

Le Deraisonateur

Sort Snak

Nummer 5, Fredag Aften

"Sortere end sort"

Fastaval, Påsken 2000

FATWA AFBLÆST

Le Deraisonateur kan meddele

at Ali ben Aziz' nedkaldte Fatwa over Sigurd Rubech er trukket tilbage. Da det kom avisens ledelse for øre, at en så

I Dette Nummer:

Fatwa afblæst	1
Kapitel fem	2
Fusion	3
Book of fucking artifacts	4
Top 10 - uholdbare situationer	4
Ud af tågerne	6
Norden - det glemte dyr	7



Sigurd Rubech kan glæde sig over, at dødsdommen over ham nu er afblæst

fanatisk muslimsk ekstremist som Ali ben Aziz havde misbrugt det anerkendte og respekterede dagblads navn og spalter til en vanvittig og tåbelig vendetta mod folkets ven Sigurd Rubech, blev der straks taget affære. Den

sindssyge fanatiker blev "overtalt" til at tilbagekalde sin dødsdom, og vil aldrig komme til at genere Fastavals anstændige arrangører igen.

Chefredaktionen

Kapitel 5 -et befriende mørke

Mike Hammer kom til sig selv liggende i gyden. Hans krop reagerede med smerte hver gang han bevægede sig. Denne smerte var ikke ny for detektiven Hammer, da han havde været ude for slagsmål så ofte før. Det så derimod ud til, at Professor E.L. Veren var blevet noget mere medtaget, da han ikke var vant til den slags fysisk påvirkning. Da Hammer forsøgte at rejse sig sortnede det for hans øjne. Dette var ikke på grund af den smerte, der fulgte bevægelsen, men det var en blokering der skete i hans sind, da han forsøgte at genkalde sig et billede af deres overfaldsmand.

Han huskede, da de gik ind i gyden, og hvordan de havde mødt kultisten kaldet Dagon. Han huskede også, da Professoren var blevet væltet omkuld af den næsten overmenneskelige kraftigt byggede, men overraskende hurtige kultist i den gennemblødte kutte. Hans hukommelse svigtede et stykke inde i hans eget forsøg på at overfalde Dagon. Han huskede at springe på Dagon, og forsøge at omklamre ham i hans egen kutte. Han huskede hættten ryge ned, og selvom han ikke huskede mere, skælvede han af navnløs rædsel som for evigt ville lure i hans sind, uden at han kunne genkalde sig et ordentligt billede.

Hammer hjalp Professoren op at sidde. E.L. Veren virkede rystet, da han med svag røst sagde: "Jeg havde læst om den i en af de indelåste bøger

"Necronomicon" på mit sidste besøg på Miskatonic University's bibliotek, men jeg havde aldrig drømt, selv i de værste mareridt, at noget sådan eksisterede. Denne fiskelignende skabning fra havets mørke dybder, tjener en ondskab af dimension som ligger uden for menneskets fatteevne."

Da E.L. Veren nu gik over i en svævende talen om en araber, stjernerne og æonernes gang, så Hammer sig omkring i gyden. Han prøvede på at få orden på de ting der var sket og de spor, han havde. Hans tanker blev dog hele tiden forstyrret af den gennemtrængende fiskestank, som Dagon havde efterladt - man skulle jo tro, man stod på havnen under lodsningen af skidtfisk. Men hvordan pokker havde dette at gøre med "Det Sorte Tårn," hvor Kultlederen Sprød skulle holde til. Så slog det ham, det nedlagte fyrtårn i nabobyen Innsmouth. E.L. Veren var blevet tavs, og det så ud til, han havde fået styr på sine tanker, men hans øjne var blevet matte. Hammer fik ham på benene og hen til bilen. På turen derud var der tavshed i bilen, men den storm der havde rejst sig sørgende for at der ikke var stilhed.

