

# Harepost n

Nr 37 Marts 2010

**Skal det være sjovt at spille rollespil?**

Stemmen fra Ådalen råber i Haren, side 10

**Danni Rune har været til RUScon**

eller har han nu også det, side 15

**Ligestilling i Rollespil**

Hvad er nu det for noget? Side 3

**Kan de spille rollespil i Tyskland?**

Mads var i Berlin til Mittelpunkt, side 18

**Oliver går på jagt efter godt rollespil**

og han har brugt lang tid på det, side 6

**Skal du spille rollespil til sommer?**

Hareposten giver et par bud på, hvad du skal spille, side 13 og 22

**Jannick kaster et Spyd efter ham selv, har han endelig fået kuk eller hvad?**

Kast dig straks om på det spydige hjørne og find ud af hvad der nu går manden på, side 23





# eidolon

**Redaktør:** Mads Havshøj  
e-mail: haren@eidolon.dk

**Layout:** Mads Havshøj

**Korrektur:** Jannick Raunow, Maria Petersen & Andreas Skovse

**Tryk:** LaserTryk Århus Oplag: 200

**Forside Foto:** Troels Rohde Hansen

**Abonnement:** Fås som medlem af Eidolon.  
Kontakt Jannick på jannick@eidolon.dk

**30/3-4/4 Fastaval 2010**  
[www.fastaval.dk](http://www.fastaval.dk)

**22-25/4 Knutpunkt 2010**  
[www.knutpunkt.se](http://www.knutpunkt.se)

**29/4-2/5 Hope Con 3**  
[www.newhope.dk](http://www.newhope.dk)

**7-9/7 Udskud**  
[www.udskud.dk](http://www.udskud.dk)

**14-17/7 City of Cities**  
[www.cityofcities.dk](http://www.cityofcities.dk)

**19-24/7 Kongens Epilog**  
[www.praedia.dk](http://www.praedia.dk)

**22-25/7 Delirium**  
[www.delirium.mkromann.dk](http://www.delirium.mkromann.dk)

**27-31/7 Mellem Kansler og Krone**  
[www.tempusvivo.forumup.dk](http://www.tempusvivo.forumup.dk)

**27/7-1/8 Pirater ! - Rom & Dukater II**  
[www.pirater2.dk](http://www.pirater2.dk)

**21-24/10 Hyggecon 10**  
[www.hyggecon.eidolon.dk](http://www.hyggecon.eidolon.dk)

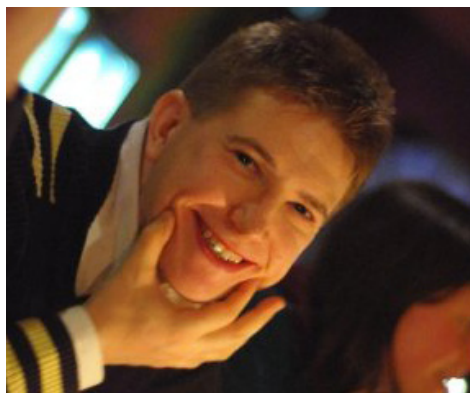
## INDHOLD

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Leder                        | 3  |
| Larp og Ligestilling         | 3  |
| Hvad var det så værd?        | 5  |
| Jagten på det gode rollespil | 6  |
| Krikkit con var igen         | 9  |
| Om Morskab                   | 10 |
| Udskud                       | 13 |
| Tilbage til Bøhlandet        | 15 |
| Mittelpunkt                  | 18 |
| Delirium                     | 22 |
| Det Spydige Hjørne           | 23 |



# Velkommen til ROLLE|SPIL

**Leder**  
**Af Mads Havshøj**



**Så dukkede der et nyt blad op i dansk rollespil, det hedder ROLLE|SPIL og er et gratis blad, betalt af reklamer. Har du ikke fået fat i en kopi, kan du læse mit referat her.**

Det første man ser på forsiden, efter man har kigget på det fine billede af pigerne i panser, er at bladet er gratis. Til sammenligning koster mit årlige abonnement på

LARPzeit ca. 150 kr, men det får jeg også sendt til døren, kan jeg få det med ROLLE|SPIL, Claus? Jeg vil godt betale.

Lederen: Claus siger hej og syntes ikke selv, at det er så tosset. Så hej Claus og tillykke med din redaktørpost på ROLLE|SPIL. Her efter får vi at vide at alting var bedre i '98, henover østerskov efterskole, hvordan man bliver grøn som en Ork til fremtidens røver-slagterhunde som vist nok er sort-elvere eller også roder jeg noget sammen. Det korte af det lange er at det er et udmærket blad som Claus, Anders og Troels har fået kastet sammen og jeg glæder mig til at følge med i det fremover.

Så hvis du er medlem af Eidolon eller bare læser vores blad andet steds, kan du jo glædes over at du nu har mindst dobbelt så mange rollespilsblade at læse end du ple-

jer, ellers kan du bare blive bedre til tysk og læse LARPzeit, som er et supergodt blad.

Hvis du ikke har fået fat i en kopi af ROLLE|SPIL kan det læses på hjemmesiden [www.rollespil.org](http://www.rollespil.org).

Så er der vist ikke så meget andet at sige end god læselyst med Hareposten nummer 37.

## Syntes du om Hareposten?

**Hvorfor så ikke få den tilsendt? Hvordan gør man det spørger du? Det er ret nemt - du sender dit navn, fødselsdag og adresse til [le@eidolon.dk](mailto:le@eidolon.dk) og vups, du er medlem af Eidolon og får tilsendt Hareposten lige til din dør hver gang et nyt nummer udkommer. Det koster kun 150 kr om året. Derudover bliver det også billigere at komme til Hyggecon og alle andre Eidolon arrangementer.**

# Larp og Ligestilling

**Af Jofrid Regitzesdatter**



**I denne artikel vil jeg forsøge at opsummere lidt af den debat der har været om larp og ligestilling, samt give mit bud på hvor den bør føre os hen i fremtiden.**

Debatten om live og ligestilling har indtil nu kørt i to forskellige spor. Folk har diskuteret ud fra konkrete eksempler, og i konkrete situationer som f.eks. debatten om kvindelige riddere til krigslive 6. Andre har diskuteret på et mere abstrakt plan, og prøvet at formulere 1:

hvad larpmiljøets væsentligste ligestillingsproblematikker er, og 2: hvad der bør gøre for at indtænke ligestilling til kommende scenarier. Man kan selvfølgelig ikke adskille det praktiske fra det abstrakte, men for overskuelighedens skyld, er det væsentligt at se dem som to sider af samme problematik, men bestemt som hørende under én bestemt forståelsesramme: tanken om ligestilling i larp som noget ønskværdigt.

Selv har jeg hovedsageligt beskæftiget mig med hvilke problematikker der findes i livemiljøet, og hvad vi kan gøre ved dem. Jeg ser klart ligestilling som en nødvendighed, ikke alene fordi larpmiljøet spejler det omkringliggende samfund og vi er medansvarlige i at arbejde for at alle i samfundet er ligestillede, men også fordi jeg tror at miljøet

bliver væsentligt beriget af at ligestille sine spillere, deltagere og arrangører.

Først vil jeg opridse ét af problemerne larpmiljøet har på ligestillingsfronten. Overordnet spejler miljøet de feministiske problemstillinger, der præger det omgivende samfund. Et af de vigtigste problemer er ideen om at mænd og kvinder er født med forskellige kvaliteter og evner. Indenfor denne tankegang opdrages drenge og piger igennem forskellige aktiviteter og til at kunne forskellige ting. For eksempel tages drengene i børnehaven med udenfor og pigerne sættes til at lave perleplader. Dette problem påvirker larpmiljøet på to forskellige måder. Den første er manglen på kvalificerede kvindelige spillere og arrangører. Når piger ikke opdrages til at lave fysiske udendørsaktiviteter eller støt-



tes i lederroller, vil der også være færre voksne kvinder, der har lyst til at spille og arrangere. Den anden er, at vi ofte tildeler mænd og kvinder roller baseret på en

forestilling om deres medfødte kvaliteter, og dermed diskrimineres der imod spillere eller arrangører, som sagtens kunne løfte en rolle eller ansvarspost, men ikke gives muligheden fordi vi tror de ikke kan på grund af deres køn.

Dette er ikke fordi der er en masse onde mennesker i larpmiljøet, men fordi vi alle er en del af nogle overordnede samfundsstrukturer, der fastholder undertrykkelsen af både mænd og kvinder.

Kvinder i larp oplever dog problemet som mere påtrængende, idet de kvaliteter vi forbinder til kvinddekønnet ofte er nedvurderede i forhold til mændenes. Eksempelvis er der større status i at spille en lederrolle der skaber spil for andre, end at spille den tilfældige bagerkone der bruger scenariet på at lave mad.

De diskussioner der har handlet om ligestilling, har blandt andet behandlet dette problem, og ender som regel med at nogle efterspørger en løsning, så den vil jeg prøve at præsentere. Vi har igennem rollespil et fantastisk medie til at eksperimentere med kønsroller og



**Piger i Panser er et godt tiltag for at få udjævnet kønsforskellene i dansk rollespil, læs mere om dem i ROLLE|SPIL nr.1**

muligheden for at udvikle kompetencer for begge køn. Hvad vi gør i larps er en refleksion af de forestillinger om køn vi er vokset op med, men omvendt kan larp også påvirke hvordan vi ser køn i andre sammenhænge. Derfor er de valg vi træffer om ligestilling i larp vigtige.

Ønsker vi at arbejde med ligestilling i larp, er vi som det første nødt til at ophøre med at "caste" folk i roller på baggrund af deres køn, og i stedet giver roller til dem der ønsker at spille dem. Eksempelvis bør man ikke lave en karakter, der er "dronning", men i stedet lave en

karakter, der er "regent" og lade den mest kvalificerede få rollen. Man er også nødt til at sørge for at fiktionen understøtter at alle kan spille alt. Det vil sige at man ikke skal bygge en fiktion der handler om et patriarkat, og dermed udelukke kvinderne fra væsentligt spil. Det betyder at der er visse fiktioner som man må vælge fra, men for de fleste er det et mindre problem i forhold til at kunne skabe et scenarie, hvor der ikke diskrimineres på baggrund af køn.

Derudover er det nødvendigt at vi i processen med at arrangere scenarier, lave grupper eller designe fiktion indtænker ligestilling. Meget diskrimination finder sted fordi vi ikke er bevidste om konsekvenserne af vores valg, og hvis vi vil ændre praksis, kræver det at man investerer tid til at overveje om man gennem sine valg er med til styrke eller svække ligestillingen.

