

****Placebo Fantastic****



*Et rollespill om magien i
tanker og overbevisninger.
Kan tro virkelig flytte fjell?*

Aske Og Minner

Det begynner å bli kveld. Det er den timen hvor Oslo er på sitt aller tristeste, rett før solnedgang hvor det dempede lyset får alle bygningene til å ha den samme grå fargen som den mørkede snøen på bakken. Jeg forter meg mot busstoppet, kommer jeg dit er jeg trygg, de vil aldri våge å angripe når jeg er midt i blant en klynge med folk. Mens jeg småløper i den sørpete snøen hvisker jeg en lavmælt bønn. Bønnen i seg selv har ikke noe makt, men den er et nyttig redskap, et redskap jeg bruker for å lure mitt eget sinn, langsomt får jeg meg selv til å tro på mine egne ord. Beina mine beveger seg raskere, kroppen blir sterkere. Jeg burde være bedre i stand til å stå i mot et angrep nå, om jeg ikke skulle nå frem til buss stoppet i tide. Å vær så snill, la meg nå frem i tide!

Jeg lurte på hvordan livet mitt ble slik. Hvordan endte jeg opp med å flykte for mitt liv igjennom skitten snø i en av hovedstadens mindre brukte gater. Det begynte for fem år siden da jeg lærte at jeg kunne få sinnet mitt til å tro på noe så sterkt at det ble virkelig. Det var en så enkel ting som startet det. Jeg fikk meg en ring i navlen. Piercingen ble infisert og jeg visste at jeg måtte ta den ut, problemet var at jeg hadde gledet meg så til å få et slikt smykke, så en kveld før jeg la meg så lå jeg å sa til meg selv, piercingen er leget, infeksjonen er vekk og alt er bra. Det utrolige var at når jeg våknet så var det ikke noe spor etter en infeksjon og den lille stål ringen i navlen min satt i en perfekt liten hud kanal som om jeg hadde hatt smykket i månedsvis.

Jeg var i sjokk, hvordan kunne noe slikt skje? Jeg har aldri trodd på magi, eller på Guder og Ånder heller for den saken skyld, jeg kunne ikke akseptere at det var en kraft fra utsiden som hadde fjernet infeksjonen min, nei tenkte jeg, det må være jeg som har gjort det, mine positive tanker kvelden før gikk sinnet mitt til å lege kroppen. Etter at jeg hadde kommet til denne konklusjonen så fant jeg fort ut at jeg kunne gjøre andre ting også, og snart så eksploderte livet mitt i studiet av dette som bare kan kalles magi, jeg kom i kontakt med en gruppe med andre som meg selv, en Orden kalt Den Nakene Sannhet, vi jobber for at folk skal forstå at makten i magi ligger i deres eget sinn, ikke i gamle ritualer eller Guder eller hva nå enn folk tror på. Plutselig gikk jeg fra å være en ganske så alminnelig Norsk skolejente til å være ei heks, et medlem av et hemmelig selskap, og mitt før så ordende liv ble ganske kaotisk.

Nå magi har mange fordeler, jeg kan ikke si at jeg er lei meg for å ha oppdaget den, jeg kan gjøre ting nå, har muligheter nå som jeg ikke kunne drømme om før, men denne gaven kommer med noen ulempe også. Du forstår, det er flere magiske Ordener enn den jeg er med i, og som jeg fant ut så er ikke de forskjellige Ordenene så veldig glade i hverandre. Jeg kaster et blikk bak meg, har jeg greid å komme meg unna? Eller sitter de i det voksende mørket, klar til å ta meg? Hvem som er etter meg kan du spørre? Vel jeg fortalte deg at det er konflikt mellom de forskjellige magiske Ordener, vel de som prøver å hente meg inn er Sirkelen, de er lite mer enn barbarer, og det haler innpå meg. Svarte! Jeg hører dem nå, jeg kommer ikke til å nå frem til busstoppet.

Jeg har lyst til å løpe, men jeg tvinger beina mine til å stoppe, hvis jeg skal dø i dag, så skal jeg dø med verdighet. Langsomt snur jeg meg mot mine forfølgere, det er to av dem. Jeg lukker øynene, jeg tenke på mine foreldre, på min læremester og på livet jeg bare så vidt har begynt å leve. Jeg tenker på alt jeg ikke får mulighet til å gjøre, og alt jeg har gjort. Jeg ser ikke ildkulen forme seg i en av Sirkel medlemmene sine hender, en varm liten kule av død skapt av hans overbevisning og tro på at kulen er der. Du forstår, skeptikerne de hadde rett, magi er ikke noe annet enn et placebo, men et placebo kan være meget dødelig. Verden min eksploderer i smerte i det ildkulen treffer meg, jeg føler flammer slikke rundt meg, og så er jeg ikke mer. Familien min vil ikke en gang få en kropp å begrave, for alt som er igjen etter meg er aske og minner.

Introduksjon

Det er utrolig hva menneske sinnet er i stand til. Det er mødre som har dyttet biler i oppover bakke for å redde barna sine, folk har overlevd mange uker uten mat og vann i ruiner etter katastrofer, andre har blitt blinde eller lamme fordi de har fått et sjokk, de er fullstendig blinde, men det er bare psyken som gjør det. Kritikere av natur medisin snakker til stadighet om placebo, at folk blir bra fordi de tror de vil bli bra, dette spillet handler om å dra konseptet med placebo et skritt lenger, hva hvis man kan bruke placebo til å skape magiske effekter. Hvis man tror så sterkt at noe er sant, så blir det sant. Kanskje noen mennesker kan utnytte placebo til mer enn å bli bra av forkjølelse og hodepine, kanskje placebo kan være et veldig mektig redskap.

Placebo Fantastic er et rollespill. Dette er en sosial lek hvor en gruppe venner samler seg rundt et bord. De fleste spillerne lager så en rolle, et alter ego i spille verden. En av spillerne er GM, han eller hun styrer alle karakter som ikke er styr av de andre spillerne samt beskriver verden rundt spiller karakterene. Det kan sees på som om spiller karakterene

er hoved personene i en roman og GMen er forfatteren. Så lager GMen og spillerne en historie sammen innenfor rammene av spilllets setting. La meg ta et eksempel.

Marianne, Ole og Nils setter seg ned for å spille Placebo Fantastic. Nils skal være GM og Ole og Nils lager seg en karakter hver. Ole lager et medlem av Svarte Natt ved navn Hassan og Marianne lager et medlem av Den Nakene Sannhet ved navn Lise. Gruppen setter seg ned for å spille.

Nils: Dere kommer til det mørke buss stoppet, vinden får tørre blader til å fyke frem og tilbake over asfalten. I ei grøft i nærheten av buss stoppet står Lillians bil. Den virker å være forlatt.

Marianne: Er det noe lys der, eller retttere sagt er det så mørkt at vi ikke ser?

Nils: Neida, det er gatelykter, men lyset er ganske svakt.

Ole: Jeg går ut av bilen og går bort til Lillian sin bil, ser jeg noe igjennom vinduene, er det noen der, eller ligger det noe interessant i setene?

Nils: Det er ingen i bilen, men du ser en dameveske i passasjer seter og det er noen mørke flekket på førersetet.

Ole: De flekkene, kan det være blod?

Nils: Ja det kan de være, men det er for mørkt til å se skikkelig.

Ole: Lise, kom bort hit et øyeblikk og ta en titt på dette her er du snill.

Marianne: Jeg går bort til Lillian sin bil og ser hva det er Hassan vil vise meg.

Ole: Kan du se om de flekkene der er blod Lise?

Og så videre. Som du ser så beskriver spillerne sine egne karakterer sine handlinger og hva de sier. GMen beskriver omgivelsene og hva NPCene, altså ikke spiller karakterene, gjør og sier. Rollespill kan beskrives som en blanding av bord spill og teater. I tillegg til denne teksten så trenger hver spiller en terning med seks sider også kalt en D6. Og så er det bare å spille og kose seg.