Allerede på lang afstand så de fyrtårnet. Der kom et lysskær fra toppen, som intet havde med ledelys at gøre, i hvert tilfælde ikke ledelys for skibe. Dette lys pulserede i, hvad der lignede små selvstændige kuppelformede nordlys. Dette syn forværrede Professor E.L. Verens tilstand, og han nægtede kategorisk at forlade bilen. Hammer tog sin pistol under sædet, og trådte ud i den rasende storm. Den stærke vind piskede sand i hans

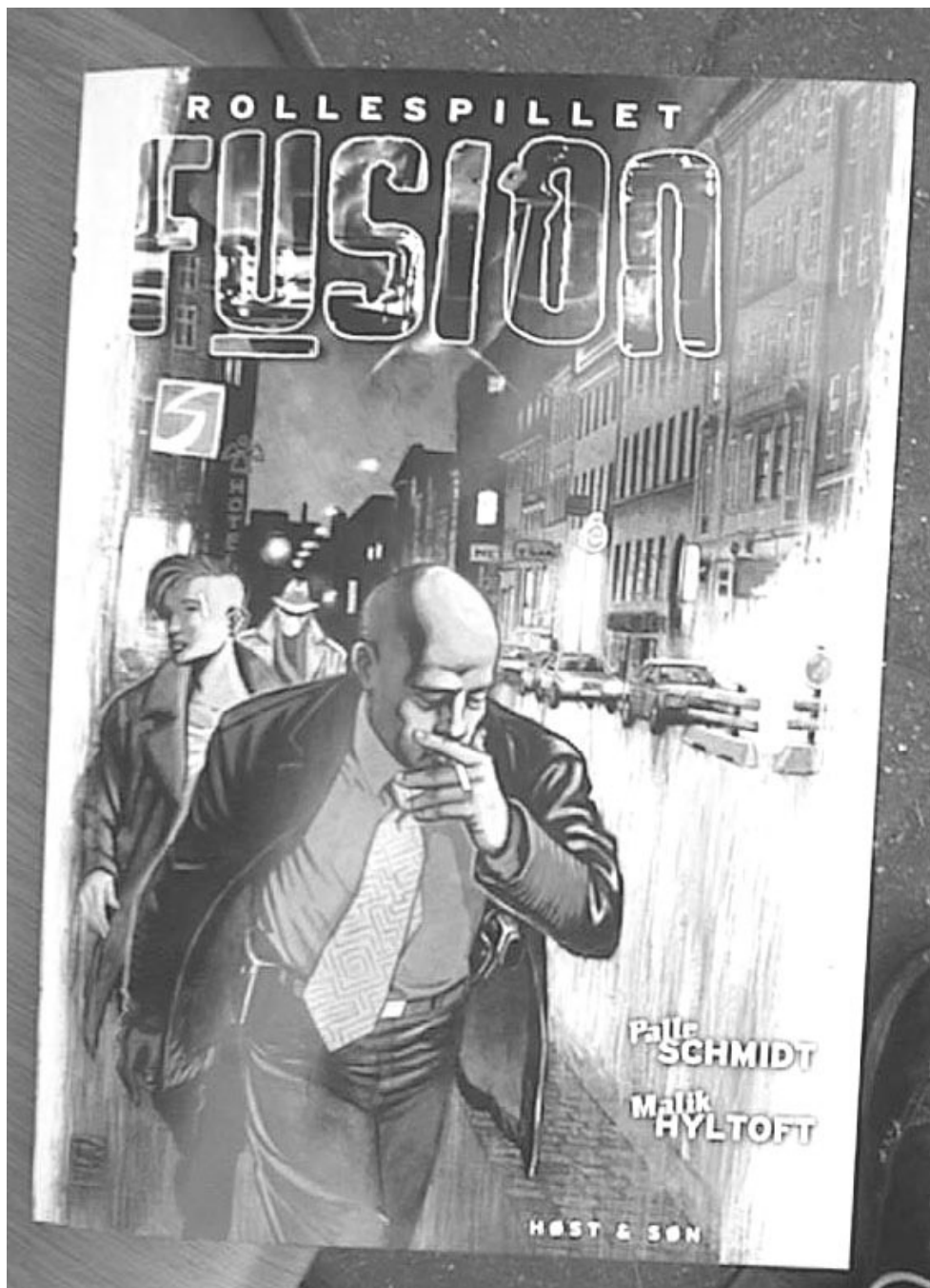
ansigt, mens han kæmpede sig hen til døren til fyrtårnet. Dan han gik op af vindeltrappe n til fyrtårnets top, kunne han høre vindens hylen, den lød næsten som en sindssyg mands violinspil. Han nåede lemmen i toppen, men denne virkede til at være blokeret ovenfra. Hammer satte skulderen imod, og kunne mærke hvordan byrden rullede til side, mens lemmen åbnede sig.

