

Så er sommeren overstået og Hareposten har rapportager fra de store sommerlives.

- Slægtfejde
- Dragonbane
- LEF live
- Two Cities

Huset i Århus skal lukkes!
se side 14

Man skal også huske at lege:

Så Hareposten leger med Brøndum.
side 16 og 17

Eidolon København?
side 3

Jannick er klar til Hyggecon, er du?

ET TOTALTEATER AF B&U-AFDELINGEN

USKYLDIGHEDENS MELODI



Blades of
Steel.dk

EIDOLON PRÆSENTERER ET TOTALTEATER I SÆRKLASSE.
OPLEV UNIKKE ROLLESPILSØJEBLIKKE I EN STORSLAET RAMME.
HVOR ENHVER ROLLE PRÆSENTERER EN MULIGHED FOR BAADE AT
UDTRYKKE EN MASKE AF OVERFLADISKE FØLELSER
OG DEN NØGNE PERSONLIGHED, DER LIGGER BAG.
USKYLDIGHEDENS MELODI ER PRODUCERET AF
BJØRN PORUP THOMASEN OG ULF PORUP THOMASEN.



D. 1-4. FEBRUAR 2007

WWW.USKYLDIGHEDENSMELODI.DK



Leder

Hvad bliver der af det der Eidolon København. Skulle der ikke til at ske noget på den front?

Leder
(af Mads Havshøj)

Allerede tilbage i Hareposten nummer 25 fortalte Mikkel Bækgaard, som på det tidspunkt var landsformand, om Eidolon København. Hvis du ikke kan huske det, kan jeg da lige ridse det op for dig:

Da Mikkel rejste til København sammen med Ryan, mente han at nu kunne det ikke vare længe før han og Ryan fik gang i Eidolon København.

Alt dette meddelte han i lederen til Hareposten 25. Det var dengang han både var formand og redaktør for Hareposten. Begge poster har han lagt fra sig, fordi han mente at de ikke skulle være i KBH, når

nu medlemmerne mest var i Jylland og at der ikke fandtes et EK.

Problemet, som jeg ser det, er at nu sidder begge poster igen i Hovedstaden, blot på to andre hoveder. Ryan og Mikkel bor stadigvæk i KBH og vi bliver flere og flere, så hvor bliver Eidolon København af?

Og en ting der er mere vigtig og som også er blevet diskuteret inde på EidoForum: Hvem skal Eidolon Århus spille mod til næste sommerweekend, når nu Eidolon Ringkøbing ikke findes mere? Alene denne grund burde være nok til at få oprettet en lokalforening mere.

Så hvad venter folk på? At der er nogle der indkalder til stiftende generalforsamling? Det ville jeg også gøre, men hvem skal indkalde til den? Mikkel? Ryan? Jannick? Eller en af alle de andre københavn-

nere der er medlem er Eidolon?

Og hvis der ikke snart bliver oprettet en lokalforening, hvem skal så tage over fra ER, med at arrangere Juleweekend? Skal folkene i EÅ tage hele slæbet, både lave sommerweekenden, hyggecon og juleweekenden.

Så jeg synes, at du skal kigge dig omkring og se om du kan se nogle eidolon medlemmer, der bor i hovedstaden og hør dem hvorfor EK ikke er en realitet endnu.

Og hvis du stadigvæk er ligeglad (se lederen #25), så kan du hel-

digvis bare nyde hyggecon, hvis det er der du befinder dig.

Hvis du ikke er på Hyggecon og må have din harepost tilsendt med posten? Skam dig!



Hvor længe skal Århus være Hovedstad i Eidolonland?



Er det denne mand der er Eidolons fremtid i København?

Foto: Mads Havshøj



Min første gang



Susanne var til LEF live. Og var var LEF så for en fisk?

Anmeldelse

(af Susanne Meldgaard)

Jeg sidder her og tænker tilbage, to måneder efter at have deltaget i mit første sommerscenarie. Det var også mit første flere-dags scenarie. Og i det danske rollespilmiljø er det lidt af en bedrift, når man tænker på, at jeg er 22 år og har kaldt mig rollespiller i seks år. Men hvorfor så nu? hvorfor var det lige LEF-Live jeg valgte?

Som Danmarks selv-udråbt doveneste liver, har det altid virket uoverskueligt at skulle deltage i et sommerscenarie. Rolleskrivning, kostumesyning, udstyrsindkøb, baggrundsverden, regler, beboelse, bespisning. Alt sammen alt for meget. Jeg har fulgt mange teorier, interviews, debatter, evalueringer og anmeldelser på Liveforum og andre steder. Og mit indtryk er, at mange arrangører vil for meget, i forhold til hvad de egentlig magter. Mange folk har en fed oplevelse, men er skuffede på den ene eller anden vis. I stedet har jeg spillet små-scenarier, sær nutid, rundt omkring. Især på de forskellige conner. Det var mere overkommeligt.

Ud fra alle disse skriftlige erfaringer, og de personlige, har jeg længe tænkt over, hvad jeg ligger vægt på i live. Hvad skal der til, for at jeg synes, det er fedt. Efterhånden kom jeg frem til enkelte ting:

- så få regler som mulig. "Kan man så kan man" eller i virkeligheden: "Er det fedt, så kan man". Ingen "evner". Skal det være så livagtigt og ingame som muligt, må man forstå og bruge sine fysiske grænser. Vil man andet, kan man rulle terninger om bordet.

- GIDER ikke slås. Kan alligevel ikke finde ud af det, så vil hellere finde scenarier, hvor det er muligt at undgå.

- Spise, sove, toilet skal være i orden. På en eller anden vis. Bare der er styr på det. Læste og hørte for mange skrækhistorier om for lidt mad og bål i regnvejr.

Ser man på disse ting, og hu-

sker at jeg er doven, ligger LEF ikke så lang væk:

- De kørte efter "kan man så kan man" med en opfordring til at spille ordenligt. Selvfølgelig kunne man slå junkeren ihjel, men derfor behøvede man jo ikke gøre det. Det hedder ikke "kan man så skal man"

- mulighed for kamp lå på absolut minimum for os videnskabsfolk.

- Der ville blive sørget for telt, spisning OG opvask. Og der ville være toiletter.

- Det lå på Sjælland, 50km fra hvor jeg bor.

- Og den største faktor, for at jeg tog med: Min veninde og hendes kæreste lavede en gruppe, som jeg kunne være med i. Jeg kendte ingen andre i gruppen, men det tog jeg ikke så tungt.

Og pludselig var alt det andet ikke så slemt. Rolleskrivning har jeg ikke den store erfaring med, men jeg har

læst en masse artikler på det hedengange online magasin Xkapist og andre steder. Disse ting havde jeg i baghovedet da jeg brainstormede min karakter frem. Derefter brugte jeg et par dage på at kræse lidt om den og få nogle detaljer med. Det gik forbavsende let. Men det er sikkert heller ikke den bedste rolle nogensinde skrevet. Kostume og udstyrskøb blev til et par gange ned af Smallegade med Rollespillerens shoppingguide i hånden. Genbrugsbutikker og en enkelt antikbutik klarede det mest nødvendige. Resten tog de andre i gruppen sig af.

Nu kan jeg godt sy lidt, men syntes kostumerne var meget uoverskuelige. Så jeg endte med at sy noget tøj om, som jeg købte i genbrugsbutikker. Baggrundsverden tog sin tid at sætte sig ind i. Men jeg så det som en nødvendighed. Så jeg læste alt hvad jeg kunne få fat i på hjemmesiden og fulgte debatten på Liveforum.

Alt blev krydsrefereret med holdlederen, som sørgede for,



Foto: RigsNotaten



at det hele passede sammen. Det er ikke helt billigt, at handle i antikvitsbutikker. Og man skal gøre sig tanker om, hvad man helst vil have med, og hvor mange penge man vil bruge. Kan det ikke fås, kan man måske få noget der ligner i en genbrugsbutik.

LEF foregik i en anden verden i en tid, der svarer til omkring 1800-tallet herhjemme. Settingen var en konference for videnskabsfolk, eventyrer og diplomater, afholdt af Junkeren af Wilhelmsminde. Videnskabsfolkene skulle fremvise de nyeste opfindelser. Eventyrerne fortælle om deres heltegerninger og diplomaterne bare sørge for at få en god handel i hus. Vores gruppe havde opfundet dykkerklokken og brugte den til maritime studier. Vores mål var at få sponsoreret næste

udgave af klokken og videre studier. Det ville hovedsageligt være professoren selv, der tog sig af den slags. Jeg som studerende, havde mine vand- og tangprøver med. En ting vi havde bestemt var særligt for min rolle. Jeg ville godt have haft en bog fuld af noter med, men den nåede jeg ikke at lave. Til gengæld brugte jeg en del tid på at sidde med prøverne ude foran teltet og skrive med blæk i min bog. Det gav meget stemning og improvisationsevnerne kom på prøve, når folk kom og spurgte til de forskellige planter.

En stor del af det der holdt videnskabsfolkene i gang, var at en del spillere inden scenariet havde taget initiativ til at mødes, og finde på en gældende verdensopfattelse. Således opstod de fem elementer og bevægelser. Og disku-

tioner herom. Det var et super initiativ! Derudover opstod under selve scenariet, ideen om et videnskabeligt råd, som mødtes og diskuterede fremtidig forskning. Igen en masse fælles ting man kunne tale om og referere til. Men den ros går til spillerne.

Som førstegangsspiller lærte jeg, at der er en masse at tænke på. Lys til om aftenen. Et ekstra lager af mad i form af kiks eller lign. Ingame vandbeholdere og service. Og den stille dræber: Myg!

Jeg synes man skal forsøge at være så ingame som muligt. Mange problemer kan klares ingame og giver fedt spil. F.eks. hvis man mangler ting eller informationer. Klag og ryst på hovedet sammen med de andre spillere. Forsøg at komme overhovedet i tale. Slå smædesedler op i ly

af natten. Prøv at løse problemet selv. Men gør det ingame. Som en oplevelse.

Interne problemer i gruppen ødelagde måske kortvarigt min oplevelse, men ikke mine minder. Jeg har lært meget, og håber arrangørerne har lært lige så meget. Så ses vi nok igen en gang.

Jeg kan ikke vurdere ud fra andre scenarier, men ud fra mine forventninger og oplevelser. Og dertil får det fem ud af seks. Jeg havde håbet på flere store maskiner, men var så grebet af stemningen og den fælles vilje til at ville noget med dette her. Det er en ærgelig ting, at det er næsten umuligt at lave en to'er. Næsten...?



Destination Nowhere

Scenarie under udarbejdelse
(af Thomas Mertz)

Der er efterhånden mange der har hørt navnet Destination Nowhere, og har en ide om hvad det er. Men for de af jer der endnu ikke har hørt om vores projekt, vil jeg starte med at fortælle lidt om det.

Selve idéen fik jeg sammen Oliver for snart et år siden. Såvidt jeg erindrer udsprang det af en frustration over at vi har et fantastisk medie at arbejde med, men alligevel er der ikke nogen der prøver at bevæge sig udover gennemtæskede fantasy og det seksuelt underernærede natteliv i de danske vampire-live kampagner.

blev gjort så lidt, når vi kan så meget.

Efter lidt diskussion frem og tilbage henover et par måneder nåede vi frem til at vi ville lave et cyberpunk scenarie - netop fordi det er en spændende genre, der overhovedet ikke får den opmærksomhed den fortjener.

Blankpolerede ord og mediespin. Grundtanken bag Destination Nowhere er, at vi vil tilbage til de grundlæggende ting. Vi vil såvidt muligt undlade at lave de "store" plot, men fokusere på de enkelte grupper. Det lyder som store fine ord, men logikken bag denne beslutning er klar. Når vi spiller bordrollespil er deres vores trup på 4 - 6 og karaktererne er hovedperso-

nerne. Det er svært at overføre til liverollespil, hvor der er skrevet et hovedplot som typisk kun involverer 5 - 10% af scenariets deltagere.

