (!), og de takkede alle - under disse omstændigheder - ja. "Sagens" bagrund er simpel.

Sir Conrad, der nyligt er hjemvendt fra Guldkysten, har indskrevet sig under det falske navn Welbourn, i Trinity (han har besøgt den enkelte gange) og er nu øjensynligt forsvundet.

Koloniministeriet har for måneder tilbage modtaget forskellige breve fra Conrad, som dengang bestyrede handelsstationen Bel-West i Afrika. De talte deres tydelige sprog: Årene i junglen, nedslagtningerne af de indfødte oprørere og malariaen har gjort Conrads syg.

Det sidste brev fortæller om, hvorledes Conrad i vildt raseri dræber stationens sekretær med 7 knivstik i ansigtet, tager alle økonomiske optegnelser med sig, og forsvinder sporløst ud i junglen (forfattet af Conrads efterfølger).

Nu er han altså, ifølge rygterne, atter i England. Der er gået 2 måneder siden det sidste brev blev sendt. Koloniministeriet ønsker de økonomiske optegnelser tilbage, og sagen skulle egentligt overlades til Scotland Yard.

Ministeriet lod sig dog imidlertid overtale af Trinitys stifter, den velhavende Neumann. Han ønskede ikke at rygterne skulle løbe og Trinitys navn derved besudles. Derfor bad han om 4 dage til at løse sagen "internt", og dem fik han.

Medlemmerne bliver briefet af Remington og sat på sagen. Plottet kører videre. Medlemmer drager ud til Conrads families gods, hvor de må foregive at være Conrads bekendte. De modtages af Conrads kone, der kan fortælle, at Conrad siden i forgårs er forsvundet. Efterforskningen starter. Spor og hemmeligheder dukker op. De har 4 dage så skal sagen være løst; uret tikker.

Hemmeligheder

Conrad brugte kontakterne i Trinity til at forfine sit okkulte eksperiment. Han havde set noget i junglen, noget han atter, igennem et ritual, ønskede at finde. Han vendte derfor hjem til England.

Natten til i går rev han sin søns sjæl af ud dennes unge drengekrop, og fortærede den. Ritualet skabte klarhed, og drengen blev gemt bort i tårnværelset (Han sidder fastspændt i en tvangsjakke i pulterkammeret, for han døde faktisk ikke). Conrad perverterede ved samme lejlighed familiens hund Vic med en væske, der forvandlede den til halvt dæmon. Den strejfer nu omkring i skovene. I familiekirkegårdens kapel skjulte han offerdolken og en del underlige notater. Conrad forsvandt i forgårs i skoven, opslugt af det væsen han fremmanede.

Andre hemmeligheder

(- bruges til forvirring eller fyld.)

Vandrehistorien om slægtens "mørke" led. Muligvis er tjenestepigen Mary (som Conrad har voldtaget), der er uægte barn af Conrads far dette "mørke" led. Hun er underbevidst muligvis en heks. Hun drømmer i hvert fald om den mørke sø, der ligger bag ved godset - søen hvor bæstet lever (!).

Desuden er François (husets overbetalte franske kok) pædofil og Marcus (gartneren) har betalt ham sin spillegæld tilbage ved at skaffe fattige børn fra byen.

Laura, Conrads kone, har en affære med overtjeneren - og hvad laver husets øvrige tjenere Robert og John egentligt ?

Spor

- Sønnens ånd der manifesterer sig, evt. som poltergeist eller igennem en lille spilledåse.
- Slægtsbogen.
- Conrads, Lauras eller Marys dagbog.
- Et symbol ridset ind i den store sten nær søen, der hvor Mary i løbet af den 2. Nat i drømme føres ned.
- Skygger i skoven - enten hunden eller Conrad.
- Marcus som prøver at glemme sine synder med opium.
- Hemmelighederne i kapellet.
- Og naturligvis Conrads hemmelige boks, der indeholder de økonomiske optegnelser. Osv.

Pointer

Bare brug ordinære skræmmemidler; Underlige lyde/bevægelser, små lys der vandrer ud i natten, uforklarlige hændelser og klassiske chok-effekter. Hen ad vejen skulle spørgsmålet om Conrads sindssyge gerne opstå: Er han virkelig gal og dybt sindssyg eller er han besat ?

Har hans indre dæmon overtaget ham? Kan han reddes, eller skal han - under opgøret - skydes ? Det er vigtigt, at spillerne finder det hemmelige kultrum under huset, og at de får et glimt af bæstet i søen. Forvir dem, hvis de føler sig sikre og overlegne.

MODGIFT

af JCH

Genre: Sci-Fi/Alien

De vågnede ved den ubehagelige summen, som anti-stase-medikamentetforårsagede i deres kroppe. Mens de langsomt gled frem af stasens tåger, kom virkeligheden atter i fokus. De lå endnu i deres staserør, frysende og oversået med elektroder.
Hvad FANDEN! De skulle være på jorden. De skulle ligge i bløde senge i korpsets rekreationsfaciliteter. De havde ferie. En velfortjent ferie efter den 2-årige turnus i rummet.
Men det var alt for klart at de endnu befandt sig ombord på deres skib, svævende et sted i det endeløse kolde mørke...
Sergenten var allerede på benene: "Kom så folkens, det er endnu en smuk dag i rummet! Vi har en nødsituation. Prioritet 1!"

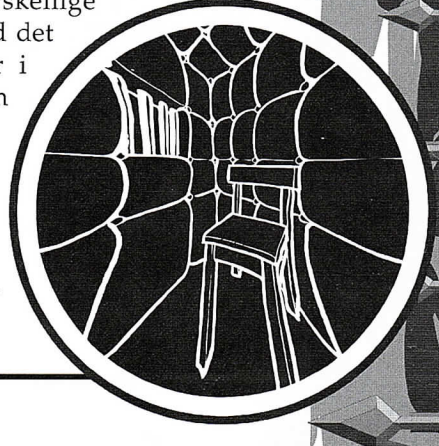
Gruppen af marinesoldater, der egentligt var på vej mod jorden, på vej mod orlov, er af regeringen blevet omdirigeret. Sergenten er som lederen af gruppen blevet vækket først og har udstukket ordrerne: Deres mission er at undersøge et drivende rumskib, der er dukket op i asteroidebæltet. Der er ingen signaler fra fartøjet og enhver langdistance-identificering er slået fejl. De skal bestemme hvorfor rumskibet driver og hvor det kommer fra.

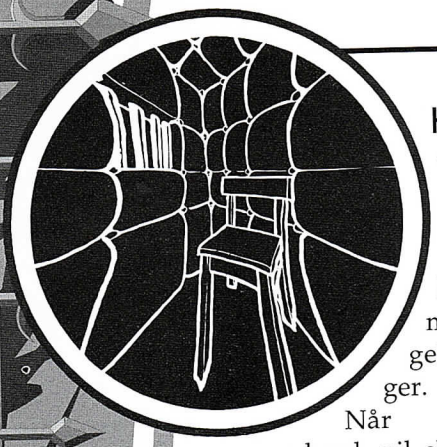
Militærskibet er endnu et par timer fra det forliste skibs position og tiden udnyttes til klargøring af udstyr og en del brokkeri over udsættelsen af deres ferie. Det eneste sergenten kan sige, er at de var det nærmeste skib.
Mens de langsomt glider nærmere på det andet skib, fortæller sensorerne at skibet virker delvist uden energi. Ingen signalkald bliver besvaret, computeren viser kun rummets baggrundsstøj.
Tættere på melder computeren pludselig at det drivende skibs affaldsgenvinding er ude af drift, og at skibet derfor med stor sikkerhed er oversvømmet at giftstoffer. Computeren ordinerer "anti-toksin" hver time ombord på det fremmede fartøj.
Eftersom det forliste skib heller ikke har noget fungerende radiofyr er det eneste, der kan identificere fartøjet, de store hvide bogstaver, der står hen langs skrogets sider: "H.M.S. Trinity" Computeren siger at det er et engelsk fartøj, bygget for 5 år siden på det amerikanske Orbitalværft. Skibet har indtil nu været indsat som fragtskib mellem en minekoloni og jorden, sidste kontakt, 1 måned, planmæssig radiotransmission.

Helt fremme ved det forliste fartøj kan ingen eksterne skader bestemmes, skibet ser intakt ud, og lysene bag de små glughuller er tændt.
En af soldaterne synes bestemt at han ser en skikkelse bag en af ruderne. Men den er hurtigt væk.
Det automatiske tilkoblings-system svarer ikke og de må foretage en manuel tilkobling med de store kroge, skibet er udstyret med.
Luftsluserne kobles sammen og trykket udlignes...

Hemmeligheder

De kære soldater kan nu begive sig ombord på H.M.S. Trinity. Hvad de ikke aner, er at de bliver brugt som pirater af deres egen regering. Skibet er ikke forlist på sin planmæssige rute mellem kolonien og månen, alle fejl og manglen på kommunikation simuleres af militærskibets computer. Mandskabet ombord på Trinity er i stase og opdager først at noget er galt, da militærskibet kommer tæt nok på. Da bliver de vækket af deres skibscomputer, og eftersom soldaternes computer aldrig sender Trinitys signalkald videre, antager fragterens besætning at der er tale om pirater, men kan ikke nå at starte deres motorer og begynder således at forberede sig på at blive bordet. Hvilket de også gør.
Kernen i misæren er at det anti-toksin, soldaterne skal tage hver time, i virkeligheden er et ekstremt avanceret hallucinogen som lader soldater se monstre hvor der ingen er. De vil derfor se andre mennesker som forvredne bæster. De ser imidlertid ikke alle det samme, og der vil derfor være mange forskellige bud på hvad det er der lurer i mørket. Som i virkeligheden blot er det forskræmte mandskab på fragtskibet.





Hændelser

Ombord på Trinty vil spillerne lige så stille blive konfronteret med de uhyggelige skabninger.

Når de kommer ombord, vil skibet være øde og forladt, ting ligger smidt rundt omkring (mandskabet havde travlt) og luftsluser er svejset sammen. Det hele giver et indtryk af at mandskabet har villet forsvaret sig mod et eller andet (ja, soldaterne). Lige så stille ser soldaterne glimt og skygger, hører ekkoer i de lange gange og skrig runge. Lad dem møde monstrene og lad det hele gå amok. Ved denne konfrontation skal en af soldaterne få sin automatiske medikament-injektor ødelagt (den anordning som automatisk sprøjter "anti-toksinet" ind i blodbanen) og lad dem også komme til den konklusion at mandskabet på fragtskibet er blevet inficeret med et eller andet (som naturligvis ikke er til at påvise) og at giftstoffet i luften er dødeligt og fører til en forfærdelig mutation.

Spillerne opdager så senere - cirka 2 timer efter angrebet - at den ene spillers injektor er ødelagt, og dermed er der lagt op til paranoia. Er han inficeret? Vil han blive ligesom dem? Kan vi stole på ham nu? Osv. Han får en manuel indsprøjtning og der bliver holdt øje med ham. Sergenten kan måske give en af de andre ordre til at skyde den "inficerede" hvis han skulle gå amok.

Spor

- Spillerne kan undersøge Trinitys computer og finde ud af der ikke er noget toksisk læk (først sent) og de kan finde kaptajnens log, som måske har optegnelser, der kan kaste lys over de virkelige hændelser.
- Måske finder de en suspekt mangel på beviser på at der skulle være tale om nogen infektion. Der skal her nævnes at soldaterne også ser eventuelt døde mennesker som muterede bæster (smart men spørg ikke hvordan det i det hele taget kan lade sig gøre).

Pointe

Spilleren, der ikke får hallucinogenet, vil begynde at se menneskenes sande form, først kun i glimt og siden helt tydeligt. Han vil tvivle og måske kunne overtale de andre til at prøve at finde ud af hvad der virkelig foregår.
Brug spillernes kendskab til genren, de vil forvente at der er noget skummelt og monstrøst i gangene og spil på denne forventning og brug de effekter, der hører til, byg det hele klassisk op indtil tvivlen indfinder sig. Måske betyder det at spillerne til sidst redder de sidste overlevende, måske finder de aldrig ud af at de bliver manipuleret, måske skyder de tvivleren. Måske modsiger de sig regeringens ordrer, måske ikke.
Hvis de gør, har de en skibscomputer, der er på regeringens side og vil gøre det svært for dem at vende hjem i live. Der er mange muligheder, eventuelt kan de også finde døden for mandskabets hånd, som jo blot forsvarer sig selv.
Regeringens plan er at spillerne skal udrydde besætningen og destruere skibet (for at skade en konkurrerende nation økonomisk).

Note

Hvis man er interesseret, kan man måske hente yderligere inspiration, idet ideen stammer ret direkte fra et afsnit af "The Outer Limits". Jeg kan desværre ikke huske hvad det hed. Jeg vil i øvrigt anbefale serien til alle der bryder sig om sci-fi - der er nogle ganske gode afsnit ind imellem.

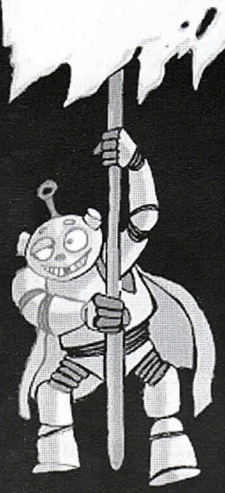
Netscape:

Back Forward Reload Home Search Guide Images Print Security Stop

Location: http://www.goblingate.dk/

GOBLIN GATE

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



Bestil på

www.goblingate.dk

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

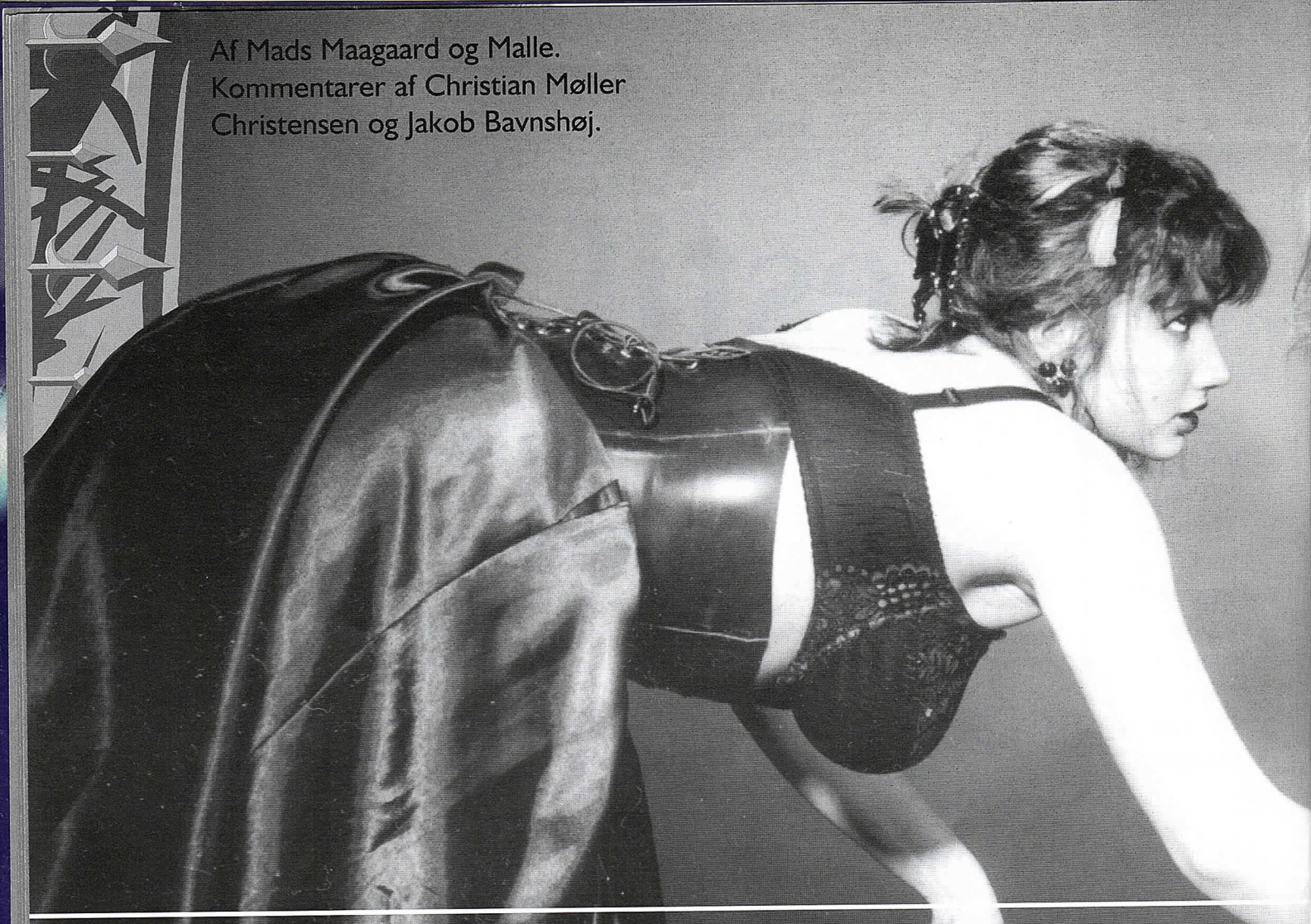
Brug indkøbskurven

Der tages forbehold for prisændringer og tastefejl

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

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

Af Mads Maagaard og Malle.
Kommentarer af Christian Møller Christensen og Jakob Bavnshøj.