Han kiggede forsigtigt op og fandt sig midt i en kridtcirkel, og så, at byrden havde været frk. Grays bevidstløse krop. Hans sanser blev dog hurtigt samlet om den offerkniv, der kom tordnende imod ham, og hans reflekser fik ham til at affyre et skud. Sprød vaklede tilbage, mens han tog sig til den ramte skulder. Vanviddet spillede i hans øjne, da grønne og blå flammer omspændte ham. Hammer greb pigen og stormede ned af trappen. Bagfra kunne han høre Sprød skrike: "Nej!! Nu har det frit spil, kun jeg kunne have styret det!!!"

Stormen rasede med uformindsket styrke, men han fik frk. Gray ind i bilen og satte sig bag rattet. Da han startede bilen, oplyste lygterne et stykke af stranden, og det oprørske hav. Han så et skib derude, som havde retning mod stranden. Han blinkede med bilens lygter for at advare skibets besætning, men det fortsatte. Da fuldmånens lys slap fri fra skyerne og oplyste sceneriet, gav E.L. Verens usammenhængende tale mening, og Hammer faldt sammen over rattet i en befriende bevidstløshed.

Fortsættes...

Winther og Knudsen



Fusion

Kort før Fastaval udkom det første danske rollespil i seks år. Det nye rollespil hedder FUSION, er forfattet af Malik Hyltoft & Palle Schmidt, og præsenterer et unikt dansk bud på den klassiske detektivgenré. Stilen er svedig Noir og rå socialrealisme, og settingen er flyttet til morgendagens København, hvor spillerne som privatdetektiver må rode op

i underverdenen og knuste menneskeskæbner.

FUSION startede for knap 10 år siden som en del af det ambitiøse VISION-projekt. Planen var at lave et stort fælles udgivelsesprojekt herhjemme, der for alvor kunne sætte Danmark på rollespillets internationale verdenskort. I en periode knoklede en større personkreds på projektet, og der blev arbejdet på at lave ikke mindre en tre parallelle udgivelsesserier. VISION

skulle være den generiske kerne med regler, der kunne bruges i enhver setting, FASION skulle være projektets bud på en fantasy-verden, og FUSION var tænkt som en fremtidssetting.

Af diverse årsager gik både FASION og VISION i graven, men Palle Schmidt & Malik Hyltoft holdt fast i deres eget hjertebarn, FUSION.

Langsomt og støt udviklede de på systemet og settingen. Gennem en række scenarier blev deres visioner også præsenteret for et større publikum, og særligt Palles "De Professionelle" vandt stor hæder på Fastaval 1995.

FUSION er udgivet på forlaget HØST & SØN og kommer i et førsteoplæg på 1.500 eksemplarer. Bogen kan købes i alle landets rollespilsbutikker og boghandlere med god smag.

Bogen

FUSION er kommet som en grundbog på 160 sider, der både byder på et komplet regelsystem, en detaljeret setting og en håndfuld længere scenarier. Layoutet og illustrationerne er imponerende, og skaber en overordnet stemning, der binder bogen sammen. Palle Schmidt har stået for tegningerne, der er så mangfoldige og stilrene, at man hurtigt forstår hvorfor Palle brugte mere end et år på opgaven, som han har arbejdet på sideløbende med sin professionelle karriere som illustrator og tegneserietegner. Manden bag layoutet er Morten Holm aka Kongen aka Kaliffen. Han har tidligere lavet layout og grafik

til rollespilmagasinet FØNIX, samt tvivlsomme publikationer som NYT ASPEKT og VI UNGE.

Desværre inkluderer FUSION ikke en introduktion til nye rollespillere. Der er ingen indføring til novicer i rollespillets tankegang og begreber, og forfatterne bruger konsekvent spilmiljøets etablerede termer og forkortelser, som for eksempel sp'erne, uden præsentation eller ordforklaring. For den garvede rollespiller er disse udeladelser ligegyldige, men det er ærgerligt, at FUSION ikke udnytter muligheden for at præsentere rollespilsmediet til et større og mere modent publikum.

Regelsystemet i bogen lægger sig tæt op af systemer som Storyteller og Star Wars, og går grundlæggende ud på at rulle en fandens masse seks-sidede terninger og tælle l'ere. Systemet er enkelt og egner sig fortrinligt til den detektiv-genré, som forfatterne udviser en stor kærlighed til. Desværre er der enkelte smuttere i reglerne f.eks. omkring fuml (fumbels) og skydning med automatvåben. Problemerne bunder i det vanskelige i at vurdere sandsynlighederne ved de mange terningslag.