Ved at vi er begyndt at diskutere ligestilling, er vi allerede nået langt. Der er mange rundt om i miljøet der er opmærksomme på vigtigheden i at tilbyde mænd og kvinder de samme muligheder. Når vi lader mænd og kvinder gøre brug af alle deres kompetencer, spille de roller de vil og bestride de poster de vil, er resultatet at vi opnår mere varierede og mere spændende scenarier, og et miljø hvor alle kan føle at deres indsats bliver værdsat.

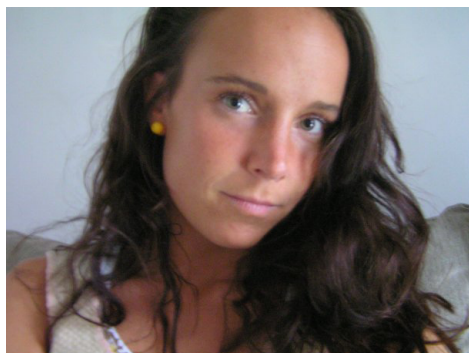


**Skal der så også være ligestilling i DB?**



# Hvad var det så værd?

Af Anna Mindegaard



**Da jeg så et opslag om scenariet "Hvad er du værd", blev jeg spontant interesseret og fanget af ideen om at få lov til at spille en rigtig taber.**

Ideen om min karakter kaldet "uskyldige Ulla", begyndte at tage form. Hun var hjemløs, usøigneret, psykisk syg og dybt religiøs. Efter en voldsom krise i hendes indre-missionske familie, hvor hendes man slog begge hendes børn ihjel, gik Ulla helt ned med flaget.

På trods af at jeg intet kendte til arrangørerne, hverken deres navn eller ry, meldte jeg mig samme dag til scenariet. Jeg lånte filmen, som scenariets ide bygger på, på biblioteket og blev voldsomt skuffet da jeg så den. På trods af Søren Pilmarks ihærdige ondskab tænkte jeg: Fuck, hvad har jeg meldt mig til. Mit mål med scenariet, var at udfordre mig selv som rollespiller og give mig selv lov til at spille tolt ussel.

Fredagens workshop kunne for min skyld godt være sparet væk og i stedet være klaret lørdag formiddag, men enkelte af workshop-øvelserne lørdag var super inspirerende og med til at piske en stemning op.

Alle vi spillere ventede og frøs i gården og rullede os i mudder for at få den helt rigtige patina og beskidthed. Måske var det bevidst af arrangørerne at holde os derude så længe. Måske gav det noget til spillet, måske ødelagde det noget, men jeg syntes at det

var synd at karaktererne fik lov til at møde hinanden i gården i stedet for i buret. Det ville have virket mere intenst pludselig at være spærret inde med fremmede mennesker i stedet for nogen man allerede havde mødt. Med en dåse kattermad i lommen, morgenkåbe, uldne strømper i ekkosandalene, norsk uldhue og hinkestens briller, blev jeg fanget og mine ting blev taget fra mig.

De næste 8 timer føltes som en måned. Undersøgelserne både hos lægen og psykologen, fik mig til at føle at uskyldige Ulla nok skulle overleve. Troede de kunne se at hun ikke bare var en nasse-røv, men en stakkel. Da jeg senere blev spurgt om jeg var organdonor og derpå skudt i brystet, kom det helt bag på mig, men jeg var også lettet. Pga. af de tics jeg havde givet min karakter og de stærke briller, havde jeg hovedpine og fysisk ubehag. Pga. manglende mad og få muligheder for toiletbesøg, gik det op for mig, hvor frihedsberøvende det er at være spærret inde. Jeg havde forstået på Charles at han ønskede et stort pres på spillerne i form af decideret onde vagter og omstændigheder der skulle gøre

det let for os som spillere at overføre vores egen personlige frustration til karakteren. Jeg ville gerne have haft endnu mere pres. Jeg ventede på de scener, han havde lovet os som skulle være "vilde", men de kom aldrig. I hvert fald ikke for mit vedkommende. Og alligevel havde jeg en oplevelse af at være fanget i min egen sindssyge og i onde menneskers varetægt.

Vi var en blandet flok spillere og jeg var dybt imponeret over et par af de yngste spillere, der fuldt og helt levede op til mine ønskede standarder. Jeg beundrer arrangørerne for deres gåpåmod og gode ideer og håber at de med "Hvad er du værd" har fået en masse erfaringer med på vejen. Ideen om at tegne sin karakter til den første workshop var genial, og ideen om at have økonomisk tillid til punkerbørn var idiotisk.

Jeg havde et ønske om at være hende den mærkelige der sked i bukserne til "Hvad er du værd" og fik fame for det. Det lykkedes ikke. Dog håber jeg at de færreste, der var med som spillere, kan høre fader vor uden at sende mig en kærlig tanke.



FOTO: Charles Bo Nielsen

**Så mange tabere på så lidt plads skal man lede længe efter, hvis man ikke tager på en tilfældig dansk con.**



# Jagten på det gode rollespil

af Oliver Nøglebæk



## Den deprimerende vej gennem Olivers kynisme over rollespil.

Dette er min rejse fra ungdommelig naivitet til gammel sur mand. En tur gennem mine oplevelser med folk der tænker og taler rollespil og mine holdninger til det de præsterer i jagten på viden om vores hobby. Jeg er unfair og ubehagelig overfor mine ofre, men så kan de lære at synes noget.

Dengang jeg var ung og naiv rollespiller, var det sådan at man var en god rollespiller, hvis man havde et medfødt talent for det eller havde spillet i mange år, hvilket er en trist besked at få, når man er helt ny og talentløs.

Så blev jeg enig med mig selv om at der måtte være en måde at blive bedre til vores hobby. At det, som med alle andre udfoldelser, måtte være muligt at læse sig klog på eller øve sig i godt rollespil. Desværre var det dengang sådan, at når man spurgte folk hvordan de spillede rollespil, fik man et sært blik og svaret lød at "det gør man da bare". Det var jeg ikke tilfreds med og her følger min odysse ud i rollespilsvisdom.

## Teatertosseri

Det første sted jeg mødte nogen der påstod at lave bedre rollespil, var en bande dramaturger der afholdte workshops i "fastfood stanslavskij" og den slags improvisationsværktøjer med øje for rollespil. Jeg må sige, at jeg aldrig

bliver den store skuespiller, men jeg har kapret en hel del værktøjer fra den verden.

Alle rollespillere kan bruge lektionerne om kropssprog og status til at øge deres signals båndbredde til medspillerne, og man kommer langt med at varme op inden udfoldelsen, som skuespilfolket har for vane. For mig er det største problem, at de værktøjer kræver, at man holder sin bevidsthed på et underholdningsniveau, der går i vejen for indlevelsen i rollen og mange af dem er bygget til komik og overdrivelse, som igen ikke er særlig brugbart til alvorligt spil. Man skal passe på at ens rollespil ikke bliver noget forbandet gøgl og bong, selvom det også er mægtig sjovt.

## Rollespilsbogvældet

Det næste oplagte sted at blive klogere på ting, er at læse nogle bøger om emnet. Der er skrevet adskillige danske bøger om rollespil, men flertallet er for børn og deres mødre, som skal lære at lave dragter, imens far snitter et papsværd til knægten. Jeg kan godt

forstå, at det er sådan. Der er ikke noget marked i at sælge bøger til os voksne rollespillere; vi er en alt for lille bestand. Jeg håber der er nogen der tager mod til sig og rent faktisk skriver en bog til rigtige rollespillere, men det ender sikkert med at jeg skal gøre det selv.

## Intellektuelle knudemænd

Min videre quest efter visdom førte mig en gang til det famøse Knudepunkt: Den fællesnordiske kongres for rollespilsævl. Her kommer dignitarer og akademikere fra alverdens lande for at råbe højest og overbevise de andre om at netop deres fag er bedst egnet til at studere og forbedre rollespil. Imens blærer arrangører fra Sverige, Norge og Finland sig med at netop deres scenarie er det mest nyskabende og innovative nogensinde.

Knudepunkt bryster sig af at være et alvorligt intellektuelt akademisk forum for studier af rigtigt rollespil, altså liverollespil. Desværre betyder det at alle de deltagende er med i en grotesk konkurrence om hvem der har det største ordforråd ud i engelske fagtermer og



**Hvis det gode rollespil er der ude, så lad os da jage det.  
Hvornår er der jagtsæson på rollespil?**



buzzwords. Resultatet er at knudebøgerne er ulæselige monstummer, der tager ti siders ordporno om at levere et simpelt budskab og forelæsningerne er masturbatoriske trylleshows, hvor en fra universiteternes nye præsteskab tryller ævl om til respekt. Knudepunktet svæver rundt i en sky af pseudo intellektuelt vås og mangler kontakt til jordniveau, hvor folk rent faktisk spiller spillene. Det skal siges at knudepunkt er et superbt netværksarrangement og en uovertruffen idé-børs, men der er bare fandens langt derfra til praktisk rollespilkunst og der er en udbredt mangel på interesse for at bygge den bro.

