

ORRORA

MAGASIN OG PROGRAM

5. ÅRGANG

2001: A DISCO ODDYSSEY



ODDER, 23. - 27. MAJ, 2001



Hygge ved ORKONs afsluttende grisefest i 2000.

Føroord:

VI vil noget MED ORKON

Af Morten Juul

Rollespilkongresser er ikke et nyt fænomen - de er blevet afviklet jævnligt de seneste 15 år. Med så mange år på bagen skulle man tro, at kongresser så er en varieret størrelse med hensyn til form, stil og indhold. Sådan er det desværre ikke.

Næsten uanset hvor man tager hen i landet, sørger arrangørerne pligtskyldigt for, at kongressen tilbyder den sædvanlige stime af aktiviteter. Der skal være et antal scenarier, et antal brætspil og et antal live-scenarier. Og så skal der jo også være den obligatoriske kortturnering.

Sådan gider vi ikke lave kongres.

For os er det vigtigt at lave noget, vi alle kan stå inde for som arrangører. Derfor har vi taget konsekvensen og satset på de elementer, vi selv synes er gode og spændende.

Vi vil gerne give spillerum til nye former for rollespil. Derfor præsenterer vi sammen med Natural Born Holmers novellescenarier og forberedelsesblokke, og vi introducerer priser for de bedste scenarier, vurderet ud fra juryens egne, subjektive kriterier.

Vi vil gerne fordybe os mere i vores hobby og snakke om, hvad vi laver, og hvor vi er på vej hen. Derfor har vi allieret os

med Sleipner for at præsentere en bred vifte af debatter, foredrag og workshops om emner relateret til rollespil og rollespilmiljøet i Danmark.

Vi vil gerne præsentere et program, der har længere levetid og er mere brugbart end en standard kongresfolder. Derfor har vi valgt at lave et kombineret magasin og program, hvor der er plads til de artikler og reportager, vi synes er spændende.

Vi vil gerne kunne hygge os og slappe af i uformelle og underholdende rammer. Derfor kæder vi hele kongressen sammen med et disco-tema, hvor vi rigtig kan få lov til at klæde os fjollet ud og more os.

Vi vil gerne have et arrangement, hvor vi som arrangører har tid og overskud til at snakke med og hjælpe deltagerne. Derfor lægger vi i organisationen af kongressen vægt på at undgå stress og afsætte fritid under afviklingen til at være sammen med deltagerne.

Vi vil noget med ORKON, og vi håber og tror på, at det skinner igennem, så du får en god kongresoplevelse ud over det sædvanlige.

MAGASIN

Tema:

2001: A disco-odyssey..... 4

Inspiration:

Lav et disco-outfit.....5

Anmeldelse:

Odder er et underligt sted.....6

Novellescenariet:

En helt ny rollespilsoplevelse.....8

Scenarietips:

Skriv og bliv forstået.....10

Teori:

Socialisering af rollespilleren.....11

Foreningsmappen:

En håndbog for spilforeninger.....14

ORKON-traditionen:

Rocky Horror Kim Skov Show.....15

PROGRAM

Oversigt:

Alt det praktiske.....16

Foromtaler:

Oplæg, debatter og workshops....20

Foromtaler:

Novellescenarier.....23

Foromtaler:

Fuldtidsscenarier.....24

Foromtaler:

Live, figurspil og kortspil.....26

Rejsevejledning:

Sådan finder du vej.....27

**Hovedarrangører:**

Søren Høper, Vestre Ringgade 176, 3. tv., 8000 Århus C, 22308431, soeren@orkon.dk [generel info, café]

Morten Juul, Nyborggade 6, 4. tv., 8000 Århus C, 23455244, morten@orkon.dk [spilflade, program, www]

Klaus Dhiin, Vestergade 15 Y 2, 8660 Skanderborg, 22110033, klaus@orkon.dk [pr, bar, morgenmad]

Morten Pedersen, Mindet 11, 8660 Skanderborg, 87930092, bebs@orkon.dk [tilmelding, holdfordeling, it]

Medarrangører:

Maria Heel, 28580829, maria@orkon.dk [koncept]

Louise Kusk, 28580642, louise@orkon.dk [koncept]

Frederik Berg-Olsen (Natural Born Holmers), 33257145, fbo@stud.hum.ku.dk [novellescenarier]

Ulrik Lehrskov (Sleipner), ulrik@sleipner.dk [oplæg, debatter, workshops]

Jakob Bavnhøj (Sputnik), 86189936, jakob@sleipner.dk [aftensmad, bar]

Jacob Kjeldahl, jacob@kjeldahl.dk [teknik, biograf]

Brian Nørskov Nielsen, noerskov@hotmail.com [rengøring]

Christian B. L. Sørensen (Tournament Travellers), 28151772 [figurspil]

Forside:

Foto og layout: Per Seyffart

Model: Molly

Tryk: Lavpris Trykkeriet, Århus

Indmad:

Fotos: Morten Pedersen m.fl.

Layout: Morten Juul

Tryk: Huset, Århus

Oplag:

600 eksemplarer

2001: A

disco

ODYSSEY

Anmelderne hader den. Publikum elsker den. Det drypper på danseskolerne. Stormer over diskotekerne. Had den eller elsker den, men du kan ikke undgå den - discoen. Du kan ligeså godt gøre klar til renselsesbadet med det samme. Smid sokkerne og dyp tæerne i disco. De piskende rytmer, robuste drenge og sexede kvinder står parat med en oplevelse, du aldrig vil glemme.

■■■ Verden er gået amok. I disco. Verden er gået helt og aldeles agurk i disco. Du kan rejse til en hvilken som helst by, der ikke ligefrem kun består af lerklinede hytter, og du vil kunne finde et diskotek. Du kan træde ind gennem døren - og uanset om du er i Sydamerika, Indonesien, Houston i USA eller Sydney, Australien, kan du være sikker på at høre en disc jockey, der kæfter op bag sin pult, fyrrer en bredside af og massevis af unge, dem, der er smarte, og dem, der gerne vil være det, glider ud på dansegulvet, hvor de som mini-Travolta'er med kuglelejer i hofterne fungerer som musikkens visuelle forlængelse, giver dens rytme kropsligt udtryk - og måske lirer lidt privat og tænker på, at pigen/fyren vil man godt bagefter hjem og have det rart med. Verden er gået amok i disco. Hvis de har en tragtkammmofon i en afrikansk landsby, kan du være nogenlunde sikker på, at der er en kvik ung fyr, der foreslår, man skal lave et diskotek. Verden er gået så meget amok i disco, at disco ikke

afdeling disco, ty og funk-re skal v til. Verr den græ at skal sikform så vil c lade d skønt tante drenge strøm. guf for har sp musika musik 60'erne og hast pool-bv sisco Rhyth rock. helt v coen. - kethed sens n anmel skrev rockjo bogen senere verede manus ve til ver«.

En k kede

Nu st mods musik uden går r. Du ka stjern : disco-s me fra Frankr Mexic døven. rock k Beatle. verpo syre-re Men noget nati. En disco Mor and tysk fran I st dem ske nere år, b sik i stri, i

Af Morten Juul

Disco. En smagløs 70'er musikgenre, der for længst er uddød. Hvorfor så i alverden vælge netop det som tema for ORKON 2001.

Disco var underholdning, men det var i lige så høj grad en anledning til at slippe løs fra hverdagens trivialiteter. Med disco fulgte fest og farver, høj musik og vilde frisurer.

Det er lige præcis, hvad vi vil bruge temaet til på ORKON. Afslapning, fest, pusterum mellem de mere krævende og

engagerende aktiviteter. En mulighed for rigtigt at slå os løs.

Vi har indrettet baren som et ægte 70'er diskotek med lysshow og spejlkugle, og Sputnik stiller med et discovant barpersonale og dj. Vi åbner dog først sluserne for det helt store brag af et party, når vi afslutter ORKON med den fantastiske grisefest. Det bliver til gengæld også stort.

Glæd jer!



INSPIRATION:

LAV ET DISCO- outfit

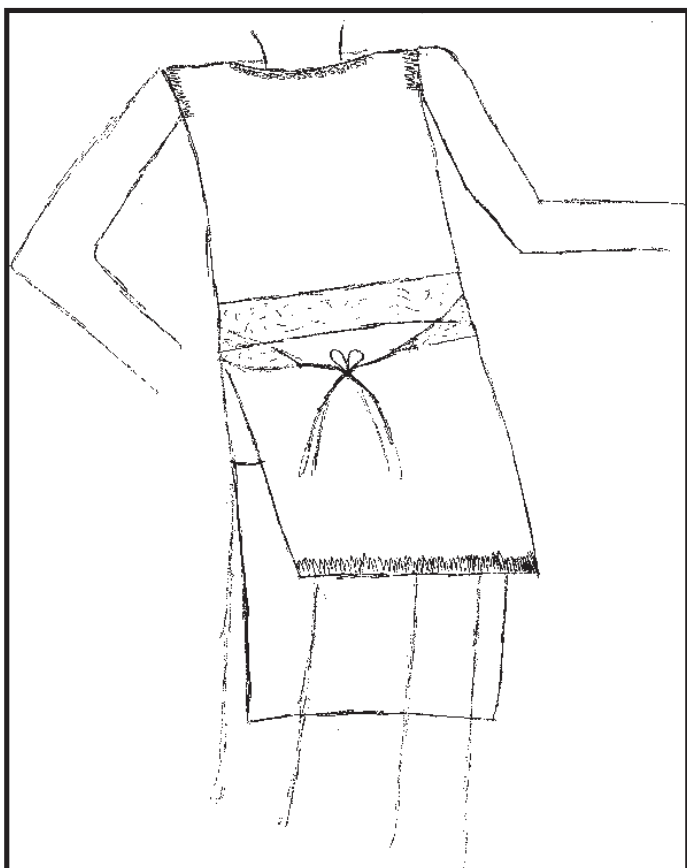
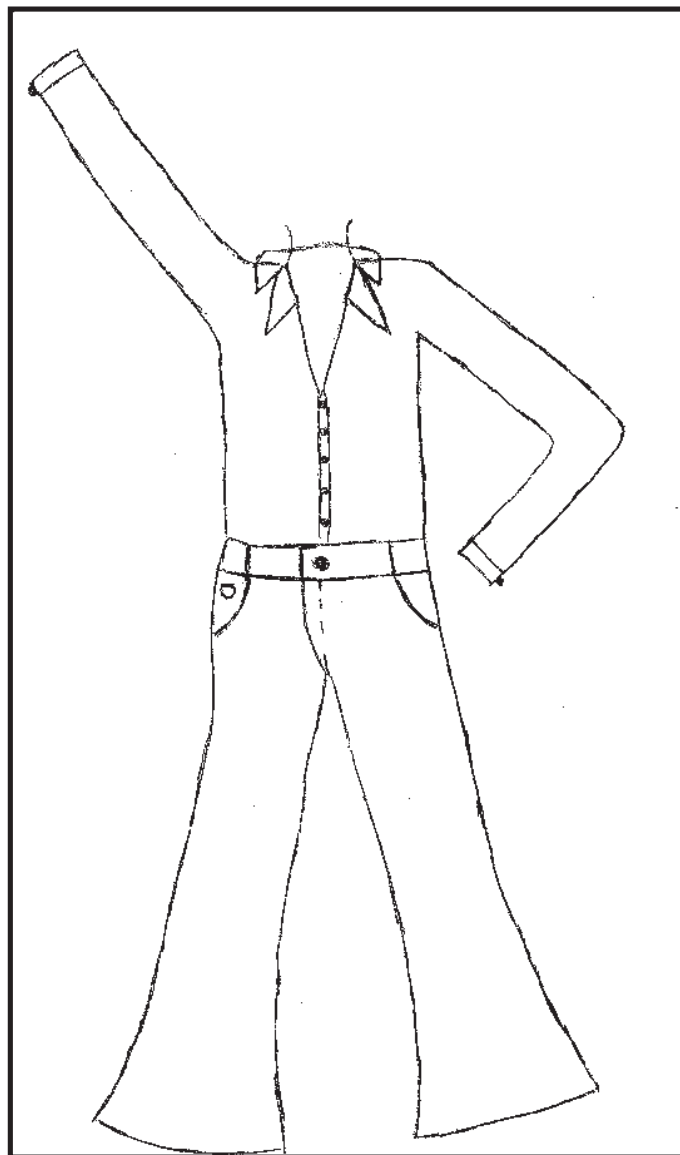
Tekst og tegninger: Maria Heel

Til mænd

Det vilde disco gå-i-byen-tøj var inspireret af stjerner som Bee Gees, Andy Gibb, John Travolta og dem, der nu ellers var fremme i slutningen af 70'erne og begyndelsen af 80'erne.

