Spilleder-instruktion

Fupmagerne er et novelle-scenarie om fire fup-magikere der er blevet sat til at udføre et røveri. Det tager 90 minutter at spille, med 30 minutters opvarmning og uddeling af roller. Selve scenariet foregår udelukkende på planlægningsstadiet, og planlægningen er egentligt ikke det vigtige ved scenariet; fokus er lagt på at have sjove diskussioner imellem spillerne, og planlægningen faciliterer disse diskussioner.

Dette ved 3 af spillerne ikke: Der er faktisk én af dem der er en agent sendt fra magikernes laug, som faktisk godt kan magi, der er blevet sendt for at afsløre potentielle fup-magikere. Agenten kan, når han har skrevet nok bevis ned i sine noter, dramatisk vise sin sande identitet og arrestere dem. Beviserne kan samles ved at agenten er den eneste der kender retningslinjerne for hvordan magi fungerer I verdenen, mens de andre spillere kun delvist kender den rigtige information.

Dette ved ingen af spillerne: Du, spillederen, spiller faktisk også en rolle: Du er den sande fupmager, der er en så raffineret snydepels at fuppens gudinde har gjort dig til sin avatar, og givet dig magiske evner. Det er dig der har udgivet dig for at være arbejdsgiver, og samlet fup-magikerne til denne planlægning for at stjæle deres idéer, og senere udføre røveriet selv. Det er derfor dit mål at samle så mange ideer til planlægningen som muligt. Så det er I din bedste interesse at føre fokus tilbage på heisten så vidt som muligt, når de uundgåeligt begiver sig ud på diverse tangenter.

Sådan foregår scenariet: Det er ikke så indviklet. Når scenariet begynder, lægger du de 8 forhindringer ud på bordet; det er sedler hvor røveriets udfordringer står skrevet. I løbet af scenariet vil spillerne snakke om disse forhindringer, og forhåbentligt finde på nogle løsninger: Det er I hvert fald dit mål. Hver gang du synes de har fundet en god løsning til en udfordring, så sætter du et stort kryds på seddelen. Hvis du får sat et kryds på alle seddelerne har du vundet! Så kan du samle alle seddelerne, håne dem alle sammen, og storme ud af lokalet. Hvis tiden når at løbe ud, kan du slukøret skubbe alle seddelerne ned på gulvet, beklage dig over hvor uduelige de er, og storme ud af lokalet; jo længere din monolog er, jo bedre, men du bestemmer selv hvordan du vil reagere.

Alle spillerne vil modarbejde dig: Ingen af dem er der for faktisk at lave en god plan. Agenten er der for at fange potentielle fup-magikere, og de andre er der mest for at udvikle deres eget personlige brand. På alle deres karakterer står der decideret at de ikke har noget de skal nå. Så du skal presse dem til det yderste, til det punkt hvor din spilleder-autoritet er ved at briste. Selvfølgelig skal du ikke ødelægge folks sjov, men du skal helst være lidt irriterende. Du skal bare sætte et ur til at ringe efter 90 minutter, og sørge for du selv har det sjovt.

Skwisgaard Dødetaler

"Den eneste gode præst er en levende død præst"

For nogle er døden den sidste rejse. For andre er den det endelige søvnleje. For dig er den en måde at tjene styrtende med penge. I dine unge dage var du en graver, men en religiøs omvæltning gjorde pludseligt kremering populært, og resulterede i dannelsen af den arbejdsløse graver-klasse. For de fleste betød det en tilværelse som vagabond, men du lader dig ikke kue så let, for hvis der er én ting du har lært som graver, er det at folk ofte glemmer at tænke når de er i de dødes nærvær. Og med lidt veltrænet bugtaleri er det en let sag at tale med de døde.

Magiens tre regler: Der findes tre fundamentale regler for magi.

1. Al magi udspringer fra ånder
2. Alt kan få en bevidsthed hvis man indsætter en ånd
3. Alohar, guden for magi, har altid vetoret

Brand: Du er klassens slemme dreng. Selv for de fleste nekromantikere anses det for at være usselt at bruge folks sorg til at få ussel mammon, men du er ligeglad, for er det egentligt ikke også det præsterne gør når de lokker med himmelerne, eller truer med helvederne? Du er en enspænder, hvis eneste årsag til at være del af en gruppe ikke blot er at tjene penge, men at tjene flere penge end de andre i gruppen. Du er derimod også en uundværlig og mægtig åndemaner, der bruger frygt som sit primære redskab.