Ved at fokusere på de små historier håber vi at kunne få alle til at føle at de er i fokus.

Men hvad er al balladen om? Tjah, godt spørgsmål. Balladen er vel ikke større end at vi laver et drøngodt scenarie. Vi tager det bedste (mener vi selv) fra de større scenarier de sidste par år, smider nogen ekstra ambitioner oven i hatten... rører rundt og presto!

Resultatet skulle meget gerne være et scenarie, der indeholder alle de elementer der skal til for at få en troværdig setting frem. Vi planlægger at skulle bygge biograf, diskoteker, restauranter,

boliger og så videre. Alt dette skal også kobles sammen gennem et simuleret internet (ja, vi laver et netværk til scenariet).

Kan jeg hjælpe?

Det kan du tro du kan. Som med ethvert andet rigtigt scenarie, så er vi i skrivende stund ca. 1½ måned bag efter planen, så vi kan bruge al den hjælp folk kan og vil give os. Måske er du god til at skrive tekster? Måske kan du lave hjemmesider? God til computere? Kan du svinge en hammer?

Vi kan bruge folk der kan hvad som helst, så har du mod på at være med til at lave et rigtig fedt scenarie, så lad os endelig høre fra dig. Du kan kontakte os på: thomas@destination-nowhere.net.



Fallittens rand. En tur til Norge.



En tur til vort broderland i nord, endte med gode oplevelser dog krydret med falliterklæring samt et løfte om ikke at vende tilbage uden underskudsdækning eller i selskab af mindst 4 andre danskere, for ligesom at holde galskaben stangen.

Rejseberetning
af Danni Rune

Optakt.

En ellers fredelig uge forvandles til et logistisk mararidt, da undertegnet kontaktes af en vis hr. Larhmann og bliver forespurgt om man ikke havde lyst til at gøre ham og en stak telte, følge til fjeldenes højborg. Turen blev tilmed sponsoreret af den norske landsforening for fantastiske fritidsinteresser, Hyperion. Hvilket er et foretagende der har så usandsynligt mange penge, at de ser sig nødsaget til at kaste dem efter åndsvage projekter som at leje 7 kæmpe telte på Sjælland og få et par jyder til at køre dem til Norge.

Selvfølgelig havde jeg lyst, også selv om det var på bekostning af en tur til Horsens hvor der på selv samme tidspunkt var lagt op til middelalderlige aktiviteter og festlige løjer. Arrangementet i Norge lød til at byde på lignende aktiviteter, så der var en chance for at prøve noget nyt.

Buffet med 14.000 heste-kræfter.

Vi drog fra Danmark torsdag aften, efter at have raket land og rige rundt efter småting, besøgt LLRs bestyrelses arbejdstilflugtssted i det Nordjyske og ompakket den alt for lille varevogn med de alt for mange telte, som bogstaveligt hang ud af døre og vinduer.

Vi fik selskab af LLRs formand og blev lempet ombord på en hurtigfærge i Hanstholm, som skulle være vort hjem de næste 2 timer imens vi blev fragtet til Kristiansand. Ombord opdager vi at de på jollens øverste dæk har dækket op til buffet bestående af mange retter af varierende gastronomiske kvalitet. Ubehageligheden koster 200 dask og oven i hatten kan man drikke lige så meget Norsk øl som man kan holde til. Hvilket ikke er så meget skulle jeg lige hilse og sige.

Fantasi Festivalen.

Omdrejningspunktet for turen er altså denne fantasi festival, som er et nyt projekt under Hyperion. Grundliggende går det ud på at man tager nogle bands fra norden. Smækker en scene og nogle telte op. Bruger en helvedes masse penge og får et par hundrede besøgende og omdøber derefter arrangementet til The Red Number Festival. Det kan man sgu kalde for medlemspleje.

Selve arrangementet var hyggeligt nok, selv om vi folte os lidt malplaceret efter vi havde sat teltene op. Der foregik et par små kurser i spilteknik. Der var nogle grafiske præsentationer og mjødsmagning. Ellers stod den på musik og afslapning.

Projektet var jo nyt, så selvfølgelig kørte ikke alt efter en lige snor. Tag f.eks. aftensmaden fredag, der bestod af udkogte ris og noget uidentificerbart kød, som Nordmændene havde den frækhed at forlange 60 kr. for (det bliver vildere i næste afsnit).

Herlige Norge.

Lad os lige opsummere nogle facts om oliebaronerne i nord. Vi har her at gøre med et land der primært består af klipper og bjerge. Af en eller anden årsag vokser der masser af træer i den sydlige del og ingen kan forstå hvad de siger. Altså nordmændene.

De har i tidens løb nasset sig til en masse olieresurser og dem får de op af undergrunden med en sådan griskhed at de får selv den fedeste dværg til at ligne en nødhjælpsarbejder. Olien sælger de så og får en masse penge ud af det, hvilket de pisser væk på tosede projekter så som at bygge motorvejs afkørsler inde midt i bjerge. Alene det er jo tosset, når den almene befolkning må bo i træskure. Hvilket selvfølgelig bliver bortforklaret med et eller andet pladderromantisk kulturfis.

Priserne i Norge bliver holdt kunstigt oppe for at holde alle andre væk, hvilket ikke er lykkedes så godt, da folk fra andre lande jo bare selv slæber alle fornødenhederne med. De norske myndigheder har også forsøgt at komme det til livs ved at indføre latterlige importregler, såsom max 5 liter øl pr mand. Et hvert fornuftigt menneske ved godt at det ikke holder og man kan derfor fristes til at konkludere at de fleste nok vælger at indføre væsentligt mere end det. Hvilket skribenten og hans

hæderlige ledsagere naturligvis ikke gav sig i kast med.

I et forsøg på at opleve lidt Norsk kultur begav vi os lørdag aften til staden for at indtage lidt norsk føde og et par øl. Vi befandt os derfor på Herlig Land. En mægtig restauration, som godt nok lød lidt pebret, men det skulle jo prøves. Efter endt aftensmad var skribenten 250 kr. fattigere og havde sådan set kun indtaget en mindre pizzalignende ret, der smagte mest af toast, samt et par krus farvet vand, som åbenbart skulle forestille at være den lokale øl specialitet. Det antog jeg i hvert fald, for det var det eneste man kunne få.

I alt hast flygtede vi tilbage til festivalen, hvor vi trods en svingende og nogle gange fraværende madleverance, kunne leve uden at blive ruineret.

Hvad fanden fabler han om?

Godt spørgsmål. Jeg tror det jeg prøver at sige er at selv om Norge byder på en masse ubehagelige indtryk, så er det egentlig et meget fint sted at være. Skulle man være interesseret i at lege med nogle ligesindede nørder, så kan man med god samvittighed drage til køleskabet i nord og boltre sig i deres peng... Aktiviteter. Kig nærmere på www.n4f.no og se hvad de laver deroppe.



Tegneserie

Anmeldelser af webcomics, ret meget mere er der ikke at sige om den sag.

Anmeldelse af Mads Højshøj

Efter en opfordring inde på EidoForum, har jeg kigget på muligheden for at bruge en af de mange webcomics, som tilbagevendende tegneserie i Hareposten. Jeg har kigget lidt på udbuddet og skriver her lidt om dem. Jeg synes I skal kigge på varerne selv, da de gode webcomics alle (med få undtagelser) er alt for store til at bringe i Hareposten.

Jeg starter med OotS, for den kender de fleste, gør du ikke, så er det bare med at komme i gang.

Navn: Order of the Stick
Link: www.giantitp.com
Form: hel side, computertegninger i farver

Order of the Stick er navnet på en eventyrgruppe, bestående af tre humans: en fighter, en bard og en rouge, en dwarf cleric, en elf wizard og en halfling ranger. Allesammen underlagt D&D 3rd ed. reglerne, som ofte er grundlag for jokes og puns. Serien følger gruppen, i dens kamp mod det onde og nogle gange det gode, når det er nødvendigt. Der er sidehistorier, der fortæller om gruppens fjender, således at man som læser, er lidt foran gruppen i mange tilfælde og alligevel lykkedes det forfatteren at overraske læseren ved hele tiden at komme med nye plottwists og nørdede regelfortolkninger. OotS er helt klart et besøg værd, den det er hyldende morsomt. D&D

regelkendskab er en fordel, men bestemt ikke et krav. Order of the Stick er i skrivende stund på 358 striber.

Navn: Irregular webcomic.
Link: www.irregularwebcomic.net

Form: enkelt stribe, billeder i farver

De fleste webcomics har en bestemt rytme, de kommer ud i, evt. en gang om ugen eller ligene. Da Irregular webcomic startede, kom den ikke ud nogen bestemt rytme, der poppede bare en ekstra serie frem fra tid til anden. Nu er det bare sådan at Irregular nu er en af den bedste til at opdatere, så serien har overlevet sit navn. Der er over 1000 striber der omhandler flere forskellige historier. Striberne er lavet med legomænd eller andre figurer, som er stillet op og taget billeder af. Dette gør at figurene ikke har ansigtsudtryk, men det gør forfatteren op med ved at have rigtige gode tekster og puns. Forfatteren har en Ph.D i Fysik og det smitter af i nogle af striberne. Irregular webcomic har striber om et fantasy roleplay party, et sci-fi roleplay party, døden, Star Wars, m.fl. og sidst men ikke mindst en masse gode striber om Steve Irwin. Irregular webcomic er helt bestemt et besøg værd.

Navn: The Noob
Link: www.thenoobcomic.com

Form: halv side, håndtegnet, farvelagt på computer.

The Noob handler om en fyr, der lige har købt online rollespillet Clichequest og har lavet en human fighter ved navn Ohforf'sake. Resten af serien handler om Ohforf'sakes eventyr i denne computerverden, mødet med kvin-

delige spillere, med PKs, med RPGs og mange flere. Mange af de jokes der bliver brugt kan sagten trækkes over til liverollespilsværden. The Noob er på lidt over 200 striber og er bestemt et par timers surfing værd.

Navn: Legostar Galactica
Link: www.legostargalactica.comicgen.com

Form: enkelt stribe, billeder i farver.

Legostar er, som navnet antyder, lavet med lego. Karakterene er besætningsmedlemmerne på et stort rumskib. Serien er mest inspireret af Star Trek, men jokes fra andre "emner" kommer ind over, f.eks. Star Wars. Serien består af over 1000 striber og jeg har kun læst de første 200 stykker, men bestemt mægtigt sjovt. Som spoiler kan jeg fortælle, at Jar-Jar Binks dør!!

Navn: Sexy Loser
Link: www.sexylosers.com
Form: Håndtegnet, først i S/H senere farvelagt på computer.

Sexy Loser handler om en flok tabere og deres sex liv. Ikke at denne serie har meget med rollespil at gøre, men den er sjov og bizar på en fucked up måde. Hvis du vil grine af selvmord, blowjobs, handjobs og nekrofil, så er denne serie også for dig. Mere er der ikke at skrive om det uden at Hareposten ville ende på hylden ved siden af M og de andre halvpornografiske blade.

Fik du ikke nok af disse fem webcomics er der her en række links. Jeg har ikke læst eller kigget på dem alle, så at dømme dem er helt op til dig. Finder du en god webcomic, så tøv ikke med at smide en post inde på EidoForum om den, så vi andre kan få glæde af den også.

<http://www.userfriendly.org/>
<http://flatwood.comicgenesis.com/>
<http://www.beaverandsteve.com/>
<http://www.elfonlyinn.net/>
<http://alienlovespredator.com/index.php>
<http://www.garenwing.co.uk/rainboworchid/>
<http://www.tarlickers.com/>
<http://www.forthewicked.net/>
<http://www.smbc-comics.com/>
<http://thezoo.comicgenesis.com/>
<http://www.darkencomic.com/>
<http://www.dilbert.com/>
<http://www.penny-arcade.com/comic>
<http://www.pvponline.com/>
<http://www.alexandilia.com.br/>
<http://oosterwijk.comicgenesis.com/>
<http://nahast.comicgenesis.com/>
<http://www.cortlandcomic.com/>
<http://www.purnicellin.com/lint/>

God fornøjelse.