Når du skal gribe natten

.. Kommentarer om Vampire-live og/eller hvordan man undgår at gøre hovedparten af sine spillere til statister.

På kort tid er Vampire blevet et af de mest spillede systemer i dansk rollespil. I kølvandet på denne succes fulgte en masse forsøg på at overføre Vampire til live. Især kampagner er skudt op i alle dele af landet. Her er en guide til arrangører om hvordan man undgår mange almindelige begynderfejl. Den er primært skrevet ud fra erfaringer opnået i forbindelse med Vølvenarrangementet Carpe Noctem II og er altså især henvendt til enaftensarrangementer, men mange af punkterne gælder i lige så høj grad for kampagner.

1) Gør alle spillere til hovedpersoner.

...En regel, der gælder alle livearrangementer, men den er især vigtig i Vampire, da karakterer i denne verden er meget individuelle i forhold til andre systemer. Enhver arrangør bør altid stræbe efter, at samtlige spillere oplever sig selv som en hovedperson. Ikke at alle skal være kandidat til fyrsteposten, men at de skal føle, at de var vigtige i det, de nu var involveret i. Det er en temmelig deprimerende følelse af kede sig til et liverollespilsarrangement, fordi man ikke var "dygtig" nok til at få en af de roller, der var involveret i et plot. Det med at folk selv skal opsøge og finde på plots holder generelt ikke fra en arrangørs side (især ikke ved enaftensarrangementer). Det er en populær og meget udbredt undskyldning, men bruges mest af arrangører med for få plots eller af spillere, der som regel alligevel render med de plotinvolverede hovedroller. Husk at du som arrangør altid er den, der har bedst mulighed for at lave plots omkring ting, der er foregået inden spillet. Blandt andet fordi du har overblikket til at kunne se mulighederne.

En anden vigtig detalje, man bør huske er, at spillere har en tendens til at tage plots mere seriøst, hvis de kommer fra en spilleder end hvis det kommer fra en anden spiller.

2) Gå aldrig efter realisme i Vampire-live.

...Vampire-verdenen er skrevet til almindeligt rollespil, hvor man generelt sidder 4-6 spillere med karakterer af 12. generation og derfor har nogenlunde lige vilkår. Skal man være konsekvent, når man overfører denne verden til live, kommer en del af spillerne i praksis til at have det omtrent lige så morsomt, som fæstebønder i feudalsamfundet. Det kan være enerverende i længden at intet lykkedes for en 13. generationsvampyr, fordi det er mest realistisk på den måde. Derfor forslår vi, at man ofrer realismen for at gøre spillet mere fantasifuldt og eventyrligt.

Bemærk at Vampire-systemet i sin realistiske form skaber få vindere og mange tabere, og det er nu en gang sjovere at vinde end at tabe.

3) Realistisk afslutning kontra episk finale.

...Realistisk = Verden er grusom og alle taber. En tendens, der er meget populær for tiden på grund af sin realisme, men er det særligt sjovt for nogen? Nogle spil er lagt an på, at spillere ikke kan vinde, fordi verden simpelthen er for ond og grusom. Er det særligt sjovt i længden? Vi foreslår, at man som forfatter forbereder sin afslutning og bruger den som forløsning for spillet i stedet for som antiklimaks. En afslutning må gerne være et højdepunkt, der er værd at blive ved med at tale om.

4) Vær storyteller, ikke gamemaster.

...White Wolf opfordrer direkte til at man prioriterer historien over reglerne, så hvorfor ikke også gøre det? Dette system er nærmere beslægtet med historiefortælling end med et klassisk spil, og derfor bør reglerne også vægtes tilsvarende. Regler er kun til for at afgøre en situation, hvor to spillere er uenige. Ikke til situationer, hvor spiller og storyteller er uenige. Hvorfor håndhæve reglerne hvis man kan blive enige om noget andet og dermed får en smukkere twist på spillets historie?

5) Vær beskeden med brug af NPC'ere.

...Hvis de ikke har et plotmæssigt formål, der giver spillerne noget, bør de ikke være der. NPC'ere tiltrækker sig meget opmærksomhed fra spillernes side, fordi spillerne regner med at nu sker der noget vigtigt, når der er en NPC'er er til stede. Lad helst ikke samme person spille flere NPC-roller med mindre det er meget let at skelne personerne fra hinanden. Det skaber altid forvirring.

Husk også at NPC-rollen ikke må være nogens undskyldning for at lege uovervindelig med superstats. Omnipotente NPC-roller, der ikke kan dø, bliver hurtigt trættende. NPC-roller, der har betydning for spillerne, bør være tilgængelige hele spillet f.eks. hvis de skylder en tjenester eller er allierede med spilpersoner, og disse så får brug for dem. Det er upraktisk, at et primogen kun viser sig en gang på en aften, fordi hun skal spille 31 andre roller. Er rollen af denne type, burde den nok gives til en spilperson. Du har mindre kontrol over karakteren, men den bliver til gengæld mere tredimensionel og levende. Det kan faktisk tilføje gyldne øjeblik til dit arrangemant, som du ikke selv havde tænkt på. Det skader ikke at vise sine spillere tillid (men vær sikker på at spilleren er tilliden værdig).

6) Besæt hovedroller med spillere, der vil forstå at guide historien.

...Fyrsteposten er en spændende rolle, men vælg din spiller med omhu. Vælg hellere en person, du har tillid til, end en der kan spille rollen nøjagtigt som du forestiller dig det. Besæt i det hele taget vigtige roller på den måde, da de bærer et stort ansvar for kvaliteten af spillet. Husk bare ikke at bruge de samme hver gang. Nepotisme er tilladt ... Har du en vigtig rolle, må du gerne besætte den med din ven. Gør det hvis hun er ansvarlig og vil gøre det godt i denne rolle. Gør det ikke, fordi hun er din ven og i øvrigt elsker at have magt.

7) Gør det lige så sjovt at spille høj som lav generation.

...Det kan være skægt at spille fæstebonde, hvis kongen har andet at lave end at demonstrere sin overlegenhed. Hvis det skal være sjovt at spille en svag generation, kræver det, at de stærke har andet at lave end at hævde sig over for de svagere. Vær i øvrigt kritisk med at uddele lav generation. Ikke engang fyrster er nødvendigvis supermænd. Det er ikke en gang specielt sjovt at spille omnipotent. Det gør en karakter mere troværdig og udfordrende at spille, hvis den også har svagheder.

8) Primogenmøder.

...Kender du det, når primogenet hele tiden forsvinder til møde og alt spillet går i stå? En time efter dukker primogenrådet op og offentliggør navnet på den nye fyrste. Spillerne føler sig impotente og dybt overflødige. Det er en god ide at begrænse primogenmøder eller helt afskaffe dem.

9) Information til høj og lav.

...I nogle spil er det kun primogenet, der får oplysninger. Det betyder, at alt plotrelevant går gennem primogenet. Hvor fedt er det for resten af spillerne? Især hvis det kombineres med masse af primogenmøder? Gør mere ud af at give oplysninger og hints til karakterer, der har en sandsynlig grund til at falde over disse informationer. Vær igen åben over for, at en helt uventet karakter får bestemte oplysninger i hånden. Skab også informationskontakter som opfordrer til kreative og udfordrende rollespilssituationer ... Folk der skal bestikkes, trues eller lokkes kan altid give spændende optrin og godt rollespil.

10) Vær åben over for anderledes problemløsninger.

...Mange arrangører afslår kreative idéer fra spillernes side af den simple grund, at de er for utraditionelle eller fordi man som arrangør havde forventet noget andet og holder fast på, at det skal være netop på den måde man selv har planlagt. Regn selv ud hvorfor dette er ufedt ...

Konsekvensen er, at spillet mister sin spontanitet, og spillerne føler sig som statister, der skal tilfredsstille arrangørernes fantasier.

11) Spar på krydderierne.

...Hvorfor lave en setite, når man kan lave en korrupt toreador? Hvis du vil bruge eksotiske elementer bør der være en god grund. For eksempel at dit scenarie gør en direkte pointe ud af at have mange elementer fra World of Darkness med. Undgå at have den klassiske undercoversabbat gående rundt bare, fordi det kunne være sjovt at have en et eller andet sted. Tro aldrig at jo flere krydderier (sabbatklaner, varulve, FBI-folk, feer, assamites, golemmer, spøgelser, setites, dæmoner, Giovanni, Pentex-medarbejdere etc.) jo bedre scenarier. Problemet med for mange krydderier, er blandt andet at du udvander dit scenarie, og at krydderierne mister sin effekt. Mange kokke fordærver maden og det samme gør krydderier. Gem dine eksotiske elementer til når de kan komme til deres ret.

Folk der skal bestikkes, trues eller lokkes kan altid give spændende optrin og godt rollespil

12) Sabbat og malkavian kræver dygtige spillere.

...Dette er nogle af de sværeste roller at spille troværdigt. Sabbat kræver nosser og gennemførthed, som de færreste ejer. Disse roller kræver, at ens ondskab eller sindssyge sidder i spillet og selve karakterens sjæl - ikke i tøjet. Malkavians er ikke lallede - de er sindssyge, og sindssyge synes ikke selv, at de er unormale! Mange synes, at malkavians er helt vildt sjove at spille, men i virkeligheden kræver det en stor smerte at spille sindssyg. Husk på at det er en sygdom - ikke noget lallende morsomt. Husk i øvrigt også at skizofreni ikke nødvendigvis er en lidelse hvor man har forskellige personligheder, men en sygdom, hvor man kan have skizofrene personligheder. Giv kun disse roller til personer, der vil kunne gengive dem gennem rollespil og ikke kun gennem påklædning/udklædning.

13) Undgå klichéer.

...Hvad er forskellen mellem en dansk snobbet, arrogant, dekadent, toreador-adelsmand og en fransk snobbet, arrogant, dekadent toreador-adelsmand?

Klichéer gør karakterer meget forudsigelige og gør det også sværere at lægge sjæl i rollen. Tredimensionelle karakterer med drømme, håb, sorg og frygt er tit mere interessante. Undgå i den forbindelse at gøre samtlige mandlige toreadors til bøsser og samtlige brujahs til uintelligente bøller. Ingen af klanerne har fortjent det. Glem dine fordomme og udnyt klanernes potentialer. At beskrive en karakter som voldelig brujah eller kunstelskende toreador, giver ikke særligt meget til personligheden, mens en kunstelskende brujah eller en voldelig toreador begynder at afspejle en interessant personlighed. Dette er selvfølgeligt meget forsimplet, men du burde kunne fange pointen.

12) Sjov og knap så sjov.

...Når du har fundet på et plot, så stop op og tænk dig om. Er dette her virkelig sjovt? Det kan være sjovt at være på røven, og det kan være knap så sjovt. Sæt dig i spillerens sted og tænk over hvor sjovt dit plot egentlig er. Det er tit praktisk at fremlægge plots over for folk, der ikke har været med til at udtænke det, da de tit er bedre til at se svaghederne. Gode sparringspartnere er generelt guld værd.

13) Enkle og rollespilsfremmende regler.

...Der er regler, og så er der rollespilsfremmende regler. I liverollespil kan man vælge mellem enkle regler eller realistiske regler. Vi foreslår, at man ofrer realismen på enkelhedens alter, da de fleste foretrækker at forberede sig på sin rolle frem for på sine regler. Reglerne må meget gerne være udformet så situationer afgøres hurtigt, så spillet kan gå videre. Mange rollespillere foretrækker at få regeltekniske ting overstået hurtigt frem for at få en fuldstændig realistisk udgang på problemet.

Rent psykologisk vil spillere også prioritere rollespillet højest hvis reglerne lægger op til det. F.eks. kan man ikke undre sig over, at spillere forfalder til at bruge deres discipliner i stedet for at rollespille, hvis deres materiale består af 80% disciplinregler. Dette gælder selvfølgelig ikke altid, men det er værd at overveje hvilket indtryk man giver med sit materiale.

14) Stil krav til dine spillere.

...Du lægger jo selv stilen, så fortæl dine spillere, at du forventer en flot udklædning og rollespil frem for regler, så er der større chancer for at du får det. I den anledning er forbud mod dit og dat og noget tredje ikke så brugbart. Stil krav til voksne og lav forbud til børn.

15) Gangvandrere.

...Folk, der vandrer frem og tilbage uden mål, keder sig! Det kan godt være, at personen ser bestemt og målrettet ud, men kommer han/hun gående på samme måde bare i modsat retning er det sikkert bare skuespil. Husk dette når du skal vurdere dit eget arrangement.

16) Kærester.

...Nogle kærester ønsker at spille sammen og hvem andre end kærester kan spille elskende overbevisende, men kærester slår af en eller anden grund tit op kort før arrangementet. Hvis du frygter dette, så lav en relation, der både kan føre til det ene og det andet. Det kan overraskende tit være meget praktisk.

17) Gruppevis tilmelding.

...Som arrangør møder man tit et krav om, at folk gerne vil spille sammen gruppevis. Problemet kan være at grupper, der spiller sammen, ikke lukker andre spillere ind og tit bliver meget interne i deres spil. Det kan også være, at en samling erfarne eller uerfarne spillere bliver koncentreret i en gruppering, hvor det ville være bedre at sprede dem lidt ud. Giv dem i stedet relationer på tværs af grupperingerne eller spred dem ud i mindre grupper.

18) Tilmeldinger, der ikke kan opfyldes.

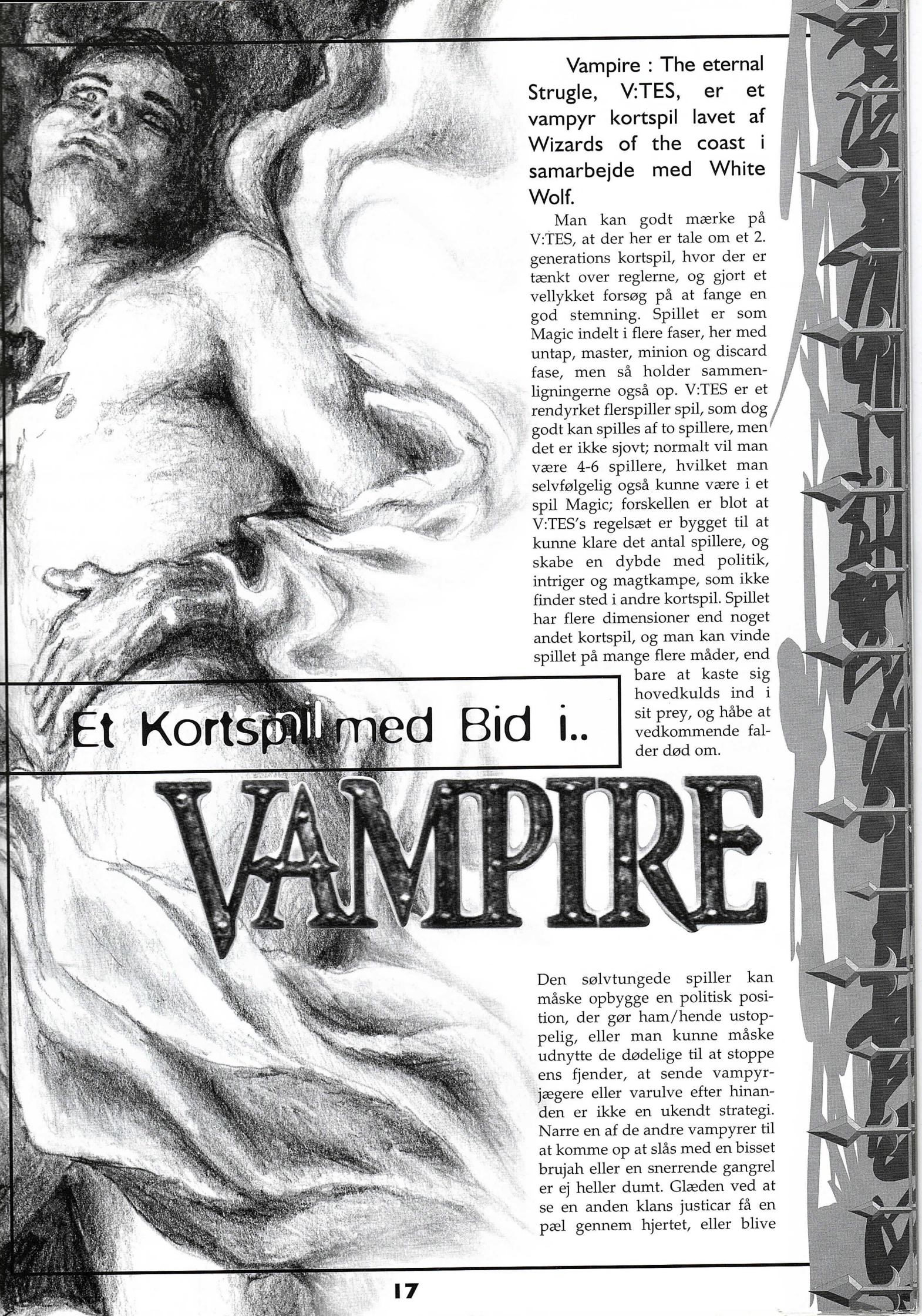
...Eksempelvis malkavian-tilmelding nummer 20. Løsningen kan være at udspørge din spiller om hvad det er ved klan malkavian, der fascinerer, og dernæst opfylde det på en indirekte måde. Vampyrer med noget, der minder om sindssyge, er ikke helt ualmindelige. På samme måde kan mange andre ønsker også opfyldes på en lidt utraditionel måde.