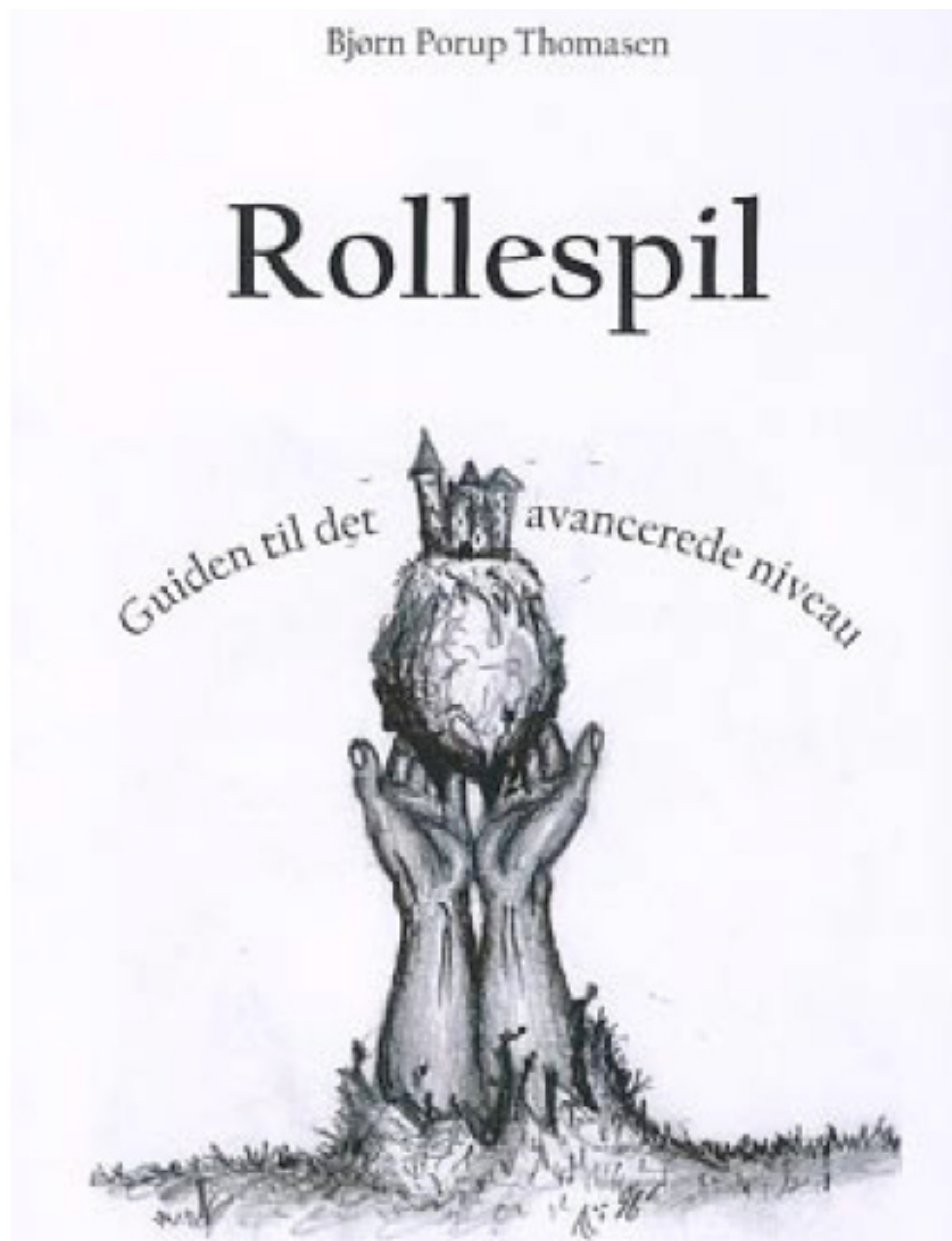
### Turku og den polske skomager

Et af de vildeste resultater af den fællesnordiske vidensudveksling var da finnerne erklærede at verdens navle var i Turku og alle rollespillerne blev enige om at det sande rollespil var det der blev spillet der. Turku-manifestet var en kærlighedserklæring til det indlevende rollespil, hvor det vigtigste til enhver tid er at leve sig ind i sin rolle, uanset hvordan det så ud med historier og plot. Det førte til scenarier, hvor forventningen var at den polske skomager skulle sidde hele spillet og græde i sin tørvehytte, fordi han aldrig kunne lave den perfekte sko og i øvrigt kun kunne tale polsk, selvom spillet foregik på dansk. Sådan et spil har jeg også prøvet; det var lidt ligesom at være emo. Jeg følte samme trang til døden som udfrier mig fra en meningsløs eksistens, men hvad jeg skulle have følt i spillet fandt jeg aldrig ud af.

Indlevelse er vigtigt for rollespillet, men det er kun en ud af mange facetter i hobbyen. Hver gang nogen fremhæver en enkelt del af hobbyen som den bedste, går der lidt tabt i resten.

### Workshopping

Nogen gange kommer man også godt afsted med et mere praktisk udgangspunkt. En af de seneste par års hellige graler for rollespilsarrangørerne har været workshoppene. Her har man kunnet løse alle de problemer der måtte være



**Eidolons helt egen Bjørn har gjort en bog om rollespil. Man kan så være enig eller ej - men han har gjort sig nogle tanker om emnet. Læs anmeldelsen i Hareposten nummer 33.**

mellem spillere, arrangører og roller. En workshop er også en dejlig måde at møde hinanden inden vi tager vores roller på og bliver til orker. Workshoppene giver mulighed for at aftale alle aspekter af spillernes forhold inden spillet og giver arrangørerne mulighed for at vejlede stemninger og opklare tvetydigheder. Her er også rig mulighed for at lege med de dramaturgiske teknikker. Vi har indtil videre set en hel del rigtige gode resultater med workshops og jeg synes det er en god platform for videre værktøjer. Man skal bare passe på man ikke bliver doven med sit arrangørarbejde, hvis man har en workshop til at løse det hele for sig.

### Amerikansk pseudovidenskab

Ovre på den anden side af Atlanten har de den frækhed at spille rollespil helt uden at se på hvad vi laver her i den rigtige verden. Vi ved allesammen godt at dungeons og dragons kommer fra profeten Gyfax, æret være hans minde, men at de også har fundet på andet nyt end 2nd, 3rd, 3rd-and-a-half og 4th ed er ikke så bredt kendt. I Amerika har glade amatører og andre spilskrivere fundet på en masse teori og praksis omkring det gode bordrollespil. De har lavet fine modeller for hvad der sker når vi sætter os ned om terningerne og brugt dem til at designe bordspil der er lige så langt



fra D&D som Ringkøbing er fra den virkelige verden. Desværre er den teoridebat død og borte, manden bag den store model besluttede sig for at han havde ret og alle andre tog fejl og der derfor ikke var mere at snakke om, for slet ikke at sige debattere! Modellen er stadig at finde i sin ufærdige teoriform, men der er ingen der tør arbejde med den, af frygt for skaberens brutale verbale tæsk og vold. De spil der blev konstrueret er utrolig meget sjov og man kan finde mange råd til godt rollespil, og godt rollespilsdesign ikke mindst. Men teoridebatten er tabt og borte, selvom der er livlig debat på fora og lignende er der ingen der får lov til at synes noget som helst, sgu.

### Fastavallens forfattervælde

Danmarks rollespils hjerte er valen. Her mødes vi allesammen og københavnernes kommer allernådigst over og morer sig med os. På Fastaval spilles det ypperste i danske rollespil og hvad vi nu kan stjæle fra andre lande. Her mødes de bedste forfattere og de klogeste teoretikere og synes ting om hinanden. Fastavals højdepunkt er banketten, hvor vi alle hylder forfatterne og deres umådelige geni. Her er der ikke lagt fingre imellem og der er gyldne vade-fugle og stående klapsalver til rollespilssmedene. Jeg synes det er lidt voldsomt hvordan forfatteren er blevet ophøjet; hvad med spillerne der rent faktisk spiller lortet? Hvad med spillederen der har læst sig igennem de sekshundrede siders prosa og poetiske plots i scenariet? Fastaval-scenariet har udviklet sig til en meget specialiseret livsform, hvor det er vigtigere at skrive et smukt skrevet værk, end et godt spil. Jeg synes det er fedt at folk skriver de vilde scenarier, men det æder altså kreativitet fra de andre medskabere i rollespilsprocessen, når man lægger vægten så skævt.

Heldigvis har Fastaval som modvægt en af de bedste rollespilspublikationer i det danske land: Spiller/Spilleder Kompendiet. Her er både kloge teorier og dyrte købte erfaringer skrevet så man kan forstå det og uddelt gratis til del-

tagerne. Her er ingen omsvøb og agenda, bare godt rollespil.

### Og nu: En ny bill!

Sidste år på Fastaval blev verden for altid forandret. Her dukkede for alvor de svenske rollespilsguruer op med deres nye vision for det perfekte rollespil: Jeepform! De har godt nok kørt rundt i det fartøj i mange år, men det er for alvor blevet et internationalt modefænomen på det sidste. Det tog mig lang tid at fatte hvad det fancy ved det fartøj var og det var først da en af guruerne forklarede mig at svensk freeform ikke er en fri form, men at jeepform er det, at det begyndte at give lidt mening. Åbenbart er freeform rollespil i broderlandet meget stringent sat op, så derfor fandt bilentusiasterne på at lave en anden stringent opsætning som kunne være mere fri, altså intensivt semi-live; og hvis man ser bort fra manifest og retorik omkring indholdet (det må kun være socialrealistisk, ellers dør baby!) er der en masse guf at finde. Jeg glæder mig til Jeep manien uddør og folk indser at det bare var en god idé og ikke Den Sande Vej, så vi allesammen kan se lidt kritisk på formen og pille de gode dele ud.

Jeg har været mange steder for at lede efter råd til godt rollespil, men der er endnu ingen der har formået at samle andet end lappeløsninger og kunstfærdige konstruktioner. Jeg synes det er synd for vores hobby at der ikke er nogen samling på tankerne; alle sidder i deres lille hjørne og kæler med kæpheste. Vi kan lære rigtig meget af hinanden, men det kræver at vi finder et fælles grundlag og holder op med at rage efter skyerne med elfenbens-tårne. Der er brug for at vi sætter os til at lave en meningsfuld erfaringsudveksling med et konkret og praktisk udgangspunkt. Først og fremmest må vi til at høre noget mere og ævle noget mindre. Der er ikke behov for at udvide hobbyen og finde på nye territorier før vi har fået en forståelse for det vi er og har. Sun Tzu sagde "hvis ikke man forstår sig selv, har man allerede tabt" eller noget i den dur og det gælder også hvis man vil forstå vores særprægede fritidsinteresse. Vi skal ikke søge svarene ude i andre videnskaber eller bygge manifeste over hvad de andre gør forkert. Vi skal se på hvad vi selv gør der virker og ikke virker.

Sgu, ellers bliver jeg aldrig en god rollespiller.



**Sådan der Oliver, så har du alt du skal bruge til det gode rollespil. Du kan endda være Barbarian med den sjældent brugte D12!!!**

# Krikkit con var igen

Af David Thorhauge



## De små con'er lever igen. Eller det gør Krikkit Con i hvert fald.

En sen nostalgisk aften udviklede sig til en genfødsel af Krikkit Con som Danmarks første open source con. Enhver kan nu finde designskabelonen for Krikkit con på nettet og med kun lille indsats opsætte en ny af slagsen.

Designskabelonen er en power point med alt hvad man skal vide for at afholde og opsætte Krikkit Con. Martin Lindhardt indså hvor let det var og meldte sig som hovedansvarlig. Og vupti: 5. til 7. marts blev Krikkit Con XV: The Brædspil afholdt.

## Hvad er en Krikkit Con så?

Krikkit Con er en lille hyggelig århusiansk con med overvægt af fjoldele scenarier og dejlige brædspil (Krikkit Con har fået specialdispensation fra Dansk Sprognævn til stavningen af brædspil). Maden er som regel af høj standard, og slik og cola er billigt. Der er ingen alkohol på Krikkit Con. Con'en har også en stolt tradition med at lave programmer med svagt overdrevne temaer. I år dublerede programmet som reglerne til et brædspil, som da også blev spillet flittigt på selve connen. Tidligere programmer har været udformet som blandt andet et trading card game, en Sværd & Trolddom bog og et kursuskatalog. Sidstnævnte var lidt i overkanten, da selv scenarieforamtalerne blev omskrevet, så de lignede kurser.