(hint: de fleste af disse webcomics findes på thenoobcomic.com's link side)



ER fonden



Dette er den sørgelige, men sande historie om ERs endelige skæbne.

Artikel
af Bjørn Porup Thomsen

Jeg er af den opfattelse, at man hver eneste dag er deltager eller tilskuer til forskellige eventyr, om de måtte være store eller små, gode eller mindre gode. Jeg skal så sandelig sige, at jeg har fundet mig lidt af et eventyr i kølvandet på nedlæggelsen af Eidolon Ringkøbing, og jeg vil med glæde fortælle min lille historie.

Eidolon Ringkøbing blev nedlagt for et stykke tid siden. Bestyrelsen mente, at der ikke længere var flere ressourcer i Vestjylland, der kunne formå at opstille rollespilsarrangementer, og således var der heller ikke nogen grund til, at ER skulle blive ved med at eksistere. Det viste sig derudover, at ER i året, før jeg endnu engang overtog kommandoen, havde holdt et enkelt bestyrelsesmøde i løbet af 8 mdr., så man kunne godt mærke, at løbet var begyndt at lakke mod enden.

Holdningen omkring forningens økonomi ved nedlæggelsen var soleklar og gik ud på, at det pengebeløb, ER

lå inde med, skulle fryses fast i en fond i Vestjylland. Denne kunne så åbnes, hvis der på et givent tidspunkt kom et arrangement op at stå, og ER fonden skulle så bruges til at støtte dette eller disse arrangementer. Ansvar for uddeelingen af pengene blev givet til Klara og undertegnede.

Dette udgangspunkt var udmærket, syntes vi egentlig selv, og tænkte ikke mere over det, indtil jeg i en brandert på sommerweekenden kom til at tænke på, at jeg vel egentlig godt kunne tage pengene selv. Foreningen var lukket, jeg kunne forfalske Klaras underskrift, og der var ikke nogen, der kunne gøre noget juridisk imod mig...

Nu er jeg godt nok ikke lige den person, der som sådan stjæler, men der var jo en lille smule penge, så Godballetanken slog mig dog... Men takket været Jannick og hans eksplicitte måde at stille tingene op på, kunne jeg godt se, at det mest smarte nok var at få ordentlig styr på pengene. Vi besluttede derfor, at det mest sikre ville være, at en person fra landsbestyrelsen også skulle være med, for at vi kunne hæve nogle af pengene. Indtil videre havde vi lavet aftalen med banken, at det både var Klara og mig selv, der skulle møde op i banken med sygesikring for at kunne blive 'cleared' til at hæve enkelte summer af pengene.

Midlertidig skal jeg ellers sørge for, at der var kommet godt gang i rygterne i rollespilmiljøet. Ikke nok med at 'Godballe incarnate' var kommet til Vestjylland endnu engang, men Klara var stukket ned, Ringkøbing var sat i brand, og pengene var på mystisk vis forsvundet. Nu forventer jeg, at rollespillere

kan fortælle gode historier, og jeg skal sandelig love for, at jeg ikke blev skuffet. Det er fantastiske historier jeg har hørt, og endnu sjovere samtaler, jeg har haft efterfølgende.

Endnu engang snakkede Jannick og jeg sammen for at finde en løsning på de historier, der var kommet frem. Den oprindelige ide kunne vi i hvert fald ikke bruge, den nye ide med en ekstra person fra landsbestyrelsen kunne åbenbart heller ikke bruges, så vi satte hovederne sammen endnu engang og fandt en løsning.

Hvis der ikke er nogle penge, så er der ikke noget problem. Det blev bestemt, at pengene simpelthen skulle bruges hurtigst muligt, og dette sørgede jeg så for. Dette er midlertidig også grunden til, at jeg skriver denne artikel for at forklare, hvad disse penge er blevet brugt til.

Først og fremmest blev der lavet en aftale imellem Jannick og undertegnede. Uskyldighedens Melodi er Ulf's og mit kommende arrangement, som har fået Eidolon støtte fra både EÅ og LE. Disse penge skulle tilbagebetales, og i stedet for disse penge, skulle vi overføre det samme beløb fra ER fonden. Dette giver sammenlagt EÅ og LE 8000kr tilbage, som de kan bruge til at støtte andre arrangementer. Videre blev de resterende penge i ERs beholdning brugt til det oprindelige formål, som lød på at støtte rollespilsinitiativer i Vestjylland, som den afgående bestyrelse gerne ville have det.

Det fulde beløb lød på 22.000kr

- Eventyrets Port i Herning er et stort live, der skal tage over efter det populære

Tilverton. Arrangementet køres af Færge-brødrene og lover ganske godt. Dette har vi støttet.

- Den kommende live-kampagne i Holstebro, som bliver arrangeret af Gabriel Bredvig og Casper Vejlbj, har vi også valgt at støtte.

- En nystartet rollespilsforening i Holstebro 'Fenris', der har samlet alt rollespil i Holstebro under et flag og har gjort store fremskridt, har vi valgt at støtte.

- Uskyldighedens Melodi, som jeg tidligere skrev, får også støtte fra ER fonden.

- Der er yderligere blev sat et lille beløb af til gaver til Mørkeskovens forældre Karin og Knud Porup Thomsen, der siden tidernes morgen har hjulpet med ethvert rollespilarrangement i Ringkøbing og disse lyder på: 9 styk Ruscon / 7 Mørkeskove / 2 Tusmørke, og som har været med og støttet ER lige siden begyndelsen med alt fra transport til kostumesyning.

Slutteligt har jeg valgt at bruge de sidste 5000 kr. på at støtte moderforeningen. Ikke nok med, at Uskyldighedens Melodi tilbagebetaler 8000 kr. til Eidolon, men derudover som gave donerer yderligere 5000 kr. skulle gerne lukke røven på samtlige af de skeptikere, der lige fra starten har tvivlet på moralen i ER.

Jeg synes, at ER alligevel er gået ud med et lille bang. De personer, jeg har talt med, og som ER har støttet, er alle blevet utroligt glade og har min-det det gode samarbejde, der altid har været foreningerne og byerne imellem i Vestjylland.

Så tre store hurra for Eido-

lon Ringkøbing og specielt de mennesker, som har virkeliggjort den drøm, vi alle startede ud med. Vi har gjort et kanongodt stykke arbejde og bragt mange mennesker et godt minde. Selv om den endelige kamp skulle foregå på selve dødslejet, kan vi være stolte af os selv og vente i spænding på, hvad der måtte komme af nyt initiativ fra Vest.

The Making of Østerskov Efterskole



Thais var en af de mange frivillige, der var med til at gøre Østerskov Efterskole klar til eleverne efter sommeren

Beretning

(af Thais Laursen Munk)

Det meste af juli befandt jeg mig på Østerskov Efterskole som frivillig arbejdskraft fra tid til anden med forskellige andre frivillige (Dr. Brun, Sanne, Helene, Don Mikkelsen, Johnny, Charles. Men Søren Sommer og andre var der også, men ikke på samme tid som jeg selv.) og det kommende personale på skolen: Daniel, Ivaljo, Malene, Torben,

Krista, Jacob og Jes. Hvorfor så skrive en artikel om det? Tildels fordi det var sjovt, tildels fordi det var lærerigt, tildels for at fortælle lidt mere om Østerskov Efterskole og ikke mindst fordi der blev sat pris på det arbejde man lavede (og ikke mindst fordi Eidolon var ganske pænt repræsenteret). Jeg fik diskuteret og lært meget om kommunisme, indlæringspædagogik, musik (glæd dig at høre Red Star Red Army Chorus på Hyggecon, det bliver ikke mere kommunistisk!), historie kombineret med Luhman, moral og etik og ikke mindst rollespil og forskellige syn på samme. Hvis I nogensinde får chancen, kan jeg varmt anbefale Østerskov Efterskole, for ved Gud, hvor bliver der sat pris på en. Jeg har fået tonsvis af lækker mad, behagelig soveplads, vin, øl og spiritus til vores afslapningsaftner og tilmed et computerspil.

Østerskov Efterskole er et sted med muligheder. Det at bruge rollespil som et middel til undervisning er ble-

vet gennemtænkt, vendt og drejet forinden og jeg er sikker på at det nok skal blive en succes på lang sigt. Lidt mere om Østerskov Efterskole: Arkitekturen viser tydeligt hvornår bygningen er fra. Skolen er oprindeligt bygget engang i 1960'erne til plejehjem og er en firkantet bygning med en atriumgård i midten med træer og guldfisk i en dam og et sidefløj, der strækker sig bagud i fra den centrale indgang. Nu er hele denne oprindeligt lidt fjollede bygning fra dengang velfærd var et nyopfundet begreb og er tilmed blevet malet takket værret de frivillige, der også har stået for at rive køkkener ned, slæbe ting og vaske vægge (tag en grim væg, udsæt den for en storrygende person i 20-30 år og tilsæt en vandskade. Så har du en væg, der er så grim at man kunne skrive flere Spyd om det). Resultatet lader sig ikke nægte, da jeg senere besøgte skolen. Den er sgu blevet flot. Så glæd jer folkens! Det bliver for vildt et sted at holde Hyggecon!

Fakta

Vidste du at Eidolon nu har fået et nyt spamfrit forum.

Hop ind på www.eidolon.dk og klik dig frem.



Fakta

Her bliver Østerskov Dungeon udgravet: Klar til at eleverne kan tage deres første levels i livet i en nem og beskyttet dungeon, som ligger lige under skolen. Resurrection potions udleveres ved indgangen

Foto: Mads Havshøj



Sommerweekenden '06



First of all: Nøj, hvor var det fedt! Godt, nu når vi har fået slået det enkle faktum fast, kan vi gå videre med den egentlige anmeldelse, som det her jo er.

Anmeldelse af Ulf Porup Thomassen

Til de få af jer, der ikke deltog i vores allesammens dejlige og traditionsrige sommerweekend, kan jeg ultrakort opridse, at skidtet fandt sted på Gåsefarmen nær Skanderborg d. 21-23. juli med omkring 25 deltagere. Det kostede ingenting for os medlemmer at komme med, altså hvad angår deltagelse. Den egentlige pris kommer jeg ind på senere, men gratis entré er sgu ikke dårligt.

Jeg var en af de første, der ankom om fredagen, og selvom der stod på hjemmesiden, at det hele først startede klokken fem, var vi der en lille time inden. Til vores store skræk sad vi derude i adskillige timer uden øl, uden mad, uden noget. Det var ikke vildt fedt. Der blev ikke købt ind før meget senere, og vi blev nødt til at sende en privat bil ind til Skanderborg for at overleve og for at starte den ellers ret længe ventede sommerbrandert. Lidt surt, men vi brugte tiden fornuftigt til at drikke og sætte stemningen – laaiid back...

Men så gik det ellers i gang! Pludselig kom maden på bordet, folk begyndte at snakke med en anelse højere stemmer, og øllet flød i lærtykke stråler. Mmmm... Forresten! Inden jeg glemmer det. Det er utroligt vigtigt for mig at pointere, at jeg var den første, der teabag'ede Mossø. Tag den, Mossø.

Lørdag kom... nej, jeg skulle lige til at sige hurtig, men der gik faktisk langt tid, inden lørdag kom, fordi vi jo var ret medtagede. Men da den var der, var den mindst lige så sjov som fredagen. Jeg vil især fremhæve den traditionsrige volleykamp mellem de frie vestlige styrker og den skræmmende østblok. Linierne var trukket op. De frie vestlige styrker bestod af Ringkøbing Giants og Holstebro Playas. Den tårnhøje og robuste østblok var udgjort af de ellers store Århus Towers. Og sikke en drabelig spændende kamp det blev! Jeg kan ikke engang huske, hvad stillingen endte med, men de frie

vestlige styrker lammetævede østblokken så eftertrykkeligt, at de vist skal stramme sig an næste år bare for at øge underholdningsværdien lidt.