Setting

Setting i et rollespill er den verden som spillet foregår i. I Placebo Fantastic så er settingen en variant av vår verden og vår tid. Selv om spillet selvfølgelig med litt omskriving kan settes i en annen tid med litt omskrivinger. Settingen i Placebo Fantastic går ut på at mennesker har muligheten til å lære seg å skape et så kraftig placebo i sitt eget sinn at dette skaper en effekt som ligner magi. Mennesker som kan dette kalles hekser. Alle mennesker kan med trening bli hekser, men veldig få utvikler noengang denne evnen. Hekser er sosiale av seg som samler seg i grupper kalt Ordener, organisasjoner hvor hekser som ser på verden på samme måte kan samarbeide både om magi, samt at de får et fellesskap av folk som er som dem selv. Det kan ofte være vanskelig for hekser, siden de blir så mektige etter vert å relatere skikkelig til vanlige mennesker som mangler deres evner. Ordenene har vilt forskjellige mål og filosofier og det utbryter ofte kriger mellom Ordener. Disse krigene er et av hovedfokuserne i dette rollespillet. Men GMen og spillerne kan selvfølgelig bruke hva nå enn fokus på deres spill kampanje som de ønsker.

Ordenene er hemmelige organisasjoner. De færreste hekser vil at menneskeheten generelt skal få vite om eksistensen av magi. De er redd for at folk da enten vil snu seg mot dem og forsøke å jakte dem ned fordi de blir redde for heksenes magiske evner, eller at det stikk motsatte vil skje og folk vil strømme til heksene og nesten tilbe dem, eller utnytte dem så heksene ikke får være i fred med sine studier. Er det en ting alle Ordenene er enige om så er det at verden ennå ikke er klar til å få vite om magi sin eksistens. Hekser fra forskjellige Ordener vil ofte sette til side sine konflikter for å samarbeide om å hindre at deres hemmelighet blir kjent for folk flest.

Så altså karakterene i dette spillet vil tilsynelatende være folk som deg og meg, de er lærere, forretningsmenn og bibliotekarer, de går på kino, handler på Rema og det eneste som er forskjellig med dem er at de greier å overbevise sinnet sitt så sterkt om at noe er virkelig at det blir slikt. Men nå er jo det også en ganske stor forskjell. Heksene er både del av vårt vanlige samfunn og sitt eget med Ordener og Sirkler. Sirkler er betegnelsen på en gruppe med hekser som arbeider sammen, spiller karakterene vil være en Sirkel. En heks sin lojalitet har en tendens til å ligge først hos sin Sirkel og så hos sin Orden.

Alle mennesker har muligheten til å bli hekser bare de forstår at sinnene deres har så stor makt at mare de overbeviser seg om noe sterkt nok så blir det til virkelighet. De fleste okkultister, kampsport utøvere, new agere, religiøse, natur

terapeuter og til og med idretts menn og andre som bruker positiv tanke teknikker og lignede bruker magi. Men for de fleste så er disse evnene ganske begrenset. Noen får imidlertid med seg at magi ligger i sinnet og forstår hvordan det hele virkelig henger sammen og begynner å kunne gjøre mer imponerende ting. Det er disse skjedene individene som dette spillet kaller hekser. Det finnes kanskje en sann heks per to tusen vanlige mennesker. Det er flere som har bakgrunn i okkultisme og lignede kunster som blir sanne hekser enn andre, men forståelsen av hva sinnet kan gjøre kan komme til hvem som helst samme hva slags bakgrunn og tidligere kunnskap de har. For noen er det å bli sanne hekser en prosess som krever masse studier og mange år å gå igjennom, for andre så bare slår kunnskapen rett ned i hodet på dem som lynet. For de fleste imidlertid så bruker de magi tilfeldigvis en gang, som noen som så sterk ønsker en annen øyefarge og greier å overbevise sinnet sitt om at de har denne øyefargen og så får det, eller noen som er skadet og så leger seg selv, når makten i eget sinn først blir avslørt for en person tilfeldig en gang så er de som oftest i gang og vil vite mer om det og utvikle det hele videre og en ny heks er blitt født.

Regler

Introduksjon: Reglene i Placebo Fantastic er enkle. Hver karakter har et sett på tre grunn egenskaper, Fysisk Styrke, Intelligens og Viljestyrke. Fysisk Styrke brukes når karakteren prøver å gjøre fysiske ting, Intelligens brukes når karakteren forsøker å gjøre mentale ting og Viljestyrke brukes når karakteren forsøker å gjøre magi. I tillegg så har karakteren 10 forskjellige sekundær egenskaper. Disse er:

Teknologi: Teknologi står karakterens evne til å forstå å bruke teknologi, alt i fra datamaskiner til oppvaskmaskiner til å forstå en bygning sitt sikkerhets system

Slåssing: Denne egenskapen står for karakteren sin evne til å sloss med bare nevene og med våpen som sverd, klubber og kniver, dette kan være at karakteren er flink med Kampsport, eller kanskje karakteren er flink til å sloss med kniv.

Skytevåpen: Denne egenskapen står for karakterens evne til å bruke og reparere skytevåpen. Alt i fra pistol til armbrøster er representert av denne egenskapen.

Okkult Kunnskap: Okkult Kunnskap representerer en karakter sin kunnskap og forståelser av det okkulte. Dette er helt nødvendig for hekser som trenger å bruke ritualer eller andre redskaper for å overbevise sinnet sitt om at effektene de forsøker å få til er ekte. Denne egenskapen måler også karakteren sin kunnskap om sin egen og andre Ordener.

Akademisk Kunnskap: Denne egenskapen måler en karakter sine akademiske kunnskaper, ting som matematikk, historie og så videre samt karakterens evne til å forstå ny kunnskap er målt av denne egenskapen. Denne egenskapen kan være både formell og selv lært utdanning.

Helse: Helse måler en karakter sin forståelse av menneske, for forståelse også dyrekroppen. Denne egenskapen omfatter både ting som førstehjelp og å ta seg av noens skader, men representerer også kunnskap om kosthold eller kunnskaper om naturterapi.

Politikk: Denne egenskapen måler karakterens forståelse av politikk, enten det er de sosiale strømningene i en vennegjeng eller storpolitikk. Karakterens evne til å snakke for seg, hans eller hennes kunnskap om etikette, evnen til å være en god leder og generelt hvor flink karakteren er sosialt måles av denne egenskapen.

Dyr: Denne egenskapen måler hvor flink karakteren er til å håndtere og forstå dyr. Dette gjelder både å trene dyr eller hvordan komme seg unna et dyre angrep.

Penger: Penger står for karakteren sin evne til å forstå, tjene og håndtere penger. En høy sum i Penger betyr også at karakteren har mer ressurser å rutte med, enten det er direkte penger eller andre ressurser som eiendom og biler eller det digert flott bibliotek.

Kreativitet: Kreativitet står for karakteren sin evne til å være kreativ. Kanskje Karakteren er flink til å skrive historier, eller kanskje han eller hun er flink til å lage mat eller lage ritual redskaper.

Et viktig poeng her er at egenskapene er veldig løse, men det betyr ikke at karakteren din kan alt. Hvis din karakter er en dyktig kokk så betyr ikke det at han eller hun også er flink til å spikke ut tre figurer eller brodere. I Placebo Fantastic så legges det opp til at spilleren skal ta ansvar for dette selv og ikke benytte egenskapen der karakteren sin bakgrunn ikke støtter at han eller hun har de relevante kunnskapene selv om karakteren teknisk sett har en egenskap som omfatter det som trillet krever. Å gjøre noen notater i bak på karakter arket med litt mer detaljer om hva karakteren kan eller ikke kan er lurt. GMen er den som til slutt bestemmer om en karakter kan bruke en egenskap på et bestemt till eller ikke. Men det oppfordres til at spiller og GM snakker sammen slik at det ikke blir noen konflikter. Logikken må råde litt her. Hvis en karakter er en blond bimbo med hauger med facebook venner så kan hun godt ha en høy Politikk skåre,

men det betyr ikke at hun kan noe om storpolitikk eller at hun kan lede en motorsykkel gjeng.

Når det skal gjøres et terningtrill så kombineres en grunn egenskap og en sekundær egenskap, og så triller spiller en seks sidet terning og legger resultatet til på resultatet av grunn egenskapen og sekundær egenskapen. For å få til en bestemt ting så må trillet bli høyere enn kravet. Her er noen eksempler.

Lise står på kjøkkenet. To krigende Ordener har gått med på å møtes og hun har blitt satt til å lage maten til møtet. GMen ber om et trill på det, og sier at grunn egenskapen som passer best å bruke er Intelligens dette legges sammen med sekundær egenskapen Kreativitet. Lise sin spiller triller så en D6 og får 5. Lise sin Intelligens er 3 og hennes Kreativitet er 2. Kravet for å få til retten hun forsøkte å lage var 10 så når tallene legges sammen så viser det seg at Lise klarer det akkurat.