Tøjet bestod af:

- Tætsiddende skjorter med store flipper, knappet op til under brystet (så man kunne se "måtten") og nogle gange i let gennem-sigtigt stof.
- Bukser, der sad tæt ind til benene med en smule vidde for neden.
- En solid halskæde i sølv eller guld, med eller uden vedhæng.



Til kvinder

Typisk pige-disco – småfrækt og udfordrende.

Pigernes tøj var naturligvis også inspireret af stjernerne. For at nævne nogle få: Gloria Gaynor, Donna Summer og Olivia Newton-John.

Pigernes tøj var meget forskelligt, men udfordrende var det. Der var relationer til badetøj, gymnastiktøj, ja selv til haremstøj. Ofte var gå-i-byen-tøjet i glitrende farver, sølv, guld eller andet med glimmer på.

Selv om mulighederne er mange, har jeg valgt en nem sag, som både er let at lave af tøj, man allerede har, og som er lige så let at sy selv. Det er en ABBA-model fra 1979, der er lavet en smule om på.

ORKON-service:

Hvis du vil prøve kræfter med at sy selv eller har andre spørgsmål, så ring til Maria Heel på 28 58 08 29. Hvis du sender en frankeret svarkuvert, kan hun også hjælpe med

ODDER ER ET

underligt STED

Michael Erik Næsby om ORKON 2000

Næsten uanset hvorfra i landet man kommer, er det umuligt at komme til Odder uden først at tage til Århus. Allerede i Århus venter den første overraskelse: toget.

En sand lækkerbisknen for de jernbaneinteresserede. Gammelt, småt og ret grimt. Lidt veterantogsagtigt. De lokale kalder det Oddergrisen, og uden at kende grunden til dette tilnavn må jeg sige, at det forekommer meget passende.

Efter en tur med dette teknologiske vidunder ender man på Odder Hovedbanegård, der er lille og i øvrigt lukket i weekenden. Og så håber jeg i for resten, at der et eller andet sted i dette program er passende anvisninger til, hvordan man kommer fra banegården til ORKONs lokaler, for Odder er faktisk overraskende stor af så lille en by at være.

Hygge og plads

Nå, men det vigtigste er jo selve connen. Det første, der slog mig, var den afslappede atmosfære. Der er ikke så stor afstand mellem arrangørerne og deltagerne, som man måske er vant til.

For en udenforstående virker det som om, man her har en gruppe mennesker, der hygger sig med at stable et arrangement på benene, mens man andre steder nogen gange får det indtryk, at man nu er kommet i hænderne på en ret stiv mere eller mindre velfungerende organisation. Folkene i Odder virker simpelthen som om, de er mindre stressede og mindre firantede i hovedet.

Det har selvfølgelig også noget med størrelsen at gøre. ORKON er ikke nogen stor con, men på en eller anden måde er den – ligesom Odder i øvrigt – overraskende

stor af så lille en con at være. Jeg kan i hvert fald huske, at det kom bag på mig, hvor mange deltagere der faktisk var.

Denne overraskelse skyldes nok også lokalerne. ORKON har nemlig god plads, hvilket unægtelig giver rigtig mange fordele. Dels er der ingen tøndesild, og dels er der spillokaler nok til alle.

Der var (selvfølgelig) også blevet plads til et bar-område: En 'ægte' western saloon med – og det vil jeg meget gerne advare meget indtrængende mod – savsmuld på gulvet. Det giver ganske vist en helt unik atmosfære i mere end en forstand, men det er et oprydningmæssigt mareridt og kan absolut ikke anbefales til hjemmebrug.

Faktisk må jeg indrømme, at jeg aldrig helt fandt ud af, hvordan de rare mennesker havde tænkt sig at komme af med det fordømte stads bagefter. Men uanset savsmuldet, så ligger det fast, at ORKON 2000 er den hyggeligste con-oplevelse, jeg kan huske.

Hygge er godt, meget hygge er meget godt, men der er andre hyggelige conner i vores lille, hyggelige land, og desuden kan man jo hygge sig hjemme hos sig selv. ORKON 2000 havde dog også andet at tilbyde den tilrejsende.

Kvalitetsrollespil

Bag al hyggen og den afslappede atmosfære er der nemlig stærke kræfter i arbejde. Det var lykkedes Frederik Berg Olsen, som var scenarieansvarlig over-ork at fremskaffe et kvalitetsmæssigt ret imponerende udvalg af scenarier.

Jeg spillede selv Jacob Schmidt Madsens "Spejlinger" og Lars Vilhelmsens prisbelønnede "Rejsen." Begge var store oplevelser. Men også Frederiks eget Otto-vindende "Deo Gratias" var på programmet sammen med flere andre, meget spæn-



Deltagerne i helcon-livescenariet Oroville 1848 sørger for ægte western-stemming



I saloonen var pokerspillet en af de mest populære aktiviteter.

dende scenarier og en del good clean fun. Altså ikke et enormt, men derimod et meget "lækkert" udbud af scenarier. Guf for rigtige rollespilsentusiaster.

Man havde også fået plads til et spilmæssigt eksperiment, som virkede rigtig godt, og som egentlig er indlysende i sin enkelthed: Man havde så at sige taget rollefordelingen ud af selve spilperioden.

Sådan at forstå at man fik sine roller nogle timer før, selve scenariet skulle køre. Det gav spillerne mulighed for at tænke mere over rollerne, end man ellers har mulighed for, og det gav klart bedre rollespil.

Rygterne vil vide, at der også i år vil blive gjort noget særligt ud af rollespil og scenarier, og et eller andet sted i dette program vil du antageligt kunne finde oplysninger om årets koncept.

Den rigtige atmosfære

Der var naturligvis også både live og brætspil på programmet. Men bortset fra at

begge dele bidrog til at skabe den rigtig sådan lidt nørdet-på-en-god-måde con-atmosfære, og de udklædte live'ere var med til at understrege ORKONs western-tema, kan jeg ikke sige så meget andet om det, end at folk så ud til at have det godt med det. Selv har jeg aldrig helt kunne mønstre den nødvendige begejstring for disse aktiviteter til at melde mig under de aktives faner.

Så alt i alt må jeg sige, at selvom Odder er et underligt sted, er det uden nogen form for tøven, at jeg giver ORKON 2000 fem cowboyhatte.

- Disco-prinsesse i »Thank God It's Friday«.
- De første orgasmer, man oplevede på vinyl.
- Sød, dygtig - eller en flot fidus?
- Vi har fingeren på clitoris og præsenterer chokolade-skønheden, der lige nu har vind i sejlene og sus i skørtene.

SEX NOK TIL HELE UGEN!

48 ORGASMER PÅ tre minutter talte USAs svar på Inge Krogh sig frem til, da Donna Summer tog fat på det, der blev hendes stil. Sex på vinyl. Men for at blive i bordel-sproget, så er Donna ikke en af de simple gadepiger, man betaler nogle håndører for at fornøje sig med i et kvarter. Donna Summer har klasse - eksklusiv call girl-klasse. »Love To Love You Baby« hed den plade, der blev hendes gennembrud - og som startede en serie af frække og frække plader. Misforstå det ikke. Indenfor sin stil er Donna Summer den bedste og helt enestående, hun er som et kirsebær dyppet i chokolade, men havde det ikke været for boycotts og snerpede menneskers kolde afspjænkninger, så var det sikkert til at være noget længe.

gjort. Den er steget brat op efter - med to højdepunkter indenfor de sidste 12 måneder. En stor rolle i filmen »Thank God It's Friday« og nummer ét-placeringen i USA med dobbeltalbummet »Live And More« og singlen »Mac Arthur Park«. Hun kan ikke nå meget mere. - Jeg synes ikke selv, jeg er videre fræk, siger Donna Summer. - Jeg synger erotiske sange, men teksterne er da ikke det mindste sjofle, jeg kan nævne hundredevis af grupper, der synger sange, der næsten kan få mig til at rødme. - Al den orgasme-snak er ren PR. Mandblade over hele verden har solgt mig som pigen, der får orgasme ved at skrig ind i en mikrofon - det er naturligvis både forkert og helt anderledes, men begripligt.

NOVELLESCENARIET:

EN HELT NY ROLLESPILS-

oplevelse

Interview med Frederik Berg Olsen, Natural Born Holmers



Frederik Berg Olsen i vant fremtoning

Igen i år danner ORKON rammen om et eksperiment. De allestedsnærværende bornholmere har nu for anden gang indtaget kongressen i Odder. Sidste gang gik det ud over eftermiddagsspillblokken, der i stedet skulle bruges til at forberede og fordybe sig i aftenens rollespil. Jeg sidder her med Frederik hjemme i hans kollektiv i hjertet af Frederiksberg over en kop friskmalet kaffe.

Nå, Frederik, hvad er det med det der novellescenarie?

Umiddelbart siger det sig selv - et novellescenarie er et kortere scenarie. Faktisk kun to timer langt. Du ser overrasket ud?

Øh... betyder det så, at man skal spille tre gange så hurtigt?

Nej, nej. Det gør det skam ikke. Man spiller i normalt tempo. Det, det betyder, er, at man kommer til at spille nogle andre historier. Historier som det hidtil ikke har været muligt at spille, da fortællingen eller scenariet skulle strække sig over de obligatoriske seks timer.

Vil det sige at novellescenariet tager sig af en bestemt slags historier?

Ja, det kan du godt sige. Vi har valgt at prøve kræfter med to-timers scenariet, fordi vi følte, at der var nogle historier, som, hvis de blev fortalt over seks timer, ville dø ud; blive kedelige at spille.

Men hvilke historier er det så, man kan fortælle i et novellescenarie?

Ser du, det ville jo være at afsløre det hele på forhånd... men det betyder jo, at temafeltet og dets nuancer bliver indsnævret. I stedet for at udforske en kompleks scenariestruktur, udforskes den simple - der hvor en enkelt idé er i centrum. Vi lægger op til, at man lader rollespillet finde sin dybde i udforskningen af et mindre temafelt og dets facetter.

Er de traditionelle scenarier ikke gode nok?

Jo, da. Men som sagt kan der fortælles nogle andre historier på to timer, end der kan på seks. Der lægges op til en mere kompakt oplevelse, idet tidsrummet fordrer et hurtigere og mere kontinuerligt handlingsforløb. Tiden er en begrænsning, men samtidig også en frigørelse - scenariet skal dø og pine ikke vare seks timer. Eller sagt



Introduktion til scenariekonceptet på ORKON 2000. Bagmænd og oplægsholdere var fra venstre: Jacob Schmidt-Madsen, Lars Vilhelmsen og Frederik Berg Olsen.

på en anden måde: En bog bliver jo ikke bedre, jo længere den er. Hvem var det egentlig, der sagde „Less is more?“

Det kan jeg ikke huske... en tøjdesigner?
Måske, men under alle omstændigheder intensificeres oplevelsen. Den er denne intensitet, der gerne skulle komme i høj-sædet - for hvor ofte har du ikke oplevet, at et scenarie dør ud efter de første par timer. Det er et eksempel på en fortælling, der ikke skal fortælles over seks timer.

Ok, men hvordan fungerer det så i praksis?
For det første så har vi grupperet de enkelte novellescenarier i novellesamlinger. Typisk to scenarier i hver samling. Så melder man sig på en samling - enten som spiller eller som spilleleder. Og så spiller man scenarierne efter hinanden, med en behørig pause imellem.

