

Le Deraisonateur

Sort Snak

Nummer 1, Torsdag Aften

"Sortere end sort"

Fastaval, Påsken 2000

NATTEN ER SORT SOM SNAK

out onto the runway, grab hold

If operating systems were
airlines...

DOS Air: All the passengers go

of the
Plane, push it until it gets in
the air, hop on, jump off when
it hits
the ground again. Then they
grab the plane again, push it
back into the
air, hop on, etc..

Mac airways: The cashiers,
flight attendants and pilots all
look the same, feel the same
and act the same. When asked
questions about the flight, they
reply that you don't want to
know, don't need to know and
would you please return to
your seat and watch the movie.

Windows Airlines: The
terminal is very neat and
clean, the attendants all very
attractive, the pilots very
capable. The fleet of Learjets
the carrier operates is
immense. Your jet takes off
without a hitch, pushing above
the clouds, and at 20.000 feet it
explodes without warning.

OS/2 Skyways: The terminal
is almost empty, with only
a few prospective passengers
milling about. The announcer
says that their flight has just
departed, wishes them a good
flight, though there are no
planes on the runway. Airline

I Dette Nummer:

Stevie er landet 2

Hvorfor gik kyllingen
over vejen 3

Det er størrelsen... 4

Kapitel et 5

Hvorfor gik kyllingen
over vejen 5

Hvordan kommer
kyllingen så over
vejen 6



Lead soldiers don't leave lead widows and lead orphans"

Torsdag eftermiddag klokken to blev Steve Jackson placeret i Rick's Café for at give en gennemgang af rollespillets historie gennem tiderne. Steve begyndte historien ved miniature-wargaming, og fortsatte over regeludvikling af samme, for derefter kronologisk at nå frem til Dungeons & Dragons, Tunnels & Trolls og lignende "Dræb og stjæl"-baserede rollespil. I samme omgang blev de forskellige rollespilsproducenter i højere grad introduceret som de vigtige navne på banen, og deres udvikling (og i nogle tilfælde, afvikling) blev ligeledes ridset hurtigt op.

Interessante detaljer og teorier kom på banen hvad angår rollespillets egen udvikling, og Steve vurderede, at i løbet af de sidste syv år, var de fleste ressourcer fra rollespilsproducenterne i højere grad brugt på marketing eller for nogle firmaer blot at forsøge at

overleve - og at rollespilssystemerne ikke decideret har gennemgået den større udvikling i samme periode.

Dagens Steve Jackson-citat "I'll do almost anything for money."

- Dark Penguin



Det er Størrelsen... - et causeri over scenariers længde

Alle spilledere kender det. En uge før Fastaval får man en kæmpe kolos af et scenarie ind ad døren. Tankerne flyver gennem hovedet. Jeg når det aldrig, tænker man og flår scenariet ud af kuverten. Man begynder at læse, og en uge efter står man så overfor en samling mennesker, der intet aner om, hvor hårdt det har været at kæmpe sig igennem de 100 sider. Smiler nervøst til spillerne, der måbende modtager deres seks siders karakterer, mens de tænker: hvordan skal jeg nogensinde kunne overskue alt det?

En anden spiller, et andet scenarie. En uge før Fastaval får man så en slatten kuvert ind ad døren. Åbner den forsigtigt for ikke at ødelægge de få skrøbelige sider. Er det et scenarie, det her? tænker man og begynder at læse. Fastaval - går man nervøst hen til den ventende gruppe af spillere, mens man desperat forsøger at finde ud af hvad man dog skal bruge de seks timer til.

-

Det jeg lige har skitseret er to forskellige måder at skrive scenarie på. Det mastodontiske og det minimalistiske scenarie. Forfatteren er naturligvis i sin ret til at skrive så langt eller så kort som han/hun vil, så længe forfatteren kan se spillederne i øjnene og med



stolt stemme sige, at det er et ok scenarie og alt hvad der skal være der, er der.