Lillian forsøker å tyv koble en bil for å kunne stikke av i fra Den Evige Roses Broderskap som ønsker å kidnappe henne. GMen sier at det er Intelligens som er grunn egenskapen som brukes og Teknologi er sekundær egenskapen. Lillian sin Intelligens er 4 og hennes Teknologi er 3. GMen sier at vanskeligheten er 10. Lillian triller og får 4 på terningen. Sammenlagt så blir dette mer enn 10 så Lillian greier å tyv koble bilen og komme seg helskinnet unna.

Hassan forsøker å bryte opp en dør. Han tar sats og slenger seg mot døren. Her er det grunn egenskapen Fysisk Styrke som gjelder og sekundær egenskapen Slåssing. GMen setter vanskelighetsgraden 14 siden døren vil være litt vrien å få opp. Hassan sin Fysisk Styrke er 3 og hans Slåssing er 7, Hassan sin spiller triller terningen og får 3. Dette er under kravet og Hassan smeller seg mot døren men den rikker seg ikke, han feiler.

Hvis terningen havner på 1 så må spilleren trille terningen om igjen, hvis en ny 1 dukker opp så er det en alvorlig feiling. Dette betyr at noe går virkelig galt. Hvis Hassan i eksempelet over hadde fått en alvorlig feil så hadde han kanskje slått skulderen ut av ledd, eller hvis Lise hadde fått en alvorlig feil når hun drev med matlagingen sin så hadde kanskje delegatene fra de to krigende ordenene blitt syke. Hvis en terning når den havner på en og blir trillet om igjen havner på noe annet enn en så teller bare eneren som en enser og det blir dette ikke regnet som en alvorlig feil. GMen er den som bestemmer hva slags resultat en alvorlig feil skal ha, men det må være noe som kan gå galt med det karakteren driver med. En karakter som får en alvorlig feil mens de driver å spiller piano kan få lokket som beskytter tangentene over fingrene, men pianoet vil ikke eksplodere.

GMen bestemmer vanskelighets graden. Nummer karvet som spilleren må over med karakterens sekundær og grunn egenskap pluss terningtrillet for å lykkes med det som karakteren ønsker å gjøre. Her er en liste over vanskelighets gradene. Hvis GMen mener at noe er midt imellom to vanskelighets grader. Midt i mellom Enkelt og Middels for eksempel så kan GMen sette en vanskelighetsgrad mellom de to tallene.

Veldig Enkelt: Kravet for å klare noe på veldig enkelt er 6. Dette er ekstremt enkle ting som å lage tomat suppe eller slåss mot en femåring.

Enkelt: Kravet for å få til noe enkelt er 10. Enkelt kan være ting som å rette opp småfeil på PCen, lage et godt måltid, tyv koble en bil og andre ting som ikke er så veldig avansert.

Middels: Kravet for å få til noe middels vanskelig er 14. Dette kan være å slå inn en tung dør, lage enkle programmer på PCen eller å sy en flott kjole. Alt som vil kreve noe trening og opplæring å få til.

Litt Vanskelig: Kravet for å få til litt vanskelig er 18. Her snakker vi om ting man må være profesjonell på noe eller være på et profesjonelt nivå på noe for å få til.

Vanskelig: Kravet for å få til noe som er vanskelig er 22. Her snakker vi om ting hvor karakteren ikke bare må være profesjonell på noe for å få til, men han eller hun må være i den ypperste verdensklassen.

Ekstremt Vanskelig: Kravet for å få til noe som er ekstremt vanskelig er 26. Her snakker vi om legendariske ting. For eksempel å programmere en AI som faktisk er selvbevist eller lage en matrett som ville imponere Gordon Ramsey ligger på dette nivået.

Gudommelig: Dette er ting som er så vanskelig at det er nær magi som skal til for å klare det. Her snakker vi om styrke prestasjoner alla Samson, eller en lege som er så flink at han greier å vekke noen som har vært døde i tre dager. Ting av denne vanskelighets graden vil gå inn i legender og bli snakket om i mange år fremover, og folk vil diskutere om det virkelig skjedde og anta at historien må være overdrevet en god del. Ekstremt vanskelig er på toppen av hva som er menneskelig mulig å få til. Gudommelig ligger over denne grensen.

Hvis en karakter sine egenskaper ligger over eller akkurat på kravet for å få noe til uten trenings trillet. La oss si Jannicke, et ungt medlem av Den Evige Roses Broderskap, forsøker å fjerne virus fra PCen sin. Dette er en enkel

vanskelighetsgrad så kravet er 10. Jannicke har Intelligens på 6 og Teknologi på 5 så egenskapene hennes er alt over grensen. Spilleren til Jannicke trenger da ikke å trille. Jannicke lykkes automatisk med det hun prøver på. Hvis en karakter sine egenskaper går over eller er det samme som kravet så trenger ikke spilleren å trille, med mindre GMen mener at situasjonen karakteren er i er så stressende at han vil at spilleren skal trille for å se om det blir en alvorlig feiling ut av det.

Hvis en trill krever et sett av to egenskaper og karakteren bare har en av dem. La oss si Susie prøver å reparere bilen sin. Hun har Intelligens, som GMen har bestemt at er den passende grunn egenskapen., men hun har ikke noe i Teknologi. Da får Susie sin spiller trille terningen, men hun får bare en stat å legge til trillet så det gjør det jo mye vanskeligere å nå kravet for å få noe til.

En karakter i Placebo Fantastic begynner med 10 helse poeng, hver gang karakteren tar skade så mister han eller hun et eller flere helse poeng. For eksempel hvis karakteren faller og vrikker foten så mister han eller hun et helse poeng, hvis karakteren blir skutt så mister karakteren gjerne 5 eller fler helse poeng. Når alle ti helse poeng er borte så er karakteren død. En karakter vil få igjen et helsepoeng per andre uke i spille tid, magi kan selvfølgelig øke farten på helbredelsen eller fikse en skade øyeblikkelig hvis heksen er flink nok. En ting å huske på er at når en karakter har mistet mange helsepoeng så er han eller hun i dårlig form, karakteren har gjerne store smerter, eller en kroppsdel er satt helt ut av spill. GMen kan bestemme at karakteren får minuser på trill til han eller hun er kommet i bedre form igjen. GMen kan også bestemme at en skade er så stor at den ikke vil lege seg uten varige men eller at en skade bare kan helbredes med magi. Noen ganger vil også en skade forverre seg hvis den ikke blir behandlet. En karakter som blir skutt i magen vil for eksempel kanskje miste 5 helse poeng når skaden først oppstår, men på grunn av blødninger så mister karakteren stadig flere helse poeng inntil skaden behandles.

Karakter Laging

Introduksjon: Karakterer ligger ved hjertet til alle rollespill. En karakter er ditt alter ego i spille verden. Når du lager en karakter til Placebo Fantastic så må du begynne med å tenkte ut et grunnkonsept som passer innenfor spillets setting. Et grunnkonsept kan være for eksempel en alenemor som jobber som bibliotekar eller et Himmelske Voktere medlem som jobber med veldedighet. Når du har et grunnkonsept så kan du bygge videre på det, finne ut at alenemoren hater Den Magiske Sirkel fordi de har forsøkt å kidnappe henne, at hun er medlem av Svart Natt og så utarbeide en bakgrunns historie for henne. Med Himmelske Vokter medlemmet så kan spilleren kanskje jobbe videre med å si at han står litt i mot sin egen Orden, at han er mer opptatt av å gjøre gode gjæringer og synes at det skal bli fred mellom Ordenene. Hvordan du lager bakgrunns historien til karakteren din er opp til deg. En god bakgrunns historie gir både deg og GMen mer å spille på, mere kroker for å dra karakteren inn i historien.

Når du har laget bakgrunns historie til karakteren din så er det på tide å sette stats på ham eller henne. Dette gjøres veldig enkelt. Du får 16 poeng å sette ut blant de 13 forskjellige egenskapene. Nå det er ikke noen grense for hvor mye du kan sette i en enkelt egenskap. Men husk at hvis karakteren din ikke har noe i sekundær egenskapen som skal brukes i et aktuelt trill så får du bare en stat å legge til på resultatet av trillet. Det anbefales at du bruker en del av poengene dine på grunn stats siden de brukes i alle trill. Hvis GMen ønsker sterkere eller svakere karakterer så kan de gis mer eller mindre poeng ved karakter laging.