Herfra er det bare at komme i gang. Kommer du i tanke om problemstillinger, der ikke er belyst her (og det gør du sikkert), hjælper det som regel at sætte sig i spillerens sted og se det fra hendes synsvinkel. På den måde opnår du et mere spillervenligt arrangement, og glade spillere spiller bedre og mere entusiastisk rollespil, hvilket altid løfter et rollespil. I det hele taget er glade spillere ofte den dejlige belønning, der gør det værd at blive ved med at arrangere rollespils-arrangementer.

Løsning side 42

Rolle Kryds Tværs

	Monster	Bor trolde under	By / AD&D formular	▼	Kvæl-stof	Pige navn	Hit-location / Computer lyd	▼	Ankom	Efter S	Liveklub I Kbh. / Monster	▼	Bemærk
Vampyr disciplin													
Oppak-ning					Jungle-plante					Bjørne hånd			
Hobby / Redskab										2 ens		Dyr	Frøs
↳		2 ens / Hobbit hule			Gandalfs første farve		Person typer						
Dræber hund	Hitpoints / Ikke inde			Før H		Første bogstav	Trold-doms kunst	Fåre kommuni-kation / Tal					
↳				Givet / Fysisk let i GURPS					War-hammer gud	Ikke imod / Flyvende sten			
Herefter / Skjulte						Monster familie medlem							Change-lings
					Rasen -de	Vampyr ende / USS Atlantis							
Monster	Epoke	Sted-ord	Flod	Sygdom							Bank	Stor	
↳								Uund-værligt I D&D				Mark	
By / Dyr				Ben									
↳			Helt I Star Wars					Eksi-sterer			Patina		



Et Kortspil med Bid i..

VAMPIRE

Vampire : The eternal Strugle, V:TES, er et vampyr kortspil lavet af Wizards of the coast i samarbejde med White Wolf.

Man kan godt mærke på V:TES, at der her er tale om et 2. generations kortspil, hvor der er tænkt over reglerne, og gjort et vellykket forsøg på at fange en god stemning. Spillet er som Magic indelt i flere faser, her med untap, master, minion og discard fase, men så holder sammenligningerne også op. V:TES er et rendyrket flerspiller spil, som dog godt kan spilles af to spillere, men det er ikke sjovt; normalt vil man være 4-6 spillere, hvilket man selvfølgelig også kunne være i et spil Magic; forskellen er blot at V:TES's regelsæt er bygget til at kunne klare det antal spillere, og skabe en dybde med politik, intriger og magtkampe, som ikke finder sted i andre kortspil. Spillet har flere dimensioner end noget andet kortspil, og man kan vinde spillet på mange flere måder, end bare at kaste sig hovedkulds ind i sit prey, og håbe at vedkommende falder død om.

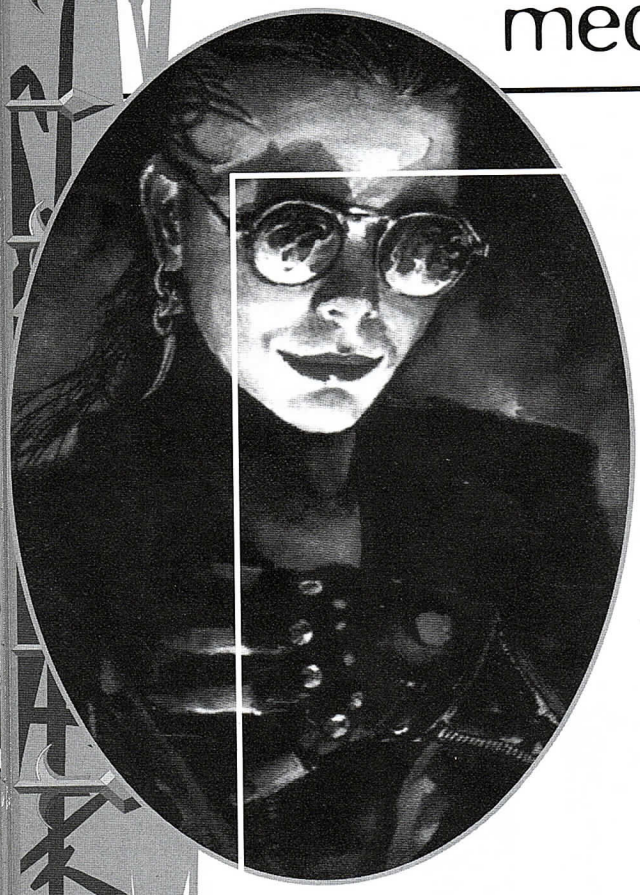
Den sølvtungede spiller kan måske opbygge en politisk position, der gør ham/hende ustoppelig, eller man kunne måske udnytte de dødelige til at stoppe ens fjender, at sende vampyrjægere eller varulve efter hinanden er ikke en ukendt strategi. Narre en af de andre vampyrer til at komme op at slås med en bisset brujah eller en snerrende gangrel er ej heller dumt. Glæden ved at se en anden klans justicar få en pæl gennem hjertet, eller blive

tilberedt med en flammekaster, kan få selv den usleste vampyr til at fælde en tåre af glæde.

V:TES er et billigt kortspil; en kasse med kort kan mange gange erhverves for 10-20 dollars på nettet, og selv de sjældneste enkeltkort koster højst 3 dollars (dog er de lidt dyrere i Danmark). Det ser desværre ud til at der ikke kommer flere udvidelser til V:TES, ud over de tre der er kommet, hvilket egentligt er lidt synd for nogle af de nye klaner, der er kommet med i udvidelserne. Specielt har Sabbat vampyrerne meget få kort til deres klan discipliner, hvilket kan gøre dem svære at spille ordentligt, selvom de dog stadig kan bruge mange af kortene fra grundserien, så mangler de den alsidighed de syv klaner fra grundserien har. Men jo flere vi er, der sende venlige e-mails til Wizards of the coast og spørge om V:TES's fremtid, jo større chance er der for at der sker noget.

Hvordan kommer jeg i gang med *Vampire* kortspillet?

Af Mads Lunau



Der er ikke så præcise regler i Vampire som i Magic. Derfor foreslår jeg følgende:

- Køb en kasse Vampire (evt. Jyhad) og en kasse Sabbat.

- Åbn Vampire-kortene, kig på dem og find ud af hvordan reglerne er.

- Spil en draft med Sabbat-kortene. Det foregår således:

Saml en 5-8 spillere og del boosterne ud ligeligt. Hver spiller åbner den første booster og tager vampyrerne fra. Spilleren vælger et kort ud og lægger det skjult foran sig. Herefter sendes resten af kortene videre til venstre til sidemanden og dette fortsættes indtil der ikke er flere kort i boosterne. Den næste booster tages op og proceduren fortsætter indtil der ikke er flere boosters.
Derefter tages bunken af fralagde vampyrer op og de draftes som med kortene: et af gangen og resten sendes videre til sidemanden. Vælg 10 kort og 5 vampyrer fra og spil med resten!

- Når nu alle kort er pakket op kan der bygges deck med dem. Jeg foreslår decks på mindst 100 kort og med mindst 10 vampyrer. Der må kun være 4 af hvert kort og kun et af hvert Unique kort og kortene Threats og Conditioning.

Her er nogle ideer til decks, hvor det primært er almindelige kort, der er brugt. Suppler selv med de mere sjældne kort, der passer i konceptet. Til hvert af deckene finder du normalt de vampyrer, der passer bedst med de egenskaber, kortene kræver. Lad dig ikke friste til kun at tage store vampyrer med. De kommer langsomt i spil.

Se om modstanderne kan og vil stoppe din horde af små selvmordsvampyrer!

Vampyrer:
Specielt i dette deck skal vampyrerne vælges 'unge', dvs. en blodkapacitet på 1-3, højst fire.

Master:
- Presence
- Obfuscate
- Tribute to the Master
- Effective Management
- Misdirection

Længe Leve Marinus van der Lubbes Internationale Brandbombekommitte!

Equipment:
- Leather Jacket
- Flak Jacket
- Grenade
- White Phosphorous Grenade
- Bomb

Skill-kort:
- Fake Out
- Dodge
- Concealed Veapon*
- Open Crate
- Computer Hacking

- Disquised veapon
- Lost in Crowds
- Swallowed by the Night
- Quick Exit
- Faceless Night

- Media Influence
- Staredown
- Majesty

Tæverne

Så skal der uddeles tæveluslinger! Men mange hurtige små nogen af slagsen og gerne i form af varmt bly!

Vampyrer:
Der er helt klart kønsdiskriminering i det her deck! Kun for piger!

Master:

- Celerity
- Auspex
- Secret Horde

Equipment:

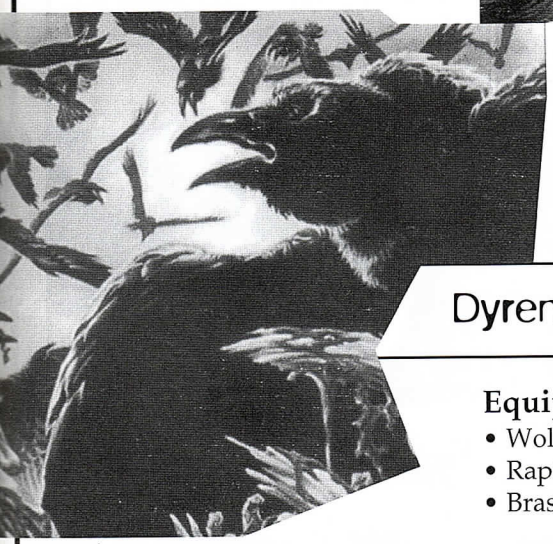
- .44 magnum
- Saturday-Night Special
- Leather Jacket
- Sport Bike
- Hawg

Skills:
- Forced Awakening
- Concealed Weapon*

- Vampiric Speed
- Flash
- Prenatural Evasion
- Sideslip
- Acrobatics
- Side Strike
- Pursuit
- Nimble Feet
- Blur

- Telepathic Misdirection
- Telepathic Counter
- Spirits Touch
- Enchanced Senses
- Precognition

** Concealed Veapon kræver ikke Obfuscate som det ellers er påtrykt kortet.*



Dyrenes Beskyttelse

Dyrevelfærd er vel på alles sind i disse tider... Her bruges de fritgående dyr til beskyttelse, når nogen lidt for økologisk sunde Gangrels og Nosferatu tramper ud i natten.

Master:
- Animalism
- Fortitude
- Potence
- Blood Doll
- Minion Tap

Equipment:
- Wolf Companion
- Raptor
- Brass Knuckles

Skills:
- Hidden Strength
- Skin of Steel
- Superior Mettle
- Unflinching Persistence
- Rolling with the Punches
- Skin of Rock
- Indomitability
- Restoration

- Aid from Bats
- Carrion Crows
- Guard Dogs
- Rats' Warning
- Cats Guidance
- Canine Horde

- Undead Strength
- Pushing the Limit
- Sacrament of Carnage

Alle illustrationer © Wizards of the Coast

Dysten om Danmarks Bedste Magiker

Danmarksmesterskabet i Magic 1999 er allerede i gang med kvalifikationer over hele landet. Selve mesterskabet afgøres på et stort nationalt Magic-stævne 13.-16. maj.

Sidste år ankom Timme uden frygt for de store mestre og bankede dem med sit Sliverdeck. Hvem er outsideren i år? Hvordan klarer vore internationale navne sig overfor en efterhånden solid spillergruppe fra hele landet?

Som noget nyt er der kamp om Amtsmesterskabet. I skrivende stund er de fleste amtsmestre kåret og kan nu i mindst et år forsvare den lokale ære. I næste Fønix bringer vi de lokale helte.

Er du ikke kvalificeret, så fortvivl ej. Selve DM afholdes i Roskilde og har, sammen med et hav af andre turneringer gennem alle de fire dage, tre i-sidste-øjebliks kvalifikationsturneringer:

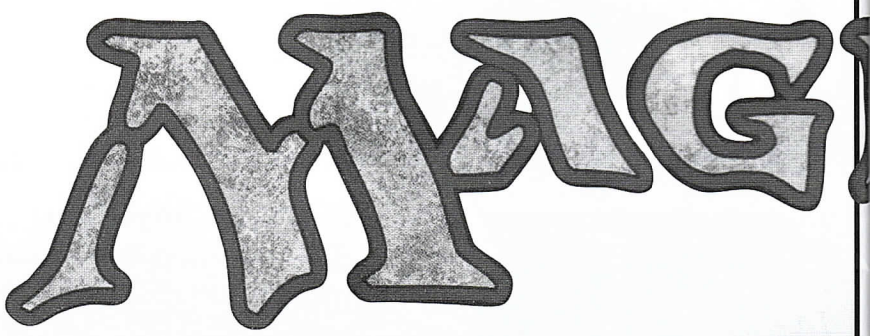
torsdag d. 13. maj kl. 10-18 i Sealed Deck, kl. 18-24 i Type I og fredag d. 14. kl. 10-18 i Rochester Draft.

De bedste 10% går videre til lørdagens og søndagens strabadser med Rochester Draft og Standard (Type II) spil.

Det gælder titlen som Danmarks Bedste og om at være blandt de 4 som skal til Japan for at se om Verdensmesteren i år ikke kunne blive en, der ved hvordan Rødgrød med Fløde udtales og smager.

Kontakt Magic Hotline på 3 29 666 29 for flere DM-oplysninger.

Nyt fra Magic-fronten.



Frem med Hovedpine-pillerne

Har du allerede den nye udvidelse, Urza's Legacy, i hånden og er samler må hovedpinen bane sig vej til tindingerne:
Der er kommet en ny slags sjældenhed for Magic-kort!
Det angives ved at almindelige kort i serien - både almindelige og sjældne - nu kan findes i pakkerne med en speciel overfladebehandling, der givetvis skulle få kortet til at se sejere ud - i hvert fald bliver den udgave meget sjældnere end de almindelige kort.
Jeres hengivne kortspilsredaktør er på vej i fattighuset: Der skal købes over 500 kasser af serien for at få 4 af hvert kort med den specielle overflade. Og 4 af hvert kort skal man da ha'...?!

Vi får 6.

Grundserien i Magic, som i øjeblikket hedder 5'ed, bliver revideret og kommer til at hedde .. 6'ed .. faktisk med romertal: VI.
Hvad der kan afsløres nu, er at kortene kommer med sjældenhedsindikator som i supplerings-serierne. Reglerne laves enklere og gamle koncepter trues af udryddelse samtidig med at mange nye kort baner sig vej ind i grundserien.
Jeres hengivne kortspilsredaktør har det hele fra hestens mule, og kan tilføje, at det tyder på serien bliver bedre egnet til sealed deck og draft end 5'ed.

Spil Kort Med de Store.

Den næststørste Magic begivenhed, Grand Prix'et, kommer til disse kanter. Vel at mærke til Oslo. Vel at mærke d. 10.-11. April. Og her er der mulighed for at prøve evnerne mod de helt store spillere, møde nogle kunstnerne og designerne bag Magic og spille eksotiske sideturneringer.

Formatet bliver Limited, Sealed Deck, med Urza's Saga og Urza's Legacy. Tilmelding går til Midgaards Magic-Hotline på 3 29 666 29.