I mastodonttilfældet er spillederens problem at overskue spillet, kunne de alenlange personer udenad, kende bjerget af scener by heart og ellers bare have styr på alt det andet. Styrken ligger i at spillederen får alt serveret, arbejdet (ud over at læse skidt) består så primært at formidle scenariet til spillerne.

I det minimalistiske scenarie ligger der implicit et krav til spillederen, at han/hun skal lægge så meget mere i scenariet for at få det til at blive en helhed - improvisere over temaet. For visse spilledere kan dette blive et problem. På den anden side betyder det også at den kreative, fantasifulde spiller kan brillere med sine kundskaber.

Men lad os se på Fastaval i år. Hvordan ligger fordelingen

så mellem de minimalistiske scenarier og kolosserne?

Data:

Under 25 sider:	2
25-50 sider:	3
50-75 sider:	11
Over 75 sider:	6

Som det ses, er der en overvægt af de længere scenarier. Det hele afhænger naturligvis også af scenariets stilart og genre; typisk fylder en komedie mindre en et hardcore metafysisk scenarie. Men er der så tale om, at der er sket et skift i hvilke scenarier, der skrives, og kan man sige, at Fastaval er repræsentativ i den henseende?

Frederik Berg Olsen

Kapitel 1 K-klokken var 3:30 AM.

Udenfor var gaden befolket med de sædvanlige typer; ludere, fulderikker og dem der bare ikke viste sig på gaden i dagslys. Mit kontor ligger på anden sal, på hjørnet mellem 39th street og Brooklyn, i den ende af Manhattan som høflige folk ikke snakker højt om. Der står mit navn på døren: M. Hammer, og lige nedenunder mit job: Private Investigator, dyneløfter, professionel snushane, dumt svin; kald det hvad du vil.

Jeg havde arbejdet på en opgave hele ugen, bare for at se stodderen indrømme det hele over min klient lige her i kontoret, hvorefter hun selvfølgelig tilgav ham, og glemte alt om at betale

regningen... Fantastisk! Så nu sad jeg her klokken halv 4 om morgenen, med skrivemaskinen og en flaske Whisky der ikke så ud til at have langt igen. Det tog mig et par sekunder at gennemskue at min telefon ringede, og derefter endnu et par sekunder at bestemme mig for rent faktisk at svare den.

Stemmen i den anden ende af røret tilhørte ikke den blondine jeg havde håbet på, men derimod en mand, der lød som om han var på den anden side af de 117, og lige havde løbet til Athen fra Marathon, hvilket i øvrigt viste sig ikke at være helt ved siden af i begge tilfælde. Han sagde han havde et job til mig. Hans lille prinsesse var blevet bortført af en eller anden stor kanon i Chinatown som han omtalte som Dragen. Egentlig var jeg slet ikke interesseret i jobbet, men da han begyndte at love

mig guld og grønne skove, lod jeg mig overtale til at møde ham nede på den lokale.

Den gamle mand sad i et hjørne sammen med sin 'assistent' en høj ranglet fyr med lidt for lange ører og løse håndled. Jeg genkendte ham øjeblikkeligt som 'Elveren' -det var han blevet kaldt lige siden han stjal en bus som 11-årig. Den gamle mand så virkelig ud som om han var 117, hvilket han forsikrede mig var 'skudt langt under målet'. Han sagde hans navn var Graa, og han havde et job til mig... jeg lænede mig tilbage i stolen og tog et dybt sug på min smøg: "Fortæl mig hvad du har"...

Fortsættes!

- Morten Lund

Hvorfor gik kyllingen over vejen? -i forskellige spilsystemer:

AD&D: Det var der der var flest XP

Call Of Cthulhu: Det var altsammen en del af ritualet

D&D: Det var der de vandrende monstre var til at overvinde.

GURPS: Fordi det betød at afstands modifieren blev lige nøjagtig to mindre!!!