Når du har satt stats på karakteren din så må du beskrive karakteren sitt utsende og personlighet samt å velge hans ellers hennes Orden. På grunn av konfliktene mellom de forskjellige Ordenene så er det anbefalt at alle spillerne i gruppen er av samme Orden, men hvis GMen har tenkt til å kjøre en kampanje hvor en gruppe som er medlemmer av forskjellige Ordener passer så fungerer det også. Uansett så bør du snakke med de andre spillerne og GMen om hvilken Orden som passer best.

Nå bør denne dialogen mellom hele spillegruppen gå igjennom hele karakter laginga. Det er viktig at alle karakterene i Sirkelen har grunn til å samarbeide og henge sammen. Hvis de forskjellige spiller karakterene lever helt forskjellige liv, med helt forskjellige prioriteter så blir det vanskelig å samle ting til en vel flytende historie. Husk at hvorvidt en kampanje lykkes eller ikke kommer helt and på samarbeidet mellom alle spillerne, en rollespill kampanje er et felles prosjekt.

Når trinnene over er gjort så er karakteren stort sett klar til spill. Nå er det på tide å legge på detaljer, som vaner og uvaner, eller andre slike ting. Dette er ikke nødvendige trinn, men det kan gi karakteren mer særpreg. Nå kan du også velge ut hva slags eiendeler karakteren din har. Nå det er ikke noen spesielle regler for dette, men bruk hodet, en alenemor som jobber som bibliotekar har kanskje en leilighet og en nøktern bil, men hun har neppe en automat rifle. Du trenger heller ikke å liste opp hver eneste eiendel karakteren din har, det blir antatt at han eller hun har klær på ryggen og tannbørste, det som er viktig å nevne er ting som bosted, bil, våpen, PC, penger og slike store og viktige ting.

Eksempel Karakter: Linn skal lage en karakter til Placebo Fantastic. Hun får en ide til et grunnkonsept. Karakteren

hun vil lage er en anleggs arbeider som er i konstant konstant konflikt med ex kona om foreldreretten til den lille datteren deres. Linn utarbeider karakter konseptet videre, setter stats og gjør de andre trinnene som skal til for å lage en karakter. Hun skriver opp det hun gjør på et ark og til slutt så sitter hun igjen med denne komplette karakteren.

Navn: Johan Bergner, **Spiller Navn:** Linn, **Orden:** Den Magiske Sirkel

Bakgrunn: Johan ble født på Lillehammer, moren jobbet i en kles butikk faren var vaktmester på en lokal skole, så familien hadde middels inntekt. Johan hadde en god og trygg oppvekst, men han var aldri særlig flink på skolen, ikke likte han skolearbeid heller. Når han var 16 år så gadd han ikke å begynne på videregående skole, men valgte isteden å skaffe seg jobb. Johan var alltid arbeidsglad så han gjorde det ganske bra, selv om han var ufaglært så fikk han gode referanser av sine arbeidsgivere og fikk seg etter vert en ganske godt betalt jobb i bygge bransjen. Da han var 25 år så traff Johan Anna og forelsket seg i henne, snart var de to gift og fremtiden så lys ut.

Johan var 27 år gammel når han først begynte å oppdage at han hadde uvanlige evner. Det var en ulykke på arbeidsplassen og Johan ble truffet i ryggen av en diger stål stang. Legene sa at Johan aldri ville kunne gå igjen, at ryggen var brukket. Men Johan greide å overbevise sinnet sitt om at det var tull, han ville bli bra igjen, og sakte men sikkert så gjenvant han kontroll over beina sine. Legene kalte det hele et mirakel. Johan var ekstremt takknemlig for å kunne gå igjen, men han lurte fælt på hvordan han hadde fått det til. Han begynte å eksperimentere med å få sinnet sitt til å tro at diverse ting var sant, han begynte å studere det okkulte og fant snart at han kunne bruke magiske ritualer for å skape et så sterkt placebo i sitt eget sinn at det ble til virkelighet.

Johan og Anna fikk ettervert et barn, en liten pike som fikk navnet Jenny. Johan som elsket sin datter stort tilbragte imidlertid for lite tid med jenta. Han hadde kommet i kontakt med andre hekser og blitt tatt som lærling av et medlem av Den Magiske Sirkel. Det var vanskelig å balansere familieliv, arbeid, okkulte studier og pliktene til sin nye læremester og Anna gikk ettervert lei av at mannen aldri hadde til til henne og Jenny så hun forlot Johan.

Johan ble ettervert initiert inn i Den Magiske Sirkel. Nå fri fra sin læremesters kontroll så begynte Johan å få litt mer tid til andre ting og han ønsket å få et bedre forhold til Jenny. Anna hadde imidlertid giftet seg på nytt. Hun ville at hennes nye mann skulle adoptere Jenny og ville ha Johan ut av bildet. De siste to årene har vert en kamp for Johan, det har vert rettsak etter rettsak for å få besøksrett ovenfor Jenny. I det siste så har også Johan oppdaget at Anna sin nye mann er en heks. Han er et medlem av Den Nakene Sannhet. Nå har kampen blitt til et fullt ut foreldreretts kamp siden Johan ikke vil at et medlem av en annen Orden, og spesielt ikke Den Nakene Sannhet skal ha innflytelse på datteren og kanskje komme til å lære henne opp slik at han og Jenny i fremtiden ender opp som fiender.

Utsende: Johan er en stor og kraftig mann, han er såvidt litt lubben, men det meste er muskler. Han har blond rødt hår og et lite, velfrisert skjegg. Han har brune øyne og klar seg i jeans og gamle tskjorter med slagord på.

Personlighet: Johan er litt selvpoptatt, men er snill og dedikert. Han er lojal mot sin Orden og han elsker sin datter. Johan har er farlig temperament, men det kommer ikke til overflaten så veldig ofte.

Egenskaper: **Fysisk Styrke:** 3, **Viljestyrke:** 3, **Intelligens:** 2, **Okkult Kunnskap:** 5, **Teknologi:** 2, **Slåssing:** 1

Helsepoeng: 10

Detaljer: Johan er allergisk mot melkeprodukter, han elsker å se ishockey på TV, han har ofte flaks i spill.

Eiendeler: En liten leilighet, en gammel golf, en hagle. 30 000 Kr i banken. En gammel laptop. Diverse klær og personlige eiendeler.

Nå er Johan klar til å spilles. En karakter kan bare skrives ned på et A4 ark. Det er anbefalt å ha et ark å notere på under spillingen også, ting kan skje med karakteren som det er verd å notere seg, og det kan være et poeng å notere ned navn på NPCer som dukker opp i spill og annen relevant informasjon.

Magi Regler

Introduksjon: Placebo Fantastic er et spill hvor magi ligger i kjernen. Her følger magireglene for dette rollespillet. Magisystemet i Placebo Fantastic baserer seg på den Mentale modellen innenfor magi. Systemet baserer seg på å få seg selv til å tro så kraftig på noe at det blir virkelighet. La meg ta et par eksempler for å illustrere det jeg mener.

Lise en ung heks vandrer rundt på alt for høye platå sko, ting går snart som de må gå og hun faller og brekker benet. Lise lukker øynene og overbeviser seg selv om at å legge hendene på benet og mumle noen besvergelses vil lege det. Lise sin spiller triller et magi kast, og siden terningene går i Lise sin favør så fungerer magien og Lise sitt ben

helbredes.

Hassan sloss med en heks i fra en annen orden. Han ønsker å ta livet av den andre heksen. Hassan sin spiller annonserer at han vil at Hassan sine hender skal bli så varme at de koker blodet til fiende hekser, han triller, lykkes og Hassan greier å overbevise seg selv om at hendene hans er flere tusen grader. Fiende heksen skriker og faller død til bakken.

Det menneskelige sinn er et utrolig redskap. Hysteriske mennesker kan gå blåmerker der det aldri har vært noen skade, eller en mor på 50 kilo kan greie å dytte en bil av barnet sitt i oppoverbakke av ren desperasjon. Hekser i Placebo Fantastic er folk som har innsett hvor mektig det menneskelige sinn er, og så lært seg å utnytte det. Heksen får seg selv til å tro noe så sterkt at det blir virkelighet, effektivt sett så skaper de et merkelig placebo i seg selv.