I forbindelse med lanceringen af spillet er der oprettet en website på nettet. Webadressen er www.fusion-net.dk og websiten er yderst imponerende i både grafik og indhold. Særligt får man hurtig et hjerteligt forhold til de fiktive bannerannoncer, der præsenterer slogans som "Hvem ka' - Psykofarmaka!". Websiten er en lækker nyskabelse, og hvis forfatterne holder deres løfter om løbende at lægge nyt materiale ud,

kan den fungere som anker og omdrejnings-punkt for en voksende kreds af fritidsdetektiver og hobby-opdagere.

Grundbogen afsluttes med løfter om opfølgende udgivelser bl.a. en samling af scenarier. Det tegner lovende.

Lanceringen

FUSION har allerede høstet imponerende presseomtale og fine anmeldelser. Den lækre indpakning har haft sin effekt, og det er tydeligt, at medierne generelt er blevet yderst positivt stemt overfor den hobby, der engang i offentlighedens øjne var forbeholdt satanister og sværdsvingende weekend-riddere.

I forbindelse med lanceringen er der også blevet produceret en kortfilm, der på bedste Noir-manér giver et indblik i FUSIONS univers, stil og stemning. Filmen er optaget på rigtig 16mm film og udstyret er bl.a. udlånt af filmselskabet ZENTROPA. Mikkel Blåbjerg har stået for instruktionen, og filmen er yderst vellykket og anbefalelsesværdig. Særligt er scenen med producentens bare røv mindeværdig.



Køber du Fusion-rollespillet på Fastaval kan du få det signeret af Den berømte Palle Schmidt, den ene af spillets to forfattere.

Fremtiden

FUSION har vist at der er plads til de store ambitioner i dansk rollespil og at omverdenen (presse og forlæggere) er parate til at tage godt imod danske produkter, hvis de er gennemarbejdede og med visioner. Man må håbe at andre spildesignere og forfattere i miljøet bliver inspireret til at smøge ærmerne op og kaste sig ud i nogle udgivelsesprojekter.

Læs også anmeldelsen på www.xkapist.dk.

Book of Fucking Artifacts

Til den fantastiske AD&D verden, findes der et supplement som handler om artifacts. Hvad artifacts er, vil jeg ikke komme ind på, kun måden hvorpå man kommer af med dem.

Alle har på et tidspunkt funderet over hvor sexfikserede folkene bag TSR er. Vi har alle via www.xkapist.dk, fundet ud af at de har skrevet et såkaldt modul, som blev holdt tilbage på grund af dets 'udfordrende' indhold. Men denne gang har de virkelig gjort det.

I Book of Artifacts findes en artifact der hedder Wand of Cuthbert, denne artifact kan jeg i min berusede tilstand ikke præcist huske hvad gør, men det er egentlig også uvæsentligt. Det som derimod er vigtigt er hvordan man kommer af med den. Altså helt ærligt, man møder i sin fantasykampagne en gammel dame, med en pose fyldt med et ubestemmeligt indhold som beder en om at passe på posen for en. Det gør man naturligvis, for man er jo en flink fyr. Selvfølgelig kan man



Cuthberts kæp - det fantastiske magiske item fra Book of Artifacts.

ikke lade være med at se hvad der er i posen, for det er jo spændende og lidt af et mysterie.

I posen ligger naturligvis den førømtalte Wand of Cuthbert, det er jo klart.

Man finder dog hurtigt ud af at man ikke gider have den skide pind, som derfor prøver man at skaffe sig af med den. Efter at have opsøgt en meget gammel mand, finder man ud at den eneste mulige måde at ødelægge pinden, er ved at, og her kommer det virkelige guld-korn, finde Iuz the Old, ham skal man polymorfe til en kæmpebæver og give ham Wand of Cuthbert at spise, og så er pinden ikke mere.

Ok, ser vi nu på hvad det egentlig er at man skal gøre, så ved alle at beaver også er et slangudtryk for fisse, og for at ødelægge pinden skal man give den til fisseren for at den så kan forsvinde. Jeg har sjældent set en så stærk

henvisning til det usædelige, og så i en bog hvis hovedpublikum er en pubetær, nørdet dreng, så undrer jeg mig - hvad er egentlig TSRs dagsorden. Er det meningen at man i sin kampagne skal svælge i kollektiv onani for at tilfredsstille forfatterne til Book of Artifacts - hvad er det de vil ha'. Og hvad betyder det at det netop er Iuz the Old man skal polymorfe? Jeg gider sgu ikke kneppe en gammel mand! - giv mig hellere en af de 15% piger der er på Fastaval!