Paranoia: Fordi det er et af de få steder man må opholde sig når man er ultraviolet
- OG SELVFØLGELIG FORDI COMPUTEREN SAGDE DET!!!
COMPUTEREN ER VORES ALLESAMENS VEN OG DEN TAGER ALDRI-Zaaap!

Shadowrun: Det var nemmere at hacke DataNetværket derfra!

Star Trek: Fordi afsnittet altid starter med: "...to boldly go, where no man has gone before"

Storyteller: Det var meget pinefuldt(tm), og gav rig lejlighed for at rollespille den Indre Splittelse(tm) og store Kval(tm)

Systemløst: Fordi den, ifølge sin karakterbeskrivelse var draget mod den anden side

Theatrix: Fordi det giver en bedre historie hvis den er derovre

Toon: Grønnere end giraffen med de tre flødeskumskager om sommeren, nå!

Traveller: Der var en højere techlevel!

Twilight 2K: Er du SINDSSYG?!?! Veje er sgu'da minerede!!!

Warhammer fantasy Roleplay: For at undslippe Hobitten!

Hvordan Kommer Kyllingen så over vejen?

AD&D

Bruger 4-5 kamprunder på at slagte de 5d6 Kobolter der tilfældigt kommer forbi, hvorefter den tager tilbage til den landsby den lige kom fra, for at sælge alt byttet og købe mere proviant

Call of Cthulhu

Hele kyllingeflokken krydser på een gang (man splitter aldrig(!!!) partiet) efter på behørig vis at have gennemført et okkult vejrydsningsritual for at påkalde TarMac, en dæmon med ambitioner om at dominere alle veje i universet. Som en følge af at det ikke lykkedes at kontrollere dæmonen, bliver halvdelen af partiet ædt, og den anden halvdel stiger øjeblikkeligt 3d6 i vejrydsnings-mythos, og mister lige så meget Sanity, hvilket betyder at de alle sammen bliver sindssyge og løber direkte tilbage på den anden side igen.

D&D

Ligesom AD&D, bortset fra at kyllingen bliver slagtet af Kobolterne

GURPS

Efter meget grundig planlægning og en sekund for sekund udførsel af hele vejrydsningsoperationen, klarer stifinderkyllingen sit navigation rul og finder ud af de rent faktisk kommer fra den anden side

Paranoia

Det gør den ikke fordi en eller anden robot ved en fejl har malet vejen ultraviolet, hvorefter den bliver skudt fordi den ikke adlyder Computerens ordrer, og derfor er nødt til at være en forræder-mutant, eller det der er værre!

Shadowrun

Efter Deckeren har jammet lysreguleringen, Shamanen har rensset det astrale plan for fjender, og de to Physical Adepts dækker i hver sin retning, ræser Kyllingen over vejen i en Combat-Assault-Hovercraft, standser; bruger hele sin combat pool på at røre jorden på den anden side med en vingspids i 0,0023 sekund, hvorefter den ræser tilbage igen... og bruger de næste tre spilgange på at prale med hvor saaaaj den var!

Star Trek

Efter at have mistet et par Security Ensigns, finder en af hovedpersonerne ud af en teknisk løsning der er totalt grebet ud af luften, og helst skal involvere enten 2 til 3 større teknologiske landvindinger og en rekalkibrering af en tricorder til at ordne problemet (eller brug af en inverse tachyon beam!)

Storyteller

Den bruger minimum to timer på at gennemleve en større eksistentiel krise(tm) da den opdager hvor godt der var hvor den kom fra, mens den har travlt med at forføre de lokale kyllinger

Systemløst

Eftersom kyllingen, netop fordi den er en kylling, har

erfaring med at krydse veje, er den i stand til at krydse vejen uden problemer. Desværre har den ikke nogen erfaring med at undslippe store tankvogne, der kommer ned ad bakken lige lidt for hurtigt...