Siden magi systemet i Placebo Fantastic er basert på å overbevise seg selv om noe så sterkt at det blir virkelighet så er det vanskelig å affektare andre direkte. Hvis heksen har et veldig nærme forhold til noen så kan deres tro smitte over. For eksempel en mor kan overbevise barnet sitt om at hun kan helbrede skrubbsåret hans og dermed gjøre det til virkelighet. GMen bestemmer hvem som kan affekteres og ikke, men det er bare de som stoler fullstendig på heksen, enten det er noen heksen har et forhold til, eller noen som er overbevist om at han eller hun har magiske evner, som for eksempel noen som tror så sterkt på en Voodoo prestinne at hennes forbannelser fungerer på dem. Å affektare andre på denne måten er uansett vanskelig så det er anbefalt å gi minuser på trillet når heksen forsøker å affektare andre direkte. Magi kan imidlertid fint brukes til å forandre noe med heksen selv som så kan affektare andre. En heks kan for eksempel gjøre seg sterkere og dermed bære noen ut av et brennende hus eller få elektrisitet til å fyke ut av hendene sine som så kan brukes til å drepe noen med.

Regler: Staten som affektare magi mest er viljestyrke. Tross alt så baserer magi i Placebo Fantastic seg på at man bruker viljen sin til å få sinnet sitt til å tro noe så sterkt at det blir til virkelighet. Når en heks vil bruke magi så legger spiller sammen staten viljestyrke med staten okkult kunnskap. Basisen i magi systemet er å få seg selv til å tro så sterkt på noe at det blir virkelighet, men for å gjøre dette så bruker en heks en eller annen form for okkult ritual. Hva slags ritualer og retninger en karakter bruker er opp til spilleren, det kan være ritualer, bruk av krystaller eller bønner, eller hva nå enn annet spilleren har lyst til å bruke. Imidlertid det er litt viktig for følelsen i spillet at metoden matcher hva som blir forsøkt gjort. Hvis heksen forsøker å få lege et kutt i armen så kan helbredende krystaller passe, men hvis man forsøker å få neglene til å vokse til klør så er det mer passende å gjøre ritualer til en tiger Gudinne. Viljestyrke og okkult kunnskap legges sammen og så triller man en D6 og legger tallet sammen. Tallet må da bli høyere enn kravet for hva man vil oppnå. En heks i Placebo Fantastic kan teknisk sett forsøke å gjøre hva som helst bare det kan forklares med at de får seg selv til å tro det slik at det forandrer dem selv, men noen ting er mye vanskeligere å gjøre enn andre. Her vanskelighets gradene.

Veldig enkelt: Veldig enkelt effekter vil være å få en skade til å lege fortere men ikke med en gang, så større selvtilitt, øke en ikke magisk stat for en stund, bli vakrere. Alt egentlig av små effekter som egentlig kan ses på som bare å ha litt ekstra selvtilitt. Kravet for å få til en veldig enkel effekt er 6.

Enkelt: Enkelt effekter vil være å få en mindre skade til å lege øyeblikkelig, Få øyefargen til karakteren til å forandre seg, vokse ut langt hår på en dag, kunne gi smertefulle men ikke skadelige støt med hendene. Enkle effekter er ting som er mer enn hva som vil kunne forklares med bare bra selvtilitt, men som ikke er spesielt mektig. Kravet for dette nivået er 10.

Middels: Middels er effekter som begynner å bli ganske imponerende. Heksen kan nå få negler til å vokse til klør, få huden sin til å bli så varm at den kan skade andre, så elektrisitet til å stå i bue mellom hendene eller legene en alvorlig skade fullstendig på noen minutter. Middels effekter er effekter som helt klart er magi. Kravet for å få til en middels effekt er 14.

Litt vanskelig: Litt vanskelig er magi som lar heksen forsterke kroppen sin så han eller hun tåler mer enn et vanlig menneske. Lage ildkuler som kan kastes, gi seg selv immunitet mot gift, forandre på enkle ting på menneske kroppen som å gi seg selv huggtenner eller alve ører. Litt vanskelig effekter er effekter som er imponerende og mektige og stort sett bare bundet av å måtte kunne forklare dem med at man får dem til via å få sinnet til å tro at det er sant. Kravet for dette nivået er 18.

Vanskelig: Vanskelig magi kan være å gi seg selv nye lemmer, eller skape fungerende tentakler og lignede på seg selv, ignorere fysikkens lover slik at man kan fly, eller lage digre, ekstremt destruktive ildkuler. Man kan også på dette nivået sakke ned eller sette opp farten til en egen aldring eller skru aldringen tilbake eller rett og slett aldri eldes. Det er få grenser for hva som kan gjøres på veldig vanskelig, men så er det få hekser som er mektige nok til å gjøre slike effekter også. Kravet for å bruke vanskelige effekter er 22.

Ekstremt Vanskelig: Ekstremt vanskelig effekter kan være ting som å forvandle seg til et dyr, kunne puste under vann. Å ikke trenge mat og drikke, kunne skape atom eksplosjoner med sinnet og stor sett så finnes det svert få grenser her.

Kravet for å bruke dette nivået av magi er 26.

Gudommelig: Gudommelige effekter er, vel ja, Gudommelige. På dette nivået så kan heksen oppnå sann udødelighet. Hvis kroppen blir ødelagt så lever sinnet videre og kan gjenskape kroppen. Heksen kan forvandle seg til mytiske dyr som drager og pegasuser. Bli ørliten eller en kjempe. Det finnes nesten ingen grenser for hva sinnet kan gjøre på dette nivået. Kravet for å gjøre en effekt av Gudommelig vanskelighets grad er 30.

Noen ganger så vil en effekt som spilleren ønske å gjøre ligge mellom to vanskelighets grader. For eksempel så prøver kanskje heksen Lise å lege et enkelt blåmerke i ansiktet før ektemannen hennes ser det og lurar på hva hun har drevet med. Å lege noe øyeblikkelig er egentlig enkelt, men siden det er en så liten skade så bestemmer GMen at vanskelighets graden ligger mellomveldig enkelt og enkelt så han setter kravet som Lise sin spiller må nå til 8.

Hvis karakteren sin Viljestyrke og Okkulte Kunnskap til sammen ligger over eller akkurat på kravet for å få til en effekt uten å måtte legge til noe i fra et terning trill så lykkes karakteren automatisk. Unntaket er hvis GMen bestemmer at situasjonen som karakteren er i er så stressende at han vil at spilleren skal trille for å se om det blir en alvorlig feil ut av det. For å gi et eksempel på denne regelen. William har Viljestyrke på 3 og Okkult Kunnskap på 5, han forsøker å øke sin Teknologi stat for noen timer for å bli mer effektiv på å programmere på PCen sin. Dette er en veldig enkel effekt så vanskelighets graden er 6, William sin Viljestyrke og Okkulte Kunnskap blir jo tilsammen 9 så han lykkes automatisk med å øke Teknologi scoren sin, det er ingen grunn for William sin spiller å trille for å sjekke om karakteren får det til.

Her er noen eksempler på hvordan magi trill i Placebo Fantastic fungerer:

Hassan et medlem av Svart Natt ordenen er tatt til fange av medlemmer av Himmelens Voktere. Hassan befinner seg låst inne i et skap, bundet fast til radiatoren. For å komme seg ut av tauene han er bundet med og stikke av så ønsker han å gjøre seg umenneskelig sterk. GMen bestemmer at dette er en middel vanskelig effekt, så vanskelighetsgraden blir 14. Hassan sin viljestyrke er 5 og hans okkult kunnskap er 3 så han må ha full pott på terningen for å få effekten til. Å gjøre seg umenneskelig sterk er helt i grenseland av hva Hassan kan greie å få til. Spilleren triller terningen og får en 6er. Han legger sammen Hassan sin viljestyrke, okkult kunnskap og terning trillet og får 14. Hassan ber lavmælte bønner til Gudene han tilber, han overbeviser seg om at han er sterk som en okse og river seg ut av tauene.

Lillian et medlem av Den Magiske Sirkel forsøker å forføre vekten som står å passer på et lagerhus som tilhører Svart Natt. Lillian bestemmer seg for å gjøre seg vakrere. Hun kutter seg lett i lillefingeren og lar noen blod dråper falle på bakken mens hun ber en liten bønn. Effekten hun forsøker å gjøre er veldig enkel så vanskelighets graden er 6. Lillian sin viljestyrke er 3 og hennes okkulte kunnskap er 2, spilleren triller terningen og får 2 som er nok. Lillian sin spiller legger sammen karakteren sin viljestyrke, okkulte kunnskap og terning trillet, til sammen blir dette 7 som er mer enn hva som er kravet for å greie trillet. Lillian får seg selv til å tro at hun er en stor skjønnhet, og det synes på henne, vekten har ikke en sjanse.