Nok om det, jeg anklager hermed TSR for at drive rollespillere ud i fordærv og kollektiv selvbesmittelse - og alle ved jo hvordan det gik Onan i det gamle testamente, og homoseksuel med en gammel mand, nej, kan de så pakke sig

*Frederik Berg Olsen
m. Dennis G. Kofod
Natural Born Holmers*

Top 10 Uholdbare Kombinationer:

1. Jetpilot med højdeskræk
2. Kloakmand med lugtesans
3. Pacifistisk jægersoldat
4. Etisk politiker
5. Frømand med vandskræk
6. Frø med vandskræk
7. Kuldkær ismand
8. Rollespiller med et liv (sexliv tæller ikke – Yndlingsorken)
9. Lagermand på Hariibo
10. Intelligent blondine

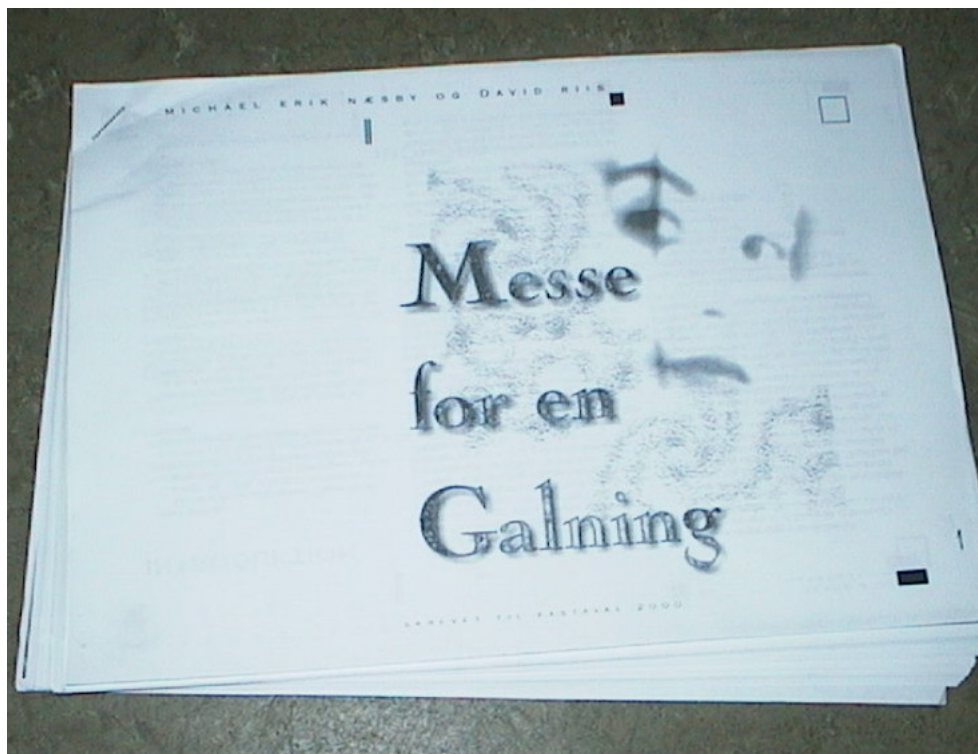
Ud af tågerne

Som man kunne læse i første udgave af Le Deraisonateur, er der en tendens til, at forfatterne skriver længere og længere scenarier. Men har det et formål? Lad os kigge på et eksempel, af Michael Erik Næsby, "Messe for en galning".

"Messe for en galning", er et kompliceret scenarie, med forskydninger af diverse virkeligheder, og meta lag. Michael har præsteret at tænke en historie, det er næsten umuligt at formidle til spillelederen. Men han har gjort et forsøg, det er interessant at kigge nærmere på.

Hans scenarie er delt i to, først det han kalder en beretning, der virker som en narrativ tekst, med enkelte elementer af instruktioner. Derefter det, der er det egentlige scenarie, i den form vi normalt ser. Det er det første tiltag, den narrative tekst, der er det interessante. Heri ligger den væsentlige del af formidlingen, forståelsen af historien bag scenariet.