Aha, det vil sige man spiller flere scenarier. Er der så en forbindelse mellem dem?
Både ja og nej. Forbindelsen er der i kraft af, at scenarierne hver især forholder sig til det samme tema. Men egentlig skal et novellescenarie kunne stå på egne ben - altså blive spillet for sig selv - uden de andre scenarier. På Orkon i år har vi valgt

fire temaer, som skaber fire novelle-samlinger.

Hvilke temaer er det?

Altså, de falder i to grupper - en musisk og en hvor scenarierne skal forholde sig til et bestemt ord. De musiske temaer, vi har valgt, er „Puff den glade drage“ og „We'll meet again“ med Vera Lynn. Puff er for eksempel en børnesang, hvor den danske tekst, ja det er jo en amerikansk sang oprindeligt, behandler tabet af fantasien og barndommen. Meget hårdt, egentlig. Og så for børn!

Men de to ord?

Ja, vi har valgt ordene „Negativer“ og „Port.“ De er valgt ud fra deres tvetydighed - det er muligt at skrive mange scenarier ud fra dem. Såe, vi er meget spændt på resultatet.

Ja, det lyder spændende. Men lad os slutte her, og se hvordan det kommer til at gå på ORKON.



SKRIV OG BLIV forstået

Af Søren Høper

Kender du det, hvor du læser et scenarie, og efter at have læst en halv side bliver nødt til at læse den igen for at forstå meningen? Der er en masse fine ord, der i sig selv lyder flot, men når de alle kommer i samme sætning, gør de det svært at forstå meningen.

Forfatteren til scenariet har ikke noget problem med at forstå meningen, fordi han ved, hvad han vil sige, men resten af os kan godt være en smule forvirret.

Jeg har efterhånden læst en del scenarier, og det er ikke alle, der er forvirrende. Men en hel del er. Derfor vil jeg gerne give et par gode råd til de scenarieforfattere, som ikke har fattet ideen. Jeg påstår ikke, at jeg har alle svarene, men jeg kan give et par gode råd.

Læsbarhed

Når der er korte ord samt få og korte sætninger, er det let for læseren at komme igennem teksten. Så er læsbarheden god.

Korte ord har under syv bogstaver. Korte, læsevenlige sætninger har sjældent mere end 18 ord. Gennemsnittet pr. sætning må helst ikke være over 24 til 26 ord. Spar derfor ikke på punktummerne.

En læsbar tekst er altså kendetegnet ved:

- At den ikke er for lang
- At der ikke er for mange lange ord
- At der ikke er for langt mellem punktummerne

Det kan godt være, at du siger, at det ved alle da. Måske, men det er ikke alle, der bruger det.

Du kan selv lave et regnestykke, der viser dit scenarios og dit sprogs sværhedsgrad. Der er to metoder. Selv om de er beregnet på almindelig tekst, som for eksempel aviser, kan de give dig en fornemmelse af, om du er på rette spor.

Lix-tallet

Dette tal angiver, hvor lange sætninger du bruger, og hvor svære ord du bruger - altså om dit scenarie er læsbart.

Sådan udregnes lix-tallet:

$$\frac{\text{Antal ord}}{\text{Antal punktumer}} + \frac{\text{Antal lange ord} \times 100}{\text{Antal ord}}$$

Eksempel fra scenarie 1: "Ved den smalle slugt skulle det planlagte baghold finde sted, men til byvagtens og eventyrernes store forbløffelse er alle morderne brutalt nedslaget på den mest skrækkelige måde af en yderst kyndig hånd.

Slugten og den lille klynge træer er fyldt med hovedløse og sønderhuggede kroppe fra omkring 10 mand, i træernes grene hænger op til flere af eventyrernes tidligere venner med indvoldene revet ud af de stadigt varme kroppe." Lix-tal: 54.

Hvis et helt scenarie er skrevet på denne måde, bliver det hurtigt trættende at læse.

Eksempel fra scenarie 2: "Vejen er bare en sti, der fører mod et pas mellem to bakker, på det højeste punkt står en sten så høj som to mænd.

En gammel indskrift er ulæselig på grund af mange års vejr og vind. Fra passet ligner dalen en gryde, store bakker danner en kreds om dalen, og en mørkegrøn

skovbevoksning klæber op langs siden af 'gryden.'" Lix-tal: 26.

Her ser vi et scenarie, som er meget lettere at læse og forstå.

LOM-tallet

LOM står for: LO (lange ord) og M (meninger = sætninger). Her behøver du kun at lave et regnestykke. Du dividerer de lange ord (ord på syv eller flere bogstaver) med antallet af sætninger.

Sådan udregnes LOM-tallet:

$$\frac{\text{Antal lange ord}}{\text{Antal sætninger}}$$

Læsbarhed

Hvis man vil have en tekst, som er letlæselig, men som stadig kan indeholde et budskab, skal man regne med en middel tekst. Altså et Lix-tal mellem 35 til 44, eller et LOM-tal på 4.

Disse meget simple regler er lette at følge, og hvis man gør det, kan man være rimelig sikker på at få et klart og tydeligt scenarie. Som spillederen ikke behøver læse igennem flere gange.

Jeg siger ikke, at alle har brug for at bruge disse regler - der er mange, som skriver utrolig gode og let forståelige scenarier uden. Men det er jo ikke alle, der ejer evnen som forfatter, men som alligevel har en god scenarieide. Og de vil med succes kunne bruge Lix og LOM-teoriene til at få deres ideer ned på papir og ud til de danske rollespillere.

Jeg håber, at der er nogen, der kan bruge disse få ideer og retningslinier. Så vi kan få endnu flere gode danske scenarier på de danske kongresser.

Sådan læses tallene:

Meget svær tekst	Lix over 55	LOM 8
Svær tekst	Lix mellem 45 til 54	LOM 6
Middel tekst	Lix mellem 35 til 44	LOM 4
Let tekst	Lix mellem 25 til 34	LOM 3
Meget let tekst	Lix er under 24	LOM 1

socialisering

AF ROLLESPILLEREN

Af **H. C. Molbech**

Når seks personer spiller rollespil sammen, kan man sige, at de skaber en social verden. Man kan også beskrive en social verden som et praksisfællesskab.

Dette praksisfællesskab kan dele tid og rum, som fem bjergbestigere, der sammen klatrer op ad et bjerg, men det kan også opfattes så bredt som rummende bjergbestigere som et overordnet praksisfællesskab.

Det at bestige et bjerg kræver en særlig praksis og viden, og selvom man ikke deler samme symboler (sprog, redskaber, specifikke handlemåder og så videre), er der dog noget fælles ved det at bestige et bjerg, der kan retfærdiggøre, at man taler om bjergbestigere som et praksisfællesskab eller en social verden på tværs af tid og rum. På samme vis kan vi tale både om rollespilmiljøet som helhed og en enkelt spilaften som et praksisfællesskab eller en social verden.

Sammensmeltning

Ser vi nærmere på, hvad der skaber en social verden, kan vi tage udgangspunkt i den symbolske interaktionisme. Her ses konstitutionen af sociale verdener som en konvergens eller sammensmeltning af aktørernes subjektive sociale verdener (svarende til hvad der i andre retninger kaldes individernes livsverden) og de informationsartefakter, der deles af de andre aktører i den sociale verden.

Et informationsartefakt ses her som ethvert informationsbærende artefakt. Både en fysisk genstand og et sprog kan derfor opfattes som et artefakt.

Det, der konstituerer de fem bjergbestigeres sociale verden, er altså konvergens mellem deres subjektive sociale verdener og de informationsartefakter, de bruger, mens de bestiger bjerget; redskaber, sprog, handlemåder...



H. C. Molbech har en fortid som formand i Liveforeningen Eidolon og en nutid som studerende og underviser i informationsvidenskab.

Udover at de enkelte subjektive sociale verdener og informationsartefakter konvergerer til at skabe bjergbestigerteamets sociale verden, konvergerer de uden for denne sociale verden med andre informationsartefakter og andre sociale verdener. Man kan sige, at både artefakterne, teamets sociale verden som helhed og de enkeltes subjektive sociale

verdener gennemskærer og støtter andre sociale verdener. Konvergens med andre sociale verdener kan være større eller mindre, eller med andre ord at en persons subjektive sociale verden kan være mere eller mindre medlem af en anden social verden.

Jo højere konvergens mellem personens subjektive sociale verden og den

anden sociale verden er, jo mere vil processer være naturaliserede, som for eksempel informationsøgning for en professor i modsætning til en ny studerende på universitetet. Den nye studerende kan derimod have meget højere konvergens med den sociale verden i skakklubben end professoren, der er med for første gang.

De to sociale verdener gennemskærer altså hinanden, og måske støtter de også hinanden ved, at professoren bliver socialiseret (eller i hvert fald opnår en vis grad af konvergens) på en måde i skakklubben, der får ham til at udtænke en helt ny teoretisk retning på universitetet.

Men netop det, at professoren er i stand til at påvirke den sociale verden på universitetet så kraftigt, som ved at starte en helt ny teoretisk retning og begynde at undervise i den, viser vigtigheden af graden af konvergens. Den nye studerende ville ikke være i stand til på lignende vis kraftigt at påvirke universitetets sociale verden, mens han måske kraftigt kunne påvirke skakklubben og dermed også indirekte professoren.

Rollespillet

Ligeledes kan man sige, at første gang en person indgår i et rollespil, vil vedkommende være fremmed over for den sociale verden omkring rollespillet. For at opnå medlemskab lader personen sig socialisere og forsøger at opnå større og større grad af konvergens mellem sin egen subjektive sociale verden og den sociale verden omkring rollespillet.

Det indebærer at lære at bruge informationsartefakter på samme måde som de andre aktører, det vil sige lære, hvordan man slår med terninger, taler i bestemte vendinger og så videre – kort sagt hvordan man spiller rollespil i den givne sociale verden.

Den gensidige socialisering mellem aktørerne muliggør, at der i det hele taget kan blive spillet rollespil, da det ville være en absurd situation, hvis man ikke var enige om så basale ting, som at man taler et sprog, forestiller sig at man er i en rolle, og at spillerne ikke danser lalleglade rundt, når spillederen prøver at skabe en intens, uhyggelig stemning.

I denne forbindelse kan vi pege på to vigtige aspekter i forbindelse med rollespillets socialisering, nemlig rolletagning

og vanens magt. Disse aspekter handler om, hvor afgørende det indledende valg af rolle er for fremtidig handlen. Anden og tredje gang man kommer ind i det samme klasselokale, har man en stærk tendens til at sætte sig på samme plads som første gang.

Ligeledes er de første fem minutter, man spiller en rolle, uhyre afgørende for, hvordan man spiller rollen resten af scenariet. Man gør sig helt sikkert nogle tanker om, hvordan man vil spille rollen på forhånd, men selvom man af en eller anden grund kommer uheldigt fra start og hurtigt føler, at man ikke "rammer" det i rollen, man gerne ville, kan det være umådeligt svært at ændre rollespillet.

På lignende vis kan man opstille en række hypoteser, der med fordel kunne testes empirisk:

1. Typen af førstegangsrølespil afgør i markant grad holdningen til rollespil.

Begyndte man med at spille regelløst live-rollespil eller systemløse scenarier, er man mere tilbøjelig til at se kraftigt ned på regler og terninger, end hvis man begyndte med rollespil med masser af terninger og regler. Terninger og regelbøger er blevet naturaliserede informationsartefakter for nogle, mens andre måske stadig er fremmede over for dem.

Deres sociale verdener vil da også have svært ved at gennemskære hinanden og samtidig støtte hinanden, altså at terningfreaks og regelhadere vil have svært ved eksempelvis at arbejde sammen om at skrive og spille et scenarie.

2. Førstegangsrølen er af afgørende betydning for senere rollespil.

Har man et halvt år som tyv i en kampagne som sin første oplevelse, vil socialiseringen herfra være af afgørende betydning for fremtiden. Man har lagt grunden for en spillestil, og selvom man raffinerer den og prøver mange nye ting, vil man have en stærk tendens til at favorisere de samme elementer i rollens personlighed.