Modus Operandi: Du har to måder du snyder folk på. For det første er du en kyndig bugtaler (hvis du ikke tilfældigvis er en bugtaler I virkeligheden, simulerer du det blot ved at sige 'I hører en stemme sige...'), der har i hvert fald to forskellige stemmer du kan bruge. Din primære indtægtskilde kommer fra folk der gerne vil i kontakt med deres nære afdøde, men du vandrer videre fra by til by før folk lugter lunten. Du har også to følgesvende, din fætter Mons og din søster Gudrun, som går sminkede som zombier og gør alskens praktiske gør for dig

---

Scenariets retningslinjer

Så snart scenariet går igang varer det halvanden time, hvor I er in-character hele tiden. I har en bunke udfordringer på bordet, vedrørende den heist i skal planlægge, men det er vigtigt at I bemærker at *I ikke har noget I skal nå*. Det er meget vigtigere at i fjoller rundt og fremmer jeres repsektive *brands*, end at i når at finde en løsning på udfordringerne. Udfordringerne skal derfor bruges sammen med magiens tre regler som springbræt til fjolleri og diskussioner.

Præsten Pictor

"Alle hidtidige samfunds historie er historien om karakter-klassekamp"

Verden er uretfærdig. Hvor er alles ret til at vælge det liv de selv ønsker? Hvorfor er verden inddelt i strikse klasser, med endnu striksere adgangskrav? Da du var en lille pige kendte du altid svaret når folk spurgte hvad du ville være når du blev voksen, men da du endeligt ansøgte om at blive optaget på klosteret, sagde de at du ikke var "vis" nok. De anbefalte at du ansøgte om at blive barde I stedet for, så du kunne bruge den karisma til noget fornuftigt. Men i smug øvede du dig, lærte ritualerne, og navnene på alle guderne. Endeligt er det på tide at vise, hvordan enhver kan være en præst, selvom visdom er deres dump-stat

Magiens tre regler: Der findest tre fundamentale regler for magi

1. Al magi udspringer fra guderne.
2. Ethvert ritual er et gudenavn, udtrykt på en unik måde
3. Når man dør, bliver ens sidste livskraft absorberet af ens guddom.

Brand: Retfærdighed er nøglen til en velfungerende gruppe, og for dig er det tilladt at bruge ethvert kneb for at opnå dette. Du er ikke blot en holdspiller, du eksisterer for at gavne holdet. Du søger en revolution af magiker-laugets rangorden, hvor alle de forskellige klasser bliver sidestillet, og hvor alle, også ikke-magikere, bliver underlagt samme centrale autoritet. Men for at bekæmpe systemet, har du været nødt til at blive en del af systemet, men dine endelige mål er stadig åbenlyse.

Modus Operandi: Som det passer din klasse, benytter du dig af bønner til guderne, som du ofte følger op med lange prædikener om hvordan de faktisk virkede, hvis man bare ser på det med det rette perspektiv. Du ved at din sande evne ligger I diskursens magt, og du forsøger altid at dominere andre ved verbalt at udfordre deres tvivl.

Scenariets retningslinjer

Så snart scenariet går igang varer det halvanden time, hvor i er in-character hele tiden. I har en bunke udfordringer på bordet, vedrørende den heist I skal planlægge, men det er vigtigt at I bemærker at *I ikke har noget I skal nå*. Det er meget vigtigere at I fjoller rundt og fremmer jeres repsektive *brands*, end at I når at finde en løsning på udfordringerne. Udfordringerne skal derfor bruges sammen med magiens tre regler som springbræt til fjolleri og diskussioner.

Ulla Ulvehoved

"For alle undtagen dyrene er én ting sikker – Dyrtiden kommer"

Alle ting i denne verden er bundet af regler. Fisk svømmer i stimer så få kan ofre sig, så de fleste kan overleve. Ulvenes rangorden gør at den stærkeste kan formere sig med flest hunner. Den enkelte myre er del af et komplekst system, og bygger noget langt større end den kunne formå alene. Dit højeste ønske er at overføre samme mængde system over på det temmeligt kaotiske magiker-laug, og gøre hvad end det kræver, også selvom det betyder løgn og bedrag. Nogle druider ønsker at forlade civilisationen, andre ønsker at ødelægge det, men du husker økologiens højeste regel: Alt er forbundet med alt andet.

*Magiens tre love:*Der findest tre fundamentale regler for magi

1. Ingen ved egentligt hvor magi kommer fra
2. Dyrs organisatoriske instinkter er magiske af natur
3. Menneskets samfund er højt-fungerende organisatoriske instinkter.

Brand: Du er laugets tillidsmand, frem for alt andet. Din primære opgave er at ruste laugets medlemmer til en potentielt nærliggende økonomisk krise. Derfor er det vigtigt at alle følger laugets regler til punkt og prikke. Rangordenen eksisterer af en årsag, og du er nær toppen.

Modus Operandi: Du har faktisk aldrig haft brug for faktisk at lade som om du kaster magi, du går bare rundt med en ulvepels på hovedet, og folk antager at du er en af de der mærkelige druidetyper der sidder I en rundkreds I skoven. Hvis nogen stiller spørgsmål, spørger du bare om de har udfyldt den rigtige formular til at stille det spørgsmål.