Alle scenarier, der vel at mærke er værd at spille, har en historie bag sig. Det vil sige den historie som forfatteren ser som det sublime udfald af sit scenarie. En historie der et eller andet sted er scenariets oprindelse. Det er selvfølgelig en firkantet forestilling men lad os holde den til os. For når det er tilfældet, er formålet med formidlingen at lede spillelederen så meget som muligt i historiens retning, uden at skulle binde ham med et dikterende manuskript. Bedste løsning: at fortælle sin



historie som den ser ud i ens hoved, altså den narrative tekst.

Her i er det at man, uden at skulle tænke på scener, bipersoner og andre generelle hvordan spørgsmål, kan berette sit hjertebarn. Man kan ligge de billeder ind man lyster, man kan diktere spillernes handling, og man kan lade spillerne dø og leve som man vil. Alt sammen i den idealistiske fremstilling af ens historie, der gerne skulle bringe forståelse for scenariets natur og ide.

I tilfældet "Messe for en galning", viser formen sine positive sider. Den noget umulige historier, men sine mange twist, bliver overskuelig, og meningen med galskaben træder frem. Spillelederen får igennem den narrative tekst en føling med scenariet, man sjældent opnår, når man kun har den sceniske gennemgang.

Men formen har et Janusansigt. Scenariet bliver langt, og tungt at læse. Man

skal overveje nødvendigheden af den narrative tekst. Den virker provokerende og belastende, hvis den ikke har en direkte betydning. En provokation, der bliver endnu værre, hvis forfatteren ikke har evnen til at skrive narrativt. Her i ligger det, at man gerne skal eje et sprog, der egner sig til formen. Men også at det narrative stykke er rendyrket, uden kommentarer og instrukser, der bryder med fortællingen. Her er det nemt at falde igennem.

Konklusionen må være, at formen har sine fordele. Den kan gøre den komplekse historie overskuelig. Men den skal bruges med omtanke. Det nytter ikke at skrive side op og side ned, hvis det ikke har et formål, eller endnu, hvis det arbejder imod formålet. For nogen kan det være vejen ud af tågerne, for andre vejen ind. I "Messe for en galning", er det et lys på den anden side af de mange sider. Et garnnøgle i Minotarus' labyrint.

Dennis Gade Kofod
Natural Born Holmers

Norden – det glemte dyr

Oplæg om Noirus Nørdicus ved A.W.:

Som zoolog, er det altid en vidunderlig oplevelse, at finde en ny art! Specielt hvis denne art allerede har eksisteret i en rum tid, men aldrig før har tiltrukket sig opmærksomhed! Jeg behøver vel ikke sige at for en forsker, er dette en enestående mulighed. Det der startede som en hobby, en vågnende interesse for dette pudsige lille dyr, har de seneste par år udviklet sig til lange interessante diskussioner, inspirerende natlige observations ture og mange tanker og ideer.

Men, kære læser, nu er det vist på tide at give ordet, til dette lille væsen, som er endt med at stå mit hjerte så nær.

Noirus Nørdicus, i folkemunde "nord", er en spændende ny art, der i de sidste 8 års tid, har vist sig på de danske skoler. Endskønt norden i mange år har været underkendt som art, nok på grund af dens lidt farveløse udseende, er den ikke desto mindre, vil jeg vove at påstå, et ganske enestående eksemplar.

Fagligt talt, findes der tre kategorier af den almindelige danske nord. Men i dette tilfælde, vil jeg indskrænke mig til at beskrive min egen lille yngling, den sortgrå almindelige danske nord.

Fjerdragt

Norden er meget usædvanlig, da den ikke bærer samme pragt året rundt. Normalt vil



Et usædvanligt smukt eksemplar, læg mærke til den bløde fjerbunke øverst på nordens hoved.

den danske nord falde ind i hvilket som helst by/landbillede, da den størstedelen af tiden er klædt i pastelfarver, i et løst blødt design. Det er faktisk kun omkring påske, at norden antager sin smukke mørke fjerdragt. Det hænger sandsynlig vis sammen med, at det er i påsken norden har sin parringstid, mere herom senere. Nordens fjerdragt er som regel mørkegrå og tætsiddende. Faktisk kunne det se ud til at den lille fyr, bærer et lidt for lille jakkesæt! (Farverne kan variere lidt

i forhold til temperaturen og udvalget i nordens hjemby.) Nordens hoved er som regel tofarvet, med en mørk bunke meget bløde fjer på hovedet, og en meget bleg farve på resten af dens hoved. (Den almindelig danske stribede nord kaldes også "Frelsens Hær" norden i folkemunde.) Den sorte farve er centreret øverst på nordens hoved, som bar den en stram lille hætte/hat. Undersøgelserne indikerer at denne mørke hætte hindrer norden i væsketab og i at være for kraftigt belyst.