Og så kommer vi til et af de absolutte højdepunkter ved weekenden. Middagen. Nej, ikke bare middagen. Sprutmiddagen! Hele skidtet var spiket – lige fra kartoffelsalten over kødet til den ufor-glemmelige is. Tro det eller ej, men vi blev faktisk mere fulde af at spise al den gode mad! Hvor var det vildt! Ja, og så smagte det fantastisk! Men højdepunkterne var ikke færdige. Den kære hr. Hald kendte en sjov lille leg fra sin tid i de danske væbnede styrker, der hed 'Et kys fra fede Mette'. Vi var nogle... fulde kegler... faktisk ret mange fulde kegler, der synes, at det lød fristende. Så vi rullede vores ærmer op, lod os kysse blidt på armen af flere svært beskæggede mænd og lod os derefter smadre af en paletkniv i bedste folkeskolestil. Nu hvor jeg skriver det, lyder det godt nok dumt, og det var det sikkert også. Smerten taget i betragtning må palletkniven have været lavet af ti-

tanium, kryptonit eller diamant. Hvorom alt er, det var ihvertfald hamrende skægt!

Da søndag morgen kom var det afregningstid. Og hold da op for nogle regninger! Jeg tvivler helt ærligt på, at der overhovedet var nogen, der slap med under 400 kr. Det er altså relativt mange penge for et ellers gratis arrangement, men selvfølgelig ikke overdrevet mange for to aftener med dette alkohol. Da den mere kedelige del var overstået, vendte vi næsen hjem. Meget symbolsk begyndte det at regne umiddelbart efter, vi satte os i bilen og forlod en ellers så fantastisk sommerweekend!

Hele skidtet skal helt klart have 5 ud af 6 eddier! Betalingen søndag trak det altså lidt ned, og jeg håber meget på, at arrangørerne vælger nogle mere rimelige priser næste gang. Alt i alt var den traditionsrige Sommerweekend lige så fantastisk som normalt!



Foto: Ole Sørensen

Sommerweekend er lig volleyball, øst mod vest.

Neverwinter Nights review



Bjørn fortsætter sin artikelrække om computerrollespil. Denne gang er det klassikeren Neverwinter Night, der anmeldes.

Anmeldelse

(af Bjørn Porup Thomasen)

I mange år er rollespillere verden over blevet inspireret af Dungeons & Dragons. Rollespillet, der siges at have startet rollespilskulturen. D&D får sin inspiration fra Tolkiens værker og specielt fra hans fantasiverden, der strækker sig så langt øjet rækker med uendelige muligheder og veje, der hver fører dig forskellige steder hen.

Neverwinter Nights er ikke kun et Hack 'n' slash spil, ligesom de fleste andre D&D computerspil, det rækker sig langt længere end denne simple opfattelse. RPG-spillene er grunden til, at rollespilsgenren er vokset potentielt i de sidste år. Menneskene, der spiller Neverwinter Nights, lever sig i en sådan grad ind i den verden og den karakter, de spiller, at de begynder at relatere til den pågældende karakter. Karakteren bliver deres forlængede vilje i spillet og deres mulighed for at indleve sig i spillets verden og følge karakterens eventyr og handlinger igennem spillet.

videre den bedste adaption af D&D 3.Ed., jeg har set i et spil indtil videre. Dertil omsætter spillets glimrende 3.Ed regelsystem, så spillet kommer til at flyde, og der som sådan ikke er stop i spillet, som man kunne forstille sig, der ville være ved en given kamp-situation. I begyndelsen skal det dog siges, at idet din karakter starter som lvl.1 så har du kun et angreb, og kamp-situationerne kan godt være lidt lange. Dette ændres dog snart, da din karakter hurtigt stiger i lvl. og får flere færdigheder, så kampene kommer til at flyde meget nemmere og bliver federe.

Musikken i spillet er fantastisk lavet. Musikken er lavet således, at den fungerer som underlægningsmusik, men kommer du til et springvand, så bliver lyden fra dette smukt integreret, så man får en helhedsfølelse af situationen. Når man kommer til en kampsituation, så ændres musikken fra det klassiske musikalske tema, som er gennemgående, over i en mere dyster tone, som understreger, at der nu sker noget spændende, og som dermed giver situationens adrenalin-niveau et spark i den rigtige retning.

Grafikken i Neverwinter Nights kan skifte meget afhængig af hvilken computer, du er i besiddelse af. Grafikken kan gå fra at 'hakke' en del, men samtidig kan man med en hurtig computer blive næsten slået helt tilbage i sædet af de enormt flotte skovscener, der er i spillet. Højdepunkterne i den grafiske afbildning er helt sikkert magi- og skyggeafdelingen. Alting i spillet kaster en skygge og måske også fle-



Screenshot fra spillet

re skygger på samme tid, og når man kaster magi i spillet, afhænger den grafiske effekt af, hvilket magi man smider, men det er et spektakulært syn hver eneste gang.

Udviklingen af ens karakter er også enormt godt gennemført. Lige fra starten bliver man gjort opmærksom på alle de detaljer, man er i stand til at ændre på for at kunne personificere sin karakter, så man spiller med nøjagtigt den person, man gerne vil spille med og ikke må tage til takke med noget sekundært. Alt fra personernes generelle udseenden, class, skills, feats, generelle traits og selvfølgelig også tøjstil.

"All in all Neverwinter Nights is a great game that was well worth the wait. With its successful combination of the third Edition D&D rules, good graphics, and solid game-play it could not be anything else but great. For the casual role-player this game should be recommended as a hit game that is well worth the time and money." Sean Poulsey

Nu har vi været godt omkring Neverwinter Nights, og vi har beskrevet nogle gene-

relle detaljer. Det skal dog siges, at selve spillet har været på markedet i et godt stykke tid, så hvad er grunden til, at jeg skriver en artikel om netop dette spil på nuværende tidspunkt? Jo det er meget enkelt... der kommer en 2er!!!!!!!

FUCK YEAH det er nemlig rigtig... pardon my french... der kommer en 2er til et af de mest fantastiske RPG-spil... der indtil videre har været på markedet, og der er endog en 'behind-the-scenes' på www.atari.com, som jeg anbefaler enhver at se, for den beskriver en del af de kommende ting og elementer, der vil være tilstede i Neverwinter Nights 2.

Klart max Eddier til Neverwinter Nights i forhold til det tidspunkt, den kom ud.



Neverwinter Nights er indtil



Tunø-Turen



Søren arrangerede et mini live for en forældregruppe og deres børn på Tunø i sommeren.

Rapportage

(af Søren Sommer Hansen)

Det hele startede med at Eidolon Århus-bestyrelsen modtog en forespørgsel om vi kunne arrangere et mindre rollespil til en fællestur for nogle forældre og deres børn. Jeg meldte mig straks til opgaven, da det virkede som en overkommelig opgave, selv for en uerfaren arrangørspire som mig.. og så er erfaring jo aldrig at kimse af. Det blev godtaget af resten af bestyrelsen og kort efter tog jeg kontakt til deres ansvarlige (Mogens) og snakkede praktik og vision igennem. Jeg fandt her ud af det drejede sig om en mindre begivenhed i en større skattejagt. Efterfølgende havde jeg en smule kontakt med Mogens, hvor vi ordnede nogle detaljer, såsom overnatning og pris, men ellers var der ikke meget at diskutere og lang tid til afholdelsen. Drejebogen skrev jeg ned på et par timer en sen aften.

Da weekenden nærmede sig, begyndte jeg at sætte planen i værk. Jeg skulle f.eks.

bruge 2 medhjælpere og kostumer til både dem, et plotmonster og jeg selv. Jeg valgte selvfølgelig at skaffe mine medhjælpere i sidste øjeblik, faktisk dagen før. Jeg husker tydeligt, hvordan jeg lå sidelæns i 6 timer torsdag og hvis jeg skal give nogle råd videre er det at ordne sådanne ting i god tid. Nu skete det heldigvis at mine medhjælpere var rigtig nyttige, men det betyder ikke man er heldig hver gang. Desuden lærte jeg at man nogle gange skal prøve muligheder man ikke troede eksisterede. Jeg ringede nemlig til ven fra Eidolon, som ikke selv kunne, men så valgte at give røret videre til ham han sad ved siden af i bilen. En fyr fra Svendborg, som så blev min anden medhjælper.

Vi var blevet lejet for weekenden og selve rollespillet skulle foregå lørdag eftermiddag (fredag og lørdag middag til forberedelse, søndag til tømmermandspleje og hjemrejse). Plottet gik kort ud på at 4 deltagende hold bestående af forældre og børn skulle fange en ork. Jeg udviklede så plottet til at der ville være 3 forskellige roller i skoven som deltagerne måtte interagere med for at finde orken. Disse tre roller var karikaturer af kendte rollespilsclicheer; druiden, heksen og den rejsende. Eftersom vi jo præsenterede en seriøs rollespilsforening blev alle tre godt pyntet med knogler, fjer og jord, simpelthen for at give dem et mere troværdigt træk. Derudover havde jeg skrevet personlighed til alle 3 roller, der både ville sikre de ville være besværlige at interagere med samt have interesse i at hjælpe og i det hele taget interagere med spiller-

ne. Faktisk havde jeg skrevet en ret gennemgående drejebog, hvilket reddede en senere fejl fra min side.

Min udrejse startede fredag imens jeg havde sørget for transport til mine medhjælpere lørdag morgen. Jeg mødte på hovedbanegården og blev samlet op af en af forældrene, der vidste sig både at være ganske flink og en god informationskilde. Udover lidt mere om de praktiske forhold fandt jeg ud af at forældregruppen hed Roundtable og desuden var en mandeloge. Det var altså familiefædre og deres børn på ferie fra konerne. Efter en betragtelig biltur ankom vi til Hov-havn ved Odder og sandsynligvis verdens mindste færge. Turen over vandet var noget kedelig men heldigvis kort. Om aftenen modtog jeg dejlig grillmad, inspicerede skoven og gik til ro under en campingbænk overtrukket med presenning. Jeg havde nemlig glemt det obligatorisk iglotelt. Senere fandt jeg ud af jeg nok var en af dem, der havde sovet bedre nattens storm taget i betragtning. Den pavillon bænk stod under var blandt andet styret sammen i løbet af natten. Mine medhjælpere ankom lørdag morgen og vi hilste på hinanden før vi gik i gang med den gode frokost.

I løbet af dagen fandt vi et sted for det iglotelt de heldigvis havde med, hvorefter de to tog sig en lur. Vi havde fundet et godt afsides sted i starten, som vi desværre måtte forlade da en dame mindede os på vi ikke måtte ligge der. Da vi endelig havde fået teltet på plads, hentede jeg vores eget private lager af sodavand og chips, allernådigst bevilget af vores arbejdsgivere, og vi gik ud for at se på skoven endnu en gang. Da vi havde kigget på området, vendte vi til-

bage til teltet og satte os til en snak om afviklingen. I løbet af denne snak kom medhjælperne med meget gode forslag og råd til såvel det praktiske som plotmæssige. Et lignende møde kan klart anbefales, hvis man laver lignende arrangementer. Efter mødet var tiden ved at være knap, så de to blev sminket hurtigt som heksen og druiden, og sendt ud til deres tilholdssteder. De havde lidt over tre kvarter plus den tid det ville tage mig at briefe forældrene og tage dem til skoven. Efter de var taget af sted snakkede jeg med den forælder der skulle spille rollen som orken, holdt briefing for deltagerne og opdelte dem i to hold. Hvert hold blev så på skift guidet til området, alt imens jeg gav dem en smag på rollespillet med en peptalk. Denne peptalk indeholdte såvel praktiske oplysning samt stemnings-teasere der skulle give afviklingen en snært af uhygge. Dette lykkedes over al forventning. Efter jeg havde sat holdene i spil, vendte jeg tilbage til lejren, sminkede og briefede orken og gav ham besked på hvor han skulle være. Herefter gik jeg selv i spil.