## Hvad mener jeg med fjoldele scenarier?

På Krikkit Con i år spillede jeg Den Fede Dame. Scenariet handlede om at spilpersonerne, som alle hed Flemming, skulle finde "Den Svenske ambassadør", Brian Mik-

kelsen, som i virkeligheden er Fætter BR – Lejetøjskædens vigtigste ansatte (lige efter BR Christianesen – tidligere jægersoldat). Brian Mikkelsen var blevet kidnappet af Lego, der skulle bruge ham til at lave en alliance med Ikea og dermed bygge møbler af små plastikklodser. Efter mødet med over 20 brændende dansende alfer, et magisk skab med pelsfrakker i (der til enhver tid kunne samle gruppen), teleporterende små kinesere på Højbro Plads og Risøforskere (der ville skabe en ny energikilde ved at lade kanelsnegle bevæge sig hurtigt i ring.), fandt man ud af at Per Stig Møller stod bag hele affæren, fordi han altid havde ønsket at være kulturminister.

## Hvad kan man ellers lave?

Krikkit Con er fuld af skøre traditioner. Hvert år bliver et brædspil for eksempel fortolket om til et Live-brædspil. Den mest succesfulde af disse har været Live Space Hulk, som stadig spilles næsten hvert år.

En anden stolt tradition er at næsten halvdelen af deltagerne søndag formiddag spiller Clay'O'Rama. I år var temaet Star Wars, og som det bør være, brugte man meget mere tid og energi på at lave figurerne end på at smadre dem.

Oplev de små con'ers liv.

Kom og besøg con'en næste år.



Det årlige Heltebillede - hvor alle Krikkits venner kigger mod heltepunktet (som var aftalt på forhånd).

## Charm pedel

### 3. level organizer spell.

Charm pedel vil gøre skolen glad for at have ens con på besøg. Skolen mister al mistro til rollespilskongresser på trods af tidligere erfaringer (med f.eks. Fastaval).

Varighed: Et år.

Material components: Maler-tape, en fodbold og en knækket mursten. Material components skal kun bruges første år.



# Om Morskab

Af Morten Greis Petersen



**En artikel<sup>1</sup> med kæpheste om underholdning, gode oplevelser og sociale kontrakter i bræt- og rollespil. Hvor sjovt skal det være at spille bræt- og rollespil, og skal spillene være kedelige for at vi kan more os?**

## Brætspil – hvorfor vi spiller dem

Lad os begynde med morskab i brætspil. Når det gælder brætspil, mener jeg, at vi skal kigge på spillets intention og på den sammenhæng, hvormed vi spiller brætspil. Spiller vi for at more os, eller er det et konkurrencespil, eller er det en kamp for overlevelse? Heldigvis spiller jeg aldrig for overlevelse, og vi kan derfor lægge de spil til siden. Der er en væsentlig forskel på min spillestil, om spillet gælder en uformel konkurrence mellem venner (dvs. spil med vægt på morskab), eller om det er en formel konkurrence med præmier, prestige og andet på spil. Hvordan jeg spiller brætspillet afhænger altså af, hvad der er på spil, men det er langt fra det eneste. Det betyder også noget, om spillet

- er et historiefortællelsespil, hvor balancen mellem spillerne ikke er lige (f.eks. Betrayal at the House on the Hill, hvor man må forvente at havne i versioner, hvor

man ikke har en ærlig chance for at vinde),

- er et taktisk spil uden tilfældighed (typisk skak), med en del tilfældighed (f.eks. Backgammon), med meget tilfældighed (f.eks. Risk), eller alene bygger på tilfældighed, og min handling består alene i at udføre trækket (kaste terninger-spil),

- handler om balance (klods-major, bambolero m.fl.),

- handler om charme og forhandlingsevner (Diplomacy),

- eller handler om huske-evner (Memory, Trivial Pursuit)?

Dertil kommer det, at nogle spil er designet til uformelt hyggespil, og de går ofte i stykker af, at spillerne spiller aggressivt for at vinde, da designerne ikke havde tålt en sådan spillestil – i andre tilfælde er det lige omvendt, og spillet er i virkeligheden kun spændende at spille, så længe alle spillerne gør en aktiv indsats for at vinde. En spilleoplevelse kan blive ødelagt af, at designers intentioner ikke matcher spillernes, og reglerne i spillet tillader spillerne at spille imod intentionerne.

Som en social aktivitet kommer der et aspekt mere ind i spildesignet. Hvornår i spillet er det afgjort hvem, der vinder, eller hvem, der har tabt, og hvor tidligt kan man ryge ud af spillet? Nogle spil lider under, at en eller flere af spillerne meget tidligt i forløbet kan konstatere, at de har tabt, og at deres muligheder nu er a) at lege kingmaker (hvis jeg ikke kan vinde, så kan jeg afgøre vinderen i stedet – hvilket ikke sjældent er imod spildesignet), b) få afsluttet spillet hurtigst muligt (så jeg kan spille et nyt), eller c) komme ud af spillet hurtigst muligt (så jeg kan lave noget andet.).

## Den sociale kontrakt omkring brætspil

Det betyder noget, om vores intentioner er i overensstemmelse med designerens, om hvilke færdigheder, der anvendes i spillet, og hvad der er på spil. De elementer betyder alle noget for spiloplevelsen, men hvordan spiller vi spillet sammen? Mens spillet pakkes ud af æsken, diskuterer vi ikke, hvorvidt man må bryde reglerne eller ej, for det ligger implicit i aftalen mellem os, at det må man ikke (omend enkelte spil har regler for at snyde, f.eks. Illuminati). Det er den tavse del af den sociale kontrakt, men langt fra den eneste del. Hvor lang tid må man f.eks. bruge på at tænke over sit træk? Må man ofre sit spil for at skænke sejren til en anden spiller? - Og her tænker jeg ikke på den spiller, der har tabt, og derfor leger kingmaker, men den spiller, som ikke en gang forsøger at vinde selv, men alene spiller for at skænke sejren til en anden spiller (prøv at spille med nyforelskede). Må man forlade bordet, læse en bog eller se tv, mens man venter på, at det er ens tur? En anden uskik er f.eks. at trække på elementer uden for spillet til at vinde spillet med – f.eks. at beklage sig så meget, at de andre spillere for at slippe for at høre beklagelsen undlader at spille optimalt. Den sociale kontrakt omkring brætspil er ret interessant – og så vidt jeg kan se, langt mindre diskuteret end den er omkring rollespil.

## Underholdende rollespil

Herfra kan vi så hoppe til rollespil. I live-rollespil kan der være perioder, hvor spillet er hårdt, trælst, ubehageligt og/eller kedeligt. Spørgsmålet er nu, hvor står de ting i forhold til underholdende rollespil?

Hvis underholdende alene forstås som morskab, så har vi et problem, men det har vi også med thrillere, gysere, tragedier, dramaer, dokumentarer og mange andre genrer/former, for de er ikke morsomme,

1. Denne artikel er baseret på et blog-indlæg af samme titel fra "Stemmen fra Ådalen", [mgreis.wordpress.com](http://mgreis.wordpress.com)

men de er underholdende. Det er derfor mere væsentligt at tale om den gode oplevelse. Den gode oplevelse i en gyser rummer et element af noget ubehageligt – der skal være en gysen. Det er her naturligvis væsentligt, at der har været en afstemning af forventninger, når jeg forventer en gyser, må det ikke munde ud i en socialrealistisk tragedie, men af og til kan man varsomt lave et mindfuck, og overraske folk – såsom filmene Orkidetyven, Fight Club og Matrix.

Må det være hårdt at spille live-rollespil? Ja, hvis hårdt er spændende. Bidrager det til den gode oplevelse, at det er hårdt? For mange er en aktiv ferie med lange vandreture en god oplevelse, og der er ingen grund til, at den slags ikke kan føjes til rollespilsoplevelsen. For nogle mennesker er en vildmarkstur en gevaldig oplevelse, og koblet med rollespil, så kan det blive en langt bedre oplevelse.

Kedeligt? Der er en grund til, at man klipper i handlingen i film, bøger og andre medier. Live-rollespil og computerrollespil a la WoW er de eneste, der ikke klipper i handlingen, og hvor man får lov at foretage sig lange perioder af kedeligt

spil – men man kan almindeligvis sætte farten i vejret i computer-spil. Jeg tror ikke på, at kedeligt er en del af den gode oplevelse, og jeg mener generelt, at man bør overveje at klippe mere i handlingen i live-scenarier for at komme frem til de spændende øjeblikke. Realtime-spillet er ikke en kvalitet i sig selv, medmindre man aktivt designer rollespillet til at udnytte realtime, og det gør de færreste. I stedet konstrueres nogle teknikker, hvormed at illusionen af spil opretholdes, selv når folk ikke spiller, men sidder og keder sig. Det er en nødløsning, og det kan også blive til en god historie, når man genfortæller den nogen tid senere, og mange oplevelser kan siden genfortæles som gode historier, men der er absolut oplevelser, jeg gerne vil være foruden, selvom de efterfølgende kan fortælles som gode historier. Jeg vil hellere genfortælle et vellykket live-rollespil fyldt med strabadser, end jeg vil genfortælle historier om et mislykket live-scenarie fyldt med trælse stunder. At en dårlig oplevelse kan genfortæles som en god historie efterfølgende, må ikke undskylde eller være grundlaget for trælse oplevelser i rollespil, hverken ved bordet, i vildmarken eller foran

skærmen.

### Glæden ved kværnen: En guide

Diskussionen om det trælse genfindes i andre spil. I World of Warcraft og andre spil, hvor grind er en central del af oplevelsen, bliver det et adelsmærke, at man har kædet sig gennem dele af spillet, og værdien i oplevelsen ligger i den status, man kan påberåbe sig, nemlig at man har gennemgået oplevelsen (lidt a la "dengang jeg var barn ..."), og som ekstra bonus kan man brokke sig over, at nyttilkomne spillere beklager sig over, at det er kedeligt og et tidsspilde (og man er nødt til at brokke sig, for ellers risikerer man, at alt ens besvær lige pludselig ingen værdi har) – men de nyttilkomne spillere har ret. En tilsvarende diskussion findes i en del af old school-debatten<sup>2</sup> blandt bordrollespillere, hvor det bliver et adelsmærke, at man har gennemspillet utallige timers spil og kortlagt hundredevis af tomme rum for et magisk +1 sværd. Levels, magiske ting og andet godt skal være ikke bare hårdt, men trælst tilkæmpet for at det har en værdi. En del af den diskussion er let at forstå: Essensen af argumentet er, at ting, man erhverver sig uden kamp, er uden værdi. De fleste vil nok også synes, at hvis der ikke er nogen udfordringer i deres rollespil, så bliver det kedeligt, men for old school-rollespillere og WoW-hyldende grind-mestre handler det mest om, hvor udfordringen ligger, hvor trælst spillet må være, og hvor underholdende det må være – for old school handler det f.eks. om, at spillerne med omstændeligt spil skal løse udfordringer, hvor det for mig er langt mere interessant at lade spillernes roller træffe svære valg.