Norden og parring

Nordens parringstid starter i påsken, og strækker sig en uges tid. Norden parringsritualer er både meget underspillede og smukke i al sin enkelhed, dog ser det ud til at der far naturens side er begået en uretfærdighed med denne prægtige skabning, der på sigt kunne true dens overlevelse i fremtiden. Der er nemlig et uforholdsvist stort antal nord hanner, men meget få hunner! I denne påske har jeg kun opserveret 3 nord hunner, og cirka 120 hanner. Men de norden er både opfindsom og elegant i sine parringsritualer, lykkes det ofte flere hanner at bedække én hun. Når norden har parret sig, vil hannen som regel begynde at bygge rede, mens hunnen som regel begiver sig videre til næste han. Et fortagsomt lille dyr!

Nordens parringsritualer

Han norden er et meget usædvanligt dyr. I dens allerførste parringsperiode, har de yngre hanner en usædvanlig opførsel. Når den meget unge han får øje på en hun, indtræder der det der i hos kaniner hedder "bil-paralysering." Som kaninen stopper op på vejen, når billygterne reflekteres i dens øjne, stopper norden op og går i en trancelignende tilstand. Tilstanden kan vare fra 10 minutter til fem dage og som oftest er hunnen for længst gået, når hannen vågner op. Dette fænomen er som sagt mest udbredt blandt de yngre nordhanner.

Når norden finder en af det andet køn, vil den som regel betragte hunnen på afstand, norden er fra naturens side

lidt nærsynet, og må derfor forvisse sig om at det virkelig er en hun. (På grund af begge køns store hårpragt, kan det på afstand være svært for mennesker at se forskel på hunner og hanner.) Norden vil opservere den mulige mage på afstand i en rum tid. Langsomt kredser norden ind på hunnen. Norden har som regel glemt fra år til år hvordan man kommer i kontakt med en mage. Dette kan være lidt problematisk, da den kvindelige nord er kendt i dyreverdenen for at spille "hard-to-get", som det hedder i folkemunde. Efter en passende tid med gensidig betragtning, vil norderne nærme sig hinanden. Som tidligere sagt, kan denne del godt tage sig lidt ud som en jagt/slagsmål, da hunnen bevæger sig i små hop væk fra hannen, som med oppustede fjer forfølger hunnen, og udstøder parringslyde. (Et par optagelser fra sidste års studier har f.eks parringslyde som: "Roookj....vil du se min smukke smugkro...roook....")

Men som sagt er det sjældent at man ser dette smukke dyr parre sig. Både er der for lidt hunner, skønt hannerne deles som brødre og selve parringsritualet tager ofte pusten fra hannerne, som falder i søvn når hunnen er erobret. (I slige tilfælde, finder hunnen sig hurtigt sig en ny mage.) Derudover er nordens fjerdragt så tæt, at den ofte ikke kan bevæge sig ordentligt. Parringen kan derfor være lidt besværlig, men ikke desto mindre meget yndefuld.

Det fortælles at norden kan parre sig med andre arter, hvis ikke den finder en kompertibel mage. (Dette skal tages med



"Hos denne nord er den omtalte trancelignende tilstand indtrådt. Da dette billede blev taget, havde tilstanden varet i anslået 20 min, og hunnen var for længst væk."

et gram, salt, da det ikke er videnskabeligt underbygget.) Arterne siges at være Sækkus Consimus, Gothus Tristus eller alternativt Liveus Groupius.

Nyd norden

Norden har mange spændende aspekter, meget kunne siges om dens ernæring, som primært er flydende, og indeholder meget sukker og stivelse. Nordens rengøringsritualer er også af stor interesse. Men da min forskning ikke har bragt mig så langt på disse områder, er det på sin plads at jeg stopper her, kære læser og i stedet opfordrer dig til på egen hånd at gå ud og nyde disse smukke dyr i deres naturlige element.