Denne socialisering behøver ikke nødvendigvis direkte påvirke personen uden for rollespillet, men som i eksemplet med professoren og skakklubben er der gode muligheder for, at de to sociale verdener både kan gennemskære og støtte hinanden, så man tager nogle af de tillærte sociale færdigheder med sig i andre sociale verdener.

3. Socialiseringen i rollespilmiljøet genskaber gamle tankegange og risikerer at hindre nytænkning.

Når nye rollespillere kommer ind i det etablerede rollespilmiljø, lader de sig til en vis grad socialisere for at opnå medlemskab. Ligesom eleven overtager lærerens viden, overtager de nye medlemmer handlemåder og tankegange fra de gamle i faget.

Den nye overtager ubevidst visse diskurser omkring landsforeningen, hvad der er godt rollespil, hvorfor rollespillere er fantastiske i forhold til almindelige mennesker og så videre fra medlemmer, der har en højere konvergens med rollespilmiljøet. Det er meget svært for et "grænsemedlem" at lave en kraftig påvirkning, og med tiden vil socialiseringen lige så stille sørge for, at han mere eller mindre overtager de selv samme holdninger, såfremt han fortsætter sin "karriere" og forøger konvergens.

Faren er, at man opnår så høj konvergens med den sociale verden, at man ikke længere har "grænsemedlemmets" evne til at tænke anderledes. Professorer vil blive fastlåst i samme handlinger og tankegange og undervise i forældet materiale, og gamle arrangører laver det samme som altid.

De tilfælde, hvor der sker noget nyt, er, når sociale verdener gennemskærer og støtter hinanden, som når professoren efter et halvt år i skakklubben udvikler en revolutionerende samfundsteori.

Således kunne man blive ved, men i stedet vil jeg afslutte denne artikel med at stille dig nogle spørgsmål i relation til de tre ovenstående teser. Siden du læser denne artikel, går jeg ud fra, at du er rollespiller, og hvis ikke håber jeg, at du i det mindste kan more dig lidt over dem.

1A: Indebar din første rollespilsoplevelse brugen af regler og terninger?

1B: Bruger du i dag ofte regler og terninger, når du spiller rollespil?

1C: Mener du, at der er meget fornuft i at bruge et bestemt system med baggrund, regler og så videre?

1D: Ødelægger det rollespilsoplevelsen, hvis der inddrages karakterark og terninger?

2A: Hvilken type rolle spillede du første gang?

2B: Hvilke karaktertræk har din yndlingsrolle i dag?

2C: Har det ændret sig markant fra dine første roller?

2D: Har du taget nogle af dine rollers erfaringer og væremåder med dig til andre situationer?

3A: Hvordan hørte du første gang om landsforeningen, fra hvem, og var det positivt?

3B: Har dine holdninger ændret sig markant siden da, og hvis ja, hvorfor?

3C: Hvornår deltog du sidst i noget virkeligt nyskabende inden for rollespilsmiljøet?

3D: Hvem arrangerede det, og hvad gjorde det nyskabende?

S

††††† ††††† ††††† ††††† ††††† ††††† ††††† †††††

A

LIVESCENARIET

NIKHILS SAGA

27. - 29. juli 2001



ULBÆKGAARD - VED VEILE FJORD

WWW.VOELVEN.DK

G

††††† ††††† ††††† ††††† ††††† ††††† ††††† †††††

A

EN håndbog FOR SPILFORENINGER

Af Peter Bengtsen

Foreningsarbejde. Det danske spilmiljø. Perspektiver på rollespil. I april udkommer Foreningsmappen, der er en håndbog om foreningsarbejde og det danske spilmiljø.

En vejledning

Foreningsmappen har et bredt indhold med hovedvægten lagt på foreningsarbejde. Den er let at gå til og henvender sig til alle i det danske spilmiljø - enkeltpersoner og foreninger, erfarne og uerfarne.

Vi har opdelt indholdet i to moduler, et modul om foreningsteknik og et modul om

det danske spilmiljø. Det foreningstekniske modul indeholder kort opsummeret indlæg omkring: Foreningsopstart, generalforsamlingen, bestyrelsesarbejde og samarbejde, vedtægternes relevans og udformning, medlemsinddragelse, forretningsorden og ansvar, bogføring, regnskab, moms, revision, kommunale støtteformer, hvordan du søger støtte, at have lokaler, at lave et blad og at skabe god pr for din forening.

Indlæggene beskriver, hvad der er væsentligt for foreninger under de forskellige områder i foreningsarbejdet - med relevante eksempler.

Modulet om spilmiljøet indeholder beskrivelser af de markante arrangementer, projekter og fora samt en uddybende beskrivelse af Sleipner.

Sidst i mappen finder du en samling perspektiverende indlæg omkring rollespillets historie, det danske spilmiljøes historie, rollespilsforeningers situation nu og i fremtiden, den reviderede folkeoplysningslov, rollespil som leg, rollespil som medie samt omkring rollespil og bevidsthed.

Let at bruge

Foreningsmappen er et opslagsværk, og derfor

har vi valgt et ringbind som værket form, da det gør det muligt at udskifte siderne i mappen, hvis mappens oplysninger bliver ændret - for eksempel omkring lovgivningen for foreninger.

Men mappen er mere end et opslagsværk - den kan også læses fra ende til anden som en gennemgang af foreningsarbejde, spilmiljøet og forskellige vinkler på rollespil.

To gange årligt sender vi opdateringer eller nyheder til køberne af mappen. Senere udsendes yderligere moduler som tilføjelser til mappen - for eksempel om scenariereskivning, kongres- og live-planlægning eller hvad der ellers kan være interesse for.

Hvorfor mappen er lavet

De seneste to år har Sleipners medlemsblad, Alter Ego, bragt en række artikler om bestyrelsesarbejde, regnskab og andet foreningsteknisk. Dette har hidtil været eneste nedskrevne materiale om foreningsteknik, som henvender sig specielt til danske rollespilsforeninger.

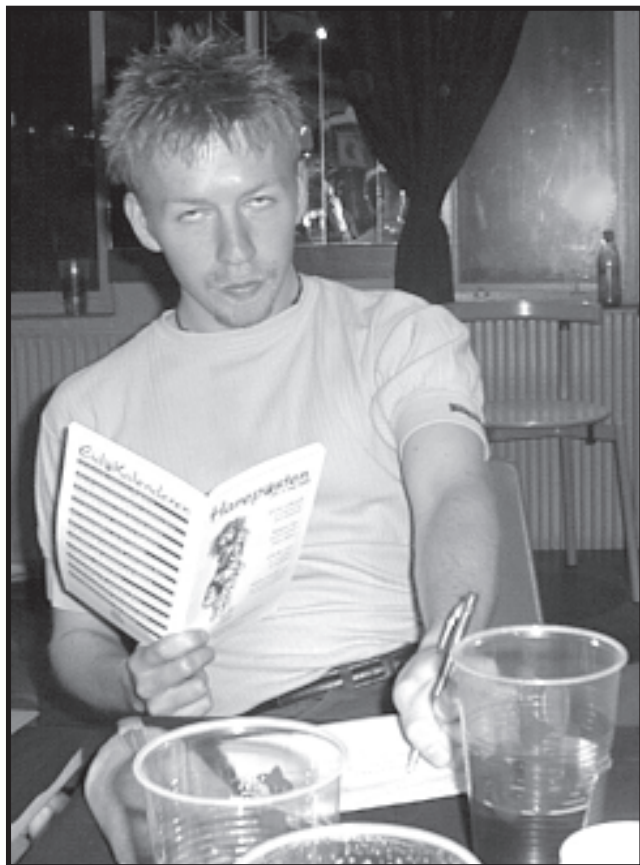
I sommeren 2000 besluttede Jakob Bavnshøj og jeg at tage skridtet fuldt ud ved at samle disse artikler og skrive eller skaffe de resterende indlæg, der ville skabe en dækkende foreningshåndbog - hvilket økonomisk støtte fra DUF gjorde muligt at realisere.

I løbet af efteråret udviklede idéen om en håndbog sig, og vi er nu ved vejs ende med et resultat, som har udviklet sig videre fra vores oprindelige idé. En lang række erfarne personer inden for foreningsarbejde i spilmiljøet har bidraget med indlæg, der dækker alt af relevans for såvel nystartede foreninger som etablerede foreninger og enkeltpersoner.

Hvis du vil vide mere

Ved at kontakte undertegnede på telefon 86 11 96 04 eller peter@sleipner.dk kan du få mere at vide om mappen eller bestille den. Den endelige pris er ikke fastsat, men bliver omkring 70 kroner.

På Fastaval 2001 er du velkommen til at kigge forbi vores reception fredag klokken 18.00, hvor vi præsenterer mappen - ellers finder du Foreningsmappen på Forum, ORKON og senere arrangementer, hvor du har mulighed for at bladere i den og tage en snak med os.



Peter Bengtsen lettere udkørt på ORKON 99.

ORKON-TRADITIONEN:

THE ROCKY HORROR

kim skov

SHOW

Af Morten Juul

Rocky Horror Picture Show er en gyserkomedie/rockmusical fra 70'erne med blandt andet Susan Sarandon og Tim Curry. Filmen er et fænomen, idet fans klæder sig ud, når filmen bliver vist. De råber skældsord efter skuespillerne, kaster med alle mulige tåbelige ting og synger og danser med til sangene i filmen. Det er netop denne form for publikumsoptræden, vi har integreret i...

Historien om Kim Skov, som er en dansk novellefilm om mobning fra 1981. Den er af meget tvivlsom kvalitet, hvilket gør, at den ufrivilligt bliver særdeles morsom. Der medvirker flere kendte danske skuespillere, som for eksempel John Hahn-Petersen (Taxa-Verner) og Benny Poulsen (den onde læge i Jydekompaniet 3), men det redder ikke filmen.

Tilsammen bliver det til Rocky Horror Kim Skov Show. Vi ser Historien om Kim Skov, mens vi opfører os som var det Rocky Horror Picture Show. Råb ko-lort efter Kim, mal dig blå i hovedet sammen med ham, kast med ris når han oplever den store kærlighed med sidekammeraten,... ja, mor dig selv og resten af publikum.

Rocky Horror Kim Skov Show for fuld udblæsning under ORKON 2000.

Til Rocky Horror Kim Skov Show skal hver deltager helst besidde følgende effekter. Find gerne selv på flere.

1) et vækkeur eller æggeur

Kim vækkes i begyndelsen af sit vækkeur. Sørg for at resten af publikum også er vågne.

2) et stykke papir

Krølles samtidig med Kim krøller papiret, hvor han laver fejl i sine stiløvelser i begyndelsen af filmen.

3) en indkøbs-plasticpose

Kastes op i luften, når man ser den tydeligvis plantede plasticpose flyve hen over betonbyggeriets butikstov.

4) en fyldt vandpistol

Bruges hver gang, vand optræder i filmen. For eksempel ved mose-scenerne og der hvor Kim og hans taske lægges under bruseren.

5) en pose ris

Risene anvendes, når Kim og tøsedrengen oplever en af deres kærlighedsscener. Klimakset er der, hvor de smiler bredt til hinanden efter, at Kim får ros af læreren for sine hjemmeopgaver.

6) Blå fingermaling

Tværes i hovedet på sig selv, når Kim narres til at gøre det samme i formningslokalet.

7) en gennemsigtig affaldspose

Til at trække over hovedet, når bøllerne lægger Kim under bruseren.

8) en lighter med en rigtig høj flamme

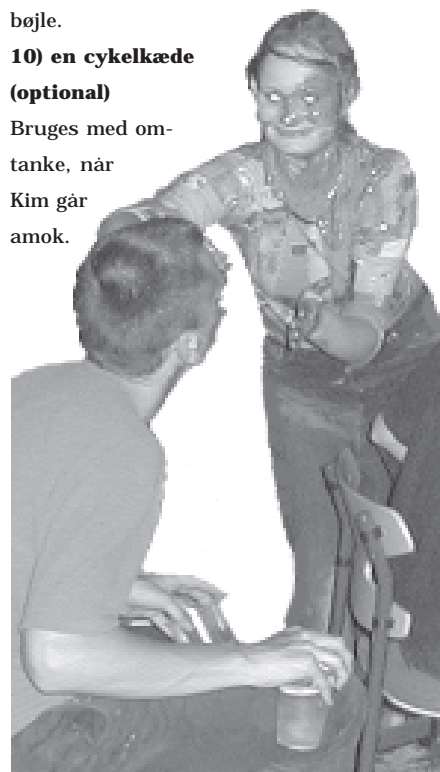
Tændes når rødderne tænder smøger. Er man ryger, skal man naturligvis gøre dem selskab

9) en bøjle

Anvendes når Kims far tæsker kim med en bøjle.