### Retten til at være med

I relation til ovennævnte brætspil er der selvfølgelig en ting mere i rollespil. Nemlig spillerens ret til at



FOTO: Troels Rønde-Rasmussen

**Vi spiser kål i den mørke skov...**

2. Old School er en modreaktion til indiebølgen og D&D 4th ed. Det er en tilbagevendende til de allertidligste versioner af D&D, der er fra tiden før AD&D 1st ed. Spillene er blevet let tilgængelige, da det er lovligt at genudgive regelsystemet under andre titler.



være med. Det giver et problem i intrige-spil, da man ikke tidligt i spillet kan være bekendt at forgive en medspillers rolle, og et problem i teen-slashers, hvis der kun er en rolle pr. spiller, for da skal man være varsom med at udrydde spillernes roller med f.eks. en i timen, hvis man ikke har andet at tilbyde spilleren – det er ærgerligt at miste sin karakter inden for den første time af et fem-timersscenarie. Det rejser selvfølgelig spørgsmålet særligt omkring con-scenarier og lignende rollespilsarrangementer: Hvor meget spil er spilleren berettiget til at få? Må jeg eliminere en spillers rolle efter fem minutter i et sekstimers scenarie? Og det er her ikke et spørgsmål om, hvorvidt spillederen kan gribe ind og underkende handlingen enten i eller uden for fiktionen, men om hvorvidt en spiller er berettiget til en vis mængde spil. Tilsvarende kan man også overveje, hvor langt en spiller må gå for at holde sin karakter i spil, og her kommer diskussionen ind på "Rollespil a la Hobbes", hvor det er alles spil mod alle, men det må blive en anden gang.

I rollespil genfinder vi nogle af de samme sociale unoder som i brætspil. Spilleren, der beklager sig over terningernes udfald i et sådant omfang, at spillederen holder igen eller omgør udfaldet, eller nyforelskede, som samarbejder på trods af f.eks. deres karakterers fjendtlighedsindede forhold. Og der er langt flere unoder end disse.

### Er det et spil? Er det et teater?

Herfra springer vi igen, men nu til grænselandet mellem spil og teater, for er rollespil slet ikke et spil? Kigger vi i Knude Punkts-bøgerne<sup>3</sup>, så anvendes en stribe forskellige tilgange til at analysere rollespil – teatervidenskab, litteraturvidenskab, idrætsvidenskab, religionsvidenskab, antropologi m.fl., og fælles for de forskellige teorier er, at de griber fat i hver deres del af elefanten og beskriver større eller mindre dele af bæstet. Er det historiefortælling, teater og ritualer,

3. Kongressen Knudepunkt udgiver hvert år en artikelsamling i bogformat. Disse bøger kan desuden erhverves gratis på nettet som pdf'er.



..og du må ikke være med før du får lov.

er det leg, sport eller spil? Nogle gange forekommer det lettest at besvare spørgsmålet ud fra, hvilken oplevelse vi gerne vil have med rollespillet. Når jeg kigger på JRKs arrangementer for børn, ligner det meget leg, kigger jeg på hardcore, regelnært bordrollespil ligner det konkurrencespil på samme måde som skak er en sportsgren. I nogle rollespil er det de dramaturgiske elementer, dvs. ageren i rollen, som giver den væsentlige oplevelse, og så er vi derhenne, hvor det giver påmindelser til teater, og hvor færdigheder indhentet fra skuespillet er en klar fordel, og andre gange synes det at handle meget om den historie, der enten skabes i fællesskab eller fortælles gennem spilleders scenarie, og de fortællelemæssige kneb fra litteratur, teater, tv, tegneserier og des lige bliver værdifulde. Rollespil kan derved anvendes i retning af leg, sport, spil, fortælling, drama etc. Der er ikke denne eller hin form for spil, der er mere eller mindre rigtig eller forkert. Det handler om hvilket spil, der giver den gode oplevelse.

Fortællingen og spillet – to favoritter

Jeg holder selv meget af to aspekter – nemlig det fortællelemæssige aspekt og af det spillemæssige aspekt. Jeg kan godt lide at

fortælle historier, og jeg holder endnu mere af, at se historierne udfolde sig for øjnene af mig (og derfor spiller jeg både kampagne-spil og indie-spil), og at rumstere rundt med de narrative elementer. Ligeledes finder jeg de spillemæssige elementer spændende – dels fordi de kan kaste spillet i nye og uforudsete retninger, og dels fordi det spillemæssige element er en god måde at sætte ting på spidsen. I brætspil er der samme dramatiske højdepunkter, når et spil afgøres af et terningerul eller en taktisk manøvre, som i et dramatisk øjeblik i rollespil, og den følelsesmæssige værdi, der investeres i spil (og kig på hazardspil for at få et indtryk af omfanget), kan overføres til rollespilsdelen gennem brug af spillemæssige elementer som terninger, og der er derved en forstærkende effekt på rollespillet, da drama og terningslag kan gå op i en samlet helhed. I andre situationer er spilmekanikkerne belejlige værktøjer til at arbejde med rollespil, hvilket ses i mange af de svenske og norske rollespil fra henholdsvis Jeepform og Norwegian Style.

Det kan lyde vanskeligt at have det sjovt, men ikke desto mindre lykkes det igen og igen. En ting er dog sikkert, et spil er ikke bare et spil.

# Udskud

Af Mads Havshøj

**Hareposten syntes at det der Udskud lyder spændende, så vi har ringet til Kåre M. Kjær som er en af de arrangerende kræfter bag Udskud og stillede ham en række skarpe spørgsmål om Udskud**

*Hvad står du for i forbindelse med Udskud?*

Vi laver alle sammen alt muligt, men jeg laver primært koordineringen på tværs af funktionerne, projektstyring, IT og så blander jeg mig mere eller mindre i alting.

*Hvorfor har I valgt at lave udskud og ikke et klassisk sommerscenarie?*

Fordi de klassiske sommerscenarier har sgu været spillet. Når man deltager i dem, så er det det samme scenarie og så føles det tit som om at man har spillet det før. Hvis der f.eks. er et Pleidorf 3 eller et Khypris 5, så har man sgu spillet det og man har nok også prøvet at spille de roller man gerne vil spille. Vi skal have noget, hvor der sker noget mere og det var det, vi syntes der kunne være sjovt ved at lave med Udskud. At eksperimentere lidt med nogle andre typer af roller og samfund og gøre noget, så der ikke er folk, der er biroller til hovedrollerne, men at alle ligesom kan få lov til at være mere i centrum i deres egen historie, så der ikke er en masse der skal spille kokke, tjenere og 2. hjælper fra højre og sådan noget.

*Det er jo en meget erfaren arrangørgruppe I har samlet, men mangler I ikke nogle friske kræfter, der kan komme med de nye spændende indspark?*

Det kunne man selvfølgelig nok sige, men jeg vil sige at erfaring ikke nødvendigvis betyder, at man ikke kan komme med nye friske indspark. Men udover at det



**Johan Hapsburg**

**Profession:** Korrupt lejesvend

**Styrke:** 🐾🐾🐾🐾🐾

**Udholdenhed:** 🐾🐾🐾🐾

**Snilde:** 🐾🐾🐾

**Karisma:** 🐾🐾

**Hurtighed:** 🐾

**Speciel Evne:** Spion!

For de fulde regler se: [www.udskud.dk](http://www.udskud.dk)

**Et eksempel på det kortspil arrangørerne har lavet som PR.**

er nogle gamle kræfter, så er det nogle folk der er nye for mig at arbejde sammen med og det giver en anden dynamik og nye ideer, når det er folk der ikke har prøvet at arbejde sammen før. Alle har prøvet at lave noget før, nogle mere end andre, og det syntes jeg giver en god dynamik.

*Hvorfor har I ikke en arrangør der står for PR? Hvordan skal jeg vide hvem jeg skal ringe til? Regner I med at deltagerne bare kommer af sig selv?*

Fordi vi står alle sammen for PR, så det PR der er, har vi lavet selv. Jeg regner bestemt ikke med at deltagerne bare dukker op. Som du måske har bemærket, så er der ikke noget telefonnummer man kan ringe til på hjemmesiden. Det er fordi vi gerne vil have kontakt pr mail, som vi så lettere kan referere til og se hvad man har aftalt og alle kan være med på hvad der foregår. De fysiske dele af PR materialet er blevet færdig, så vores sjove spillekort og plakater skulle gerne være nået ud til folk rundt omkring.

*Spillet for byboerne og udskud kommer meget til at foregå i byen – hvordan bliver denne by lavet? (prepfab, telte eller fibertext-huse)*

Vi har en ambition om at droppe alt hvad der hedder fibertext, fordi det af praktiske årsager er svært at skaffe fibertext og så vil vi hellere have noget der er pænere. Vores mål er at de få faste bygning der er, bliver prefab. Det skulle være muligt. Hvilke prefab huse det bliver, er stadigvæk en praktisk detalje, som vi arbejder på. Udover prefab kommer byen til at bestå af telte, så det bliver mindre byagtigt og mere "her lå et par tilfældige huse" og så er der nogle, der har slået nogle telte op. Så rammen skulle gerne blive at det er en tilfældig flække nærmere end en mere egentlig by.

*Kommer der ikke til at være en konkurrence mellem de spillere, der spiller gennemrejsende om hvem der kan slippe igennem med mest, tættest på udskud-byen eller med det mindste antal vagter?*

Det er selvfølgelig svært at sige om der udvikler sig sådan nogle konkurrenceelementer, men vi har en relativ fast plan for hvad der skal spilles, så det bliver ikke noget med "nu går I igennem skoven og kommer I igennem uden at blive opdaget, så får I bare en tur til", som om der scores et point. Vi har en tidsplan, som er rimelig detaljeret for hvad NPC'erne skal



spille hvornår og der ligger også deri at der er nogle grupper, der skal byde sig mere til for udskudene end andre grupper. F.eks kan der være en karavane, hvor det er skrevet ind i deres beskrivelse, at hvis de ikke blive overfaldet første gang, så tager de bare en tur til, bare tættere på byen. De folk er jo et underholdende element og hvis de ikke møder udskudene, tror jeg bare de kommer til at kede sig. Så jo flere af dem der bliver mødt og kæmpet med, desto bedre.