Forsættes på side 25

KALENDEREN

Rygtekassen

MuCon 5 i Holstebro vil blive afholdt sidst i september. • Kontakt Dennis Godballe, 26410299, dennis@eidolon.dk.

Claustrum Con IV i Hobro vil i år ligge først i oktober. • Kontakt Peter Bengtsen, 86247667, peterbengts@hotmail.com.

Cyberlivet Matrix vil formentlig blive afholdt først i oktober i Århus. • Læs alt på http://www.eidolon.dk/matrix

Viking Con i København løber i år af stablen den 15-17/10. • Læs alt på http://www.viking-con.dk

Livekongressen Hyggecon vil blive afholdt midt i november i Århus. • Læs alt på http://www.eidolon.dk/hyggecon

Årtusindets sidste con, Milleni-con, vil blive afholdt den 27-29/12 i Hjørring. Hvis du ikke tror på det, kan du maile Jan Skrubbeltang, jan@skrubbeltang.dk.

Ja, så skiftede kalenderen sørme stil igen. Som du kan se, har vi droppet beskrivelserne af arrangementerne til fordel for en mere overskuelig kalender. I stedet har jeg påtaget mig det hverv at finde frem til nogle spændende arrangementer og forhåbentlig komme med en lidt mere uddybende omtale end de korte beskrivelser tidligere har givet. Se det kan jo hurtigt gå hen og blive noget frygteligt noget at jeg sidder her og fremhæver visse arrangementer frem for andre, så før du dømmer mig alt for hårdt, må jeg hellere forklare mig.

Hvis du tager et kig på kalenderen i dette nummer af Fønix og sammenligner den med kalenderen fra foråret 1998, vil du opdage mange gengangere i form af kongresser som Fastaval, Orkon og liveforeninger som Ripens sommerscenarier. Der er vist ingen, der kan være i tvivl om at disse arrangementer både er interessante og velarrangerede, men om dem kan man næppe sige meget andet end at de har fået et nyt tema, eller at der i år vil blive prøvet noget endnu bedre end sidste år. Sådanne arrangementer kan fint købe en annonce i Fønix i stedet.

Men hvem har hørt om den nye arrangørgruppe Hjemmebryggerne og deres første fantasy-live "Jagten på det grønne træ" i Virup-skoven nord for Århus den 18. april? På deres hjemmeside (http://home7.inet.tele.dk/dwmch/) kan man læse alt om deres eget regelsystem "Forests & Inns" og scenariet, der foregår i en verden meget lig vor egen i middelalderen. Hvis du bor nær Århus og ikke laver noget søndag den 18. april, var det måske noget for dig, hvis du er til fantasy-live og vil møde nogle nye mennesker.

På Sjælland er der også gang i noget nyt på fantasy-live-fronten. "Legendernes Tid" er et projekt, der i hvert fald er slået stort op. På hjemmesiden (http://www.eclipse.dk/legender) kan man læse om planerne for to store scenarier: "Troldmandens Prøve" i starten af sommerferien og "Skyggespil" i slutningen af sommerferien, begge med et max deltagerantal på 800. Det lover jo meget godt, men siden de første rygter nåede mig omkring jul, har der om datoerne på de to arrangementer stået "endnu ukendt". Men det kommer jo nok her i løbet af foråret, og om ikke andet kan man jo prøve at maile hp@alrune.dk og høre hvad der sker med projektet.

Se, det er sådanne ting, jeg fremover vil trække frem her - når nye rollespilsforeninger afholder deres første con, en ny gruppe livearrangører lancerer deres første vampire-live eller der sker noget helt revolutionerende i det danske rollespilsmiljø. Desværre har jeg, som du sikkert har bemærket, ikke fundet frem til så frygtelig meget nyt her i foråret. Så det skal du hjælpe mig med. Hører du om en ny forening, der arrangerer noget for første gang, eller en gruppe gamle arrangører, der går sammen om et nyt og spændende projekt, så send mig straks alt hvad du ved og forsøg at overbevise mig om at det skal fremhæves her i Fønix.

Kalendernissens adresse:

HC Molbech • Egebæksvej 86, 8270 Højbjerg
(hc@eidolon.dk)

16-18/4: Chop Con - Space Station:
Nykøbing Falster, Dreamlands v. Danny Yde, tlf: 54 82 14 85, email: danny_s_yde@nykat-gym.dk

17-18/4: Bifrost rådsmøde: (regionsmøde i Nordjylland)
Arden, Bifrost v. Erik Pedersen, tlf: 98 13 60 76, email: erik.krogh.pedersen@fc.skolekom.dk
http://www.kom.auc.dk/~madcow/bifrost.htm

17-18/4: Bestyrelsesmøde i Sleipner
Århus, Sleipner v. Peter Bengtsen, tlf: 86 24 76 67, email: peterbengts@hotmail.com
http://www.sleipner.dk

17-18/4: Vampire-live:
Odense, Solhverv v. Henning Martinussen, tlf: 66 12 57 54, email: hma@imada.ou.dk
http://www.imada.ou.dk/~hma

18/4: Jagten på det grønne træ: (fantasy-live)
Virupskoven (nord for Århus), Hjemmebryggerne v. Rune Lippert, tlf: 86 22 24 10,
email: dwmch@post7.tele.dk, http://home7.inet.tele.dk/dwmch/

23-25/4: Nordisk Magi Kongres: (magi og trylleri)
Høje Gladsaxe, Magisk Cirkel, Box 313, 1504 Kbh. V.

23-25/4: Den Pelosianske Strid, 4. del: (fantasy-live)
Roskilde, DEF42? v. Claus Raasted, tlf: 46 35 16 54, email: demos@hotmail.com
http://www.eclipse.dk/def42

29/4-1/5: Nexus: (live)
Sæby, Styxx v. Rasmus Nielsen, tlf: 98 46 30 86, http://surf.to.rollespil

1/5: Magic Mania: (Magic-turnering)
Hobro, Mjølner v. Michael Gravesen, tlf: 98 52 56 12, email: gravesen@hotmail.com

7/5: I Korsets Skygge: (intrige-live)
Nordborg Slot, PLUMP v. Thomas Mertz, tlf: 28 28 46 86, email: mertz@sol.dk

8/5: Regionsmøde Sønderjylland:
Fredericia, Rune Søsted, tlf: 75 93 29 29, email: seaplace@hotmail.com

8/5: Bridgewater, 7.del: (vampire-live)
Aalborg, TRoA v. Søren Parbæk, tlf: 98 14 56 31, email: parbaek@post8.tele.dk

12-16/5: Orkon '99:
Odder v. Morten Juul, tlf: 23 45 52 44, email: morten@orkon.dk, http://www.orkon.dk

21-24/5: Warcon IX: (figurspilscon)
Århus, Minatyr v. Christian Sørensen, email: bowie@vip.cybercity.dk, http://home3.inet.tele.dk/jrl/dmu

21-23/5: Mafia Big Time: (gangster-live)
Hjørring, Bifrost v. Per Haagensen, 98 10 39 04, email: lupo97@civil.auc.dk
http://www.kom.auc.dk/~madcow/bifrost.htm

4-6/6: Fool's gold: (West -live)
Stockholm, Sverige, Jonas og Jer ...ail: foolsgold@nta.se, http://foolsgold.nta.se

5/6: Hemmelig: (fantasy-live)
Ringkøbing, Eidolon v. Dennis Godballe, tlf: 26 41 02 99
email: dennis@eidolon.dk

5/6: Bridgewater, 8.del: (vampire-live)
Aalborg, TRoA v. Søren Parbæk, tlf: 98 14 56 31, email: parbaek@post8.tele.dk

Legendernes tid, del 1: (fantasylive)
Uge 25, København, HP Hartsteen, email: hp@alrune.dk, http://www.eclipse.dk/legender

3-9/7: Wanted: (western-live)
Oslo/Norge, Jonas Karlsbakk, tlf: 0047 92 85 06 89, email: jonasak@online.no, http://www.wanted99.org

7-11/7: Søslottet III: (fantasy-live)
Bagsværd, GERF v. Daniel B. Clausen, tlf: 44 44 37 45, email: danielbenjamin@forum.dk

Jonstrup Musikfestival '99: (musikfestival-live!)
Sommerferien, Åbenrå, PLUMP v. Thomas Mertz, tlf: 28 28 46 86, email: mertz@sol.dk
http://www.kogle.dk/tilmeld.htm

10-17/7: BEAST: (spejderhytte-con)
Limfjorden, Workshop 2000 v. Charlotte Nielsen, tlf: 44 98 82 63, email: klokkeblomst@yahoo.com

14-18/7: Geistendorf II - Genopstandelsen: (live)
Hareskoven, De Sorte Løver v. Jesper Donnis, tlf: 32 84 41 18, email: geistendorf@iname.com
http://www.sortloeve.person.dk

17/7: Raukovs Hævn: (fantasy-live)
Ringkøbing, Eidolon v. Tue Diemer, tlf: 97 33 01 56, email: diemer@eidolon.dk

30/7-1/8: Skyggernes Sang: (horror-/fantasy-live)
Tangeskoven/Ribe, Ripen v. Jimmy Jensen, tlf: 75 42 01 61, email: kajj@post11.tele.dk

30/7-1/8: Nemefrego IV: (fantasy-live)
Århus, Einherjerne v. Thomas Greve, tlf: 86 19 86 83 email: farkjds@moes.hum.aau.dk (Jacob Schrøder)
http://members.tripod.com/ein98

30/7-1/8: Con Dôme 99:
Lyngby, Pfantasy Dome v. Kjeld Johansen, email: kjeld@games.dk

Uge 30, Legendernes tid, del 2: (fantasylive)
København, HP Hartsteen, email: hp@alrune.dk, http://www.eclipse.dk/legender

5-8/8: Nikhils Saga: (fantasy/intrige-live)
Gl. Rye (ca. Silkeborg), Vølven v. Mette Markert, tlf: 35 37 01 54, email: markert@image.dk
http://www.dsr.kvl.dk/~markert

13-15/8: Fredens Hersker: (fantasy-live)
Odense, Solhverv v. Henning Martinussen, tlf: 66 12 57 54, email: hma@imada.ou.dk
http://www.imada.ou.dk/~hma

27-30/8: The Gathering:
England, kontakt Jakob Bavnshøj, tlf: 86 18 99 36, email: jocab@xka[illegible], http://www.trolle.dk/gathering

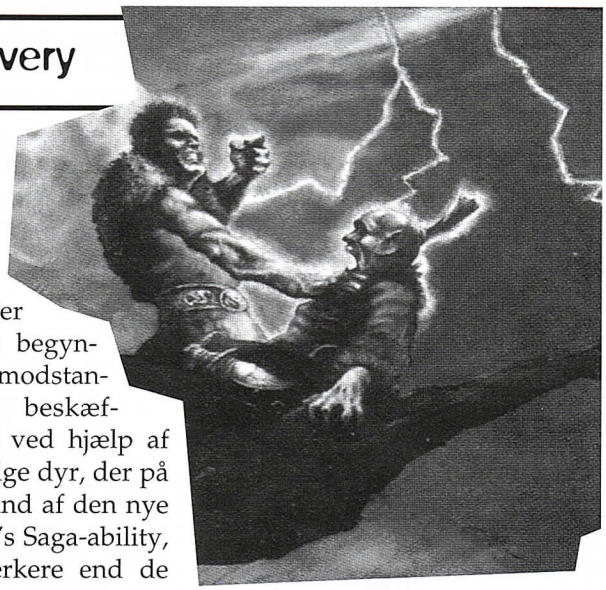
www.xkapist.dk

- det danske rollespilsmagasin på nettet

Hurtigt med ved spillebordet.

Hvis man er blevet så glad for Magic, at man gerne vil spille mere turneringslignende Magic, eller har man ikke spillet i nogen tid, og synes det skal have en chance til med de nye kort, der er kommet, så er der udgivet hele deck, der hænger sammen spilmæssigt og har en vis styrke i det almindelige spilmiljø
De kaldes Pre-Construc-tede decks og udgives med fire nye sæt hver gang et udvidelse udkommer.
Sidste udgivelse var fire decks konstrueret af serien Urza's Saga og vi har bedt et par gode spillere teste deckene mod hinanden, beskrive dem og give dem karakter
(1 lavest, 5 højest).
Spillerne er Jakob Grøn-bæk og Boris M. Hansen, der begge er fra Århus og for øvrigt også har en aktiv website for Magic i Danmark på
http://www.inferno-magic.dk/.

Special Delivery



⚙⚙⚙⚙

Rød/Grøn

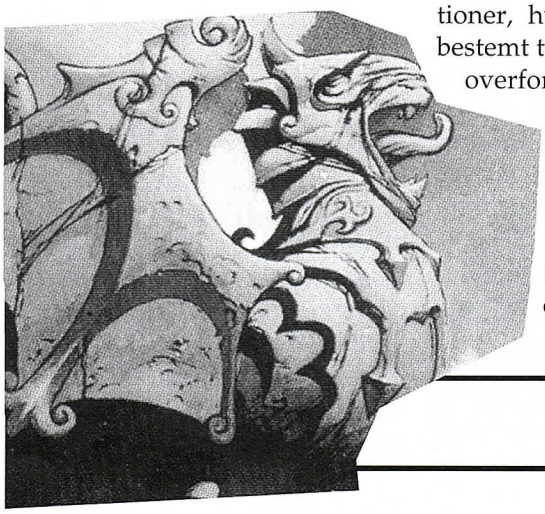
Dette deck holder lige fra begyndelsen modstanderen beskæftiget ved hjælp af billige dyr, der på grund af den nye Urza's Saga-ability, Echo, er langt stærkere end de creatures, man normalt får for samme casting cost. Dermed dominerer Special Delivery spillet creature-mæssigt, og i de senere runder lægger det endnu større dyr såsom Winding Wurm. Er dette ikke helt nok Arc Lightning og Heat Ray fjerne modstanderens blokkere. Til at vende spillet bruges Wildfire.

Boris:

Sættes Special Delivery op mod et andet creature-baseret deck, vil det have en god chance på grund af dets fokus på netop billige creatures, men en stærk kombo vil sagtens kunne låse det ned, da det kun indeholder ét kort til ødelæggelse af enchantments (Hush) og ét til artifacts (Scrap).

Jakob:

Hvis man spiller med dette deck, kan man være sikker på at have en chance mod hvilket som helst deck - på grund af alle de hurtige echo-creature + diverse skydespells. Det er svært at trække en ubrugelig starthånd og det er en fordel.



Sleeper

⚙⚙⚙

Hvid.

Dette deck har fået sit navn fra en mængde nye kort i Urza's Saga. Disse kort er enchantments når de lægges i spil, men hvis modstanderen spiller en bestemt type kort, vil denne enchantment blive til et creature. Opal Gargoyle vil således blive et 2/2 creature med flying hvis modstanderen spiller et creature, og for to mana er det et billigt creature. Dermed er modstanderen hæmmet i situationer, hvor han ved spil at en bestemt type kort pludselig vil stå overfor en horde af hvide creatures.
I decket findes også adskillige kort til at forbedre dine creatures med - Dragon Blood og Brilliant Halo kan gøre dine styrker mere mod-

Alle illustrationer © Wizards of the Coast

standsdygtige, og skulle du finde dig selv i undertal, kan creature removal som Pacifism og Humble benyttes. Endelig kan Disenchant, Clear og Monk Realist tage sig af de trusler der ikke kommer i form af creatures.

Boris:

Sleeper indeholder et bredt bånd af muligheder for at neutralisere modstanderens kort, men til gengæld er der ikke meget at hente i deckets creatures. Alle sleeper-kort kræver, at modstanderen lægger netop et creature, så mod de decks hvor creatures er mere sjældne, vil Sleeper oftest ikke have en chance.

GIC

Jakob:

Deck'et har en god blanding af hurtige creatures og kort som kan ødelægge modstanderens permanenter. Dette gør det til et ret flexibelt deck, som både kan klare sig godt mod hurtige og langsomme decks.

Tombstone

Sort, Blå, Hvid

Dette decks opgave er hele tiden at have en stor hær af flyvende creatures, som kan slå modstanderen ihjel. For at dette kan lade sig gøre benytter decket sig af adskillige sorte kort som kan hente creatures fra graveyarden i spil igen når de er døde eller er blevet "cyklet". Deck'et har også kort som power sink og disenchant der sikrer at modstanderen har svært ved at få en kombo til at fungere. En væsentlig del i dette deck handler om at kunne genbruge kort og det betyder man hele tiden skal sikre sig hvad man har i sin graveyard.

Boris:

Tombstone-konceptet lyder måske teoretisk set meget fornuftigt, men det fungerer ikke. Hvis decket skal vinde på at hente creatures op fra graveyard i en fart, nytter det ikke at det største creature er 3/4. Desuden kan dette trefarvede deck ikke fungere optimalt uden lande der kan give flere slags mana.