Scenariets retningslinjer

Så snart scenariet går igang varer det halvanden time, hvor I er in-character hele tiden. I har en bunke udfordringer på bordet, vedrørende den heist I skal planlægge, men det er vigtigt at I bemærker at I ikke har noget I skal nå. Det er meget vigtigere at I fjoller rundt og fremmer jeres repsektive brands, end at I når at finde en løsning på udfordringerne. Udfordringerne skal derfor bruges sammen med magiens tre regler som springbræt til fjolleri og diskussioner.

Nomen

"Jeg er kommet for at sparke røv og kaste formularer – og jeg er løbet helt tør for komponenter"

Du havde godt nok aldrig regnet med at ende her. Du ansøgte om at komme ind I magiker-laugets inspektørkorps på grund af din passion og talent for at skrive rapporter, og nu sidder du her, sammen med 3 narrøve der planlægger et kup, mens du slet ikke er den du udgiver dig for at være. Ulla, Pictor og Skwisgaard er alle under mistanke for at tage folk, og lauget, ved næsen. Endelig er du fundet sammen med dem, inkognito som Nomen, den mystiske barde, og leder blot efter muligheden for at afsløre dem. Egentligt hedder du Bent, og er ikke så glad for denne her situation.

Magiens tre love: Der findest tre fundamentale regler for magi. Du er dog ikke sikker på om de andre kender dem.

1. Ingen ved egentligt hvor magi kommer fra
2. Ethvert ritual er et gudenavn, udtrykt på en unik måde
3. Alohar, guden for magi, har altid vetoret

Brand: Du udgiver dig for at være en bard, der synger først og stiller spørgsmål senere. Du prøver at opretholde et hårdt ydre, men det kan godt være svært når det ikke er den man egentligt er. Du vil egentligt allerhelst sidde bag et skrivebord, men nu er du altså havnet her, og så må man gøre hvad man kan. Forhåbentligt kan din naturligt gode intelligens lade dig komme igennem det.

Modus Operandi: Din opgave er at finde bevis for at de andre faktisk ikke er magikere. Eftersom Alohar har vetoret kan du ikke bare bede dem om at bevise det, eftersom Alohar teknisk set kunne vetoe enhver formular de forsøger at kaste. Hvis der er noget enhver magiker ved, så er det at Alohar er ekstremt arbitrær til tider. Derfor er din bedste chance at skrive ned når de viser uvidenhed omkring de tre love, hvorefter du (forhåbentligt) på dramatisk vis kan vise din sande identitet og arrestere dem.

Scenariets retningslinjer

Så snart scenariet går igang varer det halvanden time, hvor I er in-character hele tiden. I har en bunke udfordringer på bordet, vedrørende den heist I skal planlægge, men det er vigtigt at I bemærker at I ikke har noget I skal nå. Det er meget vigtigere at I fjoller rundt og fremmer jeres repsektive brands, end at I når at finde en løsning på udfordringerne. Udfordringerne skal derfor bruges sammen med magiens tre regler som springbræt til fjolleri og diskussioner.

Troldmanden Tolvfingers Tårn

Og hans otte udfordringer

"Tolken"

Troldmandens filolog

"Man er nødt til at læse Piercingernes Mester på originalsprog. Oversættelser kan ikke sammenlignes"

- Voldsom samling af bøger
- Kan samtlige af verdens uddøde sprog
- Synes elvere bare er bedre end mennesker

Obli Gatorix

Tolvfingers livvagt

Lavpraktisk og uundværlig

- Slås med sværd og skjold
- Kan tage en pil som ingen anden
- Er også fitnessinstruktør

Hr. Frø

Tolvfingers familiar

"Jeg har kysset flere prinsesser end du har spist ærter"

- Er faktisk en tudse
- Specialiseret i sygdomsmagi
- En gammel stodder

Troldmandens Tusind Trappetrin

En anden dimension

Indangen til troldmandens domicil

- Fortsætter for evigt op og ned, så snart man er inde
- Fyldt med knogler fra folkene der har fejlet
- Hvordan er ordet omkring trappetrinene sluppet ud?

Gangnam Golem

En konstruktion fra det fjerne øst

"I kan bare ikke håndtere ægte skønhed"

- Er faktisk et menneske
- Har fået foretaget så mange kosmetiske indgreb at han er totalt uigenkendelig
- Er konstant forgældet

Den Forstyrrende Fangekælder

Stedet hvor alt har pigge

Du har ikke lyst til at vide hvor dén har været

- Ligger faktisk på 1. sal
- 'Bøddelen', troldmandens torturmester spænder alle folk fast han kan komme I nærheden af
- Fyldt med indbydende, men fatalt piggede lænestole

King Kong Futze

Tolvfinges filosofiske gorilla

"Reel viden er at kende omfanget af hvor mange bananer man kan spise"

- Er stærk nok til at knuse ethvert menneske
- Så stor at han har svært ved at komme igennem døre
- Legitimerer et monarkisk klassebaseret samfund

Troldmanden Tolvfinger

Led, lusket og stinkende rig

"Vil I vide hvordan jeg har fået mit navn?"

- Har faktisk ti fingre
- Har mestret alle former for magi
- Er medlem af et gult magiker-laug