10) en cykelkæde (optional)

Bruges med omtanke, når Kim går amok.



Blå maling i ansigtet hører med til oplevelsen. Og ja, den er vandbaseret.

ORKON 2001 afholdes i Kristi Himmelfartsferien, nærmere bestemt den 23. - 27. maj 2001, på Odder Kommunale Ungdomsskole. Tidsplanen kan du se her til højre.

Der vil være vækning hver morgen, så man kan nå at få lidt vand i hovedet og spise morgenmad, inden det går løs klokken 11.

Dagene er inddelt i perioder som det fremgår af skemaet til højre. Bemærk, at fuldtidsscenerierne om aftenen er opdelt i en forberedelsesblok før aftensmaden og selve afviklingen efter maden. På den måde kan man ligesom sidste år varme op og komme i stemning i god tid.

Når aftenblokken slutter, behøver du dog ikke gå i seng. Har du lyst til at blive oppe, er der åbent både i caféen og i Biffen hele natten.

Tilmelding

Læs dette program igennem og gør op med dig selv, hvad du har lyst til at deltage i på ORKON. Derefter tager du den vedlagte tilmeldingsblanket og udfylder den på den måde, at du indenfor hver spilperiode prioriterer, hvad du vil deltage i.

Du sætter et 1-tal ud for det, du helst vil, et 2-tal ud for det, du næst-helst vil og så videre. Vil du være spilleleder i et eller flere scenarier, og dermed score nogle fede rabatter, skriver du blot SL ud for scenariet i stedet for.

På tilmeldingsblanketten skal du også anføre, hvilke tidspunkter, du vil have mad. I de respektive felter skal du angive dit navn, adresse, telefonnummer og alder. Regn sammen hvad du skal af med i alt og skriv beløbet under "samlet pris."

Betaler du i forvejen på vores bankkonto, skal du huske at krydse dette felt af (yderligere info om priser og forudbetaling kan du finde under Hvad koster ORKON.)

Senest 10. maj sender du den udfyldte tilmeldingsseddel til:

Morten Pedersen

Mindet 11

8660 Skanderborg

Du kan selvfølgelig også spare portoen og tilmelde dig via Internettet på vores hjemmeside www.orkon.dk (se under

praktiske

ONSDAG, 23. MAJ

- 17.00 **Dørene åbnes**
 18.00-19.00 **Aftensmad og velkomst**
 19.00-???.?? **Hyggeaften uden programsatte aktiviteter**

TORSDAG, 24. MAJ

- 09.00-11.00 **Morgenmad**
 11.00-16.00 **Oplæg, debatter, workshops**
 11.00-13.00 Drømmenes Fæstning
 13.45-15.45 Rollespil som personligt medium
Rollespil
 11.00-16.00 Jannes Dagbog
Figur- og kortspil
 11.00-16.00 Cykelspillet
 11.00-22.00 Warhammer Fantasy Battle (varer hele dagen)
 16.30-18.00 **Oplæg, debatter, workshops**
 16.30-18.00 Præsentation af novellescenariet
 16.30-18.00 Fremtidsværkstedet (fortsætter om aftenen)
Rollespil
 16.30-18.00 Gillians Skat (fortsætter om aftenen)
 18.00-19.30 **Aftensmad**
 19.30-01.30 **Oplæg, debatter, workshops**
 19.30-22.30 Fremtidsværkstedet (fortsat)
Rollespil
 19.30-01.30 Gillians Skat (fortsat)
 19.30-01.30 Novellesamling 1 - Port
 19.30-01.30 Novellesamling 2 - Negativer

FREDAG, 25. MAJ

- 09.00-11.00 **Morgenmad**
 11.00-16.00 **Oplæg, debatter, workshops**
 11.00-13.00 Siden sidst
 13.45-15.45 Rollespilsmediet - nye perspektiver
Rollespil
 11.00-16.00 Bryllupsfærd
Figur- og kortspil
 11.00-16.00 Cykelspillet
 11.00-22.00 Warhammer 40.000 (varer hele dagen)
 16.30-18.00 **Oplæg, debatter, workshops**
 16.30-18.00 Præsentation af novellescenariet
 16.30-18.00 Folkeoplysningsloven
Rollespil
 16.30-18.00 En spiral nedad (fortsætter om aftenen)
 18.00-19.30 **Aftensmad**
 19.30-01.30 **Live**
 19.30-01.30 Sød single søger
Rollespil
 19.30-01.30 En spiral nedad (fortsat)
 19.30-01.30 Novellesamling 3 - Puff, den glade drage
 19.30-01.30 Novellesamling 4 - We'll meet again

LØRDAG, 26. MAJ

- 09.00-11.00 **Morgenmad**
 11.00-18.00 **Oplæg, debatter, workshops**
 11.00-13.00 At fortælle det skabtes vaklen
 13.45-15.45 De higer og søger
 16.30-18.00 Evaluering af novellescenariet
Rollespil
 11.00-18.00 Fanden paa Væggen
 19.00-???.?? **Grisefest og prisoverrækkelse**

SØNDAG, 27. MAJ

- 11.00-14.00 **Morgenmad**
 14.00 **ORKON er slut**, men du må gerne blive og hjælpe med til at rydde



Klodsmajor! Lars Kroll blev lidt for overmodig.

Hvad koster ORKON

Indgang:	60 kroner
Kommunal afgift*:	30 kroner
Aftensmad pr. dag:	25 kroner
Morgenmad pr. dag:	15 kroner
Grisefest:	60 kroner
Live og figurspil:	20 kroner

Spillederrabat pr. scenarie:	30 kroner
Udklædningsrabat:	op til 30,-

Derudover giver vi dig 10 kroner i rabat, hvis du indbetaler det samlede beløb inden den 1. maj på følgende Unibank-konto: **reg. nr. 1957, konto 348 457 7276.**

Husk at tage din kvittering med, når du tager til ORKON! Hvis du ønsker det, kan du selvfølgelig også vente med at betale, til du kommer på ORKON (men så får du jo ikke de 10 kroner i rabat).

Du SKAL betale på forhånd, hvis du tilmelder dig via Internettet.

*) Vi har klaget til Odder Kommunen over afgiften, og den bortfalder måske. Du skal dog som udgangspunkt betale de 30 kroner - hvis afgiften bortfalder, får du pengene tilbage, når du møder op på ORKON.

Spilledere

Vi har brug for din hjælp som spilleleder på ORKON. Har du lyst til at køre et eller flere

scenarier, markerer du blot hvilke på tilmeldingssedlen. Så sender vi dig scenariet/scenarierne til dig i forvejen, så du har god tid til at forberede dig inden ORKON.

Som tak for hjælpen kvitterer vi ved at give dig 30 kroner i rabat for hvert scenarie, du er spilleleder i.

ORKON på nettet

ORKON har en fuldt udbygget Internet-side på adressen **www.orkon.dk**.

Her kan du frem til kongressen vinde gratis billetter til ORKON. Hver måned afholder vi en lille konkurrence, hvor deltagerne skal svare rigtigt på tre spørgsmål.

Alle med tre korrekte besvarelser er med i lodtrækningen om en omgang gratis entre, mad og grisefest. De nærmere regler for konkurrencen finder du også på hjemmesiden.

På www.orkon.dk kan du også læse og downloade dette program, ligesom du kan tilmelde dig og dermed spare portoen. Tilmelder du dig her, skal du samtidig betale på forhånd. Ellers kan vi ikke skelne dig fra eventuelle fup-tilmeldinger.

Sovesal og bad

Er du en af de sarte, der har brug for et par timers søvn om natten, skal du ikke fortvivle. På ORKON er der en sovesal, hvor

du i fred og ro kan hvile dig. Du skal dog selv tage sovepose og underlag med.

Vi har to slags soveområder - En gymnastiksal, hvor der gerne må tumles i dagtimerne, og klasselokaler, hvor der skal være fuldstændig ro hele tiden - også om dagen. Det er af hensyn til dem, der har været oppe hele natten og derfor har brug for søvn om dagen.

I tilknytning til sovesalen stiller vi et par omklædningsrum til rådighed. Husk at tage sæbe, shampoo og håndklæde med.

Mad

Der vil være morgenmad hver dag, ORKON kører - det vil sige torsdag, fredag, lørdag og søndag.

Morgenmaden vil bestå af friskt hjemmebagt franskbrød/rugbrød (uanede mængder) med smør, ost og marmelade. Oven i alt det er der selvfølgelig flere spande sort kaffe til at vågne på. Alt dette får du til den fantastiske pris af 15 kroner.

Vi kan selvfølgelig ikke undvære aftensmaden. Det er nødvendigt, at den smager godt, at den mætter, at der er nok af den, samt at den er billig.

Alt dette sørger de flinke folk i Sputnik Catering for.



Ernst Jensen fra Sputnik Catering i vante omgivelser.

Menuen på ORKON er:

Onsdag: ABBA-gryde. Gryderet med Frida-pølser, Bjørnhatte og Agneta-sovs. Også kendt som paprikagryde med ris, hvis man er kedelig.

Torsdag: Boney M's favorit. Disco-skinke med Daddycoolsovs og Ma Baker grub. Også kendt som Skinke med senepssovs, kartofler og grøntsager.

Fredag: Greased Lightning. Blandet godter med Jackson Fiveæg og masser af det røde. Også kendt som Biksemad med Spegelæg og ketchup.

Lørdag: Helstegt Donna Summer-so. Det farvestrålede tilbehør tæller: solsikkeklumper med smeltende guld, flowerpowersalat og bagte Californialøg. Bedre kendt som helstegt pattegris med hasselbagte kartofler, persille eller hvidløgssmør, friskblandet salat med dressing og bagte hvidløg.

Caféen

Samlingspunktet på ORKON er den hyggelige café. Her er åbent døgnet rundt med et stort udbud af vådt og tørt, så som kaffe, sodavand, øl, slik, chips og toasts. Alt sammen naturligvis til konkurrencedygtige priser (kaffen er gratis).

Men caféen er mere end billige varer. Her kan du også låne forskellige brætspil, som du kan spille ved et af de mange borde. I cafeen er der desuden et poolbord til fri afbenyttelse. Det er også i caféen, at du finder...

Informationen

Her kan du henvende dig med alle dine spørgsmål. Det er her, du skal gå hen, hvis du vil frameldes et spil, tilmeldes et andet hold eller bare er faret vild og ikke kan finde sovesalen.

Ligesom caféen er informationen døgnåben under hele ORKON, og vi vil hele tiden stå på spring for at hjælpe dig med dine forespørgsler.

Boder

På ORKON vil du finde boder fra Goblin Gate og Sleipner

Goblin Gate er den store rollespilsforretning, der ligger i både Ålborg og Århus. Men udover rollespil er der meget andet på hylderne: bræt- og figurspil, videofilm, Pokemon-kort og spil til både pc og playstation. På ORKON vil Goblin Gate medbringe en del af deres store udvalg - til særdeles favorable priser.

Sleipner er landsforeningen for rolle- og konfliktspillere i Danmark. I Sleipners bod kan man få en snak om alt mellem himmel og jord i det danske rollespilmiljø. Kom og hør hvad Sleipner kan gøre for dig og køb eventuelt de numre af Rollespilmagasinet Fønix, du mangler i din samling.

Biffen

På ORKON vil der være opsat en biograf, som vil vise film hele tiden. En videoprojektor vil sammen med et overdimensioneret lydsystem sørge for den helt rigtige stemning.

Som sidste år vil vi igen bestrebe os på at vise en kombination af de nyeste topfilm og film, der passer til vores tema. Der vil blive vist film hver eftermiddag, aften og nat frem til søndag eftermiddag.