The Plague

Hvid, Sort.

The Plague er et deck som er bygget op omkring kortet Pestilence, men kan sagtens fungere uden, hvilket gør det meget mere flexibelt. Deckets creatures er alle næsten immun over for pestilence-effekten, nogle har protection black og andre kan regenerere. Det er muligt at være næsten udødelig, på grund af kombinationer som Pariah eller Worship + et regenererende creature.

Boris:

De mange facetter i den kombo, der er kernen i dette deck, gør, at decket bliver fleksibelt og mulighedsrigt. Der er dannet små kortkombinationer på kryds og tværs, så næsten uanset hvilken hånd du starter med, vil du ikke sidde og se passivt til.

Jakob:

The Plague har evnen til at kunne være under pres gennem hele spillet og så pludselig lægge et enkelt kort der vender spillet helt og det kan også sagtens slå ihjel med creatures. Et godt deck som på trods af forskellige kombo'er ikke er afhængig af et enkelt kort.

Jakob:

Idéen med genbrug af kort er meget god og deck'et kan slå hårdt med en bunke flyvende creatures. Men problemet er desværre at deck'et består af 3 farver og det er lidt svært at trække det man skal bruge.

MAGIC Konkurrencen:

Grundet den korte tid siden sidste nummer af Fønix udkom fortsætter konkurrencen om at bygge de hårdeste, skæggeste og mest snedige common-card-decks.

Common-cards er de mest almindelige magickort, i de fleste serier kendes de ved, at udvidelsens logo er trykt med sort.

Bemærk at selvom Urza's Legacy er kommet i butikkerne, er det de samme regler som i sidste nummer!

De bedste bud bringes her i spalterne og får præmier. Præmierne er pre-constructede decks givet af Midgaard, der distribuerer Magic i Danmark.

Du skal simpelthen lave et deck (eller flere), der falder indenfor en af disse fire kategorier:

1.

Decks lavet indenfor en af grundserierne i Standard (Type II). Dvs. 5.edition, Tempest eller Urzas Saga. Det skal være i to farver med 5 kort fra hver farve og 4 kort af hver slags.
Der er bonus for at tilføje et 15 korts sideboard, som i rigtige turneringsdecks. Det skal bestå af 5 kort med tre af hver.
Se tre eksempler konstrueret af Urza's Saga i sidste nummer af Fønix.

2.

Decks lavet af alle 5 udgivelser, der udgør Standard: 5.ed, Tempest, Stronghold, Exodus og Urza's Saga. Valgfrit antal farver, men kun to kort fra hver serie, der så skal være 4 af i decket (fx. 4 Terror og 4 Fireball fra 5.ed og så ikke flere fra den serie). Husk du kan vælge fx. Disenchant fra en hvilken som helst af grundserierne og det tæller så indenfor den valgte.
Der er bonus for at tilføje et 15 korts sideboard, som i rigtige turneringsdecks. Det skal bestå af 1 kort fra hver serie, med tre af hver.
Se tre eksempler (uden sideboard) i sidste nummer af Fønix.

3.

Som ovenfor, men lavet med 8 valgfrie (common) kort fra hver af de 5 nævnte serier (max. 4 af hvert kort). 3 valgfrie kort fra hver serie i Sideboard.

Til de tre første slags decks skal benyttes 20 land, hvortil cycling-landene fra Urzas Saga og Urza-landene fra 5.ed må benyttes (max. 4 af hver slags).

4.

Sidste kategori er helt fri mht. serie og kan inkludere ældre serier. Decket skal være på mindst 60 kort og kortene skal være nogenlunde til at bytte sig til billigt (Chain Lightning er det fx. ikke). Selvom kategorien ikke er begrænset giver det ekstra, hvis man kan begrænse sig selv på en snedig, kreativ eller morsom måde og stadig få et godt deck ud af det.<kan skæres>

Det er en fordel at give dit deck et godt navn og evt. have et tema.
Er du i tvivl om noget kan din Magicforhandler garanteret svare på spørgsmål. Ellers skriv til mig med dit spørgsmål.

Send dit/dine forslag til:
Mads Lunau, Vestervang 27 st tv, 8000 Århus C.
Cyberfolk kan skrive til lunau@get2net.dk.

Husk: begrænsning er en af Magic-spillets største udfordringer og variationer.
God fornøjelse!

Simon

Et van

Sang's

mpirescenarie

Af
Jesper Mortensen
og
Anders Kern Kernel

Natten var faldet på over Sydney. Regnen silede ned, en kold vedvarende regn der syntes at feje alt bort i sit fald. Den fandt sin vej ned i gyden hvor det bestialske mord var blevet begået, her blandede den sig med blodet der strømmede fra utallige sår og rifter. Isabel lå i gyden. Død. For få minutter siden var hun blevet overfaldet, men først nu slukkedes den sidste livsgnist i hendes øjne. Maria rejste sig over den døde. Hendes lange hvide kjole var tilstænket med blod. Regnen kærtegnede hendes krop og svøbte kjolen tæt omkring hende. Maria lagde nakken tilbage og lod regnen ramme hendes blege ansigt, hele hendes væsen sitrede af ekstase. Langsomt vaskede regnen blodpletterne på hendes hvide kjole bort.

Sidney var en fredelig by. Lige siden Prins Louis Simon Braussai kom til magten har han ført en skærpet kontrol med hvilke vampyrer der fik lov til at opholde sig der. Men fik man først lov var ens muligheder næsten ubegrænsede. Der var frie jagtområder og man kunne influere både politikere, politi og presse. Til gengæld tjente alle vampyrerne prinsen og primogenen, med at holde øje med byen og maskeraden, og hvis primogenen bad om hjælp var det en selvfølge man hjalp. Prinsen havde magt nok så han ved at han styrede byen, og primogenet havde magt nok til at de vidste at de styrede byen. Sydney var en fredelig by, lige til det sene forår 1999. Den 17 april ankom Maria Leminent til Sydney og blev budt velkommen af primogenen, da hun faldt i deres smag. Så begyndte mordene. Den 24. April blev Robert Orson, en ung brujah fundet myrdet, flænset op af lange kløer. Prinsen og primogenen turde ikke blæse det op da de var bange for at det ville starte en åben krig med lupines. Rob blev begravet på Sydney Public Cemetery med kun Jigurov Slavitch tilstede ved ceremonien. Den 5. Maj blev Isabel Turell, en toreador og prinsens elskerinde, ligeledes myrdet. Denne gang var der dog intet der kunne stoppe prinsen i at gå amok i Sydneys gader, i sin søgen efter morderen. Han fandt intet. Dagen efter kaldte han primogenen sammen. De opdagede at Isabels lig var forsvundet. Af frygt for hinanden og prinsens vrede enedes de om at samle en kompetent gruppe af yngre vampyrer, de var sikre på de kunne kontrollere og at morderen ikke var iblandt dem. De tog fejl.

Sydney er en by i sorg. Tunge skyer hænger over byen, og byens natlige befolkning føler en stor byrde hænge over deres hoveder. De ved at en morder vandrer iblandt dem, og at der ingen fred og glæde vil være, før denne forbryder er blevet bragt til retfærdighed. Enhver kunne være morderen, din værste fjende eller værre endnu din bedste ven, ingen stoler på nogen længere. Ingen ved at det er den nytilkomne Maria Leminent der i sin rus for at få blod har dræbt to af byens vampyrer, og vil myrde igen...

Scenariet starter i Prins Louis Simon Braussais Mansion, midnat.

Mødet hos Prinsen

En let regn falder fra de lavthængende mørke skyer over Prinsens hjem, et stort herregårdsagtigt hus, der ligger to kilometer vest for Sydney. Det ligger på toppen af en bakke med udsyn over Sydneys villakvarterer, midtbyens forretningskvarterer og havnekvarteret. Huset er tre etager og bygget i fransk romantisk stil, med springvand foran huset omgivet af en pragtfuld have, hvor i gennem en grusvej går op til husets gårdsplads. Ved scenariets start holder der en gammel Chevrolet og en Mercedes parkeret foran huset.

Spillerne bliver ført gennem en entré af husets/prinsens eneste tjener, en ung hushovmester, og bliver derefter ført op på 1. etage og igennem en lang gang udsmykket med portrætter (1600-tals stil), og middelalder rustninger/våben, alle flotte men ubrugelige. De bliver ført ind i "Riddersalen", et smukt rum med tre store vinduer med udsyn over Sydney. Midt i rummet står et mahognibord formet som superelipsen, med plads til ti personer. På væggen overfor indgangen til rummet hænger et portræt af en smuk kvinde, de der kender Isabel, vil genkende hende på billedet. Tapetet i rummet er vinrødt, i kontrast til det fløjlsblå tæppe der beklæder gulvet. Ved spillernes ankomst vil følgende personer allerede være til stede: Kimmi, Simon, Slavitzh, Pitbull og Niel. Alle sidder de ved bordet undtagen Simon der står oprejst ved bordenden nærmest portrættet. Simon ser træt og sørgmodig ud, mens han afventer fuldstændig ro. Her begynder scenariet...

Louis Simon Braussai smiler et venligt men en smule tynget smil til jer. Da han taler, taler han med en stemme I ikke har hørt ham tale med før, en tynget stemme, tynget af sorg...

"Den Dame, og de Herrer... Som I nok har hørt, som nogle af jer nok har hørt, er der opstået et større problem i den sidste måneds tid. For to uger siden blev liget af Robert Orson, en brujah neonate, fundet. Hans krop var synderrevet og hans hals sprættet op, tydeligvis af lange kløer. Vi afgjorde at det måtte være et internt opgør mellem ham og lupines og da ingen krævede blodhævn, lod vi det være da vores nuværende fred med lupines er yderst skrøbelig. For tre dage siden fandt vi min Isabel, ligeledes lemlæstet, beskæmmet af det morderiske bæst og..." Simons stemme knækker over og han bøjer hovedet. "Hun blev fundet i samme forfatning som Rob. Men denne gang kræver jeg blodhævn. Jeg kræver retfærdighed. Isabel havde ingen fjender, hverken blandt lupines eller Kindred. Vi har diskuteret situationen i primogenrådet, og enedes om at vi måtte stå sammen mod denne trussel. Det er derfor I er tilkaldt i dag."

Jigorov Slavitzh rømmer sig og siger med en hæs dæmpet stemme:

"Da rådet ikke ønskede at gøre dette til Louis en-mands-korstog, har vi samlet jer, hver af jer repræsentant fra en klan, da vi tror at vi forenet har en større chance for at fange den skyldige. I vil få vores samlede resourcer stillet til rådighed, og vor hjælp skulle I få brug for den. Det eneste vi ønsker fra jer er at få løst denne sag så hurtigt som muligt, at I finder den skyldige og bringer ham, eller bevis for at det er ham, til os. Vi ønsker ikke at I skal dræbe eller på anden måde uskadeliggøre ham, og på ingen måde ønsker vi at I skal bryde maskeraden.

Dog er der opstået et mindre problem; mens vi samlede jer, er liget af Isabel forsvundet. Det forsvandt fra Louis kælder, vi søgte efter det men fandt ingen spor af hverken det eller tyven. Liget af Robert Orson er begravet ude på Sydney Public Cemetery, hvis det kan hjælpe jer. Jeg kender en gammel graver der befinder sig derude, det meste af døgnet. Hans navn er John Leefeldt, hvis I siger I kommer fra mig vil han hjælpe jer."

Primogenen afventer spillernes spørgsmål og kommentarer. Derefter fortæller Niel at han på primogenens vegne har lukket lufthavnen samt alle andre udveje af byen for kindred, indtil den skyldige er pågrebet. De får telefonnumrene til primogenmedlemmerne, og får derefter at vide at de har fire dage til at finde morderen, hvorefter Simon følger dem til døren. Regnen er holdt op.

Spillerne vil ikke kunne bruge auspex i denne scene da Slavitzh stok forhindrer ethvert forsøg på dette. Liget er blevet stjålet, men ikke af morderen som gruppen kunne ledes til at tro. Tværtimod er det en malkavian doktor Jonash Von Dreibürg eller Stanley McAddams, der studerer vampyrers anatomi og blot ønsker at hjælpe dem. Gruppen vil have mulighed for enten at tage ud til kirkegården hvor de finder det første rigtige spor, eller snakke med resten af nattens befolkning i byen. Frem over i alle scener hvor storytelleren finder det på sin plads, vil Prinsen eller et primogen medlem ringe dem op for at få en rapport eller skynde på dem. Det er vigtigt at gruppen hele tiden føler sig under pres, både for at få deres nerver på højkant og for at skabe en god stemning i spillet.

Sydney downtown

Der findes tre steder i Sydney hvor der opholder sig vampyrer. The Jailhouse, Fairfield Playground og Sydney Museum of Modern Art. The Jailhouse er en velholdt bikerklub, med et klientel der rangerer fra bikere til jakkesætklædte pushere. Baren hyrer en gang imellem et liveband, og musikken bliver normalt spillet øredøvende højt, hvilket passer klientellet godt. Hvis spillerne kommer her for at lede efter kindred vil de højst sandsynligt finde Pitbull med sin kvinde, Latisha. Også Anarchsne holder til her, og sidder over i et hjørne hvor de holder øje med hvad der sker i baren. Fairfield Playground er en større legeplads i midtbyen. Den er veludrustet med hensyn til vipper og gynger og det er oftest her man finder byens malkavians, Nick og Kimmi, hvis de ikke har andet at foretage sig. Disse befandt sig begge på Fairfield Playground begge nætter hvor mordene var begået, den ene af nætterne havde de endog besøg af de tre Anarchs. Hver søndag kommer Dr. McAddams ned til legepladsen for at afhente ting han har bedt Kimmi om at købe til sig, samt for at give hende en liste over nye ting hun skal købe. Sidney Museum of Modern Art har døgnåbent. Museets udstillinger er normalt malerier, men ind imellem har de særudstillinger i forhallen. I øjeblikket udstiller de Sarah Josephine Harts udstilling af skulpturer, Den Nøgne sandhed. Sarah har befundet sig her på museet den forgangne måned, og også Niel befinder sig tit her i gang med sin bærbare.

McAddams der tager imod. Efter at have sikret sig at gruppen ikke har åbenlyse onde intentioner lukker han dem ind. Inde i dagligstuen byder han på en kop te (laver det altid, drikker det aldrig).
Efter at have gået doktoren kraftigt på klingen vil han lukke gruppen ned i sit laboratorium i kælderen.
Nede i laboratoriet ligger ligene af Rob og Isabel på hver sit operationsbord, begge er nøgne. Overalt er der beskidt. I hjørnet står en blodig rundsav og en symaskine til ståltråd. Isabel er mildest talt parteret. Hovedet er savet af, og ligger i en guldfiskebowle fuld af sprit. Hendes højre arm er fjernet og brugt til vævs- og knogleprøver. Resten af kroppen ligger på bordet under en tændt operationslampe. Rob er endnu ikke taget alvorligt i behandling, dog er der fastgjort ledninger til de fleste lemmer på hans krop. Rifterne er markeret og nummeret med blå tusch. Doktoren, der nu er forfaldet til rollen som Jonash forklarer om sit arbejde. Hvis spillerne bliver voldelige vil han stikke af, og senere kontakte de spillere der ikke angreb ham. Da han er en mester i obfuscate er det intet problem at komme væk. Doktoren er nået frem til at de to lig døde på samme måde, og redskabet der dræbte dem var det samme. Hans fortællinger afbrydes af gnæggen og stirren mod trappestigen til stueetagen, som var han bange. Efter en tid fortæller doktoren alt hvad han ved: Mordet er ikke foretaget af vampyr- eller lupinekløer. Våbnet er lavet af bronze, hvilket findes i alle sår, og består af fire tætsiddende klinger. Der er flest sår på armene, som prøvede ofret at forsvare sig. Begge lig er tømt for blod.
Doktoren beder spillerne vente med at fortælle prinsen om Isabel, da han først skal have hende syet sammen igen.

Selvom sporene ikke virker af meget er de nok til at afsløre hvilket våben der er blevet brugt. De eneste der kender til den gamle Bagh Naghs er Niel Anderson, der befinder sig på museet, samt Jigorov Slavitzh, der vanligt holder til i sit chantry. Dette er dog ikke nødvendigt, så hvis gruppen er i tidspres kan storytelleren springe dette over, og omvendt kan han også trække dette ud før han spiller den næste scene.