*Kommer skoven ikke også til at være fuld af trolde, orker og andre grimme ting som man kan møde?*

Det er farligt at tage ud i skoven. Dem der skal spille gennemrejsende, skal også spille en masse andre ting. Nu vil jeg selvfølgelig ikke røbe alt for meget om hvad der kommer til at ske, men det bliver i hvert fald ikke sikkert at bevæge sig ind i skoven om natten. Men det bliver heller ikke sikkert at vandre rundt på må og få midt om dagen. Man kan komme til at møde alt fra en karavane af ubevæbnede flygtninge til et regiment soldater, som er ordentlig udstyret og trænet, så det kan bestemt være farligt at bevæge sig ud i skoven, ligesom til de mange andre scenarier, der har været de sidste par år.

*Hvis scenariet kommer til at gå som I har håbet på, hvor mange*



## Slagter Sigmund

Profession: Slagter

Styrke:

Udholdenhed:

Snilde:

Karisma:

Hastighed:

Speciel Evne: Flygt!

For de fulde regler se: [www.udskud.dk](http://www.udskud.dk)

*bliver så slået ihjel efter den første aften?*

Det ved jeg ikke. Jeg håber at vi rammer en balance, hvor folk ikke slår hinanden ihjel, men ydmyger hinanden, hvis de besejrer hinanden. Så man kun slår nogen ihjel, når det er virkelig skidt, men kniven skal lige sidde lidt løsere end sædvanligt. Så hvis man har en konflikt, kan det godt være at man skændes, men man trækker også kniven, stikker den anden ned, stjæler hans penge, sparker ham i maven og så er det det. Der er jo ikke nogen grund til at slå ham ihjel som sådan.

*Hvorfor skal man tage til scenariet?*

Man skal tage til scenariet, fordi der kommer til at ske noget hele tiden. Man har meget initiativet selv og griber man det, så bliver der ingen perioder, hvor man sidder og triller tommelfingre og venter på at der sker noget. Der kommer hele tiden nogle gennemrejsende og som gennemrejsende er der hele tiden noget at give sig til. Så fordi der hele tiden skal ske noget og for at holde dampen oppe, har vi har valgt at holde scenariet kort, så alle kan give den fuld gas igennem hele scenariet, så man ikke spille i en uge, hvor man ligger fem af dagene og piller sig i navlen. Så man skal til scenariet for at opleve noget, hvor der sker noget, hvor der er gang i den.

*Så har jeg en opfordring fra arrangørerne af Udskud: Sørg for at melde jer til snart, hvis I vil være med og spille udskud. Arrangørgruppen har snakket med rigtig mange mennesker, der siger de vil med. Så skal du spille med til Udskud, så er det bare om at få samlet en gruppe, få den beskrevet og meldt til, og så kan du godt begynde at glæde dig til sommer!*



## Ulrik van Pommern

Profession: Bæsttilbeder

Styrke:

Udholdenhed:

Snilde:

Karisma:

Hastighed:

Speciel Evne: Desperat!

For de fulde regler se: [www.udskud.dk](http://www.udskud.dk)

# Tilbage til Bøhlandet

Af Danni Rune



**Forleden dag snakkede jeg med en af mine gode venner og der faldt samtalen på noget så smukt som en con, jeg aldrig har været på. Med barndommens forventning i øjnene og med bævende røst spurgte jeg foromtalt ven, "hvad laver man så på Vintersol?". Hvorefter venen svarede "Man drikker bajere... Ligesom på alle andre conner".**

Der slog det mig at manden jo havde ret. Der bliver drukket en hel eventyrlig stor mængde øl på danske conner. Ikke at jeg på nogen måder prøver at starte den debat op igen. For det første fordi jeg ikke har noget imod drikkeriet og for det andet fordi en sådan debat ikke er til at holde ud at høre på.

Men i den stund tillod jeg mig blot at lade tankerne glide tilbage til en simplere tid. En tid hvor dagligdagen bestod af toast, sur kaffe og rollespil i rå mængder. Der er kun såvidt skribenten ved... eller er interesseret i, et sted i landet hvor det stadig foregår således. Det er på RusCon i Ringkøbing.

Så en lang smøre kort. Her kommer min anmeldelse af RusCon 2010.

Dagen kom endelig og jeg tog en taxa ned til rutebilstationen, thi jeg skulle følges med to af mine semi-gode bekendte, der var for nærige eller for bovlamme til at benytte toget. Heldigvis fik jeg dem dog overtalt til at tage Y-bussen, som

er langt mere overlegen end X-bussen. I og med at Y-bussen tilbyder ordentlige toiletforhold og en nintendo i hver sæderyg, så man kan spille Super Mario og Playboy Mansion. I den børnevenlige version naturligvis. Den hvor alle dilere er små slikkepinde og pigerne ikke er særlig gamle... Eller er det den pædofile version...?.

Det var selvfølgelig også ligegyldigt, for jeg brød mig ikke særlig meget om selskabet så jeg rævesov hele vejen. Trist men sandt.

Ja, ja. Frem kom vi. Lede farmand vinter var ikke skredet endnu og hele den elendige pisvinter stemning vi har døjet med den sidste måneds tid, pyntede ikke ligefrem på dette forstadshul, som jeg desværre engang kaldte for mit hjem. Kolde forfrosne og bitre travede vi den lange vej til skolen der som i de sidste mange år har dannet ramme om løjerne. Det skal jo selvfølgelig siges at jeg havde været her før og derfor kendte vejen. Datoen havde jeg fået af en ven og resten af informationen måtte jeg gættet mig til. Søgte man på nettet med de slående ord "RusCon", fandt man først en side der sælger gamle rustne biler. Dernæst et snusket opslag på LIVE forum, der for det første opgiver 2 forskellige datoer og dernæst ikke linker til

nogen åbenbar hjemmeside. Ud over Bjørn og Ulf's afdelings-selv-profileringshelvede, der desværre kun er opdateret med RusCon hjemmesiden fra 2008.

Ja, ja. Kedelige irrelevante detaljer der tydeligvis ikke har noget med historien at gøre.

Hvor om alting er, så ankom vi glade til Connen og fluks kastede jeg mig frådende over den første ledige kiosk-slave og forlangte at blive tjekket ind. Kiosk-slaven mente så ikke at vi gjorde sådan noget her. Jeg kunne jo så berette overfor ham, fra mit ulideligt lange liv i dansk rollespil, at sådan har man altid gjort på RusCon og at han i øvrigt lige kunne finde mig en ansvarlige arrangør jeg kunne råbe af. Det sidste måtte jeg faktisk råbe eftersom kiosk-slaven af ren og skær frækhed havde valgt at forlade samtalen midt i min sætning. Nå, men så er det jo godt at man selv er senior, eller "Avanceret", som en vis forfatter ville udtrykke det. Så jeg tog lige og tjekkede mig selv ind. Nakkede en cola og spankulerede mod sovesalen for at deponere mit grej. Den mission opgav jeg hurtigt derefter. Sovesalen havde på bedste anarkistiske vis, fyldt sig selv med folk og deres lort, uden nogen form for sund fornuft. Efter at have jokket



FOTO: Mads Havshøj

**Da jeg heller ikke var på RUScon, bringer Hareposten istedetfor et billede af clay'o'rama fra Krikkit con. Det er der sku alligevel ingen der opdager**





### Og her et billede fra min ferie på Island

på en pige der hed Karen og væltet en eller andens cocio ud over en sovepose, forlod jeg salen med en ny plan formende i min avancerede og garvede hjerne.

Primadonna som jeg var, havde jeg bestemt mig for at kapre et helt klasselokale for mig selv. Umuligt siger du? Næ, jeg satte såmænd blot et "HelCon LR workshop" skilt på døren og så var den i skabet.

Efter den sædvanlige lange og møjsommelige velkomsttale, var det endelig tid til aftenmad. Dette huskede jeg fra de foregående år som værende et orgie af formidabel dyr mad, da man på denne con ikke får aftenmad. Man er derfor nød til at vade ud i det gudsforladte helvede af en vestjysk by for at finde føde som et andet vildt dyr på en losseplads. Og sådan var det også i år. Alternativet var at æde toasts til man får E-nummer forgiftning, men det følte jeg mig også for overlegen til. Så turen gik til hotellet og til den dejlige bøf. Nårh ja og når man nu var uden for connens grænser så skulle man da være et skarn om man ikke kunne klare en liter øl eller to.

Tilbage på Connen startede den første spilblok... Uden mig, da jeg

var i gang med en drikkeviser sammen med en gammel bekendt. Nå men skidt pyt. Da jeg langt om længe får mit luksuslegeme slæbt tilbage til MIF-Fest... Øh, RusCon, støder jeg ind i ingen ringere end Bjørns lillebror, der af en eller anden grund også var tilstede. "Jamen hvad fanden laver du her", spørger jeg frejdigt i håbet om et fornuftigt svar. Men til trods for min åbne invitation til at redegøre for sin tilstedeværelse, lykkedes det ham kun at få fremstammet et eller andet vagt om at han ikke havde noget bedre at lave og at jeg i øvrigt ikke skulle blande mig. Hvorefter han skred.

Umiddelbart herefter støder jeg ind i Dan, som til lejligheden havde medbragt et nyt brætspil som han mente vi burde prøve. Brætspillet hed Lolland Tychoon, der som navnet antyder, handler om at konstruere et transport imperium på Lolland. I sig selv er dette et dræbende kedeligt koncept fra start og det bliver ikke bedre af at spillet er ment som et pædagogisk værktøj hvor ingen kan tabe. Derfor er alle på samme hold. Hurra Dan. Tak for lort.

Lørdagen gik som forventet. Alle var oppe tidligt fordi ingen havde

drukket dagen før... Bortset fra mig. Så da jeg endelig vælter ud i fælleslokalet, er spilblokken allerede startet. Ingen problem. Jeg snuppede en håndfuld mere eller mindre gratis morgenmad og bragte mit bodega hørmende korpus til lokale 8, hvor jeg svagt erindrede at jeg burde have indfundet mig til mit eneste rollespil i denne omgang.

Jeg fik mig sneget ind i lokalet, næsten uden masteren opdagede det. Fik tilranet mig en karakter og satte mig lynhurtigt ind i situationen. Altså vi var den her flok mercenaries eller politifolk der var på en eller anden opgave hvor vi skulle beskytte eller stjæle et eller andet latterligt. Alt sammen udviklet af en velmenende, men nybagt, naiv 15 årig masters hjerne. Plottet har jeg oplevet en million gange før.