Selve afviklingen gik nogenlunde smertefrit. Min største fejl bestod i at jeg ikke fik uddelt jobbet som guide til en anden, hvilket resulterede i at jeg selv kom for sent i spil. Dette blev heldigvis reddet ved, at jeg til dels havde givet de to så udførlige beskrivelser at det var umuligt at misforstå og fordi de spillede deres roller godt. Deltagerne havde derfor brugt nok tid på dem og min sene ankomst var lige tids nok til at give dem den sidste oplevelse.

Rollespillet varede utroligt nok omkring de anslåede 2-3 timer (vi havde ellers regnet med mindre) og efter de

sidste hold var smuttet gik vi samlet op til lejren. Her afsminkede vi os og tog på fælles badetur til campingpladsens eneste bade facilitet og derefter fik børnene lov til at for afkræftet deres frygt for de to medhjælpere. Specielt heksen havde skæmt mange af børnene. Efter afslapning og evaluering begyndte aftensmaden og festen. Her både spiste og socialiserede vi med forældrene, samtidig med at vi delte erfaringer og gode historier. Der blev holdt en del taler og vi gav de forskellige hold point. Herefter fortsatte snakken og jeg kan nævne at undertegnede selv fik snakket med en del af folkene om at bruge vores forening, og rollespil generelt, til fremtidige team-buildings-arrangementer. Senere på aftenen hyggede vi os med en god flaske tequila, som vi bortførte til vores telt, hvor vi gik over til hygge og druk. Om morgenen tog vi glade, og lettere bagstive, af sted til morgenfærgen – med taskerne proppet med sodavand, chips, øl og to halve flasker sprut. Alt i alt en glimrende tur.

Slægtsfejde - opstilling.



Endelig turde nogen prøve den professionelle model!

(Anmeldelse af Ole Sørensen)

Til Einherjernes sommerscenarie Slægtsfejde i august havde arrangørerne besluttet, at invitere 30 mennesker til at stille scenariets by og scenografi op.

Da der, siden tidernes morgen, har været en livlig debat om opstilling af scenarioscenografi, er det forfriskende, at der endelig er sommerscenariearrangører, der turde afprøve den professionelle opstillingsform. For eftersom den tidligere så ivrige debat

netop nåede at blive både langstrakt og udsigtsløs, øjnede der sig endelig chance for at prøve den af. Nu skulle det ikke længere kun være en teoretisk debat om det umulige i en professionel opstilling, men en reel efterprøvelse af denne models styrker og svagheder.

Nu efter jeg har set og prøvet denne opstillingsform, må jeg erkende at den virker endnu bedre end jeg havde forestillet mig. Men hvorfor kom dette års opstilling til at fungere mere professionelt end mange andre år? Jeg mener, der er tre forklaringer. For det første var der kun folk tilstede, som gad arbejde. For det andet skulle der ikke bespises 100, men kun 30 mand, hvilket gør køkkenpersonalet mm. væsentligt mindre. Og som det sidste, har vores kære søsterforening opbygget et stort lager af præfabrikerede huse, som er lettere at sætte op. (nogle mere end andre). Dette gør at det ikke kræver store horder af arbejdere, der skal slæbe rafter, holde konstruktioner mm.

Men hvad med svaghederne, findes de ikke? Nej, faktisk ikke. De står i hvert fald ikke klart for mig, for de professionelle opstillere var knapt så stressede og udkørte ved spilstart, som de ofte kan være, fordi de har brugt en masse energi på, at få almindelige deltagere til at gøre noget, som de ligeså godt selv kunne have udført.

Men når alt er sagt, så er denne model hverken særlig ny eller særlig revolutionerende, måske indenfor sommerscenariefeltet, men ellers har den været benyttet ved eks. Hyggecon, mindre lives med 20-30 deltagere, eks. Persona og Fyraften. Men det er måske også en lidt anden målestok...



Foto: Janie N. Jørgensen



Slægtsfejde



De har gjort det i 10 år nu og de er gode til det. Einherjernes sommerscenarie "Slægtsfejde" er nu vel overstået, og en anmeldelse hører sig til.

Anmeldelse

(af Mads Bovbjerg)

Undertegnede var med til scenariet og kan slet ikke komme ned fra stolen af begejstring. En af mine gode venner har engang sagt til mig, at man altid skal bedømme arrangementer på deres egne præmisser, så det er hvad jeg vil forsøge at gøre. Den endelige karakter gives derfor dels på en subjektiv vurdering af de ting, der nu kan nogenlunde objektivt vurderes, og så selvfølgelig min egen personlige oplevelse, samt mit indtryk af alle andres personlige oplevelser. Mit perspektiv må nødvendigvis ligge i den høje ende af den fiktive samfundsorden, da jeg var så heldig at spille Prins og Konge af riget, men jeg føler at jeg oplevede utroligt meget af hele scenariet og snakkede med enormt mange mennesker, så mon ikke vi kan komme udenom den hæmsko.

Nye gamle koncepter

Har man været med til et af Einherjernes sommerscena-

rier, kender man rutinen: Flot scenografi, fede kostumer, gode rollespillere, gennemført setting og spandevig af lækker stemning. Det har de såmænd ikke gjort så meget for at ændre på til Slægtsfejden, for Einherjerne er ret konservative, når det kommer til at arrangere sommerscenarier. De har nemlig gjort det længe og de ved hvad der virker og hvad vi vil have, så hvorfor gøre det anderledes? Ikke desto mindre havde arrangørerne valgt at indføre en række nye koncepter, der, på det "konservative mikropplan", var nyskabende, i forhold til det man plejer at opleve. Et par af de mest markante nyskabelser var gavegivning, fejde og tinge.

Gavegivning gik i alt sin simpelhed ud på, at man kunne sætte andre i gæld til sig ved at give dem flotte gaver. Det var så efterfølgende et socialt tabu ikke at kunne svare giverens gave, hvilket kunne medføre tab af ære og i ekstremme tilfælde, at man måtte underkaste sig den anden som tjener. Konceptet virkede på det skrevne papir en smule stift, unuanceret og påtvunget, men det virkede fabelagtigt ingame, hvor gavegivningen kvitterede for masser af fedt rollespil. Det gjorde også, at folk kom mere rundt til hinanden og var mere i stand til at bevæge sig op og ned af den hierarkiske rangstige, med hensyn til at kommunikere og spille rollespil med hinanden, hvilket nogle gange kan være et problem til sommerscenarier, hvor adel og finere folk kan have svært ved at integrere sig i det lavere samfunds spil og omvendt.

En anden ting, der var med

til at gøre dynamikken imellem samfundslagene på vel-fungerende, var det faktum, at grænserne mellem rig og fattig, adel og bonde til Slægtsfejden var mere udviskede. Man havde fra arrangørernes side valgt at afskaffe adel, og i stedet indføre stormænd, der ikke var af blåt blod, men var frie mænd, der havde fået titlen gennem gavegivning, rigdom, status og respekt. Man havde kun bibeholdt kongehuset, der bestod af nogle få af kongeslægten (Gotlingerne). Denne udviskning gav en dynamisk tilgangsvinkel til at spille på tværs af samfundslagene, og det medvirkede til at gøre spillet i den lille by Gotsborg mere levende, nuanceret og interessant.

Endnu en ting, der var nyt (i hvert fald for mig), var tinget. Endnu en forordning, der gav en lækker dynamik imellem samfundslagene. Der var kongetinget, hvor tingsmænd (frie, ærlige mænd) og stormænd stemte på deres favoritprins, som efterfølgende så skulle overtage tronen, hvilket gjorde at de forskellige samfundslag kom hinanden ved. Og så var der normalt tinge, hvor tingsmænd, stormænd og almen pøbel kunne mødes og diskutere vidt og bredt om stort og småt. Efter min mening en forordning, der kun har tjent rollespillet i Einherjernes setting i dets bedste interesse.

En sidste ting der var nyt, var fejden. Dette koncept havde man også valgt at udpensle ret kraftigt i scenariets skrevne informationsmateriale, så det, lidt i stil med gavegivning, godt kunne virke lidt stift og påtaget. Men igen tager man fejl, for fejden mellem de forskellige slægter virkede fantastisk og skabte grobund for alverdens fedt rollespil. Der var alt lige fra

fejden mellem prinserne om tronen, ned til den meget omfattende fejde mellem familien Gren og så alle andre, der havde kørt længere end nogen turde huske. Offentlige tilsvininger, gavekrig, bagvaskelse, slagsmål og sågar drab var en naturlig del af fejden, og jeg synes folk var rigtig gode til at bruge dette redskab, uden at overdrive det.

Logistik og scenografi

Der er ikke så fantastisk meget at sige. I kender Einherjernes scenografi: Den er pisse flot! Mark-huse (nu også med den nye Mrk. 7'er, ud over selvfølgelig den flotte Mrk. Helvede i to etager), flotte telte og frem for alt en superlækker og varieret bydynamik. Man havde valgt at stille selve byen op ved hjælp af professionel opsætning (dette begreb bliver behandlet andetsteds, så det vil jeg ikke komme yderligere ind på) og da spillerne ankom onsdag/torsdag, var det til en lille, lækker, tæt, skummel, hyggelig, kringlet by. Ja man kan sætte mange adjektiver på den, for den var utrolig alsidig, og var tydeligvis tænkt til at skulle kunne fange mange forskellige typer stemninger, på forskellige tidspunkter af dagen. Byen var et af de bedste redskaber spillerne fik stillet til rådighed af arrangørerne. Jeg tror godt jeg med ro i sindet kan sige, at det er den fedeste by, jeg nogensinde har set til et sommerscenarie.

Logistikken var også i top til Slægtsfejden. Det så ud som om der var styr på opsætningen, der var indkøbt masser af råvarer, transport virkede til at fungere fint og arrangørerne virkede til at have styr på deres lort i detaljerne. Scenariet foregik på Forlev Spejdercenter, som er notorisk kendt for fede naturomgivelser, men også for at skidning foregår



Foto: Junie N. Jørgensen

i spande. For dem, der har et problem med at skide i spande, er det selvfølgelig et skår i glæden, men for alle os andre, der er komplet ligeglade, er Forlev et mega fedt sted at spille. Man kan dog diskutere om det ikke snart var på tide at finde noget nyt.

Alt i alt så man som spiller ikke rigtigt nogle komplikationer i selve den praktiske del af Slægtsfejde, og selvom det godt kan virke som en lille ting, så er det for mig vigtigt at kunne se, at tingene har været ordentligt planlagt (eller i hvert fald virker som om de er det), så man føler at der er blevet lagt energi i det, og at man får hvad man betaler 650 kr. for: Det bedste.

Rollespil og setting

I Einherjernes sommerscenariers 10 år lange historie har settingen igennem flere år udviklet sig og bygget ovenpå sig selv. Til Slægtsfejde

havde man klogt nok valgt at vaske tavlen ren, og starte fra bunden med et nyt kongerige, en ny by, en ny historie og et nyt hierarkisk system. Det var min klare fornemmelse at arrangørerne søgte at skabe så frie rammer som muligt for spillerne, og ikke binde sig fast i fortiden, således at rollespillet kunne udvikle sig i en ny og frisk setting. Der var et klart fokus på slægten og dennes ære, problemer og status, og næsten alle var (i vanlig Einherjer-stil) i familie med hinanden på en eller anden måde, hvilket altid er sjovt og spilskabende. Men der var også plads til den individuelle spiller, både indleveren, stemningsspilleren og plotspilleren. Bystemningen fandt man inde i byen, og ville man ud og slås med den meget kompetente, veludrustede og ondskabsfulde monstergruppe, kunne dette bekvemt gøres ude i skoven, så dem der ikke havde sådanne

lyster, ikke blev forstyrret.