Maria jager

Denne scene kan fremkomme fra der hvor spillerne finder den tomme kiste, til efter besøget hos doktoren. Den sker når spillerne beslutter sig for at jage. Ideen er at spillerne her deles op, sandsynligvis for at jage. Maria vil under sin jagt gå frenzy da hun møder den forholdsvis svage Ventrue Samson Grimm. Scenen kan dog ikke foregå sammen med de andre spillere, derfor skal spillerne ud for døren hver især, for ikke at afsløre Maria som morderen blot fordi hun kommer uden for døren. Alle behøver ikke komme ud, det skal bare virke troværdigt. Når de andre kommer ud for døren, vil de opleve noget ligegyldigt. Flere af dem vil blive kontaktet af prinsen eller deres "yndlings" primogen medlem, der skynder på dem og truer dem med udvisning fra byen hvis de ikke rubber neglene.
Den spændende scene foregår med Maria. For at undgå for meget forvirring, får spilleren ganske enkelt et handout, hvor situationen står beskrevet. Da spilleren under situationen er frenzy kan denne ikke styre sig selv. Når spilleren har læst og forstået situationen, tager du det igen. Med lidt held og mastersnilde tror de andre spillere at de alle er kommet ud for nogenlunde de samme ting. Det er nu op til Marias rollespil at klare skærene.

Mordet opdages natten efter at Maria jager, af en af prinsens tjenere, der er sendt ud for at lede efter Samson. Da han ikke er at finde de gængse steder, leder han på Samsons jagtområde, i den sydlige del af Sydney. Da han ringer til Samson fra gaden hører han dennes mobiltelefon svare fra en container. I den ligger Samson. Tjeneren tilkalder straks prinsen der ankommer. Derefter tilkalder Simon spillerne. Simon er både vred, forvirret og bange. Bange da ingen forventede det var hende, forvirret fordi han ikke er 100 % sikker på det er hende og vred fordi hun så har holdt dem alle for nar.

Mordet opdages

Baggyden er mørk. Det eneste der oplyser den er neonlyset fra et blinkende Cola reklame skilt. Gyden består af bagvæggen fra et cafeteria, et plankeværk for enden og en hus-væg. Ingen vinduer vender ud til gyden. I gyden er der foruden en del affald, to blå containere hvor Samson ligger i den ene. Hans lig er flænset fuldstændigt, særligt hans arme som han har prøvet at afværge med. Begge containere, samt væggene er blevet tilstænket med blod fra Samson, som Maria blev ved med at flå efter han var død. Hun har derefter malet et Anarch tegn, som et sidste forsøg på skjule sin misdåd. Tegnet er imidlertidigt lavet af en Toreador og er derfor perfekt geometrisk, og uhyre detaljeret. En fejl fra Marias side, da dette står klart frem. En anden fejl fra Maria er at hun tabte sit tørklæde på stedet, det samme tørklæde hun havde på ved det første møde med prinsen. Når spillerne ankommer til stedet vil prinsen være der sammen med hans tjener. Han har fundet tørklædet, og vil ved en given lejlighed trække Benjamin til side og give ham det. Han fortæller at han fandt det på stedet. Simon tør dog ikke anklage nogen direkte, da det er blevet ham forbudt af primogenen at influere efterforskningen, men han er overbevist om at det er Maria der er den skyldige.

Efter at have set mordstedet kan gruppen ligge to og to sammen, eller kan de ? Har de nogle sikre beviser ? Hvem er skyldig ? Tiden løber ud, og alle i byen er utålmodige efter en afgørelse. Tilliden til gruppens uvildige undersøgelse er stor, og deres beslutning kan meget vel være altafgørende for byens fremtid. Især hvis nogle af byens spidser anklages. Her åbnes scenariet totalt for både gruppen og storytelleren. Maria må tale for sin uskyld og ligeledes må storytelleren tale for andre anklagede, måske byens Anarchs ? Gruppen er dog stadig i tidsnød og en beslutning må tages... Hvis de forholder sig fuldstændigt passive vil prinsen ringe dem op sidste nat og bede dem komme til sig hvor også primogenen befinder sig. Her vil prinsen fortælle om Marias tørklæde og primogenen vil bede om en grundig rapport.

Anklagen

Marias tørklæde er blevet fundet på mordstedet, hun har intet alibi og ingen ved rigtigt noget om hende. Alt peger mod hende... Prinsen kunne også være en mulig mistænkt, han har midlerne til at gøre det, han har en grund til at skyde skylden på byens Anarchs og han har heller intet alibi... Hvis spillerne anklager Maria, er det hendes respons der kan afgøre om hun bliver valgt som den skyldige eller ej. Hvis hun angriber dem, bliver rasende eller prøver at flygte vil hun formentligt stemple sig selv som den skyldige. Det eneste der kan redde hende burde være hendes eget rollespil, influer derfor denne scene så lidt som muligt. Hvis spillerne undersøger hendes haven, vil de formentligt finde ud af at hendes tørklæde mangler samt, hvis de undersøger hende, finde hendes våben. Hun kan dog stadig påstå at tørklædet er blevet stjålet og at våbenet er blevet placeret på hende (hvis spilleren er virkelig smart, vil denne nok påstå at det er prinsen der har gjort dette). Spillerne vil forhåbentligt herefter tage hende med op til prinsen der vil tilkalde primogenen. Maria vil, når disse ankommer, blive stillet foran primogenens samt spillernes anklage.

Hvis spillerne derefter beslutter at anklage prinsen, vil de finde ham i Riddersalen, hvor han er i gang med at fægtetræne mod en af hans ghouls (for at komme af med nogle agressioner). Ved spillernes ankomst vil han skule til Maria, og hans stemme er kold når han taler. Han byder gruppen velkommen og spørger hvad de har fundet ud af. Ved det første tegn på at de er kommet for at anklage ham gribes han af vrede, og rejser sig

og begynder at råbe af dem (såsom: "Hvad ? Kommer I her i mit eget hus, for at anklage mig ? For mordet på min elskede ?"). Overdriv gerne dette en smule, vær rasende, dyrisk og frem for alt, giv dem svar på tiltale, anklag dem, og specielt Maria. Han vil derefter gribe en telefon og råber at de så kommer til at bevise det. Simon ringer til primogenen der kommer inden for den næste halve time. Hvis spillerne anklager ham gennem telefonen, råber han stadig af dem og siger han tilkalder primogenen til om en halv time og at de også hellere må være der. I denne halve time vil Simon falde mere til ro, begynde at tænke sig om og blive en smule bange, da han indser at det faktisk kunne være ham.

Når primogenen ankommer vil de sætte sig sammen med spillerne og bede den anklagede (det være sig Maria eller Simon) om at tale godt for sig. Hvis det er Simon der her bliver anklaget, så spil dette så godt du kan. Prøv virkelig at overbevise spillerne om at du er uskyldig, dette er Simons eneste chance for at overleve. Herefter vil den eller de (hvis de begge stadig er under mistanke) blive ført ud af rummet under bevogtning af Niels ghouls (nogle tunge drenge, medbragt til situationen). Primogenen vil tale lavmældt sammen og vil herefter bede spillerne afsige en dom (de ønsker ikke at brænde fingrene ved at vælge den forkerte). Primogenen er i virkeligheden kold overfor om det er Simon, Maria eller en anden der er den skyldige. De har blot brug for en syndebuk, så freden atter kan falde over Sydney. Hvis det er en anden end den der bliver henrettet vil denne person forhåbentligt være klog nok til at forlade Sydney og Australien, når byen igen bliver åbnet for kindred. Desuden mener de at gruppen er objektive og har den bedste indsigt i sagen. Uanset hvem af de to der bliver fundet skyldig, nikker primogenen anerkendende. Hvis Simon bliver fundet skyldig vil Niels ghouls slå ham ihjel. Hvis det er Maria vil Simon selv sørge for at hans elskede får hævn fra graven.

Afslutning

En af de følgende afslutninger læses højt efter scenariets slutning.

Hvis prinsen bliver fundet skyldig:

"En uge går efter prinsens fald. Der bliver holdt et større festivitas i Niels mansion, hvor man fejrer at den skyldige er fundet. Alle vampyrerne møder op. Ved festen afgør primogenen enstemmigt at Niel skal være den nye prins, og han bliver hyldet som en værdig tronfølger. Prinsens første handling er at give jer alle lov til at embrace et child. Festen skrider frem men pludselig opdages at den nye prins mangler. Alle begynder at lede, og til sidst finder I Niel liggende i på gulvet i forhallen, sprættet op og tømt for blod! Kun en person mangler, Maria Leminent... Blodspor fra høje hæle leder ud af hoveddøren, og ned mod vejen."

Hvis Maria bliver fundet skyldig:

"Efter at Simon har udført sin hævn over Maria, samles I og primogenen rundt om det elipseformede bord o prinsens hus. En stor fred ses i hans øjne, og han kigger taknemligt på jer alle. Ud over taksigelser giver han jer retten til at embrace et child, og erkender at han skylder jer alle en stor tjeneste. Tiden går og det ser ud til at freden er genoprettet i Sydney...for nu."

Sydney vampyrer

Som alle større byer er Sydney fyldt med vampyrer. Lederen af byen er Prins Louis Simon Braussai. Sammen med ham styres byen af et fire personers primogen, af varierende indflydelse. Alle i byen er rystede over de brutale mord, rygterne svirrer og ingen tør åbenlyst udtrykke deres mistanke.

Toreador

Prins Louis Simon Braussai

Louis Simon Braussai [Lui Simång Brussæ] er prinsen i Sydney. Han fører hård kontrol med hvem der bosætter sig i hans by, og alle tilrejsende vampyrer bliver kritisk vurderet før han acceptere dem. Under spillet befinder Simon sig i sit hjem, stærkt tilråddet af primogenen, der ikke ønsker han skal starte et blodbad i sin søgen på morderen. Som spillet skrider frem vokser Simons frustration og vrede. Når han taler med andre har han svært ved at beherske sig, og hadet bobler allerede i ham. Simon har en mørk plet i sin fortid. I 1763 angreb og diaboliserede han sin sire, idet denne ifølge Simon havde mistet sit sunde sind. Mordet gav Simon magt og styrke, men han fik mere end det. Hans aura blev for evigt skæmmet som det sker for alle diabolister. Store sorte blodårer afsløres for alle der læser prinsens aura.
Simon har langt krøllet hår og et velholdt fransk skæg. Han klæder sig som 1700-tallets franske aristokrati. Under scenariet bærer han kårde for at beskytte sig, og eventuelt spidde sin elskers morder. (6. generation)

Sarah Josephine Hart

Sarah bruger al sin tid på byens eneste elysium, The Museum of Modern Art. Her henslæber hun sit liv som vampyr i et forsøg på at finde den perfekte form og figur. Hun både maler, tegner og laver skulpturer. (11. generation)

Gangrel

Martin Peroy

Peroy er en stor fed mand. Han er skaldet men har alligevel et stort fuldskæg. Tøjet er beskidt ligesom vennerne. Peroy lever af lidt narko og afpresning. I det store hele er han blot en lille fisk. Den 5. Maj var Peroy sammen med Pittbull på "The Jailhouse". (8. generation)

Tremere

Jigurov Slavitzh

Jigurov [Jigorof] er uden sammenligning byens mægtigste vampyr. Han lever alene i byens eneste chantry, der er skarpt bevogtet af tre gargoyles. Hvis Jigurov ønskede det kunne han blive prins uden de store problemer. Dette gør han dog ikke da han arbejder under direkte ordre fra The Council of Seven. Rådets mål er fuldstændigt upolitiske, Jigurov deltager kun i primogenens arbejde for at sikre sig at ingen direkte modvirker hans og Rådets aktiviteter. Jigurov kender til prinsens diabolske aura, men det passer ham fint at have en klemme på den siddende prins, derfor gør han intet.
Han er en ældre nobel herre iført Armani og ofte bærende stok (denne er magisk, og forhindre brugen af auspex. Jigurov bærer stokken i første scene hos prinsen, derfor kan ingen læse aura der).
Jigurov er intelligent og udspekuleret. Han svarer ofte med et spørgsmål og mystificerer sig selv.
Få kender hans fulde potentiale, Han er en af de stærkeste 5. generationsvampyrer. Hans indflydelse i byen er enorm. (5. generation)

Ventrue

Niel Anderson

Niel er byens finansbaron. Hans hovedinteresse er transport, og næsten al transport til og fra Sydney styres af ham. Han ejer metroen, styrer havnen og kontrollere lufthavnen. Han har aktier i jernbaneselskabet og sidder i bestyrelsen for byens taxacentral. Niel har monopol på transporten, og mange vampyrer skylder ham tjenester fra dengang de kom til Sydney. Mordene har skræmt Niel, der for tiden holder sine Ghouls i nærheden hele tiden. Niel er en flink mand. Han vil gerne hjælpe gruppen, og kommer med alle de oplysninger han har. Selv har han intet alibi for morddagene. (7. generation)

Niel har to childes, Richard Graham og Samson Grimm. Richard passer havnekvarteret, og bruger sin tid der. Samson Grimm er en lille tynd børsmægler. Han tjener styrtende med penge men de fleste går til at støtte af Niel. Samson bliver Marias tredje offer.

Brujah

Andrew "Pitbull" Sandy

Pitbull er en lille tatoveret og piercet mand. Han er tæt bygget og stærk som en okse. Han råber højt og overreagere ofte. Som Brujahklanens primogenmedlem har han en vis indflydelse i vampyrsamfundet. På gaden styrer han mere end nogen anden vampyr. Natten hvor Isabel blev myrdet var Pitbull sammen med Peroy og sin kæreste Latisha Güthrie. (9. generation)
Latisha er en flabet tidligere luder iklædt en rød lakkjole. Hun blev embraced sidste år da hun fyldte 15.

Byens tre Anarchs er også Brujah. De bruger tiden på at hænge ud på den lokal bar og snakke om verdens uretfærdighed. De tre er: Sukata, en Aboriginal der holder

stammetraditionerne i hævd. Tom, en forvirret countrysanger uden musisk sans. Sasha, en fed men ret stærk kvinde. Ingen af de tre har noget reel magt.

Malkavian

Kimmi

Kimmi er en asiatisk kvinde med kastanjefarvet hår. Hun er medlem af primogenen, men hendes indflydelse er yders begrænset. Hun er manisk. Ifølge Kimmi er mordene begået af Cain selv, og alle i byen er dømt til undergang. (8. generation)
Hun har et child, Nick Horton. Nick er tidligere jæger, og holder øje med om nogen lupines prøver at trænge ind i byen. Han kan med stor sikkerhed sige at der ikke har være nogen lupines de sidste par måneder.

Dr. Jonash von Dreiburg / Stanley McAddams

Byens sidste Malkavian er doktoren - skizofren og rablende sindssyg. Begge hans personligheder er læger, og forsker i vampyranatomi. Dr. Jonash von Dreiburg er en tysk og flygtede fra Tyskland efter krigen. Jonash har aldrig dræbt for at få studiemateriale, men han benytter sig af enhver chance til at snuppe en der skrider i svinget.
Stanley McAddams er en ældre fredelig mand der byder gæster indefor på en kop te og en snak. Han fremviser gerne laboratoriet, men så snart han går ned ad stigen skifter han personlighed. Hans gode ven Jonash kommer ofte forbi med friske lig til forskningen. Stanley er dog bekymret for hvor ligene kommer fra, men han er aldrig hjemme når Jonash kigger forbi.
Doktoren tager sjældent ud når han har et lig at arbejde med. Sit blod får han fra de lokale pizzabude.

De tre malkavians havde ifølge dem selv klanmøde, den nat Rob blev myrdet.

Spilpersonerne

Jack Dawnport

Ok, det er lidt forvirrende det her. For ca. 3 uger siden blev jeg embraced. Det kalder de det når man bliver vampyr. Det er en mærkelig fornemmelse, at være død. Jeg er først nu ved at lære om vampyrsamfundet, og hold kæft hvor er der meget at lære. Jeg har ingen klan, for ingen har trådt frem og sagt de skabte mig. Jeg er privatdetektiv. Det vil sige, jeg var. Efter en affære med min sekretær løb konen med det hele, ellers en sød dame. Jeg har fået at vide at jeg skal adlyde de gamle vampyrer der styrer byen, så da prinsen forleden indbød mig til møde, må jeg hellere dukke op.
Jack er en helt ny vampyr. Han kender ikke de andres styrke, og fascineres til stadighed over vampyrernes evner og formåen samt alle de svære ord de bruger såsom neonate, ancilla og lupine. Vær venlig og åben, du får brug for venner.