Biffen kan klart anbefales som opholdssted, hvis man ikke er til spil eller blot ønsker lidt hygge.

En hyggelig onsdag

Onsdag aften er hyggeaften. Vi byder velkommen og præsenterer de aktiviteter, du kan opleve på ORKON.

Derudover har vi ikke planlagt noget fast, men vores ønske er, at du selv tager noget med, som du synes kunne være sjovt for dig selv og andre. For eksempel et gammelt brætspil eller et scenarie, du engang har spillet - kun fantasien sætter grænser, for denne aften står i impulsivitetens navn.

Du kan for eksempel arrangere dit eget live om natten (området er perfekt til et dunkelt live), eller køre et D&D-scenarie.

Grisefest

Lørdag aften ophører alle aktiviteter på ORKON, og vi lader temaet glide i baggrunden til fordel for en storslået Grisefest. Menuen står på helstegt pøttegris, som du kan læse mere om i mad-afsnittet. Prisen for både dette overdådige måltid og den efterfølgende fest af uforglemmelige proportioner er blot 60 kroner.

I forbindelse med maden vil juryen uddele priser til de bedste rollespilsscener. Hele aftenen og natten vil baren være åben for salg af sodavand, øl og vin. Glad musik vil sørge for de idéelle rammer, så festen kan vare ved til den lyse morgen.

Guld- og sølvorken

Vi introducerer i år en pris til de to bedste scenarier, og valget er faldt på Guldorken og Sølvorken. Navnet er inspireret af Berlins filmfestival. Her uddeler man hvert år to priser, en Guldbjørn og en Sølvbjørn, til den bedste og næstbedste film.

Festivallen udnævner hvert år en ny juryformand, som er en person (som regel

instruktør), som står for en speciel stil eller genre inden for filmverdenen. Det er op til formanden at sammensætte sin komite og fastsætte, hvilke kriterier filmene skal vurderes efter.

På den måde afspejler prisen noget nyt fra år til år, og man sikrer sig, at der hvert år bliver fokuseret på forskellige stilarter og tendenser i og med dommerne lægger vægt på noget forskelligt.

Overført til ORKON betyder dette, at vi uddeler priser til de to bedste scenarier. Ved fra år til år at vælge forskellige juryformænd, der har markeret sig i en særlig retning og grad, vil der fra år til år blive fokuseret på forskellige kvaliteter i scenarierne.

Juryformanden i år er Paul Hartvigson, der vist var den første dansker, der blev introduceret til rollespil i 1978. Siden har han blandt andet lavet Spiltræf og Saga. Paul havde endnu ikke sammensat sin jury, da dette program røg i trykken.



Nærbillede af hovedpersonen til grisefesten på ORKON 2000

Mørkets Magt

d. 13. Juli - 15. Juli 2001



De første informationer afsløres d. 1. April klokken 20.00 på www.magt.ripen.dk

OPLÆG

debatter

OG WORKSHOPS

Drømmenes Fæstning

Oplægsholder, debatleder og Eventyrets Dør: Paul Hartvigson
 Periode: Torsdag klokken 11.00-

Læs denne introduktion grundigt igennem. Tyg lidt på ordene og lad være med at synke lige med det samme. Smag lidt på det først.

Vid, at dette ikke blot er en beretning om, hvordan man planlægger at bestige Himmelbjerget på cykel, men også en beretning om, hvordan man bevarer eventyret i sin hverdag og allermost en beretning om, hvordan en lille gruppe eventyrere fra København til Malaga har besluttet sig for

at bryde ud af Drømmenes Fæstning, udi virkeligheden, kaste et råb over murene for at fortælle "alle de andre" om, hvad det er, "vi" laver. Vi i rollespilmiljøet.

Drømmenes Fæstning er titlen på et projekt startet i København af Paul Hartvigson. Det har til formål at ignorere al vores indbyggede sceneskræk og (gen)vinde værdigheden som rollespiller ved at lave en række arrangementer om rollespil, der henvender sig ud af miljøet. Ud til kunstnere, videnskabsmænd og hende-den-søde-nede-i-slikbutikken.

At fortælle om, hvad det er vi laver og hvorfor. At prøve at give folk et hurtigt blik ind i vores tillukkede, forunderlige verden, ind i Drømmenes Fæstning. At lære noget

af de mennesker, vi inviterer og prøve at undersøge mulighederne for at bruge rollespil på nye måder, i vores gæsters fagområder. Det bliver mest af alt en beretning om, hvordan det gik, hvad der blev sagt, og hvem der lyttede, men også en tale om, hvor vi skal hen nu.

Kronen på Drømmenes Fæstning er nemlig i skrivende stund en åben konference om rollespil i København 4.-5. maj - altså før ORKON. Et oplæg for Drømmere, fantaster, idealister og realister, der selv har stirret ind i murene på Drømmenes Fæstning. Tal højt, og du vil blive hørt, følg din tale i handling, og du vil blive forstået - turen går til Himmelbjerget!

Rollespil som personligt medium

Oplægsholder og debatleder: Lars Konzack

Som en opfølgning på det foredrag, Lars Konzack holder på Fastaval om rollespil som ekstrovert medie, hvordan det kan henvende sig til folk, dets fordele og ulemper når det bruges som værktøj for formidling, vil han nu på ORKON tale om, hvordan det kan bruges som værktøj over for sig selv.

Hvordan det kan bruges, og hvordan det bliver brugt, til at udvikle sig selv, afprøve ting og komme med et personligt udtryk i et socialt rum, der (efter sigende) er mere tolerant og imødekommende end så mange andre.

Men hvilken berettigelse har rollespil som et personligt værktøj, og hvad er dets reelle styrker og svagheder. Hvor skal det bruges, hvor kan det bruges, og hvor er det frugtesløst eller uforsvarligt? Er rollespil i det hele taget andet end underholdning, og øver vi vold imod dets hovedformål, når vi søger at bruge det som andet en adspredelse?



Oplægget vil altså søge at komme med et bud på, hvordan man kan definere rollespil, hvis man tager udgangspunkt i det enkelte menneske og den perspektivering, der sker af individet i den proces, det er at spille en rolle. Det vil også søge at give et bud på, hvilke muligheder det åbner, hvilke begrænsninger det sætter, og hvilke horisonter det sætter i sigte.

Novellescenariet - præsentation

Oplægsholder: Frederik Berg Olsen
Periode: Torsdag klokken 16.30 - 18.00

Igen i år har ORKON et særligt tema - novellescenariet. Men hvad er det egentlig? Hvad er der tænkt? Hvordan skriver man et? Og kan man overhovedet nå samme dybde i et novellescenarie som i et fuldlængde, og hvorfor i alverden samle tre novellescenarier under ét fælles tema?

Disse og flere andre spørgsmål vil blive besvaret i løbet af præsentationen.

Fremtidsværkstedet

Workshopleder: Karen Høeg og kumpan fra RUC.
Periode: Torsdag klokken 16.30 -

Alle har vi prøvet at skabe et eller andet, overkomme et problem eller få noget gennemført. Om det så er at samles tre venner og skrive fem scenarier på en weekend, lave en kongres, afholde generalforsamling for en forening eller fuske lørdagslikket fra sin lillesøster. Alt sammen noget der ikke er helt nemt at gennemføre.

Alle mål har et middel, og når vi står over for et problem (eller en udfordring), kigger vi oftest ned i vores taske med erfaringer, finder noget vi har lavet før, som kan overføres på det, vi står i lige nu, og går i gang. Sjældent stopper vi op og tænker over, om der nu er en helt ny og bedre måde at løse problemet på.

Mange gange har vi ikke engang gjort os problemet helt klart, men er bare klar over, at der "er noget i vejen" eller, at "det og det skal ordnes." Denne workshop vil søge at lave om på det ved at give et alternativ. Det er ikke en revolutionerende måde, men måske kun ord på noget, du kan i forvejen, eller tror du kan.



Der spilles Heroquest i Caféen.

Fremtidsværkstedet er navnet på en form for projektarbejde, en universel løsningsmodel til alle problemer. En fremgangsmåde i tre faser, der sigter imod at klarlægge problemet og komme med en reel løsning til det. En praktisk løsning. En løsning der virker.

Et Fremtidsværksted starter kort fortalt med en kritikfase, hvor man uden blusel får lov til at brokke sig over alt det, der er i vejen, det der går en på, og det man gerne vil have lavet om. Dette klarlægger problemet.

Derefter kommer en idéfase, hvor man får lov til at komme med sine luftkasteller, fantasterier og urealistiske løsninger. En brainstorm i tredje gear, der giver et overblik over mulighederne.

Sidst er realiseringsfasen, hvor løsningerne bliver til praktisk, konkret her-og-nu-virkelighed og dermed munder ud i, at man får dementeret alt det, man brokkede sig over i første fase.

Fremtidsværkstedet bruges blandt andet på Roskilde Universitets Center (RUC) og er ved at tage sit indtog i offentligt regi, men kan så afgjort også bruges af rollespillere. Det er det, vi vil forsøge med denne workshop.

Grunden til, at det er en workshop, er, at der skal laves noget. Fremtidsværkstedet skal tages i brug, og et reelt problem skal løses. Et problem som del-

tagerne bestemmer. Et problem som vi gerne vil komme forbi som rollespillere.

Karen Høeg, der leder workshoppen, arbejder med Fremtidsværkstedet på RUC og i Københavns Kommune. Hun har også skrevet en del om emnet og vil vise alle os, hvad vi kan udrette, hvis vi tænker os ordentligt om og frigør os fra de normale tanker om, hvordan tingene skal gøres.

Siden sidst

Oplægsholder: Slepner
Periode: Fredag klokken 11.00 -

En af de ting, der oftest siges, når man spørger "folket" om, hvad det egentlig er, de ønsker af en landsforening, så er det overblik og information. Mere bestemt hvad der egentlig er sket i miljøet her på det sidste. Hvilke tiltag der har været, hvilke kongresser der blev afholdt, hvem der var størst, hvad der gjorde dem specielle og hvordan de skiller sig ud fra alle dem, der var de foregående år.

Dette bliver et oplæg omkring miljøets stats. Et oplæg for dem, der interesserer sig for, hvor mange piger der egentlig er derude, hvor mange vi er i det hele taget, hvor gamle vi er, og hvor mange penge vi har fået kreglet fra det offentlige. Et oplæg fyldt med trivia, tal og gennem-

snit omkring vores miljø, om os og vores hobby... og så vil der selvfølgelig også være en konkurrence, hvor man kan vinde noget.

Rollespilsmediet - nye perspektiver

Oplægsholder: Frederik Berg Olsen
Periode: Fredag 13.45 - 15.45

I løbet af de seneste par år er der opstået en del nye scenaristilarter. Dette symposium vil gennemgå disse samt give et bud på, hvad der er i vente. Hvad er et fortællescenarie? Hvad går bipersonsrollespillet ud på? Kan man spille rollespil med kun én spiller? Og hvordan skriver man dem?

Aktiv deltagelse i diskussionerne forventes.

Folkeoplysningsloven

Oplægsholder: Sleipner
Periode: Fredag klokken 16.30 -

Udover at dementere fortidens rygter om, at 2001 vil være året, hvor svævebiler og warpspeed er hvermandseje, har året bragt en ny folkeoplysningslov. En lov, der påvirker en hel del af os, fordi det er den, der styrer det danske foreningsliv fra baptistiske pigers spejderkorps til rollespillere.

Oplægget vil give et indblik i, hvad der er muligt, hvad der er blevet lavet om siden sidste år, og hvordan man bruger loven til at få sin vilje igennem over for kommunen, amtet og alle dem, der kunne have lyst til at brokke sig. Var det ikke for et kendskab til Folkeoplysningsloven, var det for eksempel gået ORKON ilde, da skolen brokkede sig.

Det er et oplæg til dem, der måske er lidt bange for paragraffer og føler sig på usikker grund, når de skal snakke med det offentlige. Det er også et oplæg for dem, der vil have et indblik i den nye lov og måske et par nye fifs til, hvordan man får sin vilje igennem og hævder sin lovsikrede ret.