Rollespillet var en af de ting, jeg blev mest overrasket over ved Slægtsfejde. Det var helt suverænt! Personligt havde jeg fornøjelsen af at spille med rigtig mange af deltagere, og det var i langt de fleste tilfælde en stor fornøjelse. Det virkede for mig som om, at kvaliteten af rollespillet var et ordentligt hak bedre end tidligere år, og da rollespillet de tidligere år også som regel har været noget at råbe hurra for, så var Slægtsfejde simpelthen en suveræn oplevelse på det punkt. Jeg hørte slet ikke noget offgame snak, de forskellige grupper i spillet virkede til at fungere suverænt, folk levede sig virkelig ind i det univers de deltog i, plottere og stemningsspillere, såvel som indlevelsesspillere gjorde det godt indenfor hver deres felt. Slægtsfejde var for mit vedkomme en rollespilsoplevelse

af de helt store proportioner.

Konklusion

Slægtsfejde var et suverænt sommerscenarie. Længere er den ikke. Med en blanding af suveræn scenografi, suverænt rollespil, en fed setting og en god koordineret indsats fra arrangørerne, kan Slægtsfejde helt sikkert prale af at være et af årets helt store oplevelser for mig, på højde med Dragonbane. Hvis man absolut skal komme med kritik, så kunne selve det skrevne materiale måske godt have haft en lidt højere kvalitet. Rollerne var en smule overfladisk skrevet, folderens tekster kunne til tider godt virke som om de var blevet skrevet lidt i en fart, og hjemmesiden var ikke vildt imponerende, omend udmærket og funktionel, især med det lækre forum. Disse småting ændrer dog ikke på at selve arrangementet var en eksklusiv fornøjelse af de helt store, der for mig nok i mange år frem kommer til at stå som en af de mest underholdende rollespilsoplevelser jeg nogensinde har haft. Arrangørerne kan roligt klappe hinanden på skuldrende og læne sig tilbage, mens jeg kaster 6 Eddier efter deres svendestykke. Godt gået! Så er spørgsmålet bare om det kan gøres endnu bedre næste år... ?





At huske legen



Artikel
af Morten Brøndum

Liverollespil er - heldigvis - en hobby, der er i evig udvikling. Der går ikke længe fra, at ét scenarie er overstået, inden folk allerede har ideer til flere nye og "bedre" scenarier. Udviklingen i rollespil er nået langt på ganske få år: Fra at være en aktivitet, hvor man sad rundt om et bord og forestillede sig det hele - selv ens egne bevægelser - er det gået hen og blevet mere interaktivt og kulisserne er skiftet ud. Det er ikke længere en kælder med dæmpet belysning. Det er blevet et naturområ-

de med fibertex- og præfab-huse eller endda et virkeligt slot (som til B&U-afdelingens store projekt: Uskyldighedens Melodi til februar 2007).

Alle de tiltag, der er sket i liverollespilsmiljøet i bare min korte tid som liverollespiller, får mig til at tænke på, hvad der venter mig som spiller ved fremtidige scenarier. Hvordan vil et scenarie mon ikke se ud i 2010? Allerede nu har vi haft politiske scenarier, (næsten) 100% historiske korrekte scenarier, scenarier, der nærmest har været kunstværker sig selv og scenarier, hvor man skulle bruge en ordbog, for at finde ud af, hvad de i virkeligheden var. Men selv om min glæde ved at deltage i disse scenarier har været stor, så frustreres jeg dog ved én tanke: Liverollespil har så travlt med at udvikle sig, at vi er ved at glemme, hvor vi kommer fra.

Ved flere lejligheder, har jeg snakket med arrangører af scenarier, der har haft

travlt med at forherlige deres scenarie til at være noget, det faktisk ikke var - eller rettere: ikke burde være. Ligeledes "arrangerede" de ikke scenariet, men "producerede" eller "realiserede visionen om" scenariet: Alt sammen ord, der skal få det til at lyde mere professionelt eller generelt bare løfte scenariet op på et niveau, hvor det slet ikke hører til.

Liverollespil er en meget ung hobby, der lidt lider af, at have være set ned på i sine "barn-domsår". Det er nok derfor, at mange stadig har så travlt med at hævde vores hobbys eksistensberettigelse. Men at gøre det ved at løfte liverollespil op på et niveau, hvor det egentlig ikke hører sig til, er ikke den rigtige måde at gøre det på. Liverollespilsscenarioer er ikke store kunstværker, rekonstruktioner af historien eller en måde at sprede politiske visioner på: Liverollespil er leg - hverken mere eller mindre. Misforstå mig endelig ikke: Jeg forsøger ikke at nedgøre vores fælles hobby, på nogen måde, men liverollespil er kun en leg - men

det er der ikke noget galt i. Det var trods alt legen, der fik os ind i liverollespil til at starte med.

Det er netop legen, der gør liverollespil til så fantastisk en hobby, som det nu en gang er. Det at lege, at man er ridder, der sammen med sine ridderbrødre udfører store heltegerninger, eller at man er den ambitiøse mejerist, der har visioner om at blive borgmester, er jo det sjove ved hobbyen.

Verden er seriøs nok i hverdagen. Man skal tænke på uddannelse, karriere, forhold - og nu også terror - derfor er det rart at komme til et sted, hvor man kan slippe alle disse bekymringer og bare lege. For nok kan man sige det med mange fine ord, men når man koger det hele ned, deltager man altså i et liverollespilsscenario for at lege og det bør man, som arrangør af (og for den sags også deltager til) et scenarie, altid huske. Og man behøver altså ikke mange ting for at lege, bare lige-sindede mennesker, man kan more sig med.

RED HUSET!



Århus Byråd har besluttet sig for at lukke hele Huset.

Opråb
af Morten K. Tellefsen

Århus Kommunes spareforlig skal til 2. behandling torsdag den 5. oktober. Beslutningen om at spare Huset væk falder ikke i god jord hos de 100.000 brugere - heriblandt frivillige foreninger som Eido-lon.

Huset er et kulturcenter der er baseret på en lang række forskellige værksteder, som frivillige kan bruge til at lave deres projekter i. Det er en fantastisk ide af to grunde: For det første fordi det betyder at mange frivillige projekter kan lade sig gøre uden at man be-

høver svimlende pengesum-mer. Eksempelvis koster det jo meget at få en folder designet og trykt. På Huset kan man gøre begge dele selv, og spare en masse på det. Derudover er Huset en fantastisk netværksmulighed, da kombinationen af de meget forskellige værksteder gør at mange stærke frivillige kræfter kommer her, og derfor er Huset en fantastisk netværksressource for Århus' Kulturliv.

Vi er rigtig mange, der benytter Huset's værksteder og vi er kede af at stedet pludse-

ligt skal lukkes efter at der i 30 år er blevet knoklet for at opbygge det som et fedt kulturcenter og som en mulighed for at frivillige projekter uden enorme økonomiske midler med sig kunne blive til virkelighed. Eksempelvis har vi brugt Huset til at trykke Hareposten, Einherjerne har lavet Mark 7 husbeslag der, vikingerne laver grej i værkstederne og Århus middelalderfestival har brugt fotostudiet til PR.

Huset indgik ikke i kommunens sparekatalog, og blev



Kom med ud og leg

Efter at have skrevet artiklen "Åt huske legen" er undertegnede nået frem til, at ikke nok af miljøets "gamle" leger nok i hverdagen.

**Artikel
af Morten Brøndum**

Jeg husker, da jeg som lille hørte mine venners stemme på trappetrinnet op til hoveddøren, når min mor åbnede døren: "Kan Morten komme ud og lege?", var spørgsmålet og jeg var ikke sen til at hoppe i skoene og drøne ud af døren for at lege "røvere og soldater" eller lignende lege. Men efterhånden som man blev ældre holdt man op med at lege og begyndte at lave andre ting.

Heldigvis har liverollespillere en hobby, hvor man kan lege på regelmæssig basis - desværre er der ikke så mange, der benytter sig af denne mulighed. Der findes mange kampagner rundt om i lan-

det: Første Søndag, Sidste Søndag og Junior Rollespil København er bare nogle af disse kampagner - fælles for dem alle er, at der er mange unge med til disse kampagner, men ikke så mange af de "gamle" folk - det er ærgerligt, synes jeg og det af mange grunde.

Første grund er selvfølgelig, at man går glip af en masse sjov, som leg jo i bund og grund er. Ude til Første Søndag, Einherjernes månedlige kampagne i Århus, er der rig mulighed for at lege lige det, man har lyst til. Undertegnede selv leger hver måned ridder sammen med en lille flok af de øvrige "gamle" i Einherjerne. Vi render rundt og laver store heltegerninger, kurtiserer adelsfrøkener og generelt alt det, som det nu hører sig til med unge riddere, der ønsker at bevise deres værd. Rollespillet er måske ikke altid i top, men alligevel kommer jeg hjem med en god oplevelse hver gang.

Men der er over 100.000 brugere af Huset, som ikke vil finde sig i at hjertet i Århus' kulturliv fjernes, for med Huset væk kan man eksempelvis ikke bruge de frie midler til noget - for det var netop Huset, der gjorde at man forholdsvis få penge kunne producere gode kulturprojekter.

Jeg har ikke tænkt mig at sidde og glo på at Århus kulturliv skal blive revet i sæk fordi byrådet tog en hurtig beslutning, og lod en fristende studehandel finde sted. Århus er sgu også min by, og til

Anden grund er mere uselvisk. Den flok, jeg render rundt med, husker tydeligt, hvordan det var at være ung rollespiller og se op til "de store drenge", der legede sammen med os ude til kampagnerne. Det var dem, der lærte os, hvordan godt rollespil kunne være og gjorde os til bedre rollespillere end de gaffe-våben-svingende brøleaber, vi engang var. Og har vi så ikke også en forpligtelse til at "træne" næste generation? Det mener vi i hvert fald, hvorfor vi også sørger for at inddrage de unge i vores spil - der skal trods alt ikke meget til: Udnævne en til at være din væbner, udnævne en lille gruppe til at være dine spejdere og endelig finde nogle, du kan erklære dine fjender, så både den gruppe, du har dannet, og den anden gruppe har noget lave. Simpelt men sjovt.

Der er mange flere grunde til, hvorfor man burde tage med, end de to ovennævnte, men der er dog ingen grund til at nævne dem alle. I hvert fald vil jeg gerne med denne artikel opmuntre folk til at op-

søge deres lokale kampagne og lege med. Det er altid sjovt at lege og hvorfor holde op med det, bare fordi man er blevet gammel? Vi har trods alt en hobby, der netop går ud på dét: At lege.

Jeg har de sidste mange måneder været til at finde ude til Einherjernes Første Søndag og vil også være de næste mange måneder. Det er undertegnede, der render rundt med det røde skjold med en stor grøn løve på og kæmper sammen med mine ridder-brødre for vores idealer, adelsfrøkener og bare selve helteåndens skyld. Kommer du ikke ud og leger med mig?

først i sidste øjeblik trukket ind, hvilket fjernede muligheden for at vi kunne protestere før beslutningen blev taget (hvilket ALLE ANDRE, der blev sparet væk fik mulighed for). Ud af de 410 millioner Århus kommune skal spare væk, er udgifterne til Huset en dråbe i havet, og det handler mere om en politisk studehandel end at man gerne vil spare penge. Hvis man bare ville spare penge på at lukke Huset, havde man indført det i sparekataloget til demokratisk diskussion ligesom alle andre spareforslag.

trods for at jeg ikke interesserer mig for lokalpolitik er der fanneme grænser for hvad jeg gider finde mig i.

Det eneste du skal gøre for at hjælpe er, at vade ind på www.huset.underskrifter.dk og skrive under på, at du synes Huset ikke skal nedlægges, så har du hjulpet med at sikre Århus' kulturliv, ligesom de mere end 25.000 der har skrevet under enten digitalt, eller hos de mange indsamlere. Hvis du er endnu mere mavesur, så send linket videre til alle du kender, og se på www.huset.underskrifter.dk

Fakta

Læs mere om Huset på:
www.huset-aarhus.dk.

Skriv under på:
www.huset.underskrifter.dk

huset-aarhus.dk hvad der ellers sker af demonstrationer og andre tiltag.

Kan I byrådsmedlemmer så holde nallerne fra vores Hus - hva'!