Theatrix

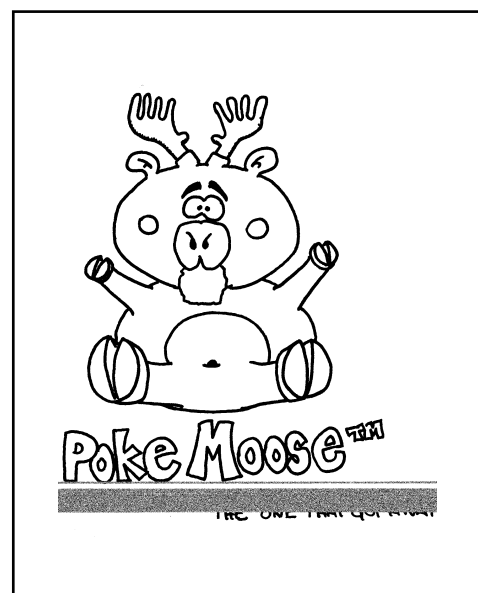
Den bruger et plotpoint på at komme med et statement om at den allerede er ovre på den anden side

Toon

Efter at have sikret sig til gentagne gange at der ikke er nogen trafik i 10km i hver retning, tager kyllingen et skridt ud på asfalten, kun for at blive ramt af det krydsende tog, et faldende pengeskab, en prærieulv på raketruleskøjter eller/og noget endnu underligere

Twilight 2K

Den gør det meegeet foorsiigtiigt, og først efter at have overtalt et par forbipasserende ingeniørtropper til at stryge alle minerne -og selv da helst i et pansret køretøj (eftersom der ikke er ret mange af dem omkring, kan det godt tage et par uger)!



Majgækken - en sang med undertoner -

Majgækken er en Vaudeville. Det vil sige et syngespil som det vi kender fra Heibergs Elverhøj. Dog skal man ikke synge i Majgækken, ikke endnu i hvert tilfælde. For der er en ide med valget af den utraditionelle genre. Xkapist har mødt Sanne Harder til en snak om rollespil, og dets dogmer i forbindelse med scenarioskrivning.

Xkapist: Hvorfor Vaudeville?

Sanne: Så må jeg starte med, hvorfor ikke cyperpunk, hvorfor ikke fantasy, eller nogle af de genrer der normalt betegner rollespil? Svaret har noget at gøre med, at jeg håber at rollespillets fremtid, indebærer en løsrivelse fra de genre, vi normalt anerkender som rollespillets. For at blive til et levende medie, i stedet for at være låst til en fast form. Et medie ligesom litteratur, hvor der ikke er umiddelbare grænser, i genre, og forme. Et mere spændende medie.

Xkapist: Men er der noget i vejen med de klassiske genrer?

Sanne: Ja, jeg syntes at de er farlig. De kræver et forkundskab, idet at de er dogmer.

Xkapist: Sådan forstået at genren stiller krav til forfatteren der skal opfyldes, for at stille spillernes forventninger.

Sanne: Ja.

Xkapist: Men nu vi er ved fantasy. Er der ikke elementer i Majgækken, der ligger opad

fantasy. Specielt i drømmefragmenterne.

Sanne: Det er tilbage ved spørgsmålet; hvorfor vaudeville? Se, det jeg tænkte var, at det kunne være sjovt og spændende at tage en genrer, der aldrig før var blevet brugt i rollespil. Og jeg begyndte at undersøge vaudeville. Jeg var godt klar over, at man ikke kunne lave et rent vaudeville-scenarie, fordi det er syngespil, og det er at stile lige lovligt høje krav til spillerne. Jeg syntes i øvrigt at det kunne være vældig morsomt, og jeg kunne godt tænke mig at gøre det på et tidspunkt. Men jeg tror at det publikum, der er til rollespil for tiden er alt for snævert, og ikke modtagelige over for sådan en ide.

Xkapist: Hvordan kom du så herfra, til Heiberg?