At fortælle det skabtes vaklen

Oplægsholder og debatleder: Lars Vilhelmsen.

Lad os antage, at rollespil eksisterer. Lad os sige, at det er en måde at fortælle historier på eller et medie at gøre dette igennem. Vi kan måske også tilføje om dette fænomen, at det er en aktivitet for flere personer i fællesskab. Så kan man måske driste sig til at sige, at det er en aktivitet, hvori en historie fortælles gennem flere personers deltagelse i dens udfoldelse. Alle deltagere kan påvirke historien, og ingen kan gå uberørt bort.

Denne definition af rollespil er måske vag og ikke ganske komplet, men til gengæld er den svær at være uenig i. Og selvom man anstrenger sig for at være nok så vag, kan man ikke forklare, hvad rollespil er uden at berøre begreberne "historie" og "fortælling."

Det må derfor være af den yderste vigtighed at få indfanget disse to såkaldte begreber, at de ikke skal undslippe os og efterlade os med blot støv i vores hænder. Dette symposium vil sætte "fortælling" i sin rene form under lup; den mundtlige fortælling.

Mange tidligere oplæg har der været holdt om fortælling i rollespilsregi, men ofte har det drejet sig om fortælling på rollespillets præmisser, om hvordan vi skaber en fortælling gennem spillet og lignende. Det vil jeg helst undgå og sigter efter et symposium om fortælling i sin rene form, der så siden hen kan perspektivere til rollespil og interaktiv fortælling.

Med udgangspunkt i et oplæg om mundtlig fortælling, som den udøves på for eksempel fortællescenen på Kulcaféen i København, diskuteres, hvilke lektioner der for rollespillere er at hente i netop den form; den mundtlige fortællings orale teater.

De higer og søger

Paneldeltagere: Paul Hartvigson, Merlin Mann, Adam Bindslev & Kristoffer Apollo.

En debat om rollespilsbladene, som de har set ud igennem tiden, fra dengang Saga var andet end netop det, det er i dag: en saga blot. Siden hen tog Fønix over og bar stolt arven videre som en markant faktor i det danske spilmiljø, som et medium for os alle sammen. Vores hobby og dens nuancer, tricks og hændelser.

Fuglen døde dog endeligt i marts 2000 efter en periode under landsforeningen Sleipner, der havde prøvet at redde bladet, og arven er i dag genopstået af asken og båret videre med tiltag, nye som gamle, i stil med Xkapist, Ravn og et utal af sites med artikelsamlinger, nyhedssider og samlingsfora for alle os, der mener, at vi tilhører "miljøet," eller har en interesse i at holde os ajour med det.

Oveni alt dette kommer så det nyeste skud på stammen af trykte tiltag i rollespillets danske bladverden, nemlig Sabbath. Denne gang er det live-rollespillerne, der skal bære projektet og fungere som finansiel grobund.

Sideløbende har randeksistenser som Games Workshops blad "White Dwarf," der endda kun er delvist rollespilsrelevant, men alligevel delvist deler målgruppe med alle de andre, flydt ud fra forhandlingerne med en næsten hånlige præcision og uværgeligt stillet et af de spørgsmål, som denne debat vil søge at besvare: er det danske rollespilmiljø overhovedet modent til at have sit eget blad?

Til debatten er samlet et panel bestående af nogle af de folk, der var med til at stable de første blade på benene, samt nogle af dem, der prøver at gøre dem kunst efter i dag, og igen nogle, der arbejder med journalistik til daglig.

De vil søge at samle trådene og se, hvilket billede alle disse blade har tegnet af miljøet, hvordan de to ting har påvirket hinanden, hvordan de har udviklet sig hver især, hvilke behov medierne har søgt at dække, og hvordan det gik - og hvorfor det gik som det gjorde.

Endelig vil det munde ud i en debat om, hvad der sker i dag, hvilke muligheder der er i miljøet for at sprede den viden, som ligger i det, og hvilke medier som fremtiden vil bæres af.

Novellescenariet - evaluering

Oplægsholder: Frederik Berg Olsen
Periode: Lørdag 16.30 - 18.00

For at samle op på præsentationen af novellescenariet, vil konceptet blive evalueret. Kom med og giv dit besyv - er det bare en fiks idé, eller er det noget, der er værd at bruge mere tid på?

novelle-

SCENARIER

Som Frederik Berg Olsen fortæller i interviewet på side 8, er novellescenarierne på ORKON opdelt i fire samlinger: To som bliver afviklet torsdag aften, og to, som bliver afviklet fredag aften.

Hver scenarie består af to novelle-scenarier, og man deltager som spiller og spilleder i begge scenarier, når man melder sig til samlingen.

Forfatterne, der har bidraget med novellescenarier til ORKON, er: Michael Erik Næsby, Max Møller, Sanne Harder, Thomas Jakobsen, Jonas Harild, Sebastian Flamant og Frederik Berg Olsen.

Samling 1: Port

En port er en overgang fra et sted til et andet, det er en dør, der åbner ind eller ud. En port kan holde noget inde, men kan på samme tid holde noget ude.

Samling 2: Negativer

Et negativ er det modsatte af et positiv
 Det er negationen, nægtelsen
 Det er billeder, der ikke er fremkaldt
 Det er det ufærdige produkt
 Det er den omvendte verden
 Hvad der er lys er mørke
 Hvad der er godt er ondt.
 Det er hele verden vendt på hovedet

Samling 3: Puff, den glade drage

(Dansk tekst: Buster Larsen)

Puff hvor kan man finde drager som dig
 Du ligger på en klippeø
 og venter kun på mig
 Du kan li'at lege, du var min ven
 men kære Puff vi kommer aldrig til at leg'
 igen

Puff da jeg var lille, red jeg på dig
 jeg sad på halen, stor og bred

du svømmede med mig
 Alle sænker flaget hilser på dig
 vi fandt en skat med sølv og guld - og
 delte du og jeg

Puff vi sad på stranden, solen gik ned
 en havskildpadde gemmer sine æg et hem-
 meligt sted

Tropevinden suser, natten bliver sort
 vi føler begge to vi sidder nær ved lykkens
 port

Puff på vores rejse så vi et slot
 hvor prinser og prinsesser boede
 Nej hvor var det flot

Kongen og hans dronning gav mig en ring
 men ringen var en tryllering - nu er den
 ingenting

Puff du er alene, alt er forbi
 for drager lever tusind år
 hvor er min fantasi
 Du kan li'at lege du var min ven
 men kære Puff jeg bli'r jo aldrig som et barn
 igen

Samling 4: We'll meet again (Ross Parker and Hughie Charles)

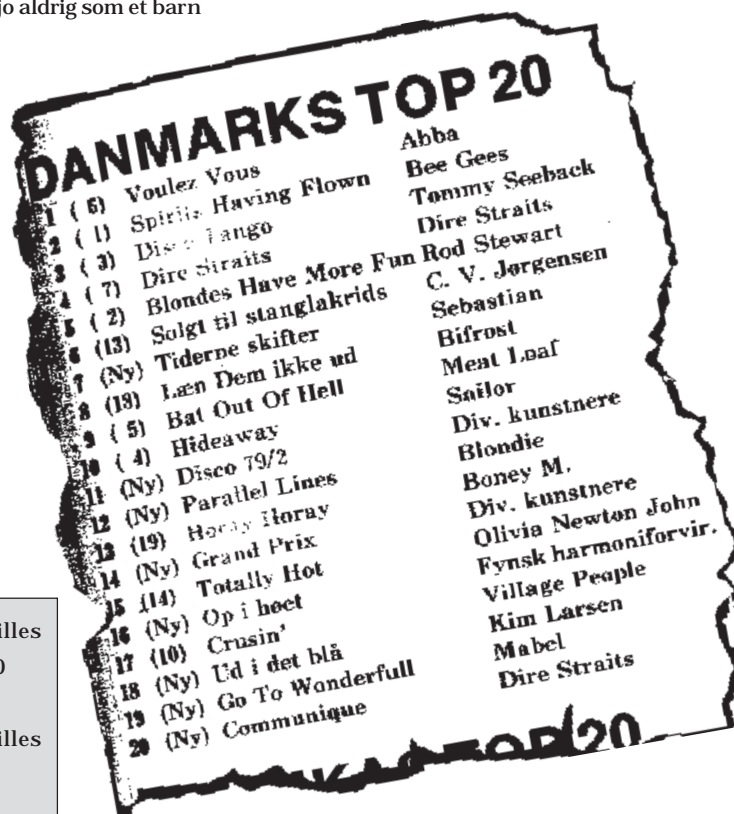
Let's say goodbye with a smile dear
 Just for a while dear, we must part
 Don't let the parting upset you
 I'll not forget you, my sweetheart

We'll meet again
 Don't know where
 Don't know when
 But I know we'll meet again some sunny
 day

Keep smilin' through
 Just like you always do
 Till the blue skies drive the dark clouds
 far away

So will you please say hello
 To the folks that I know?
 Tell them I won't be long
 They'll be happy to know
 That as you saw me go
 I was singing this song

We'll meet again
 Don't know where
 Don't know when
 But I know we'll meet again some sunny
 day



Samling 1 og 2 spilles
 torsdag 19.30-01.30

Samling 3 og 4 spilles
 fredag 19.30-01.30

FULDTIDS- scenarier

Jannes dagbog

Forfatter: Mikkel Bækgaard
Genre: Fortællescenarie/drama
Setting: Nutid
Note: Skrevet til Fastaval 2001
Periode: Torsdag klokken 11.00 -

Det var en herlig sommer. Turen ned i Jespers morfars sommerhus var en fantastisk idé, som vi alle glædede os til. En uge væk fra den kedelige provinsby og i stedet en uge i et herligt beliggende, super-idyllisk sommerhus ved Silkeborgsøerne.

Vi havde lånt en bil, og godt stuvet sammen kørte vi derved. Der var ikke meget plads tilbage i bilen, men det var nu hyggeligt sådan rigtig at komme hinanden ved.

Det var varmt og studenterhuerne klistrede til hovederne, men vi ville ikke tage dem af. Det ville bringe uheld, og det var ikke lige det, vi ønskede i denne herlige sommertid.

Efter turen startede livet igen. Vi var vendt hjem, og vi længtes alle frygteligt efter sommerhuset, de dejlige søer og de gode venners selskab. Vi blev revet brutalt ud af vores drømmeverden, da Jannes far en sen aften ringede rundt til os.

Grådvalt fortalte han os, at Janne var død. Hun var omkommet i en trafikulykke. Bilen var totalskadet efter, at hun med høj fart var kørt ind i en modkørende bil. Heldigvis var der ikke sket noget med andre, men hendes død var også mere end nok.

Efter begravelsen mødtes vi for at minde vores elskede veninde. Vi sad på hendes værelse, alle med tårer i øjnene, og så på billederne fra turen i sommerhuset på billedet, hvor hun står i sin korte sommerkjole og sin rød-hvide studenterhue.

På natbordet lå Jannes dagbog fra turen. Jeg tog den op og drejede den let mel-

lem hænderne. Rystende kiggede vi alle på hinanden, og til sidst åbnede jeg bogen. Jeg begyndte med sagte stemme at læse højt for de andre: "Kære dagbog...."

Hvad står der i den? Hvad skete der i løbet af denne fantastiske uge i sommerhuset ved Silkeborgsøerne? Et fortællescenarie om en flok unge mennesker, der står ved en korsvej i deres liv - det magiske øjeblik mellem barndommens uskyld og voksenlivets skræmmende realisme.

Gillians Skat

Forfattere: Lars Hess, Thomas Jakobsen
Genre: Pirat/eventyr
Setting: Middelalder
System: 7th Sea - så nemt at du kan lære det på et kvarter.

"Gillian og 33 pirater på skafottet! Alle som en er de fanget og bragt for retten af admiral Gilbert Praise du Rachtisse. Jeg siger dig, den mand er en ren djævel."

I Port de la Montaigne går snakken om havets nye helt. Sendt fra Himmelen er han kommet for at befri farvandet fra pirater. At admiralen så også presser flere mænd i tjeneste og beslaglægger krudt og gåsepøstj, som det passer ham, det er en anden sag.

