

**Eidolons
rumprogram? side 3**

En storm i et glas vand?

**Persona afholdt igen.
Denne gang i København.**

**Eidolon
København! side 3**

Så kom den endelig.

Anmeldelse side 13

Eido-jul side 12

Beretning fra årets Juleweekend

**Hyggecon er slut og Østerskov
efterskole er forlængst overtaget af
elever igen. Men hvad skete der på
connen?**

Læs anmeldelsen af selve kongressen og
fra nogle af de forskellige lives.

ET TOTALTEATER AF B&U-AFDELINGEN

USKYLDIGHEDENS MELODI



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

USKYLDIGHEDENS MELODI ER PRODUCERET AF
BJØRN PORUP THOMASEN OG ULF PORUP THOMASEN.



Ændret til 22/2-25/2 2007

WWW.USKYLDIGHEDENSMELODI.DK

Så skete det!

På en dag med sne og alt for koldt vejr, blev Eidolon København skabt.

Leder
(af Mads Havshøj)

Kun enkelte trodsede det frygtelige vejr og begav sig til Amager, for at være med til Eidolon Københavns stiftende generalforsamling.

Men dem der nåede frem blev ikke snydt for noget. Der var både en dagsorden, vedtægter og øl klar til de fremmødte. Hvad man skal bruge det sidste til, er der jo ikke nogle der var i tvivl om, så øl blev indtaget, mens dagsor-

den blev gennemgået.

Det blev fortalt hvad Eidolon ville i København og dette blev gentaget på et snakkeklubmøde om tirsdagen på Kraftverket i Valby. Snakkeklubben er, for dem der ikke ved det et københavnerpåfund, hvor rollespillere mødes og snakker om ting..... Kort fortalt, det vi kalder torsdagscafe i Århus, blot uden så mange øl og en smule mere elitær agtig.

Det var et såkaldt sidespring. For det var/er EK vi snakker om her. Hvad mere er der at fortælle, et referat kommer jo nok online på hjemmesiden...engang.

Eidolon København kan kontaktes på ek@eidolon.dk

Og så ikke at forglemme, dem der blev valgt ind i EK's bestyrelse er:

Formand: Mads Havshøj

Kasserer: Jannick Raunow

Menige medlemmer:
Ryan Rohde Hansen, Henrik Krøjmand og Maria Petersen

Suppleanter:
Pia Møller og
Mikkel Bækgaard.

Revisor: Ole Sørensen.

5 skarpe til direktøren for Eidolons rumprogram, Mads Bovbjerg

Interview
(af Danni Rune)

Så hvordan går det egentlig tage med rumprogrammet?

Det går fremragende! Vi ser fremgang på alle fronter, og der er ingen grund til at antage at succesen vil aftage. Eidolons rumprogram er virkelig inde i en god stime, og vi vil gøre alt for at den positive udvikling, der fylder ca. 93 % på foreningens budget, fortsætter.

Hvad har I mere specifikt lavet? For det virker lidt som et luftkastel?

Det er bestemt ikke noget luftkastel. Vi har opnået utro-

ligt meget. F. eks. har vi sneget Jannick ombord på Atlantis. Han skal op på den Internationale Rumstation for at side i en akavet position i et lille, ubekvemt, Russisk-fremstillet skab. Dog har vores vision om at få sendt Mikkel Bækgaards jordiske rester i omløb om Pluto ikke vist sig rigtigt tidssvarende. Derfor har vi fundet på noget der er lidt mere ungt, nemlig "Uruk-Hai 2025".

Spændende. Hvad går det ud på?

Grundlæggende så går "Uruk-Hai 2025" ud på at sætte en Uruk-Hai på solen inden år 2025. Det er et lidt mere "ungt" program, der tiltrækker de unge, smarte jet-

settere. Idéen er at vi skal benytte en Afrikansk-fremstillet raket fra det Ghanesiske rumprogram til at sende den lille fætter op.

Aha. Solen siger Du... ?

Ja, da. Hvis man skal gøre noget, så skal man enten gøre det ordentligt, ellers så skal man lade være. Vi gør det jo alligevel om natten, så Uruk-Hai'en lider ingen overlast.

Ok. Er der mere kaffe?

To sek, jeg kigger lige...

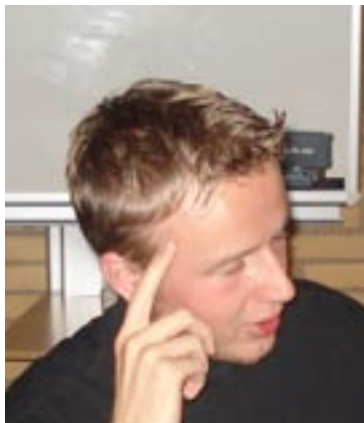


Amerikanerne laver fede raketter, men Eidolon er lige bagefter dem. Rumkapløbet er ikke slut endnu, ifølge Eidolons egen Rumdirektør, Mads Bovbjerg.



Hyggecon

Så er endnu et års Hygge-Con vel overstået, og undertegnede tænkte at jeg ville dele mine tanker ang. dette års afvikling med Harepostens læsere. For der er jo intet bedre end at evaluere andres hårde arbejde.