Keet et medlem av ordenen Himmelens Voktere står over en alvorlig skadet venn, som stoler nok til henne at hun kan affekttere ham med magi direkte, og forsøker å redde livet hans. Keet forsøker å lege mannens skader øyeblikkelig. Dette er middels vanskelig. Keet legger hendene på den skadde mannen og ber til de Åndelige Mesterne om styrke til å redde sin venn sitt liv. Keet sin viljestyrke er 5 og hennes okkulte kunnskap er 1. Keet sin spiller triller terningene og får 4. Når Keet sin viljestyrke, okkulte kunnskap og terning trillet blir langt sammen så blir dette til sammen 9, noe som er mindre enn de 14 som er kravet. Keet greier ikke helt å overbevise seg selv om at hun kan redde sin venn sitt liv, og når hun ikke greier å overbevise seg selv, så greier hun iallefall ikke å overbevise noen andre. Magien feiler og Keet sin venn dør.

Hvis terningen blir en 1 så triller spilleren terningen en gang til, hvis et annet tall kommer opp så teller eneren bare som en ener, men hvis terninger havner på en 1 en gang til så har noe gått alvorlig feil med magien. Den vanligste effekten av dette er at heksen tviler så sterkt på at de kan greie å få til effekten de feilet på, at de aldri vil kunne forsøke den effekten igjen. Så hvis for eksempel Den Nakene Sannet medlemmet Gregor forsøker å gi seg selv slave ører, og triller frem 1 på terningen, og så triller nok en 1 når terninger trilles igjen så betyr det at Gregor blir så overbevist om at han ikke kan få dette til at han aldri kan forsøke å lage alve ører på seg selv igjen. Hvis det er favoritt effekten til heksen som blir låst vekk slikt så er jo dette en hard straff for en feilet effekt. Hvis en effekt er låst vekk på denne måten så kan den bare åpnes igjen hvis karakteren virkelig går inn i seg selv, og jobber med seg selv og gjerne tar på seg en stor oppgave så han eller hun kan bevise for seg selv at de kan gjøre hva de nå enn setter seg fore. Dette kan bli fokuset for en hel spillekveld hvis GMen og gruppen ønsker dette.

Det er også mulig å gi andre negative effekter av alvorlig feilede magi trill, altså når man får en ener og så triller en ener igjen når terningen trilles på nytt så man får en alvorlig feil. GMen før se an den aktuelle karakteren og dens spiller litt og velge noe som passer, alternativer kan være psykiske lidelser, sykdom, nye fobier og så videre. Nesten hva som helst kan brukes, men det må stå i stil med den aktuelle karakteren og hva slags magi som ble forsøkt når ting gikk feil.

Som du ser så er magi systemet i Placebo Fantastic ganske løst. Det er meningen at spillerne skal finne på egne effekter isteden for å en liste med spells. Det eneste kravet er at magien må kunne forklares ut i fra den mentale modellen. At heksen greier å overbevise sitt eget sinn så fullstendig at effekten blir virkelig. Altså for å gå igjennom magi reglene på nytt litt fort for sikkerhets skyld. Magi i Placebo Fantastic er basset på at sinnet overbevises om at noe er sant, og så blir det sant. Det kan være heksens eget sinn, eller hvis han eller hun er meget dyktig, andre sine sinn og til og med dyr sine sinn. Alle effekter må starte fra heksens eller den han eller hun direkte affekterer sin egen kropp. En heks kan for eksempel lage en ildkule som flammer opp i fra sin egen kropp, eller en kule som blir til en atom eksplosjon i fra sin egen kropp, men ikke få en ildkule til å dukke opp i løse lufta. En heks har to magi stats, viljestyrke som måler karakteren sin vilje og okkult kunnskap som måler hvor flink han eller hun er med ritualene som trengs for å overbevise sinnet om at magien er sann. Viljestyrke, okkult kunnskap og resultatet av et terning trill med en D6 legges sammen og må bli likt med eller høyere enn en vanskelighetsgrad som bestemmes av hvor mektig effekt heksen prøver å gjøre. Fra 6 for det letteste til 30 for det vanskeligste. Hvis terningen lander på 1 så trilles den om igjen og får man 1 en gang til så er det en alvorlig feil i magien som vil resultere i negative effekter for heksen.

Ordenene

Hekser i Placebo Fantastic er sosiale vesener. De slår seg sammen i ordener. Grupper av hekser med noenlunde samme fremgangsmåte og mål. Disse ordenene er i konflikt med hverandre, ofte bryter det ut magiske kriger mellom dem. Å velge en orden er noe av det viktigste valget som en spiller gjør for karakteren sin under karakter laginga. På grunn av konflikten mellom de forskjellige ordenene så er det anbefalt at alle spillerne sine karakterer er av samme orden. Men hvis gruppen ikke blir enig så kan man komme på grunner til hvorfor en gjeng med hekser av forskjellige ordener skulle holde sammen i en sirkel, begrepet på en gruppe av hekser som jobber sammen, for eksempel så kan sirkelen være opptatt av å forsøke å skape fred mellom ordenene, eller kanskje hekser fra to ordener har slått seg sammen for å kjempe mot en felles fiende.

Den Nakene Sannhet: Dette er en orden av hekser som forstår hva magi egentlig er, manipulering av eget sinn. De liker ikke formler og ritualer og gjør magi med meditasjon og metoder som positive utsagn og selv hypnose. Den Nakene Sannhet mener de andre ordenene er barnslige og sprer mis informasjon. Den Nakene Sannhet er Ateister og Agnostikere, de tror ikke at det finnes noe overnaturlig, og mener også at magi er ikke overnaturlig, det er bare litt mer effektiv utnyttelse av hjernen enn det som de fleste tror er mulig. Ordenen er ganske løst organisert. Hvert land har et hovedkvarter med en leder, en nestleder og en varamann. Den Nakene Sannhet er veldig opptatt av å fremstå som en organisasjon og ikke en kult. De godtar alle som har begynt å bruke magi. Det er ingen initiering, man bare signerer medlemskaps kontrakten og betaler medlems avgiften, når man har gjort det så har man rett på en undervisnings time med et mer erfarent medlem i uka og kan betale for mer undervisning. Man er også forventet å bli med på ordenen sine dagnader. Den Nakene Sannhet arrangerer ofte diskusjons møter. Deres hoved mål er å spre kunnskap og aksept av vitenskapen. Deres største fiende er Himmelske Voktere som de ser på som farlige religiøse fanatikere. Himmelske Voktere og Den Nakene Sannhet braker ofte sammen i kamper.

Den Nakene Sannhet har få regler for sine medlemmer. Det blir forventet at medlemmene skal stille opp på dagnader og betale medlemma avgiften sin, men bortsett fra det så er det få regler. Et medlem som blir religiøs vil bli sett ned på, men det vil ikke bli gjort noen sanksjoner mot ham eller henne. Hvis medlems avgift ikke betales og hvis medlemmet aldri stiller opp på dagnader og felles arbeid så kan medlemmet utvises, dette bestemmes da av det landet sitt hovedkvarter sitt styre. De eneste alvorlige forbrytelsene i Den Nakene Sannhet er forræderi, drap og grov vold mot andre medlemmer. Dette kan straffes med fengsel hvor heksen sendes bort og blir sperret inne i en av ordenen sine bygninger eller til og med døden, som da vil bli utført på en rask og så smertefri som mulig måte. Ved alvorlige forbrytelser vil det holdes en rettssak og hoved styret i Paris vil ta avgjørelsen om hva som skal skje med forbryteren.

Den Magiske Sirkel: Dette er en orden som bruker hekseri, new age metoder og gamle riter som verktøy for å skape sterke placeboer i sine egne sinn. Orden er hva de fleste ville oppfatte som en tradisjonell okkult orden. Nye medlemmer har først en læretid på fem år hos en læremester. Læreren har full kontroll over sin elev og kan til og med drepe eleven hvis de føler for det. Når eleven blir initiert inn i Den Magiske Sirkel så bruker de magi på å sverge lojalitet ovenfor sin nye orden, løftene gjør at de ikke kan forlate Den magiske Sirkel selv om de hadde ønsket det, de vil bare ikke være i stand til å tenke tanken. Den Magiske Sirkel sitt hierarki er basert på dyktighet med magi. Desto dyktigere en heks er, desto høyere rang. Sirkelen har en stormester i Tyskland og så losje hus med losje mestere over hele verden. Det er vanlig at medlemmene av Den Magiske Sirkel bor på losje husene. Medlemmer av Den Magiske Sirkel gjør som oftest magi ved hjelp av gamle ritualer, magiske krystaller og merkelige symboler. Magien deres er treg, men til gjengjeld så er de gamle ritene utmerkede redskaper for å få sinnet til å tro at magien er ekte. Den Magiske Sirkel er som en blanding av new agere, hekser og sermonielle magikere, bare mer formelle og langt mer aggressive enn slike grupper pleier å være. Typiske medlemmer av Den Magiske Sirkel gjør ritualer i lange svarte kapper og er alltid sett med armene fulle av bøker.