Jeg startede naturligvis ved at pisse mit territorium af og forklarede mine medspillere at jeg af en række årsager var nødsaget til at tage kommandoen over hele operationen, vigtigst af disse at jeg var dem fysisk og psykisk overlegen. Dernæst likviderede jeg spilleren på min højre sides karakter, bare for at slå tingene fast. Resten af scenariet forløb næsten smertefrit og var overstået halvanden time senere, hvilket ikke var et sekund for tidligt.

Alt i alt var det en fremragende con. Muligvis har oplevelsen ændret sig noget siden min tid, men hvad fanden. På en skala fra 15 til 68 hvor 41 er det laveste, giver jeg RusCon en funklende 52'er.

Godt nok var jeg ikke selv tilstede på connen og artiklen her er vel at mærke skrevet ugen før. Men alternativt havde artiklen her handlet om mig der sidder i en sofa og er revnende ligeglad, så lad os bare lade den ligge der.

Men hvor om alting er så har Ulf sikkert lavet en fremragende historisk korrekt beretning et eller andet sted i dette blad. Så må i jo nøjes med den.





# Harlequins fald



# Mittelpunkt

(af Mads Havshøj)



**Herefter følger en kort beretning om min tur til Berlin og Mittelpunkt – Tyskernes svar på Knudepunkt. Planen var simpel: Køre derved onsdag og blive der til mandag – se lidt af Berlin og finde ud af hvad Mittelpunkt er for en størrelse.**

## Onsdag

Turen starter i København ved Sydhavn station, David Thorhauge samles op og afsted det går – der er en færge der skal nås. Det bli-

ver den også, men tisse pause er det ikke blevet til på turen, så det er det første der skal ordnes da vi kommer om bord. Vi tæver rundt på færgen for at finde et herretoilet, der ikke er lukket og efter 10 meget lange minutter lykkes det. Ellers går tiden på færgen med at æde, proviantere øl og køre motorcykel på en spillemaskine (David snød og vandt).

Hjertlig wilkommen zum Deuths-land – die land von schitzlen und saurkraut.

Glad ankommet til dette land taget vi syd over til Berlin og ankommer ca tre timer senere til vores destination: Wanseen jugenherberg – hvor Mittelpunkt skulle afholdes. Det var meget et ungdoms herberg, det var lige så vi følte os gamle (hvilket ikke sker ret tit, når man er så røv barnlige som os to). Vi bliver indkvarteret i en fire-mands stue og håber på at de to sidste pladser ikke bliver fyldt op før fredag, hvor konferencen begynder. Det der først springer i

øjjet er, at man har fælles bad med værelset ved siden af, altså der er en dør ind til badet fra hvert værelse, som kun kan låses inde fra værelserne. Altså skal man i bad kan man ikke låse døren ind til værelset ved siden af, kun blokere det med en bænk som kunne vippe ned, som så blokerer begge døre. Begge døre kunne stadigvæk låses udfra – gav vide hvad brandvæsnen her hjemme ville sige til en sådan ordning.

Efter at have grinet af den sære bad indretning, tager vi ind for at mødes med nogle af dem vi kender på forhånd. Det er tale om Larson (D), Klaus Kann (D) og Pervilla (SF). De befinder sig hos Fabian, som er en af hovedarrangørerne (også fra D, sjovt nok). Her er de ved at drikke sig igennem Pervillas medbragte finske spruthelvede af mærkelighed - her kan især nævnes jelluvina - som er finnerne svar på Cognac - lavet af importerede cognac essens, karamel og vodka. Jeg smagte ikke på det, da det var mig der kørte, men jeg kan tydeligt huske ansigtsudtrykket på både David og de andre. Det har sikkert smagt... fint, og så var smagen meget bedre, hvis man blandede det op i cola, ja så var det som Larson sagde, næsten drikbart. Det blev sent og vi tog tilbage til Wansee.

## Torsdag "a short week in Berlin"

Torsdag var det planen at vi skulle se lidt af Berlin og have planlagt at mødes med de andre fra dagen før omkring kl 10. Vi skulle på Bunkertur. Da klokken blev et godt stykke over ti, fik vi endelig fat i Larson, som fortalte at de ikke kom, de skulle sove noget mere. Så David og jeg tog selv på tyskguidet tur i en af Berlins bunkere fra 2. verdenskrig. Vi startede med at minde hinanden om at Nazi-jokes ikke længere var kosher som de havde været det aftenen før. Tyskerne (de almindelige tyskere, ikke de fleste rollespillere) er nemlig stadigvæk meget flove over at



**Det var en hård start på en lang weekend i Berlin, især for David, da jeg kørte og kunne sige nej til det finske sprut.**



de tabte krigen... eller noget. De ser i hvert fald meget mærkelige ud i hovedet, hvis man snakker om krigen.

Bunkerturen starter med at guiden fortæller at bunkeren er fra 1895, altså ikke fra 2. verdenskrig – skuffet! Men at den havde været brugt under krigen til at gemme Berlins borgere væk under flyangreb uden at de vidste at der kun var 70 cm beton over deres hovedet og ikke de 120 cm beton, som man på den tid mente var nok til at modstå et direkte hit. Ellers dappede vi rundt i undergrunden og eneste anden brugbar fact, der kom frem, var at tyskerne havde opfundet den selvlysende maling – så selv om man slukkede alt lyset, kunne man stadig nemt se noget, da væggene var smurt ind i stadsset. Den søde guide sagde også at man ikke skulle slikke på sine hænder, hvis man havde rørt ved væggene – hvorfor dog ikke det?



FOTO: Mads Havshøj

### Det var rocker koldt i Berlin - her med David foran floden Spree som løber igennem Berlin

En selvlysende tunge lyder da som en fed ide.

Efter bunkeren mødtes vi med de

andre som endelig var kommet op og vi tog ud til Berlins friluftsbad som om vinteren var overdækket og havde ægte "dry finish sauna", hvor vores finne blev skældt ud af bademesteren, fordi han ikke vidste hvordan man skulle opføre sig i en sauna. WTF? Mikko kunne slet ikke holde op med at grine, mens han fik sagt til os andre "there is no such thing as a dry finish sauna – stupid Germans".

Aftenen foregik på en cafe i indre Berlin sammen med en del Tyske rollespillere, nogle som vi kendte på forhånd og nogle enkelte helt nye ukendte ansigter.

### Fredag

Vi stod forholdsvis tidligt op for at tage den lange vej ind til Berlin for at få byens bedste curry-wurst, som tømmermandsmad. Ikke at vi havde tømmermænd, men skal man så skal man. Denne øvelse tog tre timer med at tage S-Bahnen ind til byen, finde det rette sted, finde de andre, spise og tage tilbage til Wansee, så vi var der til klokken 14, hvor løjerne startede. Vi var så "heldige" at få to andre danskere som værelseskammerater, nemlig Troels Palm og Claus Raaasted. Hvorfor det var "heldigt", kan du læse om senere.



FOTO: Mads Havshøj

**Den famøse dør til badet og døren til værelset ved siden af, som ikke kunne låses fra vores side - en rigtig brandfælde.**





FOTO: Thomas Christophel

**Det fine kort over de tyske rollespil lande, som blev solgt på auktion for lidt over 100 Euro**

### Selve kongressen

Mit fredagsprogram var ret begrænset, da de fleste deltagere skulle til en generalforsamling i den store tyske Mittelländer fantasy kampagne. Jeg gik til et foredrag "LARP in Germany", som var en kort gennemgang af rollespillet i Tyskland. Det som jeg ikke vidste i forvejen (pga. artiklen i Hareposten i sidste nummer) var at næsten alt fantasy rollespil i Tyskland kører i deres Mittelländer verden, hvor hver lokal kampagne er et land i en fælles verden og der er et kort over hvor de ligger. En anden ting, der kom bag på mig, var at næsten alle tyskere spiller den samme karakter her gang de spiller, lige meget om det er til deres lokale kampagne eller når de tager til sommerscenarier. Dette skyldes at de bygger deres karakter efter et af to sæt regler, hvor de med point/XP køber en karakter og denne bliver så sejere jo længere man spiller.

Fredag aften endte med sjov i barren og da vi endelig gik i seng, meget sent, brød der en pude kamp ud på vores værelse. Det var mægtig sjovt indtil Troels valgte at bruge en stol som pude. AV! Så blev han også straffet på ordentligt vis ved at vi tre andre gangede op på ham og så var den pude kamp ligesom slut.

### Lørdag

Ja, det kan jo nok ikke rigtigt komme bag på nogen, men vi nåede ikke helt morgenmaden...

Lørdagens program bød på følgende: The Big Taboo: Larp und Nazis. Som var en god gennemgang af dette følsomme emne i Tyskland (her kan man igen med fordel lige læse Karsten artikel om Larp i Tyskland fra sidste nummer). Efter foredraget fortsatte diskussionen i timer bagefter. Det var lidt for me-

get til mig, så jeg gik til et andet foredrag: Violence prevention and LARP, som handlede om hvordan man kunne bruge rollespil som værktøj til at lære voldelige børn og unge, om hvordan man begår sig overfor andre mennesker, ved at vise at deres handlinger kan have konsekvenser uden at de oplever nederlag. Og så ungerne kunne få afløb for noget af deres indestængte energi ved at tæve hinanden med buffervåben, igen uden at taberen taber ansigt. Det lyder jo alt sammen meget godt, men problemet er, at i Tyskland er undervisning og pædagogik, som bruger vold eller vold lignende virkemidler, ikke velanset, så det er meget svært at få lov til at køre disse forløb, selv om man har meget gode resultater at vise frem.

Aftensmaden så rigtig kedelig ud, så vi var en flok der gik på Burger King. Der bliver man jo som bekendt ikke mæt; man får bare maven fyldt med dårlig mad, så man kan klare sig til næste gang man skal spise.

Efter aftensmaden så jeg en foredrag om "Foto in larp". Her gennemgik fotografen hvordan man tager billeder i rollespil, så man stadigvæk selv får noget ud af spillet, ikke er i vejen når man



FOTO: Petri Leinonen

**Larsen og Alex snakker om vold og små børn, det er godt.**





FOTO: Mads Havshøj

**Kongressen er slut og alle står i hall'en og tager afsked  
- vi ses i Stockholm bliver der sagt igen og igen.**

tager billederne og hvilket udstyr han syntes man skulle bruge til en sådan opgave.

punkt hen af de små timer, blev samtalen mere og mere dum, men det er jo sådan det går.

Lørdag aften endte, ikke overraskende, i fest og hygge. Den var denne aften jeg fik snakket med flest af de tyske rollespillere, for at nå at få så meget med hjem som muligt. Men på et eller andet tids-

**Søndag**

Sov så længe vi kunne - vi skulle være ude af værelset kl 10. Det kom vi også - lige nøjagtigt. Derefter en stor flok der tog på Burger King for at spise morgenmad.