Tommy O'Rourke

Allerede som barn blev du involveret i krisen i Nordirland. Du tilsluttede dig en af de mere radikale og ekstremistiske grupper, og det var her du blev opdaget af din sire. Du kan lidt af hvert, både slås og tænke, er træfsikker med både næve og pistol, men foretrækker at løse problemerne uden vold. Da du lige var ankommet til Sydney blev du gode venner med Rob, og du sørger stadig over hans død. I tiden efter, da du sørgede over Rob blev du tæt knyttet til Maria, som du beundrer og med tiden har forelsket dig i. Du er Brujah, og klæder dig i en stilfuld læderjakke, skjorte og et par nye jeans. Du er altid ren og tøjet er moderigtigt. Under jakken har du din Magnum .44 klar hvis der skulle blive problemer.

Benjamin Jarvis

Nye tider kræver nye folk. I modsætning til nogle vampyrer der kommer til Sydney er du her ikke bare for at bo og leve. Du vil regere! I dag er din magt lille, men med gode allierede og ved at bevise dit værd, vil du hurtigt stige i graderne. Du er den perfekte leder, fejlfri, modig og frem for alt intelligent. Prinsen har kaldt dig til møde med primogenen, det er nu startskuddet går til din vej til toppen, hvis du bare spiller dine kort rigtigt.
Ben er gruppens ambitiøse ledertype. Du bærer til dagligt jakkesæt, og sørger generelt for at fremtræde anstændigt. Hvis der er grove problemer klarer din Colt det for dig.

Maria Leminent

Hvem ville dog mistænke lille, uskyldige, kønne Maria for at være morder ? Lille Maria der lige er kommet til byen, og knap nok er stedkendt. Ikke destro mindre er morder lige netop hvad Maria er. Lille "uskyldige" Maria, er desværre blevet afhængig af vampyr blod. Allerede som ung vampyr måtte du kun drikke af din sire, og som bekendt hænger gamle vaner ved. Det opdagede din sire, den dag du ikke "kunne" stoppe med at suge på hans halspuls åre. Og det var kun begyndelsen. Du rejste igennem Europa og Mellemøsten for at slippe for følgerne af dit blodbad. Det var også i Mellemøsten at du lærte at bruge dit våben, Bagh Nagh´n, et par knojern med fire klinger i kobber. Det gjorde det hele meget nemmere. Til sidst endte du her i Sydney. Også her løb lysterne af med dig. Først på en ung brujah, og derefter på prinsens elskerinde... Og så inviterer den selvsamme prins dig til at finde morderen. Skæbnens ironi.
Maria ser utroligt godt ud. Hun

spiller for det meste en lidt naiv og usikker ung pige, der sjældent taler, undtagen når hun udøver sin "kunst". Du er oftest iklædt en lang kjole og et tørklæde. Dit våben befinder sig altid i din håndtaske. Det vigtigste af alt er at skjule din sande identitet, overfor de andre. Hvis de først finder ud af at det er dig der er morderen, er dine chancer for at overleve scenariet meget små.

Anarchs

Der befinder sig tre Anarchs i Sydney. Sasha, Sokarta og Tom, befinder sig normalt i The Jailhouse hvor de opøver deres macho stil, samt gejler hinanden op til ulovligheder i oprør mod prinsen. Den eneste de tre virkelig respekterer er Pitbull, der en gang imellem også sidder hos dem. Den virkelige grund til han gør dette er for at holde dem i skak for prinsen. Umiddelbart virker de tre som seje macho typer, der svarer igen på enhver bemærkning, men prøver spillerne at gejle dem op til slagsmål, trækker de sig. De finder sig dog ikke i at blive kuet for meget, og hvis spillerne bliver ved kan det ende i et blodigt slagsmål. De tre er ret skræmte over mordene og mener det er Lupines der prøver at tage byen tilbage.

Auspex

Auspex er en meget vigtig disciplin i dette scenarie, da det kan afsløre både Maria og Simon som diabolists. Denne disciplin skal derfor benyttes meget nøjsomt af storytelleren. Følgende personer kan bruge auspex og kan derved afsløre Maria og prinsen:
Jigurov Slavitch, Maria Leminent, Prins Louis Simon Braussai og Tommy O`Rourke.

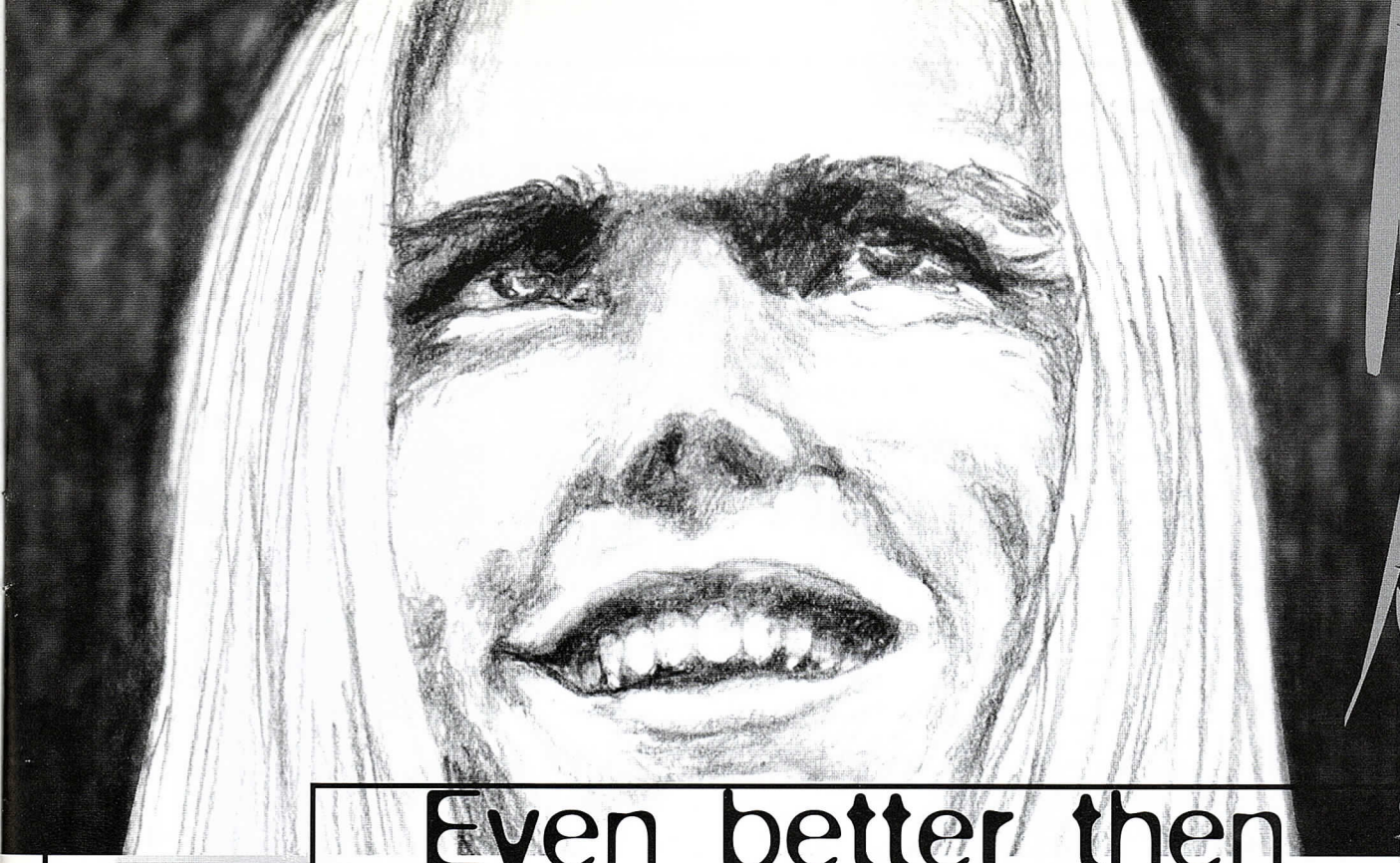
Handout til Maria

I hvad der føles som dage vandrer du rundt i din søgen på blod. På din vej møder du ingen der kan tilfredsstille dine behov. Ingen vampyrer, ingen ofrer for din hunger. Smerten fra dit torterede legeme flår din sjæl i stykker, og vanviddet over ikke at få blod får dig næsten til at bryde sammen. Netop som du er ved at give op dukker din frelse op på et gadehjørne, Samson Grimm. Han er tydeligvis ude og jage, hans blege ansigt og fjerne øjne ser dig ikke som du følger efter ham, lokket af duften af blod fra hans legeme. Han stopper en mand på gaden, efter en kort samtale fører Samson ham ind i en gyde.

Du venter udenfor bag en stor affaldscontainer. Blodtørsten er næsten umulig at tæmme. Din hånd glider ned i dametasken og finder grebet på Bagh Nagh'n, dit våben. Dine fangs er fremme. Du prikker hul på tungen og drikker dit eget blod, Følelsen er overvældende.

Mennesket kommer ud fra gyden, i passerer hinanden i åbningen. Inde i gyden står Samson med ryggen til og tørrer sig om munden med et serviet. Du taber dametasken på jorden, men holder fast i våbnet. Lyden får Samson til at vende sig om, han ser dig, og skriger. Du er over ham med det samme ...
Derefter husker du intet.

Da du kommer til dig selv er du i din lejlighed. Du er mæt og tilfreds. Efter et hurtigt bad og et tøjskift er du klar til at fortsætte natten. Noter 10 bloodpoints på dit charactersheet.



Even better then the real thing

En historie om død, sex og sympati for Djævelen

Af S. A. Paludan

Myten om døden med de lange hjørnetænder og det evige liv er en af de mest sejlivede der findes. I nyere tid er dens glans blevet pudset op på ny, og tilsat ekstra krydderier, så den i dag i visse kredse ligefrem har status af kult. Men hvad er det, der gør denne skikkelse så meget mere spændende, end så mange andre, at vi til stadighed har behov for dens nærvær? En historie om Djævlens forvandling til gud.

En yndlingsperversion

Vampyren er vel nok den af alle skrækfigurer, der er blevet elsket længst og højest og efterhånden dyrket i flest udformninger, fra de tidligste tiders skræmmebilleder og frem til nutidens in-crowd scenarier og kultdyrkelse, hvor unge mennesker med kunstige hjørnetænder og bleg make-up gæster nattens diskoteker.

Myten om bloddrikkerne med det evige liv og de overdimensionerede hjørnetænder har en lang historie bag sig og det sidste kapitel er næppe skrevet endnu. De færreste har dog kendskab til hvad der ligger længere tilbage end den første glansperiode i romantikken, men sandt er det at døden med hugtænderne gennem alle tider har eksisteret og facineret mennesket på godt og ondt, i lyst og lidelse.

Alle store kulturer har haft deres vampyrer. De tidligste var dæmoner således kinesernes qiang shi, babyloniernes edimmu og lilitu, grækernes empusa og lamia og arabernes ghoulen. Fælles for dem alle var at de var bloddrikkere, vampyrer.

Tilsyneladende har de altså altid eksisteret hos det vi vil benævne som civilisationer, om end de har ændret form, indhold og anvendelse siden Babylon. Vores vampyrer i dag har ikke meget andet end bloddrikningen til fælles med deres oprindelse i oldtidens store kulturer, hvor mørkets barn først blev født ud af vores hjerter og omsat til myte i vores hjerne.

Vampyren er dog uanset ændringerne en af vores yndlingsfantasier - og kunne man føle sig fristet til at sige: yndlingspervationer. En skikkelse der har fastholdt sin evne til at facinere og forskrække på den mest frydefulde og tilfredstillende facon gennem århunderedene, selv da de samfund hvor i den opstod var forlængst blevet grus og historie. Måske er facinationen endda vokset gennem århundereder og behovet for vampyrskikkelsen vokset og udviklet sig med mennesket, dens stigende popularitet kan der næppe herske tvivl om, når man ser på de seneste års tendenser: et mindre boom i filmatiseringer af vampyrlitteratur, stigende kultdyrkelse og voksende omfang af vampyr-relaterede sce-

narier i rollespilsmiljøet. Det er denne evige og stigende facination jeg vil undersøge, herunder udviklingen i vampyr-litteraturen, det medie, hvor i vor helt længst har haft sin løbebane.

Orgasme med bid i

Vampyrmyten rækker altså helt tilbage til civilisationens rødder, men det er først i de senere århunderede, med deres individualistiske tankegang, at den for alvor har opnået sin storhedstid.

Bloddrikkeren er med et citat af Rikke Shubart: "en romantisk elsker med den erotiske udstråling og seksuelle potens kvinder sukker efter." (1) En sådan skikkelses popularitet og facinationskraft kan vel næppe undre nogen? Nej, men der er meget mere end som så i vampyren, og det åbenbarer sig tydeligt, når man præciserer tidspunktet for hans genopdukken i rampelyset: tiden efter den franske revolution. Med revolutionen blev porten lukket til, mere end en tidsalders tankegang og traditionelle opfattelser, og nye døre åbnet til en helt anden verden, som jeg vil påstå at vi, til dels, stadig føler os fremmed for. Revolutionen indvarslede jo Oplysningen, og alt hvad det førte med sig, på godt og ondt. Vigtigst og mest radikalt var måske den individualistiske tankegang.

For os nutidsmennesker er det naturligt at opfatte os selv som individer og stå vor egen lykke nærmest. Vi fødes alene, lever alene, nok i stand til at kommunikere og interagere med andre, men vil til slut stå alene for at dø en ensom død. Denne tankegang er dog ikke, som man nemt forledes til at tro, den naturlige for mennesket. Gennem årtusinder var menneskets bevidsthed forankret i forskellige former for fællesskab, slægtens, familiens, samfundets og religionens. Med oplysningstiden blev alt dette brudt op, og i dag kæmper vi stadig med den eksiensielle ensomhed, der som følge heraf er blevet manges lod. Vampyren tilbyder imidlertid et fristed for denne frygtelige "alenehed", et fællesskab at optage os i, nu hvor de tidligere er forkastet, og vampyren gør det på en måde, der er dejlig ufarlig og end ikke bringer os på kant med loven eller livet.

Ifølge Georges Bataille (2) findes der en måde at "smelte sammen" med andre individer på. En måde, hvor på den adskillelse og ensomhed vi oplever kan elimineres - dette først og fremmest værende døden.

Et sådant skridt ville dog nok forekomme de fleste lige drastisk nok, og heldigvis har Bataille da også andre løsningsmodeller at stille til rådighed: sex og mysticisme. Og så har vi de tre elementer, der gør vampyren så foruroligende interessant: vampyren besidder alle tre dele, og og har således en eller flere udveje til at løfte os op over hverdagen og ind i en fælles intethed, der ligger tæt på både Himlen og Nirvana. Vi kan få fælleskab i en fænomenal orgasme med bid i; vampyrmordets seksuelle ritual.

Vampyren tilbyder os en sammenvævning af "den lille død", en forsmag på det egentlige dødsøjeblik, som den går over i. Dertil et primitivt blodoffers gribende ritual, hvor udødelige kræfter er på spil. Og det tilbyder vampyren os som sikkert, kvit og frit. For det victorianske menneske, der benyttede Bram Stoker's quasi-porno (3) "Dracula" var der ingen fare for at komme i nærkontakt med de forbudte kroppe og den voldsomme seksualitet. For vor tids menneske undgås AIDS og eventuelle ubehagelige følger af at udlevere de mere perverterede tilbøjeligheder. I det vampyrens seksualitet og fysiske kontakt er overflyttet til hjørnetænderne, åbnes nemlig en hel verden af seksuelle fornøjelser, der ellers ville vække voldsomt anstød. Vampyrens frihed overgår langt den menneskelige. Voldtægt er hverdagskost, homoseksualitet, pædofili og sadomasochisme en

del af repertoire. De grænser, der holder os i civilisationens spændetrøje, eksistere ikke for vampyren. Hverken de moralske, da ondskab, som det bemærkes i "En Vampyrs Bekendelser" er: " a point of view" (4) og ej heller forvirring i form af kønsdele, ansvar, skyld eller kærlighed. Der er ingen konsekvenser, kun ren og skær nydelse, og "det gyldne øjeblik", som det beskrives i Anne Rice's "Mørkes Fyrste"

Gennem vampyren som litterær eller filmisk figur, eller gennem et rollespils indlevelse, har vi mulighed for at opleve alt dette,. Ved at være vampyren, hans offer eller begge, kan vi opløfte os til et underfuldt øjeblik i deres død og seksualakt. Vi har muligheden for at dø og forløses tusind gange i en højere enhed, i fiktionen, og vende tilbage til livet og "virkeligheden" bag efter oplevelsen.

Vampyrfiktionen bliver vor frelse fra de problemer, vi individuelt kan have med vores egen ensomhed og driftsliv. Gennem den kan vi behandle vores problemer, og på skrømt opnå den ultimative orgasme, så hvad der er skrækporno med mere end morbide undertoner, rent faktisk bliver en livsbekræftende og livsforbedrende proces.