Sanne: Det var igennem vaudeville, at jeg kom frem til Johanne Louise Heiberg og Johan Ludvig Heiberg. Og deres liv sammen, er det som Majgækken og dets personer er bygget over. Der var faktisk så mange intriger i deres forhold, at det ikke var svært at finde materiale til scenariet.

Xkapist: Det vil sige at du havde genren før at du havde den egnelige ide til scenarieet. Det giver vel nærmest scenariet en mission, i forhold til genren, som vi talte om før?

Sanne: I familiens Heibergs liv, der var centreret omkring vaudeville, og deres virke som forfattere, tilhørte der nærmest en hele mytologi. En mytologi der byggede på en romantisering af Danmarks oldtid. Med elvere og trolde og det vi kender fra den almindelig folkløse og overtro

fra dengang. Og det er der jeg på en eller anden måde tager udgangspunkt i en slags dansk fantasy. Da det er der vi har vores fantastiske rødder. Og ikke som i amerikanske fantasy, der har sine rødder i Engelsk og Irsk folkløse.

Xkapist: Det vil sige, at du på en eller anden måde omskriver fantasy-genren. Tillægger den nogle nye elementer, der ikke er, om man vil amerikaniseret, men nordiske.

Sanne: Ja. Den fantasy vi normalt kender, er godt nok inspireret af Engelsk og Irsk folkløse, men det er amerikanske værdier, der er presset ned over. De arketyper vi møder i den klassiske fantasy verden, er typisk fuldstændig nutidige. De går generelt ind for ligestilling, de slår kun de onde ihjel, og er generelt offer for en grov simplificering. Det er ikke det der sker i Majgækken. Det er der jeg ser forskellen og afstanden fra Majgækken til klassisk fantasy.

Det jeg prøver at tage udgangspunkt i nogle referencerammer, der ikke er de almindelige for det vi normalt kender fra fantasy, men som vi stedet kender fra vores egen historie.

Dette gælder i tilfældet Majgækken kun fantasy, men det ville være rart om tendensen til at tænke nyt, inden for rollespillets genrer kun brede sig. Sådan at vi kan komme ud over de rammer, vi sådan set selv lægger ned over rollespillet.

En kommentar fra Xkapist. Det overstående er uddrag fra et længere interview med Sanne Harder. Derfor kan der være løse tråde, der ikke svares på i interviewet.

*Af Dennis Gade Kofod,
Natural Born Holmers.*



Drømmer pokémoner om plyssede får

Diglett ligger på lur og håber på, at en fjendtlig Pokémon skulle komme forbi. Han har gravet på sin fælde i flere dage, og nu er den endelig færdig. Pludselig kan han høre lyden af galoperende hove. Diglett skuttede sin fede, uformelige krop og glædede sig til at give Ponyta en røvfuld.

Ponyta galoperede glad over engen og nød den dejlige morgenstund. Pludselig forsvandt jorden under hende, og på et kort øjeblik havde det fedeste marsvin, Ponyta nogensinde havde set, overdyngtet hende med klistret mudder og det sortnede for hendes øjne.

Diglett dansede begejstret sin sejrdsans, mens Ponyta mistede bevidstheden. Hele kampen var overstået før de to Pokémontrænere nåede at opfatte, hvad der var sket.

Sådan foregik på få minutter to reporteres første Pokémondyst. Det startede med et Tupperwareparty hos Dragon's Lair. 85 kroner senere var de to reportere de lykkelige indehavere af en Pokémon startpakke for to spillere.

Pakkens 2x30 kort og tre regelbøger/reklamer senere var vi i gang. Og før vi anede det var spillet overstået. Lidt et antiklimaks, men vi gav det trods alt en chance mere. Takket være et regelopslag, tog det andet spil lidt længere tid end det første. Konklusionen må være, at man ikke får meget spil for under 300 kr.

- Jesper Sandal og
Jesper Juul Nielsen