"I sidste måned brændte Inkvisitionen en familie levende på byens torv, de har allerede hentet toldereren og hans kone. Guvernør Orduno er en svag mand, og biskoppen udnytter det."

Puerto Princessa nærmer sig festugen. Men selv ikke ankomsten af et skib lastet med vin til festen og fire præmietyre til arenaen, kan få folk til at glemme biskoppens rædselsregimente.

"Gillians skat? Det er flere år siden, jeg første gang hørte om den, og det er sikkert og vist, at der må være noget om snakken. Gillian kaprede en galej lastet med guld og andre værdier, og den dag i dag er der ingen, der ved, hvor skatten er."

Ombord på det gode skib Gryffon trives sladder og drømme om rigdom. Det skal ikke vare længe, før disse rygter viser sig sande, og drømmene får ny næring.

Det kræver mænd og kvinder med handlekraft, ædelsind - kort sagt hjertet på rette sted - at få vristet Gillians skat fra mørkets kræfter. Det bliver et eventyr, der som en stormflod vil blive fortalt blandt sømænd og lykkejægere på de Syv Have.

Bryllupsfærd

Forfatter: Alex Uth
Genre: Fortællescenarie/drama
Setting: Middelalder
Note: Skrevet til Fastaval 2001
Periode: Fredag 11.00 - 16.00

"Fager som rosen på vilden sti
Førtes Kirsten til brudeseng
Men da hanen galed for tredje gang
Lå Kirsten bleg og stille hen."

Liden Kirsten, den blege skønjomfru med rosenkind, har aldrig eksisteret. Hun, Stolt Peder og den vilde Ramund, som dræbte både brud og bror, er blot symboler på at overskride de dybeste tabuer i deres tid. Deres tanker og liv er ligegyldige. Kun deres handlinger definerer dem. Deres funktion i historien.

Men hvem var mennesket Kirsten, der mistede livet på sin brudenat? Kirsten med klædeligt hvalpefedt og kommunefarvet hår i brudefletninger? Hende, der hverken var rosenkindet eller guldløkket, men havde en uægte søn voksende i sit liv, da præsten viede hende til en fremmed mand?

Du skal give Kirsten liv. Hende, hendes tilkommende husbond, hendes hårdhjertede broder og ærgerrige fader, faderen til hendes uægte barn, og den kløgtige amme, når Kirsten skal stå jomfrubrud. Du skal ånde følelse, tanke, vilje ind i en middelalderlig tragedie og for en stund gøre den til noget, der sker for levende mennesker, ikke tomme skaller. Du skal være med til at fortælle deres historie.



Talisman er et par timers kamp om at være den første til at besejre den fæle drage.

"Bryllupsfærd" er en folkesang lavet som et 'omvendt' fortællescenarie, hvor deltagerne rollespiller sig frem til en slutning med det mål at gøre historien så tragisk som muligt.

En spiral nedad

Forfatter: Ryan Rohde Hansen
 Genre: Fortællerrollespil/drama
 Setting: Nutid
 Periode: Fredag klokken 16.30 -

Den aften var begyndt som så mange før den. Først et par øl, så en tur op til overboen og skaffe pillerne, ned med dem og så i byen. Fra Kristinas lejlighed var der ikke længere, end man kunne gå, men langt nok til, at pillerne var lige ved at sætte ind, da de kom ind på stamdiskoteket. Resten af aftenen var af en anden verden.

Nu sad de her og kiggede først lidt ned i gulvet, så lidt usikkert på hinanden, men deres øjne endte hver gang oppe på terapeuten, som gav sig god tid med bare at kigge direkte tilbage, hvilket fik dem til at starte forfra.

Til sidst gav han lyd fra sig: "I ved jo alle, hvorfor I er her. Jeres misbrug tog overhånd og gav bagslag den aften. Da I er i tvungen behandling kan I lige så godt lukke op og fortælle direkte ud af posen. Jeg vil gerne høre, hvordan det begynde..."

Fanden Paa Væggen

Forfatter: Palle Schmidt
 Genre: Action/Investigation
 Setting: Nærfremtid
 System: Fusion
 Periode: Lørdag 11.00 - 18.00

"Lyden af tv'et sniger sig uden om manden i døren. Du er ret sikker på, det er Linie 3 med endnu en flad parodi på en gammel entertainer. Manden i døren kender dig ikke. Du kender heller ikke ham, men du ved hvad han er, og hvad du må gøre.

Du hamrer fodsålen i døren og hører kæden splintre samtidigt med, at manden slynges tilbage i gangen med blodet styrtende fra næsen. Du er hurtigt inde og samler ham op. Du slæber ham hylende ind i stuen og lader ham flyve. Du

noterer dig, hvor lidt holdbare sådan nogle designerreoler er, som han tager 6 hylder med sig i et kakofonisk brag, der et øjeblik overdøver Preben Christensen.

Manden spræller lidt, da du haler ham ud af dyndet, som en fisk for enden af en krog. Det har aldrig hjulpet en fisk at sprælle, og det hjælper heller ikke ham her. Hans arm giver et skarpt smæld, da du slynger ham over skulderen mod kaffebordet, gennem kaffebordet. Du samler fjernbetjeningen op, og skruer ned for pinlighederne på tv'et.

Uden for vinduet ser du fire skikkelser komme over vejen, som flagrende skygger i lange frakker, deres ansigter kridhvite i lampens skær. En af dem kigger op, hans dybe øjenhuler brænder sig ind i dig, ind i din sjæl. Pludselig fryser du. Som stod du foran Helvedes port, og blev iagttaget gennem dørspionen."

Et bortført barn. En detektiv på personligt hævn tog. En søgen mod mørkets hjerte. Er du stærk i troen?

"Fanden paa væggen" er et hardcore Fusion-scenarie for fem erfarne spillere. Fremtiden er lige blevet mørkere.

LIVE figurspil OG KORTSPIL

Live: Sød single søger

Forfattere: Jakob Jeul Hansen, Morten Sønderlund & Esben Holm Hoppe
Genre: Drama. Live
Antal deltagere: 15
Pris: 20
Note: vedlæg foto og rolleønsker
Periode: Fredag 19.30 - 01.30

Det er en mørk og stormfuld aften - udenfor. Herinde er der nu pyntet til endnu en strålende fest, arrangeret af det trofaste firma EROS. Der mangler kun tre ting: lys, musik for den romantiske ambiance og gæsterne, der forhåbentlig snart vil indtræffe sig. Bartenderen polerer baren. DJ'en dukker op fra toilettet. En habitklædt mand ligger de sidste ting på bordene, ser om alt er der, ser på uret.

I aften sker det igen. I aften skal de ensomme få selskab. I aften skal håb fattes, bånd knyttes og læber kyskes. I aften.

Figurspil: Warhammer Fantasy Battle

Arrangør: Tournament Travellers
Pris: 20
Mere info: www.figurspil.dk
Periode: Torsdag 11.00 - 22.00

- Der spilles med 2000 pts hære. Hvis army-listen eksisterer, må den bruges, ellers skal ravaging hordes bruges.
- Der spilles "pitched battle."
- Spillene varer 6 runder, dog max 3 timer.
- Army-listen skal afleveres inden start.
- Dog of War må godt bruges som hærliste.

Figurspil: Warhammer 40.000 3rd ed.

Arrangør: Tournament Travellers
Pris: 20
Mere info: www.figurspil.dk
Periode: Fredag 11.00 - 22.00



Der dystes i figurspil på ORKON 2000.

- Der spilles med 1200 pts hære, hvis codex eksisterer må den bruges, ellers bruges hærlisten fra bag i grundbogen
- Der bruges ikke appendix tillægget
- Der spilles en svagt ændret cleanse mission
- Spillene varer 6 runder, dog max 3 timer
- Army-listen skal afleveres inden start
- Kun ting fra WD, der er Chapter approved, må bruges
- Alle modeller skal have de våben de formodes at være udrustet med, og kun disse
- Alle modeller skal være minimum undercoatede

Kortspil: Cykelspillet

Arrangør: Max Møller og Morten Jaeger
Periode: Torsdag 11.00 - 16.00

I cykelspillet er du sportsdirektør for et professionelt cykelhold. Du styrer holdets

ryttere og bestemmer, om de skal samarbejde med resten af gruppen eller forsøge at sabotere kæden. Prøver du at skabe løbet med et soloudbrud eller hænger du på feltet og håber på en massespurt til slut? Der er mulighed for begge dele og meget mere med de detaljerede ryttere.

Men alle de andre elementer af cykelsporten og dens omgivelser spiller også ind. Proviantering, hviledage, læger, medierne og myndighederne spiller en rolle.

Spillet kombinerer strategi og satire. Fans kan genkende Mader og Leths guld-korn fra de seneste år. Et par eksempler på kort-titler er: "Han hilser ikke," "Sværdet," "Tv-holdet roder i skraldespanden," og "Gode ben."

Cykelspillet er meget let at lære. Grundreglerne er meget simple, de mere avancerede strategier og regler er indbygget i kortene. Det er et kortspil, men det adskiller sig fra Magic og lignende, idet alle kort er umiddelbart tilgængelige.

Rejsevejledning:

find vej TIL ORKON



Egen bil fra Horsens / Skanderborg

Følg landevejen ind i Odder til du når en rundkørsel, hvor du drejer af mod Århus og Odder C. Fortsæt ligeud til du når det fjerde lyskryds. Her drejer du til højre ad Parkvej. Et par hundrede meter fremme ved Nølevvej skal du svinge til venstre. Få meter henne af vejen dukker Odder Kommunale Ungdomsskole op på højre side, og så er du der.

Egen bil fra Århus

Fortsæt ligeud igennem byen til du når det andet lyskryds. Her drejer du til venstre ad Parkvej. Et par hundrede meter fremme ved Nølevvej skal du igen svinge til venstre. Få meter henne af vejen dukker Odder Kommunale Ungdomsskole op på højre side, og så er du der.

Bus fra Horsens / Skanderborg

Stå af bussen på Odder Station, og gå ad følgende rute: Tornøegade, Østergade og Nølevvej, hvor Odder Kommunale Ungdomsskole ligger på højre side af vejen. Kortet her til højre kan sikkert hjælpe dig.

Bus / tog fra Århus

Stå af ved Parkvej, som du går op ad, til du når Nølevvej på venstre hånd. Den drejer du ind ad, og vupti... snart ser du Odder Kommunale Ungdomsskole på højre side.



De store film fortsætter

Disco-film er sagen. Fordi det er unge mennesker, der går i biografen. Og fordi unge lytter til disco, ser de også disco-film. Lige nu er det en bølge. Man har haft masser af bølger i den kommercielle filmindustri før - westerns, film om 2. verdenskrig, karate, science fiction, gysere og katastrofefilm. Lige nu er det altså disco. Der er blevet hentet formuer på film som »Saturday Night Fever«, »Grease« og »Dem

klart, at efterfølgerne ikke kommer til at gå så godt som de første film. Men producenterne har forlængst lavet kalkulationer. Kan seriens nummer to blot tjene mellem 40-60 procent hjem af de første film, er de stadig formidable forretninger. Derfor er man nu ved at lave en »Saturday Night Fever« mere. Hvad skete der egentlig med Tony? Man laver en »Grease 2«. Hvad skete der med Danny og Sandy?

John Travolta vil ikke lege med mere - og det vil Oliver Tobias heller ikke. Derfor må man skrive dem ud af manuskriptet. Hvad der vides er, at »Grease 2« stadig har Olivia Newton-John med - hun har fået mangedoblet sit honorar siden den første film - og at Andy Gibb bliver det ny kønne unge ansigt. Ligeledes at Paul Nicholas får hovedrollen i »Stud 2«.

dem. Lav Kulissen måske film kaffabar. For dreng og er bliver dans dansekor de hin



Borgergade 18. 9000 Aalborg.

tlf: 98 13 37 24

Kystvejen 27. 8000 Århus C.

tlf: 86 19 43 11



Goblin Gate

www.goblingate.dk