Dragonbane



Projekt Dragonbane var på ingen måde noget almindeligt projekt, og derfor er en anmeldelse heller ikke helt ligetil. Morten "Projektarbejdsnarkoman" Tellefsen og Oliver "Rollespilsfessor" Nøglebæk har forsøgt sig.

Anmeldelse

af Morten K. Tellefsen og Oliver Nøglebæk

Kort forklaret er Dragonbane baseret på en fantasy-roman skrevet af en intellektuel finne ved navn Miko, som en anden finne ved navn Timo så besluttede sig for at lave et rollespil over, mens hans kammeratfinne Heiko ville lave en drage og en landsby til. Grundtanken var at lave det ultimative fantasyscenarie under sloganet: "More Than Fantasy".

Det voksede sig til et enormt projekt, der varede adskillige år og som nåede et samlet budget på over 550.000 euro. Man fik deltagere fra 18 forskellige lande, og et sted dybt i de svenske skove flyttede deltagerne så ind i en landsby med rigtige huse og forbedrede sig på at skulle bo der i 6 dage.

Landsbyen og scenografien var vældig imponerende, når man ser bort fra at det hele var ca. en måned fra at være bygget færdigt. Det var lidt ærgerligt at husene var så fede når en tredjedel var ubrugelige og hele området fyldt med byggematerialer. Tamerlejren var et fantastisk sceneri, tre bålpladser med telte omkring, bannere og en masse sære eksistenser, alt var helt ingame, bortset fra det som arrangørerne leverede, vandtanken og madvarerne var lidt af en øjnabæ.

Selve scenarieoplevelsen var fantastisk, da scenariet kom i gang. Scenariets 3 kulturer blev så gennemført implementeret at man havde svært ved at se hvilket land folk kom fra. Det var meget fantastisk at opleve, at man vågnede som sin rolle, men det gjorde meget at vi sov i in-game udstyr. At basere scenariets økonomi på ressource-bytte var genialt og det er første gang jeg

har oplevet en overbevisende økonomi til et flerdages-scenarie. Eksempelvis havde vi dragejægere kød og kaffe i modsætning til indbyggerne i landsbyen – der efter flere dage uden blev helt elektriske, da vi nævnte vi havde det. Til gengæld blev de mægtige dragejægere til små glade hundehvalpe, da vi så deres blåbærtærte og yoghurtdeSSERTer.

Hvem der fandt på, at de gæve tamers skulle have 25 kilo næsten uspiseligt soja til deres mad ved jeg ikke, men madindkøbet var lidt sært. Det var en kunst at lave nok interessant spise til en hel lejr sultne helte, men det lykkedes dog at få os fodret med diverse gryderetter. At man kunne bytte mad var mest en luksus og gjorde ikke det store ved hovedmåltiderne.

Et andet eksempel på gennemført kultur og scenografi var toiletterne, der også var en del af spillet. I dragejægerlejren havde vi skure, hvor man satte sig ind og sked ned

i et stort hul, mens man holdt godt fast i en gren for ikke at falde ned... I selve ultra-kommunist-landsbyen, havde man 11 toiletter på rad og række og så kunne man ellers sidde der og skide sammen, ligesom man badede sammen.

Rollespillet

Selve spillet var smukt skruet sammen, der var virkelig lagt arbejde i at få grupperne til at skabe spil ved selv den mindste lejlighed, både internt og på det store plan. Man var konstant omgivet af spil, i landsbyen var der et vældigt leben af landsbyboere på ærinder, i gang med dragefilosofi eller bare den sædvanlige dagligdag, mens tamerlejren var fyldt med bålsladder, tømmeri, sang og heftig debat. Selv de lange gåture gennem skoven var rige på spilmuligheder, når man farede vild eller mødte andre vandringsfolk. At folk var fra forskellige lande var det mindste problem, det bragte blot en masse muligheder for udveksling af sange og historier.



Foto: Dragonbane

Kamp

Vi havde stort set ikke noget kamp, og der blev kun afviklet 2 dueller mellem dragejægerne. Folk spillede gennemført deres konflikter, og det var fedt at opleve så mange spillerne leve deres roller så gennemført. Våben i spillet var af latex af sikkerhedshensyn og var sponsorerede af Palnatoke. Det havde nok ikke fungeret så godt med latex-våben, hvis ikke det havde været fordi de stort set ikke blev brugt.

Filder

Aldersspredningen var også ret stor fra spædbørn og små landsbybørn, der fik oversat alt undervejs af deres forældre, over oprørske teenage-dragejægere og helt op til en gammel dame, der jagede en af vejen, fordi man da ikke skal tro noget, bare fordi man er sådan en dragejæger-type.

SFX

Ideen med SFX-baseret magi er fantastisk og de effekter vi så var ret fede, som eksempelvis da vi efter at have lavet et minderitual for vores døde med at sætte ild til en statue i en sø, var det fedt at få vores guds svar i form af lyn og torden og til sidst eksploderede søen og opslugte statuen.

Desværre var der købt for meget krudt ind og der gik ret meget inflation i bragene, i starten gemte vi os for de ting der lavede drøn, senere sneg vi os ud for at finde hekser der lavede ballade og til sidst da vi fandt ud af at det ikke var hekse, men bare tosser i orange veste, gav vi op og ignorerede bragene.

Dragen var kæmpestor, og en tur indenfor i den efter scenariet viste at der virkelig var lagt store mængder arbejde i den, men desværre

var den ikke helt færdig og at den så var blevet beskadiget under rejsen fra Finland, gjorde det ikke bedre. Eneste positive man kan sige om det er, at den først kom så sent i scenariet, at vores spil ikke stoppede før den enorme panse-rede kæmpe-gummiand dukkede op...

Det største problem med dragen var informationerne omkring den. Vi dragontamers, der lå på lur for at overfalde den, fik så mange modstridende informationer om hvad vi ikke måtte gøre ved den på højst offgame måder, at der til sidst ikke var andet at gøre end at lade den trille ind og té sig tosset, mens vi surmulede og havde metaspil med vores stagevåben.

Projektarbejdet

Der er lagt helt episk mange arbejdstimer i projektet og i at producere PR, scenografi til 3 kulturer inklusiv en hel landsby med alt fra musikinstrumenter til køkkenredskaber. Der er så meget erfaring at hente fra projektet og allerede under arbejdet med Khypris IV, blev rigtig mange erfaringer implementeret.

Uheldigvis havde man så store problemer med kommunikationen internt og eksternt, at man mistede et hav af arrangører og spillere pga. misforståelser og fejlkommunikation. Det blev ikke bedre af at ledelsen af projektet konstant ombestemte sig og det derfor var umuligt at love nogen noget, for det blev aldrig overholdt alligevel. Der er en grund til at scenariet "kun" havde 340 deltagere og ikke 1.000, som man oprindeligt havde planlagt det til.

I det hele taget virkede det som om at arrangørerne havde brændt alt deres krudt i forberedelsen, hele boot-



Foto: Dragonbane

camp oplevelsen før spillet var ved at tage modet fra mange, Intet så ud til at fungere på noget organiseret niveau. Alt foregik efter en tidsplan baseret på "at Timo nok kommer en gang i aften med en lastbil." Oven i det kostede det penge at få den lille smule service der var. Det var bare dråben. Ved ankomst på spilområdet og efter spillet var der lige så lidt styr på oprydningen. Det var mest på spillernes eget initiativ, hvilket faktisk gik rigtig godt, heldigvis.

Deltagermateriale

Der var virkelig meget deltagermateriale og faktisk var der rigtig meget godt i det. En del af det var lidt unødvendigt, men selve kulturerne var virkelig gennearbejdede og gode at spille udfra.

Meget af informationen før spillet kom ud ret sent i forløbet og der var en vældig forvirring over definitioner og forklaringer på forummet. Det hele krævede en masse

arbejde i at holde sig opdateret og få skaffet det rigtige grej.

Konklusion

Alt i alt så har det været min bedste rollespilsoplevelse nogensinde uden sammenligning. Scenariet er en milepæl indenfor internationalt rollespil og er beviset på at spillere fra forskellige lande har rigtig meget at give hinanden. Men det er nok også et eksempel på at rigtig store projekter baseret på frivillig arbejdskraft er ret svære at lave.

Seks dage med så intenst spil var helt fantastisk. Det var virkelig en utrolig oplevelse at leve sig ind i. Alle havde lagt så meget arbejde i det og gav en mageløs præstation, desværre blev det rammet ind i ret store frustrationer over arrangørerne og deres misinformationer og tilsyneladende mangel på interesse i spillerne.



Two Cities

Årets warhammerscenarie i det nordjyske havde flyttet fokus fra Khypris og til grænsestriden mellem Imperiet og Bretonnia.

Reportage
(af Mads Havshøj)

Jeg skal med det samme meddele, at jeg ikke deltog i selve scenariet, jeg var blot i nordjylland for at hjælpe med opstillingen. Og det var en opsætning ligesom den sidste år til K4 og Året før til K3: En masse rafter, der skulle graves i jorden, for derefter at bliver bundet sammen med andre rafter og få kastet fibertext over. Mere om denne type konstruktion er vist ikke nødvendig at gå i detaljer med.

Som scenariets navn antyder, var der i spillet to byer. Disse blev anbragt på hvert sit spejdercenter, ca 5-7 km fra hinanden. Den ene by var Bretoniansk og bestod af prefab huse og en par fibertext huse. Den anden by, den imperielle bestod udelukkende af fibertext huse.

Jeg var med til at bygge den imperielle by, med en enkel dags afstikker til den anden by. Selve opsætningen var for mit vedkomne præget af hygge og fornøjelse. Jeg har ikke kunne trække nogle paralleller til de beskrivelser, der er blevet skrevet på Liveforum. Jeg havde det som sagt hyggeligt og jeg håber at det hold jeg ledede sammen med David Thorhauge er af sammen holdning.

Vi fik sat en by op i løbet af den tid der var sat af til det og det blev sagt at det var en ny rekord i opsætning. Til dette måtte jeg dog trække på smi-

lebåndet, da vi slet ikke havde sat lige så meget op eller bygget lige så store og komplicerede bygninger så til sidste års K4, hvor der både blev bygget i højden og i drøjden. (også over lidt mere end godt var!).

Thorhauge og undertegnede tog hjem da scenariet startede og jeg kan derfor ikke berette om selve scenariet.

Derfor disse små interviews med spillere fra Two Cities:

Henrik Krøjmand:

(1)Hvad spillede du:

Mand til den kloge kone i skoven.

(2)Hvad var din oplevelse af spillet:

Folk jeg spillede med var super fede.

Jeg hyggede mig med det hele og oplevede ikke sænderlige offgameting

(3)Hvad syntes du om settingen:

Elsker warhammer, det kunne ikke være bedre. Byerne var dog lidt for store i forhold til antallet af spillere.

(4)Hvad syntes du om arrangementerne:

Jeg syntes at de klare opgaven ok, især når man tænker på de forventninger de skulle leve op til.

Heidi Lund

(1)Hvad spillede du:

Kropige i dunkelburg

(2)Hvad var din oplevelse af spillet:

Jeg syntes at spillet kørte godt. Vores gruppe gik til at starte med mest op i bare at spille på stemningen og de forskellige roller, der nu kom i kroen, og det fungerede ret fint. Som kropige så jeg aldrig ret meget til plottet... Faktisk overhovedet intet... Når man tænker på, at det var første gang de spillede med to byer så langt fra hinanden, så synes jeg det var godt. Afstanden mellem de to byer, og det at 'verden' ligesom var større end bare de mennesker man lige gik op af til dagligt, gav en ret fed dybde i spillet. Så det var fedt at spille stemning, men svært at komme til at spille plot, hvis man havde en bare nogenlunde almindelige rolle.



Foto: Mads Havshøj

Michael her på 12, var med på det hold David og jeg havde. Han bandt knob i flere dage som en anden arbejdshest (og havde det sjovt imens!).