Lovene i Den Magiske Sirkel er strenge. Å ikke adlyde en overordnet, det minste hint av forræderi, ikke følge ordre, å

fortelle om Sirkelens hemmeligheter samt mer opplagte ting som drap og vold mot andre medlemmer av Den Magiske Sirkel straffes hardt. Straffene går i fra pisking og straffe arbeid til tortur og henrettelse, ofte utført på grufulle måter. Den Magiske Sirkel kontrollerer sine medlemmer med frykt. Når noen har begått en forbrytelse, eller to medlemmer av Den Magiske Sirkel krangler så høres konflikten for den lokale losje mesteren, han eller hun tar så en avgjørelse om hvem som har rett og om noen skal straffes eller hvordan de skal straffes. Store saker prøves for stormesteren i Tyskland. Læremestere har som sagt rett til å gjøre hva som helst med sine elever og blir ikke straffet for vold mot elevene. Den Magiske Sirkel holder seg ikke for god til å kidnappe medlemmer av andre ordener og tvinge dem inn i sin egen orden eller å gjøre det samme med løshexer men Sirkelen foretrekker frivillige elever.

Svart Natt: Svart Natt er en orden av goter magikere. Det er en ganske fri systems orden, alt av metoder som kan fungere som redskaper til å få sinnet til å akseptere en effekt som sann er helt greit. Svar Natt har mest medlemmer i fra goter miljøet, men det er også en del andre som bare vil ha et eclecticisk system og en uformell orden som blir med. Når noen vil bli medlemmer av Svar Natt så får de en prøvetid på et år, så må de bevise for de andre att de kan magi. Under dette året så vil nykomlingen så opplæring og få lov til å bruke Svar Natt sine fasiliteter, men de regnes ikke som fult ut medlemmer ennå. Når året er omme og det nye medlemmet har bevist hva de kan så sverger nykomlingen å være sann mot ordenen og seg selv og så blir det holdt en stor fest til nykomlingens ære med mye mat og mye alkohol. Svart natt er veldig løst organisert, det er ikke noe sentral ledelse, bare coven hus her og der, noen av disse husene har en leder, andre har det ikke. Når Svart Natt må møtes for å diskutere noe viktig så flyr invitasjoner og beskjeder om møte tidspunkter mellom coven husene via sms, facebook og hva nå enn annet som er tilgjengelig.

Svart Natt har få lover, men det forventes at medlemmer skal være vennlige og hjelpsomme ovenfor andre medlemmer av ordenen. Folk som oppfører seg som drittsekker vil bli frosset ut og i verste fall ekskludert i fra ordenen. Hvis et medlem har gjort noe virkelig alvorlig mot et annet så vil alle Svar Natt medlemmene i et område møtes og diskutere hva som skal gjøres. Vanligvis så vil de forbanne forbryteren eller binde evnene hans eller hennes og så kaste vedkommende ut av ordenen, som oftest vil et annet Svart Natt medlem tro så mye på magi at slike tiltak fungerer. Noen ganger kan et frafallent medlem tas i nåde igjen, det kommer litt and på hva de har gjort, men drap og slikt blir neppe tilgitt. Generelt sett så er Svar Natt hyggelige, vennlige hekser med en all over the place magi stil, for eksempel å bruke gamle ritualer en gang, men neste gang så går man for symbolene på farger og gjør magi med sekvensen av farger på sukkertøy man spiser, og masse attitude. De fleste er gotere men det er også en del som bare liker hvor løst ting er også. Svart Natt har hatt en del problemer med Den Magiske Sirkel som ikke anser Svart Natt som en orden og gladelig kidnapper medlemmer derifra for å fylle sine ranker.

Himmelske Voktere: Dette er en orden som er både en magisk organisasjon og en religiøs retning. Gruppen tilber de Åndelige Mesterne, som de tror er hekser som har greid å utvikle sitt eget sinn så fult ut at de har forkastet kroppen sin. Himmelske Voktere forsøker å gå i sine Guders fotspor. Å greie å bli så flink med magi at de kan forkaste det fysiske og bli en av de Åndelige Mestere. Gruppen tror at forsakelse og et enkelt og spartansk liv er en viktig del av denne prosessen. Ordren er delt inn i kirker, en i hvert land, og en hovedkatedral i Kina. Hver kirke er ledet av en biskop og to prester. Noen av medlemmene av Himmelske Voktere bor kirkene sine, mens andre bor for seg selv. Men alle bruker mye tid på bønner og religiøse ritualer i kirken. Å bli et medlem av Himmelske Voktere er åpent for alle hekser. Alle med magiske evner kan bare stille opp i en kirke og være med på ritualene. Etter et år med dedikasjon til ordenen så får postulanten valget om å bli et fult medlem av ordenen og sverge å dedikere sitt liv til å bli en Åndelig Mester. Hekser som er medlem av Himmelske Voktere bruker bønner, chanter og ritualer, samt faste og av og til selv pisking som redskaper for å få sinnet til å tro at magien de prøver å gjøre er sann.

Medlemmer av Himmelske Voktere forventes å kle seg sømmelig. Sex er tillatt, men bare mellom ektefeller og bare for å forsøke å få barn. Hvert medlem av Himmelske Voktere forventes å donere halvparten av det de tjener til kirken. Kirken gir så halvparten av det igjen til veldedighet og beholder resten selv. Medlemmer av orden forventes å opptre høvisk i alle situasjoner, sette ordenen og de Åndelige Mestre foran sitt eget liv og forsake luksus. Alkohol og rusmidler er heller ikke tillatt. Medlemmer som ikke oppfører seg etter hva Ordenen mener er riktig vil vil tatt inn til en samtale med en av den lokale kirken sine prester. Hvis presten tror at medlemmet ikke er dedikert nok til Ordenen sin religion vil medlemmet bli bedt om å gå ut av Ordenen, hvis medlemmet har bodd hos kirken og ikke har noe hjem selv så vil de få en sum med penger fra Ordenen for å kunne etablere seg på nytt og så bli sendt av gårde. Faktiske forbrytelser som drap, vold, å fortelle om Ordenens hemmeligheter, tyveri, mis respekt ovenfor Ordens ledere og slikt vil bli bedømt av den lokale biskopen, straffer varierer fra utestenging, botsøvelser og straffe arbeid til tortur og henrettelse. Rensende pisking for alles øyne i kirken er en svært populær straff for mindre forbrytelser. Et medlem av Himmelske Voktere har alltid rett til å klage en avgjørelse inn for erkebiskopen i Kina. Himmelske Voktere bruker mye tid på å gå rundt i verden å gjøre godt noen ganger kan dette være å hjelpe fattige eller løse forbrytelser, men ofte kan det være å jakte ned og drepe hekser som Ordenen føler er onde eller svake, som for eksempel medlemmer av Den Magiske Sirkel og Den Nakene Sannhet. På denne måten så har Himmelske Vokte fått seg selv ganske upopulære.

Den Evige Roses Broderskap: Den Evige Rose er en Orden som fokuserer på sex magi. Noen bruker Tantrisk elskov, andre bruker BDSM ritualer. Men alle bruker sex i en eller annen for for å få sinnet sitt til å tro på effektene de forsøker å gjøre. Den Evige Rose har et hovedkvarter i San Fransisco men ordenen er spredd ut i små grupper og hus over hele

verden. Dette er en ganske løs Orden, det er ikke så mye lover og regler fra en administrasjon, men de enkelte gruppene og husene kan ha ganske mye regler. For å bli medlem av Den Evige Roses Broderskap så må en heks oppsøke en gruppe eller et hus, en gruppe er bare en smaling venner, et hus er mer organisert, men en leder og egne tradisjoner og krav til sine medlemmer, og bli akseptert av gruppen eller huset som lærling. Opplærings perioden varierer en god del, det er opp til den enkelte læremester når han eller hun mener at eleven er klar til å tas opp som fullt medlem av Ordenen. Initiasjon seremonien er en stor orgie hvor det nye medlemmet har sex med alle medlemmene av huset eller gruppen for å binde nykomlingen til de andre. Medlemmer av et hus har en tendens til å bruke husets navn som en tittel når de presenterer seg. For eksempel Jannicke Brira av Hus Seran. Hus navn kan være enten navnet på lederen eller noe som betyr mye for gruppen. Grupper er mindre formelle. Hus og grupper er som oftest basset rundt en seksuell praksis. For eksempel et hus kan være basset rundt BDSM, mens en annen gruppe driver med Tantra, den enkelte gruppering sine lover og Tradisjoner er som oftest basset på hva slags aktiviteter gruppen driver med.