Dårlig plan - jeg havde det dårligt og fik fyldt maven med dårlig mad. Det var starten på en dårlig formiddag.

Herefter deltes vi - Claus og Trols tog til station for at tage et tog hjem - David tog ind til Berlin for mødes med en ven, Pervillá, og jeg tog hjem til Fabian for at sove noget mere. Jeg sov en halv time, Pervilla en del mere. Fandt en S-bahn station og tog toget ind til midtbyen, hvor jeg hooked op med Petri (endnu en finne) efter aftale, vi skulle se et bestemt museum med ting fra Babylon og andre gamle græske byer.

Petri skulle nå en flyver klokken 19.00, så efter museet tog han et tog ud af byen mod lufthavnen og jeg fandt David og Pervilla, som jeg spise aftensmad med, hvorefter David og jeg kørte hjem. Alt i alt en rigtig god tur og jeg kan nemt anbefale at tage til Mittelpunkt, hvis du skulle gå med de tanker.



FOTO: Mads Havshøj

**De gale tyskere havde taget dette tempel ned og med hjem for at sætte det op i dette museum, som om det var Lego.**



FOTO: Mads Havshøj

**Tak for pudekamp, og Troels, lær hvad en pude er!!!**



# Delirium

## Tyvjældet fra hjemmesiden

**Delirium er et scenarie om kærlighed og sindssyge. Hareposten kigger lidt nærmere på den sindssyge.**

Du skal sammen med en partner spille en abstraktion over et parforhold, iscenesat som terapi og almindelig dannelse på en anstalt for selvforksyldt delirium. Det er vores præmis, at den sindslidende ikke selv sig selv som sindssyg, og som sådan vil du ikke spille syg. Dog, i mødet med scenografien, din tidsopfattelse og ansatte på anstalten, er det vores håb, at du bliver i tvivl, om du er helt rask. Scenografien er fragmenteret og til tider surrealistisk. Tiden bevæger sig ukronologisk igennem døgnets rutiner, og behandlingspersonalet vil udfordre din virkelighedsopfattelse med deres objektive sandhed.

To adskilte fløje på en sindssygeanstalt, isolation fra din elskede, et brud og en sammensmeltning, en realisering af en drøm, en udfordring af det etablerede og en endelig beslutning, danner rammen om dit ophold i Delirium. Når spillet slutter, vil I have udforsket alle forholdets faser og måske fundet den eneste ene, fulgt eller brudt normer, blevet forladt eller have fortrudt - Vi håber at det bliver en stor oplevelse for alle deltagere.

Når alt har mening, oplever vi bedre. Når alt bliver tydet, spiller vi mere. Vi arbejder med en high Resolution spilideologi. Mængden af kommunikation er altafgørende. Jo mere desto bedre, for meget information er aldrig nok - det er målet. Vi ønsker ikke at forklaringer og bevæggrunde. Vi ønsker mønstre og kanaler. Jo mere analyse, der overlades til modtager, desto bedre. Hvis vi opnår det, vil alt være spil - og det, der ikke er, vil stadig blive opfattet som rollespil af de andre deltagere!

Der er blot formen, anstalten skal meget mere end det.

I mødet mellem kærlighedens kaotiske liv og behandlingens formynderiske normer vil der opstå en kamp. For man skal være forelsket for at beskrive kærlighed, og kun den sindssyge forstår sin egen galskab. Det skal intet system, hverken socialt eller kulturelt, belære dig om. Så hvor meget vil du kæmpe for din virkelighedsopfattelse, og hvad vil du ofre for at få det parforhold - i den form - du ønsker?

...det er det, du skal spille til Delirium.

Til Delirium vil scenografien være en aktiv medspiller i konflikten mellem vrang og virkelighed.

Vi spiller i den enorme Viborg Tinghal. Her er 44 x 28 meters gulv vores legeplads. Fra loftet vil afviklerne med teaterlys kunne åbne og lukke arketyperiske hospitalsområder i fragmenterede lysøer fortabt i et have af mørke. Bevægelsen ind og ud af områderne og selve rejsen i mørket illustrerer bevægelsen ind og ud af bevidsthed for patienterne.

Vi ønsker, at deltagerne taber tids-

fornemmelsen og kun forholder sig til det ukronologiske aktivitetsur. Viserne bevæger sig tilfældigt, og rutinerne på anstalten vil følge hinanden uden et åbenlyst system, men afviklet i trit med spillets intensitet.

Endelig vil enkelte rekvisitter repræsentere individuelle vrangforstillinger. Røde objekter i scenografien vil give deltagerne mulighed for at forudsige sindssygens frustrationer. En supperske med huller i, en lille dukkedyne i stedet for en normal til middagsluren, eller en pille på størrelse med en tennisbold.

Som spiller skal du forholde dig til alle tre elementer som udtryk for din vrangforstilling og sindssyge. Du skal altså ikke spille sindssyg, det vil scenografien gøre dig helt af sig selv. For dig er bevægelsen ind og ud af lys et udtryk for tab af klarsind. For dig bevæger tiden sig kronologisk, selvom scenerne springer frem og tilbage i tiden. For dig er den store røde pille virkelig uspiselig, selvom sygeplejersken siger, det kun foregår i dit hoved.

[delirium.mkromann.dk](http://delirium.mkromann.dk)

**Galskab**  
**Oprør**  
**Kærlighed**

22-25. Juli

Delirium





## Spydige Frans Jannick Raunow



Det er kraftedeme noget bøvl. Et halvt år med delvis arbejdsløshed og som resultat en fuldstændig udbombet kassekredit. Så vender skuden, et nyt år, der er faste månedslønninger at se frem til igen, men ferie og fritid er pludselig blevet en mangelvare og det blødende bankunderskud retter sig altså ikke op igen sådan lige med det første. Et halvt år kan gøre det, men indtil da er mit telefonnummer vist stadig på speed dial hos min bankrådgiver, min revisor og finansministeren. For blot et år siden var både tid og penge en overskudsvare. Så forsvandt pengene. Og nu er begge dele væk. I al den tid er der ingen der har budt på noget virkelig interessant rollespilmæssigt. Fastaval, Knudepunkt og Hyggecon er altid godt, men scenariemæssigt er der fusenfiseme langt imellem langt imellem snapsene.

Så en dag slår jeg op for min computer og ser: Delirium. Drengene bag Totem og System Danmarc er i gang med at gøre det igen. Scenariet som jeg ved at jeg for evigt

ville fortryde bitterligt hvis jeg ikke deltog i. Som sædvanligt stiller de meget høje krav til deres spillere. Hvilket jeg netop selv prædiker at scenariearrangører skal holde op med at være så fandens bange for.

1500 kr., 2 obligatoriske weekend-workshops og 5 dages scenarie (inkl. pre-, post-, de- og introbriefing). Og første betalingsfrist er i øvrigt allerede d. 6/4. Nååh ja...og så kan man ikke tilmelde sig individuelt. Man skal tilmelde sig sammen med en partner. Og her gælder det jo så om først at finde en dygtig medspiller af det modsatte køn, som man gerne vil benytte en unik chance for at få noget mega fedt spil sammen med. For helvede... Jeg hader når jeg hader at folk laver lige præcis det jeg gerne vil have.

Arrangørerne bag årets Knudepunkt har naturligvis også lige syntes at de skulle hæve indsatsen. Pludselig koster det 1200 kr.<sup>1</sup> at deltage!!! Ja, og så har de jo så lavet sådan en rigtig svenskersocialistisk ordning, hvor man kan nøjes med at betale 800 kroner, hvis man selv synes man er arbejdsløs, studerende og fattig. HVAD HELVEDE ER NU DET FOR NOGET?!?!?!? Hvis jeg SYNES

jeg er fattig, så er det bare helt fint?!?!?!? Og det synes jeg måske nok trods alt ikke helt at jeg kan tillade mig at sige jeg er...sgu ikke med min nye månedsløn...men det er fandme ikke ensbetydende med at bankrådgiveren, revisoren og finansministeren gir en SKID for svenskens socialistiske rundkredsmodel for hvordan helvede de skal trække god dansk valutakraft ud af vores tyndslidte og liberalt gennemkneppede betalingsbalance! Fy fan!!! ØV!!! Det er fæcespu-leme klamt! Hvorfor brokker jeg mig overhovedet over sådan noget ligegyldigt lort?!? Magen til småborgeligt selvtilstrækkeligt lortepis har jeg edderrådsmende sjældent skulle ligge øre til! SÅ HOLD DOG MIN KÆFT!!!

I det mindste kan jeg da synes at det er for dåååårligt at de pludseligt har fundet på at det skal være obligatorisk at stå for en eller anden aktivitet for at kunne deltage på Knudepunkt. Jeg er selv en af dem der flittigt har haft workshops med, som jeg har afholdt...men jeg gider sgudda ikke udgyde kreativt livsblod fordi jeg lige pludselig skal! Det er da kun interessant at deltage i mine arrangementer, hvis jeg selv har driften og motivationen til at lave det...simpelthen fordi jeg ikke kan lade være. Hvad sjov er der i at udvande kvaliteten ved at folk uden hverken lyst, evner eller noget på hjerte skal arrangere aktiviteter på Knudepunkt? Jeg tror sgu jeg vælger at være lillepigekontrær og helt aktivt lave noget muggent lort, som hverken jeg selv eller deltagerne giver en skid for. Når så jeg kommer tilbage til baren, kan jeg jo altid bestille en tredobbelt absinth med sødmælk og fire isterninger og kalde min aktivitet for neoimpressionistisk provokunst. De bliver sgu vilde med det de splataber..

/Spyd

<sup>1</sup>Ok ok... **Svenske matadorpenge...så reelt kun 900 danske dollars...men hold nu op! Det er da meget federe at brokke sig over et kunstigt højt og urimeligt beløb! Virkeligheden har alligevel aldrig været specielt interessant ;-)**



# Hyggecon

**Så begynder planlægningen af årets Hyggecon.**

**Har du idéer til hvordan vi kan forbedre Hyggecon, har du lyst til at lave noget eller synes du bare vi er overdejlige? Så kom og vær med.**

**Vi skal arrangere og lave pynt til årets fantastiske tema: Steampunk**

**Men først og fremmest skal vi hygge os og feste.**

**Kontakt David på 21 42 22 42 eller på [hyggemester@eidolon.dk](mailto:hyggemester@eidolon.dk) og få fripas til Hyggefester med formøde.**

Hyggecon arrangeres af Eidolon.  
21. - 24. Oktober På Østerskov Efterskole