(3)Hvad syntes du om settingen:

Settingen synes jeg fungerede godt. Det var sjovt at spille med to byer, der lå lidt fra hinanden, og det var fedt at man kunne fornemme kulturforskelle mellem Parravon og Dunkelburg. Selve Dunkelburg var også flot bygget op, (jeg så aldrig Parravon) Men der var generelt for få folk. Bylivet, og derved også meget af spillet i Dunkelburg var ikke rigtigt eksisterende... Der var simpelthen ikke mennesker nok når karavanen først var rejst videre.



Foto: Mads Havshøj

(4)Hvad syntes du om arrangementerne:

De klarede det godt under opsætningen og under scenariet, men jeg synes mildest talt at deres behandling af os under nedpilningen var under al kritik.

Allan Davidsen

(1)Hvad spillede du:

Væbner for en bretoniask adelsherre.

(2)Hvad var din oplevelse af spillet:

Spillet led under at spillerne

Byen begynder at tage form og der hejses flag for en særligt speciel mand.

var delt op i to grupper mellem de to byer og der var langt imellem byerne, så man fik ikke rigtigt spil med den anden by. Så syntes jeg at samfundsstrukturen var sært delt mellem spillerne, der var mange adels familier og få almindelige borger, som skulle

få byspillet til at fungere. Og mange af de borgerspillere, der var der, var enten røvere eller hemmelige dømontilbedere.

(3)Hvad syntes du om settingen:

Det er sjovt engang imellem at prøve noget andet, men man får af og til en fornemmelse af at settingen er bedre til at flytte små dukker rundt på et bord. TRoA folkene kører det som en meget fastlåst setting og vil ændre på noget, det er også svært at få baggrundsinfo til settingen, fordi man skal have fat i en masse gamle bøger.

(4)Hvad syntes du om arrangementerne:

De lavede et godt PR arbejde, logistikken fungerede udmærket, man fik noget for sine penge, når man ser det i forhold til andre scenarier, og så var ideen om to byer fin, men 7,5 km var for langt, det giver jo 15 km man skal gå for at få spil med nogle andre.



Foto: Mads Havshøj

De sidste forberedelser inden spilstart, i den by der var færdig aftenen inden.



Haren nummer 30



Så nåede Hareposten et jubilæumsnummer igen. Tredive er det blevet til over de sidste 9 år. Det gør Hareposten til det måske mest udgivne blad i det danske rollespils miljø.

Jubilæumskommentar (af Mads Havshøj)

Meget er der sket siden nummer et kom på gaden i 97. Mogens Høegsberg var redaktør, bladet var i A5-format og illustreret med tegninger af Michael Ditlevsen og HC Molbech.

Snart overtog HC Molbech som redaktør og holdt stafetten frem til nummer 20 i 2002 gennem denne tid var bladet gået fra at være A5 til A4, sidetallet var stigende og bladet holdt næsten op med at være illustreret med tegninger. Nu gav de teknologiske fremskridt indenfor computer verden (ja, I kender historien, de kan mere til færre penge.) mulighed for billeder og forskellige skrifttyper. Dette blev grundlaget for en helt ny Hareposten.

Herefter overtog Mikkel Bækgaard som redaktør i nummer 21. Bladet beholdt sin stil, men sidetallet fik et kraftigt spark opad. Mikkel fik mange folk til at skrive til bladet og leverede selv en del

materiale. Mikkel førte bladet frem til nummer 26, hvor efter bladet stod lidt i en krise, ingen redaktør, ingen Harepost.

Danni Rune samler bladet op og laver et nummer inden han tog til Australien. Dette blad blev layoutet af Mikkel. Efter dette nummer står bladet endnu engang uden redaktør.

Ulf Porup Thomasen redder Hareposten på stregen og får et nummer ud, der lider kraftigt under at være layoutet i Word, grundet tabet af den gamle skabelon, som Harepostens læsere havde kendt siden nummer 18.

Jeg selv har været redaktør på nummer 29 og 30 og regner med at fortsætte et stykke tid endnu.

Se eller gense de alle gamle numre af Hareposten på www.hareposten.eidolon.dk

Og så til sidst:

Hareposten længe leve:

Huraa

Huraa

Huraa

og så de tredive korte.....



Fy for satan, hvor det lugter. Deres ærværdige Spyd er rykket til hovedstaden. Det ville skam være et ganske fint sted, hvis ikke det var for alle de forpulede klyvnhaunere. De har kraftedeme aldrig lært hvad rollespil er. Sådan en forkvaklet møgøre-fabrik. Det bliver fanden edderskrådme noget af en opgave at skulle missionere herovre. Men med El-Mads som bofælle, kan det heldigvis ikke gå værre end at vi sætter strøm til alle røvhullerne og nyder den liflige odør af grilllet bacon, når splatspaderne springer ud i spinaten med begge ben og levende illustrerer deres mestring af udueligheden elendige kunst. Fy for satan, hvor får vi travlt.

Og til at sætte godt fut under lortekanonerne, har Bovbjerg været så lam, at lave os en ordentlig dej. Nyd det, for det bli'r sgu nok det sidste vi ser fra hans side, når jeg først har været i gang med mit pan-sibiriske multiafstrafferaggregat på hans ligegyldige legeme.

Hva' fanden ka' man nu ikk' få lov at skide i fred?!

Historien starter som alle andre gode historier: Forleden sad jeg og sked ude på en af mine venners lokum. Det var en dejlig dag; Solskin, fuglene kvidrede og forinden skideriet, var jeg i gang med at drikke dejlige kolde ølz. Ligesom

dagen var god og ølz'ene var kolde, var det en ganske udmærket skider jeg fik mig. Sådan en dejlig blød (men ikke for blød), varm (men ikke for varm) borgerlig lort, perfekt formet, ligesom en afrikansk konfliktdiamant.

Just som man så sidder der og nyder livet, sker der et fuldstændig umotiveret overgreb på ens gode humør. Gerningsmændene præsenterer sig på vamløse vis i form af to pigebørn, der, mens de banker på døren, mener, at de skal ud og plukke øjenbryn; "Jamen du har siddet derude i snart et kvarter...", ja og hvad så hvis jeg godt kan lide at give mig god tid... Møgkælling(er)! Hvis I skulle skide, havde det sgu været en anden sag.

Da jeg endelig får forklaret smatso 1 og 2, at de forstyrrer mig i et helligt ritual, og de endelig lader mig være i fred, er jeg harm og kan kun tænke brok. Hvis man ikke kan få lov at skide i fred længere, hvad har vi så tilbage? Og så var det at jeg kom til at tænke på hvor meget jeg egentlig hader at blive forstyrret i at lave ting jeg holder af, af idioter der ikke hører til nogen steder i nærheden af min rekreation (f. eks. når jeg skider) og som ikke kan stikke en pind i en lort uden at ødelægge begge dele. That's right folks, her tænker jeg selvfølgelig på: Dårilige rollespillere!

Lad os nu ikke skændes om



hvad der definerer en dårlig rollespiller, det er ikke det det skal handle om (desuden har jeg også ret i min definition). Det skal handle om, hvad fanden de laver i nærheden af min oplevelse, og hvorfor det er blevet så pisse-lorte-skide politisk korrekt at der "skal være plads til alle". Gu' skal der da røv! Rollespilsmiljøet er simpelthen gået hen og blevet overmorsk i betragtning, og det er som om ingen længere rigtigt ligger vægt på om de retarderede tosser, der render rundt imellem os, egentlig ikke skal have sparket, fordi de ødelægger alt hvad de kommer i nærheden af. Det her er fandme ikke Røde Kors eller KFUM!

Der skal nada være plads til alle! Når du går i biografen, og der sidder en eller anden spasser og larmer højlydt, så tænker du sgu da heller ikke; "Nårh ja, men der skal da være plads til alle...". Nej! Du tænker; "Gid nogen ville strubesnitte ham med et barberblad, for han generer min OP-LEVELSE!". Ligeledes gider jeg heller ikke finde mig i at mit købte og betalte scenarie, bliver smadret af en abe, der ikke kan finde ud af at skrælle sin egen banan.

Og hvad fanden er det nu man hører om at nepotisme ikke længere er cool?! Man hører fra tvivlsomme individer (lad os bare kalde ham for Søren. H.... Nej vent, lad os kalde ham S. Hansen, det er bedre), at det skal pakkes væk, at det ikke længere hører sig til. Hallo basse-mand! Det er sgu da nepotisme, der får vores miljø til at dreje rundt om sin lille brune lortakse. Det er sgu da nepotisme, der gør at den her bane lort De, kære læser, sidder og væmmes over nu, er blevet bragt for dage, og vigtigst af alt, så er det nepotisme der stadig holder alle de lortehoveder, der ikke kan spille rollespil væk fra vores arrangementer. Pak dig selv væk skattebasse!

Bare fordi det her er et nyt millenium er ting som ondskab, intolerance og favorisering af sine homies altså ikke gået af mode kære venner. Jeg gider ikke spille med folk, der ikke kan finde ud af det! Det eneste live de mennesker bør deltage i, er 700 %-lives, hvor de syv NPC'ere er en henrettelses-enhed, og hvor det for den ene deltager, i al sin simpelthed, går ud på at få et hvidt bind for øjnene, ryge sig en kort smøg og så

få tungt bly for panden; Bang! Død! Yessir! Og bliv venligst væk næste gang... Møgkælling!

Og såfremt De, kære læser, ikke har forstået budskabet med min uduelige og smagløse smøre af journalistisk lort, bringer undertegnede her en liste over folk, der for alt i verden skal aflives på stedet ved check-in til alle tænkelige scenarier og arrangementer. Listen kan findes på webadressen: <http://www.eidolon.dk/medlem/>

Og lad mig så for øvrigt skide i fred!...

... Møgkælling

Jeg er lamslået. Måske er det Bovjergs kostelige dyng af tekstuel lort...eller måske er det den kolonorme mavepumper, jeg lige har langet mig selv for at undgå at kaste min lever op i ren kvababelse. Jeg tror sgu jeg trænger til at blive balsameret og gravet ned i et meget dybt og meget lydfrit hul, hvor selv de mest usle idiotier ikke kan nå mig. Det ville filenfuseme være lykken...

/Spyd

Tiltag

Til næste nummer af Hareposten vil vi gerne prøve at have en eller anden form for tegneserie. Kan du tegne? Har du en eller flere gode ideer? Riv, klip, flå, skær, nulr denne rubrik ud af Hareposten og skriv/tegn din idé og scan den ind og send den til redaktionen på haren@eidolon.dk

PS. du behøves ikke at bruge denne rubrik, en almindelig mail kan også bruges.





netzooq91DH

Redaktør: Mads Havshøj Kristensen
tlf: 61331410 e-mail: havshoj@eidolon.dk

Layout: Mads Havshøj Kristensen

Korrektur: Jannick Raunow

Tryk: Husets trykkeri Århus **Oplag:** 150

Abonnement: Fås som medlem af Eidolon.
Det bliver du ved at kontakte Jannick Raunow på
jannick@eidolon.dk

Kalenderen

19-22/10	Hyggecon www.hyggecon.eidolon.dk
10-12/11	Krikkit Con XIII www.krikkit.dk
17-19/11	Eidolon Juleweekend www.eidolon.dk
2007	-----
1-4/2	Uskyldighedens Melodi www.uskyldighedensmelodi.dk
??-??/2	Knudepunkt 07 www.knudepunkt.org
4-9/4	Fastaval 07 www.sommerscenariet.dk

INDHOLD

Leder	3
Min første gang	4
Destination Nowhere	5
Fallittens rand. En tur til norge	6
Tegneserie	7
ER fonden	8
The making of Østerskov Efterskole	9
Sommerweekend '06	10
Neverwinter Nights review	11
Tunø-Turen	12
Slægtsfejde - opstilling	13
Slægtsfejde	14
At huske Legen	16
Red Huset!	16
Kom med ud og leg	17
Dragonbane	18
Two Cities	20
Haren nummer 30	22
Det Spydige Hjørne	22



www.hareposten.eidolon.dk