Djævelen, der blev gud

Vampyrfiktionen tilbyder altså en legeplads for drifterne og problematisk seksualitet, men er det virkeligt vigtig derfor den er så populær og følgelig må være så nødvendig i dag? Det kan umiddelbart synes mærkværdigt i vor moralsk set temmelig frie nutid, hvor seksualiteten har fået stort set frit spil. Tydeligvis har der været et sådant behov som "Dracula"-genren med dens monstrøse vampyrer har skulle dække, men hvad med de senere Anne Rice-vampyrer og The Masqurade", der sågar er blevet til en Beverly Hills 90210-lignende TV-serie?

Dracula-genrens vampyrer var monstre med den forbudte seksualitets frygtelige magt, en trussel mod samfundet, der skulle elimineres, for at sikre menneskeheden, civilisationen og den gode kristne vesteuropæers overlevelse, men den nyere tids vampyrer synes mere som en del af samfundet end en trussel mod dette.

For det første lever de temmeligt anonymt og søger at skabe mindst mulig opmærksomhed omkring deres eksistens. For det andet besidder de det psykologiske aspekt, som Dracula manglede, og det så overmåde, at de nærmest kan syntes mere menneskelige end mennesket! Vampyren er blevet til helten i den nyere vampyrfiktion. Her findes formentlig svaret på deres stadige popularitet: Vampyren er typen på den nye superhelt.

Vampyren har det hele; den dæmoniske elsker, som Rikke Shubart beskriver men samtidig er han i besiddelse af så store kræfter, at han kan redde verden: "Helten Lestat, stjernen Lestat, vampyren Lestat", som en af Anne Rice's karakterer beskriver sig selv. Vampyren er ikke længere ond og ikke længere en djævlens håndlanger. Faktisk er både djævelen og Gud kørt ud på et sidespor som overflødige myter, mens vampyren har besteget begges trone, og er blevet semi-gud, der fortæller om kampen mellem godt og ondt i ham selv - som menneske.

Vampyren er blevet menneske, ikke bare dyriske drifter iklædt kød med en svingende evne til kommunikation, men et rigtigt menneske, med et fuldt udviklet følelsesliv og dybde. Og hvad mere er: Vampyrerne er de mennesker vi gerne vil være.

Vampyrskikkelsen indfrier alle store forventninger til det perfekte liv. De er evigt unge, smukke og med en overvældende seksualitet, der aldrig svækkes. De er mennesker uden menneskernes problemer: frygten for døden, kroppens forfald og det seksuelle nederlag. De kan, kvit og frit, aldeles urørligt, og uden skrupler, hengive sig til lyst og nydelse, og opnå en stadig strøm af orgasmer med bid i samt gyldne øjeblikke. End ikke mord behøver at belaste deres samvittighed da "evil is a point of view. God kills indiscriminately - and so shall we." (6)
De har ikke vores pinlige problemer, men de har vores menneskelighed og dens smukke svagheder, i det de føler og elsker. Således kan vi udlevere alle vores drømme gennem dem, og ikke kun de mest driftsbetonede. Hos disse vampyrer kan vi leve det liv vi ønsker, spejlede og forstørrede helte, der ikke besidder de sider af os selv vi foragter. Her forenes sex, død og mysticisme med liv og kærlighed i rigelige mængder og gennem visse vampyrer kan vi tilmed få svar på hvem vi er og hvorfra vi kommer. Et svar der ikke er mennesket forundt som andet end en abstrakt og lidet tilfredstillende videnskabelig udlægning. Menneskehedens gåde kan løses, og vi kan udlevere os selv, som de mennesker vi gerne ville være, her i vor tid, mend et paradis her på Jorden - i vores egen verden uden Gud og Djævel, Himmel og helvede.

(1): "I lyst og død", Samvirke 6/7 1993
(2): Beskrevet af Eva Jønholt i artiklen "I erotikkens Vold"
(3): Jvf. M. L. Carter: "Dracula, the vampire and the Critics"
(4): Filmversionen af Niel Jordan, efter manuskript af Anne Rice.
(5): Øjeblikket, hvor alt giver mening og alt er vidunderligt.
(6): Filmversionen af "En Vampyrs Bekendelser"

Den Pelosianske Strid

DEF42 intrige-scenarier

Den Pelosianske strid er et intrigescenarie i fantasy-verdenen Zmada. Handlingen udspiller sig i Hertugdømmet Pelosiens største by, Pherano. Søskendeparret Barrain og Juliana Delgado har netop taget magten i Pelosien efter deres afdøde fader, men ikke alle er tilfredse med de nye magthavere..

"Jamen, hvad hvis jeg ikke var på nr. 1 og 2?"

Hvert scenarie er selvstændigt, men indbygget i en fortløbende kampagne. Selvom det er fantasy, er der dog kun ganske få magikere og præster, og de fleste folk beskæftiger sig med intrige, ryster, magtkampe og forræderi.
Her er helte kun noget der findes i eventyr, og knive i ryggen en større trussel end orker..

Tilmeld dig her:

Tlf. 46368166 - Nikolai Schulz
Tlf. 46351654 - Claus Raasted
Tlf. 28316372 - Claus' mobil
Email: def.live@eclipse.dk

Datoer:

Den Pelosianske Strid III
5.-7. marts 1999

Den Pelosianske Strid IV
23.-25. april 1999

DEF42
Danmarks største multigenre rollespilsforening
Hersegade 18, kl
4000 Roskilde

http://www.eclipse.dk/def42
Email: def42@eclipse.dk

Abonnementspriserne:

6 numre (Privatpersoner) 175.00 kr.
6 numre (foreninger+biblioteker) 225.00 kr.
Girokonto 1-657-2101

Afrives før betalingen

Overførsel fra kontonummer

Underskrift iht underskriftsblad

8—7

Navn

Adresse

Postnr. og by

Evt. Telefonnr.

Jeg ønsker at starte med nr.: _____

F24

Kroner _____ Øre _____

Til maskinel aflæsning – Undgå venligst at skrive i nedenstående felt

+01<

GIROINDBETALING

BG BANK

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

ROLLESPILSMAGASINET Fønix
c/o Sleipner
Bårsevej 21
2650 Hvidovre

1-657-2101

PostDanmarks stempel

Betalingsdato _____ eller _____ Betales nu

Dag Måned År

Sæt X

4031S (04.98) Giro 180-10184

+16572101<

KVITTERIN

Checks og lignende accepteres under forbehold af at BG Bank mo tager betalingen. Ved kontant betaling på posthus med terminal det udelukkende posthusets kvitteringstryk, der er bevis for hvil beløb, der er indbetalt.

Beløbsmodtagers kontonummer og betegnelse

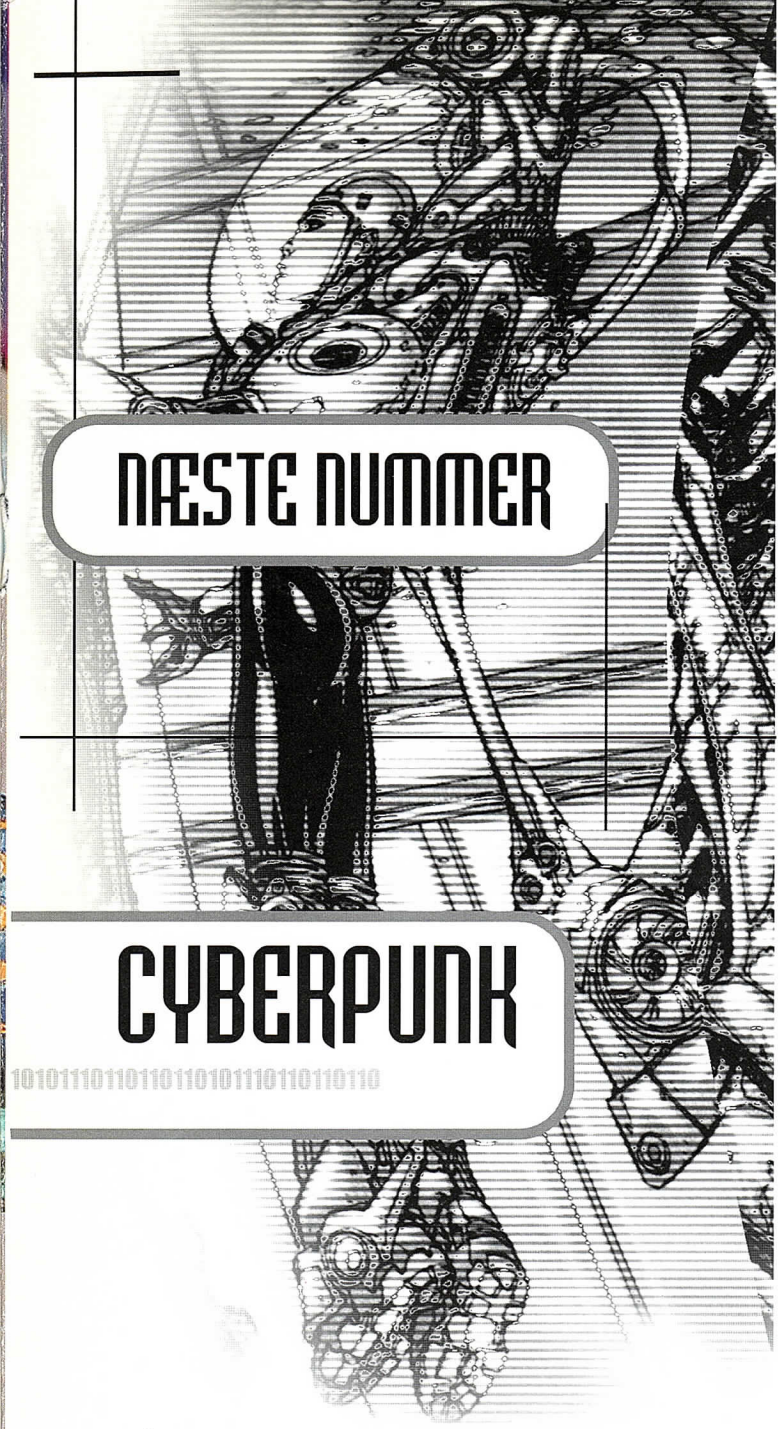
ROLLESPILSMAGASINET Fønix
c/o Sleipner
Bårsevej 21
2650 Hvidovre

1-657-2101

PostDanmarks kvittering

Gebyr for indbetaling betales kontant

Kroner _____ Øre _____



NÆSTE NUMMER

CYBERPUNK

10101110110110110101110110110110

				V				B				L	
	O	P	T	E	N	E	B	R	A	T	I	O	N
	G	R	E	J		L	I	A	N		L	A	B
	R	O	L	L	E	S	P	I	L		D		
L	E		E	E		E		N	Ø	R	D	E	R
		H	P		G				B	R	Æ	G	E
C	U	J	O		R	A	K	T			M	E	D
	D	E	R	P	Å		O	R	K	M	O	R	
G	E	M	T	E			G	E	H	E	N	N	A
					G	U	L	S	O	T			L
K	Æ	M	P	E	A	B	E		R	E	B		F
	R	I	O		L	Å	R	K	N	O	G	L	E
K	A	T		J	E	D	I		E	R		I	R

Vi har rekvisitterne

til at skabe den helt rigtige stemning!

KRANIE - meget naturtro	**Kr. 225,-**
SPINDELVÆV - til dekoration	**Kr. 45,-**
RØGTABLETTER - 2 stk.	**Kr. 15,-**
FLASH VAT - stor pose	**Kr. 60,-**
TEATERBLOD	**Kr. 29,-**
AFHUGGET HOVED	**Kr. 365,-**

Vi har også gummimasker, tatoveringer, afhuggede fingre & hænder, trylleeffekter, tandlak, teater-sminke, foam latex, ar & sår, edderkopper og andet kryb, tænder, blodkapsler, tarotkort, teaterknive, m.m.

Besøg butikken i Horsens eller ring og hør nærmere.

PEGANI

Borgergade 5
DK-8700 Horsens
Tlf. 75 62 02 17 - Fax 75 62 04 88

e-mail: tryl@pegani.dk
homepage: www.pegani.dk

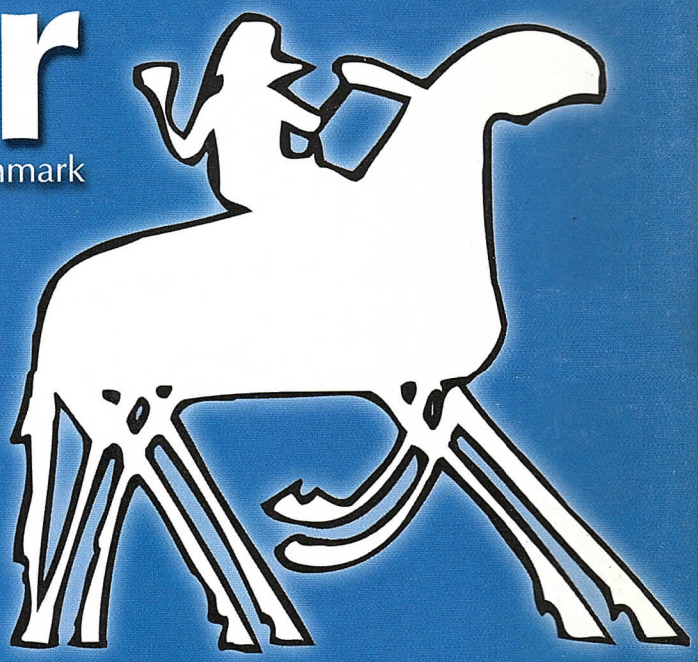
5 705710 000009
Nr. 24 - Årgang 1999
Kr. 39,95

Rollespilsmagasinet Fønix
Distribution til kiosker og forhandlere:
Forhandlerservice - 44 92 70 22
Abonnement-service:
Fønix - Bårsevej 21- 2650 Hvidovre
Tlf: 26 15 56 31 (Søren Parbæk)
E-mail: fonix@sleipner.dk

02428 KHC 548 000
MIKKEL SANDER
HUSUMGADE 20, 4.TV
2200 KØBENHAVN N 2200 o 54/ 9 2

Sleipner

Landsforeningen af rolle- og konfliktspillere i Danmark



er også din landsforening.

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

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

Hvidehorse-Fionia · Lahnsgade 35 · Baghuset · 5000 Odense C · Tlf./fax: 66 11 11 73

Kurser under Den Fri Ungdomsuddannelse:
Fægtelinje · Beklædningslinje · Rustningsmagerlinje

Priseksempler på udstyr:

Brynjeskjorte - 30.000 stålringe, knælang m. ærmer til albuerne ..... 5.625 kr.
Brynjehætte - 6.000 stålringe, hænger til lidt under skulderene ..... 1.850 kr.
Jernhandsker - fingerhandsker eller luffer, flere modeller ..... sæt fra 1.825 kr.
Hjelme - tøndehjelme, bagsinetter, salader, flere modeller ..... fra 2.275 kr.
Ben/Arme - fuld pladepanser, uden sko/handsker ..... sæt fra 3.475 kr.
Brystplader - med læderremme på ryggen ..... fra 2.750 kr.
Sværd - kvalitetsvåben i uendelig mange modeller eller eget design .. fra 2.375 kr.
Økser, daggerter, stridskøller/hamre ..... fra 1.875 kr.
Skjolde - mange modeller, træ, læderbespændt, bemalet, m. jernkant ..... 3.675 kr.
Sko - middelaldersko i skind og læder, alle størrelser, flere modeller .. fra 1.400 kr.
Langbuer - Håndlavede Engelske kvalitetsbuer, flere slags ..... fra 2.125 kr.

Hvidehorse-Fionia er registreret våbenhandler. Det kræver en blankvåbentilladelse fra politiet, at bestille blankvåben. Alle her nævnte varegrupper er middelalderreplikaer.

Priseksempler på udstyr:

Brynje ringe - 1,5 mm. ståltråd, indre diameter 8 mm.
pose med 5.000 ringe ..... 300 kr.
Uldstoffer - 100 % ren uld, mange farver og kvaliteter
150 cm. bredt, pr. meter ..... 175 kr.
Hørstoffer - nr. 3345 - 100 % hvid hør, grov, kraftig kvalitet
140 cm. bredt, pr. meter ..... 109 kr.
Silke - nr. 3222 - 100 % ren råsilke, fintvævet kvalitet
90 cm. bredt, pr. meter ..... 66 kr.
Middelalderdragt/skomønster med videre
alle enkeltdels-mønstre ..... pr. stk. 100 kr.
Tinsager - spænder, knapper med videre ..... pr. stk. fra 15 kr.

Er du til Middelalder Live Krigsspil?
- Så meld dig i Historisk Formidlingsforbund Fyn og rejs med Hvidehorse-Fionia's Militære Feltlejr i Danmark og udlandet...