Lover og regler i Den Evige Roses Broderskap er helt opp til den enkelte gruppering. Noen støtter slaveri og andre forlanger at medlemmene skal være vegetarianere, andre grupperinger har nesten ingen lover i det hele tatt. Hva som skjer når noen bryter disse lovene er også helt opp til den enkelte gruppering. Bare drap og å avsløre magi for vanlige folk er universelle regler innenfor Broderskapet. Hvis et medlem har gjort disse tingene så vil de andre jakte vedkommende ned, forbryteren vil så bli gitt til et respektert hus for å tjene det huset som sex slave for resten av livet.

Løshekser: Løshekser er magi brukere som ikke er medlem av noen orden. Enten har de aldri fått tilbud om å bli med i en eller de liker seg best alene. En Løsheks karakter kan ha et hvilket som helst syn på magi og kan bruke et hvilket som helst sett med okkulte redskaper. Alt er opp til spilleren. En annen fordel som Løshekser har er at de ikke behøver å forholde seg til lovene og pliktene som følger med medlemskap i en Orden. Men ulempen de har er at de er fritt vilt for alle Ordener som kunne tenke seg å ta dem ned, eller eksperimentere på dem eller på andre måter være mindre hyggelige. Tross alt så har ikke en Løsheks noen Orden i ryggen som kan hevne dem om noe skulle skje med dem. Noen ganger så danner Løshekser små Ordener og grupper. En slik små Orden som står alene og er på tvers med alle er et flott konsept for en kampanje.

Historie Ideer

Her følger noen ideer som jeg har til hvordan man kan bruke Placebo Fantastic til å lage en bra historie. Du kan bruke disse ideene rett ut eller forandre dem eller lage helt dine egne ideer.

Pornoringen: Flere hekser i fra karakterene sin Orden har forsvunnet. Ved en tilfeldighet så blir det oppdaget at de spiller i diverse pornofilmer som selges på Internett. Nettsiden viser seg å være eid av Den Evige Roses Broderskap. Etter vert så vil det høyst sannsynlig bli antatt av karakterene, som er satt til å løse saken og få de forsvunne heksene trygt hjem, at Ordens brødrene og søstrene dere ser kidnappet av Broderskapet, det kan til og med komme til treffinger mellom dem og Broderskapet. Det som det derimot viser seg å være er at heksene som er forsvunnet har frivillig gått over til Den Evige Roses Broderskap i det håp om at resten av Ordenen deres skal tro de har blitt kidnappet og angripe Ordenen. Vil spiller karakterene forstå hva som skjer før det ender opp med en helt unødvendig, åpen konflikt mot Den Evige Roses Broderskap for noe de ikke har gjort.

Terrorvakt: Spiller karakterene jobber for en flyplass som sikkerhets vakter. Plutselig går terror alarmen. Det viser seg fort at ting skjer på flyplassen som bare kan være resultatet av magi. En ekstremistisk Coven av Den Magiske Sirkel som mener at moderne teknologi er en trussel mot magi har bestemt seg for å sprengte flyplassen til det neste riket. Kan spiller karakterene finne ut av hva som skjer og stoppe den ekstremistiske Covenen før det er for sent og mange liv går tapt? Eller vil de kanskje isteden støtte den gale Covenen og være enig med deres deres handlinger?

På Flukt Fra Sirkelen: Spiller karakterene er en gruppe med løshekser. De finner ut at Den Magiske Sirkel ute etter dem og vil tvinge dem til å bli medlemmer. Man kan bytte ut Den Magiske Sirkel med en hvilken som helst annen Orden hvis man ønsker. Karakterene må prøve å komme seg til sikkerhet. De vet at det er en stor sansmaling med Løshekser i Washington DC, men å komme seg dit blir vanskelig siden Sirkelen konstant er ute etter dem og har fått manipulert politiet til å gå etter Løsheksene og har fått stengt kreditt kortene deres. Kan Løsheksene greie å komme seg i sikkerhet eller vil de bli tvunget til å bli medlemmer av Den Magiske Sirkel?

Fredsmøtet: Spiller karakterene er medlemmer av en delegasjon som forsøker å få til fred mellom to eller flere Ordener. Mens møtet foregår så skjer det et drap. Lærlingen til en av Ordenene sine ledere blir funnet drept. Spiller karakterene får skylda for drapet. Nå må de både bevise sin uskyld, og prøve å hindre at forhandlingene faller sammen. Spiller karakterene vil være presset på tid fordi heksen som mistet lærlingen sin vil forlange at noen skal straffes for ugjerningen. Spiller karakterene bør finne den egentlige morderen før de blir drept for noe de ikke har gjort.

Heksejakt: Katta er ute av sekken, folk flest har funnet ut at magi eksisterer. Resultatet er en verdensomspennende heksejakt. Magi brukere blir jaktet ned og drept i hopetall. Det eneste positive som er kommet ut av dette er at Ordenene

har måttet forene seg for å unngå at hekser generelt blir utryddet. Spiller karakterene kan komme fra flere forskjellige Ordener, de forsøker å overleve i en plutselig veldig fiendtlig verden. Pastor Fenall, en meget konservativ Baptist er den som leder den nye heksejakten. Spiller karakterene må få tatt han av banen før han får enda mer makt, og kanskje heksejakten vil dø med Fenall.

YouTube: En mektig heks driver å viser frem evnene sine på Youtube. Ennå så tror alle som har sett på videoene hans at det bare er snakk om film triks. Men før eller senere så vil folk bli mistenksomme. Spiller karakterene må finne og stoppe den Youtube glade hekser før han avslører for alle at magi eksisterer og potensielt skaper store problemer for alle hekser.

Etterforskning: Spiller karakterene jobber i politiet, eller kanskje som privat detektiver. I det siste har det skjedd flere drap på folk som karakterene vet er hekser. Drapene er spredd utover flere Ordener, og til og med noen Løshekser er dukket opp blant ofrene så det er tvilsomt at drapene skyldes kamper mellom Ordener. Men hvem har drept hekserne? Har kanskje spiller karakterene en heks som er en seriemorder å hankses med. Uansett så må de oppklare drapene før flere av deres eget slag må bote med livet og før det offentlige ser en sammenheng mellom ofrene.

Etterord

Dette spillet er ganske åpnet. Du kan ta konseptene her og plassere de i et hvilket som helst land. Spillet er ment å være en spekulasjon på hva magi kan være, samt å være et lite svar til alle som skriker opp om at all natur terapi eller okkultisme bare er placebo. Vel ja, kanskje det er det, imidlertid, hvis placebo kan kurrere sykdommer, gi meg bedre selvtillit, gjøre meg tynnere og en mengde andre ting kanskje placebo i seg selv er en mektig kraft. Kanskje magi er nettopp det, å med ritualer og bønner og andre redskaper å lure sinnet sitt til å tro på en illusjon så kraftig at det blir virkelig. Husk det er personer som har trodd de har hatt allergier som har fått store utslett til å dukke opp på kroppene sine, og folk som har vert overbevist om at de vil overleve en kreft diagnose, og de er fremdeles i livet i dag, mange år etter at legene deres ga opp håpet. Det menneskelige sinn kan gjøre mye rart. Og kanskje er nettopp dette kilden til magi? Skeptikerne fnyser og kaller alt okkultister får til for placebo, vel kanskje det er placebo som er magien? For er det ikke magisk at vårt sinn har så mye kontroll over kroppene våre at den kan gjøre seg bra, bare den tror den får medisin som virker. Kanskje det er så enkelt at magi rett og slett er kraften i våre egne sinn.

Indeks

(Side 2) Intro historie aske og minner.

(Side 2) Introduksjon.

(Side 3) Setting.

(Side 4) Regler.

(Side 6) Karakter Lagging.

(Side 7) Magi Regler.

(Side 10) Ordenene.

(Side 12) Historie Ideer.

(Side 13) Etterord.