Anmeldelse af Morten Lahrmann

Arrangørerne

I arrangørstaben i år, så vi en rar blanding af nye og gamle arrangører. Det er jo altid rart, og undertegnede kan faktisk ikke rigtigt finde noget at sætte en finger på ang. arrangørernes opførsel og håndtering af de situationer der måtte være. Man blev altid mødt med et smil og fik den hjælp man måtte have brug for. Skide godt arbejde, det var en fornøjelse!

Måske skal man næste år overveje at indføre Fastavals Gør-Det-Selv-princip. Det virkede lidt som om der manglede folk til f.eks. kiosken under selve arrangementet. Så billigt som HyggeCon er, er det vist ikke for meget at forlange af deltagerne.

Ang. forberedelsen, så synes undertegnede at kommunikationen har været lige langsom nok. Hjemmesiden måtte gerne have været oppe

en måneds tid tidligere, og eventuelt også gerne med lidt bedre informationsstruktur.

Lokation

I år var lokationen Østerskov Efterskole, som bekendt arbejder meget med rollespil som læringsmiddel. Da skolen til daglig huser op mod 50 elever (og har kapacitet til betydeligt mere) døgnet rundt, betød det at deltagerne kunne indlogeres i elevernes værelser (mellem 4 og 8 deltagere per værelse), hvilket i undertegnedes verden er en meget undervurderet luksus. Personligt er jeg dødtræt af overfyldte gymnastiksale, hvor folk kommer ravende ind plakatfulde kl. 4 om morgenen og for 17. gang ødelægger min nattesøvn. Udover det, så må der hvile en forbandelse over mig, for jeg ender åbenbart altid med at ligge ved siden af Con'ens største savværker, som arbejder på højtryk natten lang på at save brænde til hele den nordlige halvkugle. Og den slags har jeg det bare ikke godt med (læs: Jeg har ikke tal på hvor mange gange, jeg har ligget i en sådan sovesal og ønsket indeligt og oprigtigt at hele herligheden måtte styrte sammen, hvis bare jeg kunne få noget ro!).

Men det er jo allsammen forbi nu, og for det vil jeg gerne udtrykke min dybfølte tak til Østerskov Efterskole for at have været så instrumental i at sikre min nattesøvn.

Mad

Tja, maden, et evigt tilbagevendende emne. Generelt har jeg aldrig haft de helt forfærdelige oplevelser med maden i rollespilskontekst



Præsidenten og deltager nummer 85

Foto: MH

(udover en absolut forfærdelig købesauce med gåselever på Knudepunkt i Norge 2005, som jeg stadig leder efter den ansvarlige for...). Denne gang var maden kyndigt varetaget af Sputnik i form af Jakob Bausnhøj og Maria Heel (og flere som jeg sikkert har glemt). Aftensmaden var glimrende, selvom jeg godt vil have lov at brokke mig over den måde madudleveringen blev håndteret på. Det drejer sig sådan set kun om én lille ting, som skete fredag aften: Da jeg kom op for at få anden portion, fik jeg at vide at jeg måtte vente, fordi der sad nogen i Baren, som ikke havde fået endnu; Det er jeg da fuldstændig ligeglad med! Når

der er mad, så er der mad, og hvis man ikke magter at holde sig til, eller ikke gider stå i kø eller hvad ved jeg, så må man bare leve med, at det kan være nogle ret ærgelige rester man kan ende med at blive udsat for. Jeg er selv typen, som ikke rigtigt gider at stå i kø, men jeg brokker mig til gengæld heller ikke, hvis jeg kommer dalrende 20 minutter for sent, og der ikke er noget at spise til mig. Sgu.

Så: Når der er mad, er der mad, og så må folk holde sig til, eller leve med konsekvenserne. Det må være det eneste rimelige.

Kiosk

Kiosken i år er vist også et af mine få kritikpunkter: Hvor er mine toast? Hvorfor kan jeg ikke pleje min ødelagte mave med to toast for en 10'er? Det savnede jeg. Udover det så virkede kiosken også lidt uorganiseret. Det virkede, som om det manglede kioskvagter ganske ofte, og udvalget var heller ikke videre spændende. Men så meget ødelagde det nu heller ikke.

Aktiviteter

Nu deltog jeg ikke i andet end et par foredrag, men min opfattelse er, at der i år har været en god blanding af aktiviteter, som har givet folk mulighed for at dyrke de interesser de måtte have. Der har været Warhammer Turnering til tinskubberne, arrangørskonak for de højpandede, et eksotisk skær fra USA i form af Parlor Larps skrevet af ingen ringere end 3-vejsmodellens skaber, John Kim (Som forøvrigt er at finde på Knudepunkt i februar... Tror

Hyggecon, der hygges der! Vi ses næste år!!!



jeg...), samt en masse andre spændende ting at bruge sin tid på. Lidt ærgeligt, så lader det til at både læder- og syværkstedet lå stille under det meste af Con'en. Egentlig lidt en skam, men sådan må det jo være. Forhåbentligt var dette en midlertidig stilstand.

Socialt

Det sociale har altid været noget af det mest fundamentale for min deltagelse i HyggeCon, og i år skuffede da heller ikke på det punkt. Der var masser af gamle kendinger såvel som en del nye ansigter, hvilket var godt at se. Stemningen var i top i sofa-grupperne, som forøvrigt var rigtig lækre til sammenligning med tidligere års hårde skolestole. Hyggeområdet var meget mere hygge end f.eks. sidste år. Det var måske lidt lille til 150 mennesker, men så var der jo heldigvis også andre steder at fortrække til, f.eks. baren.

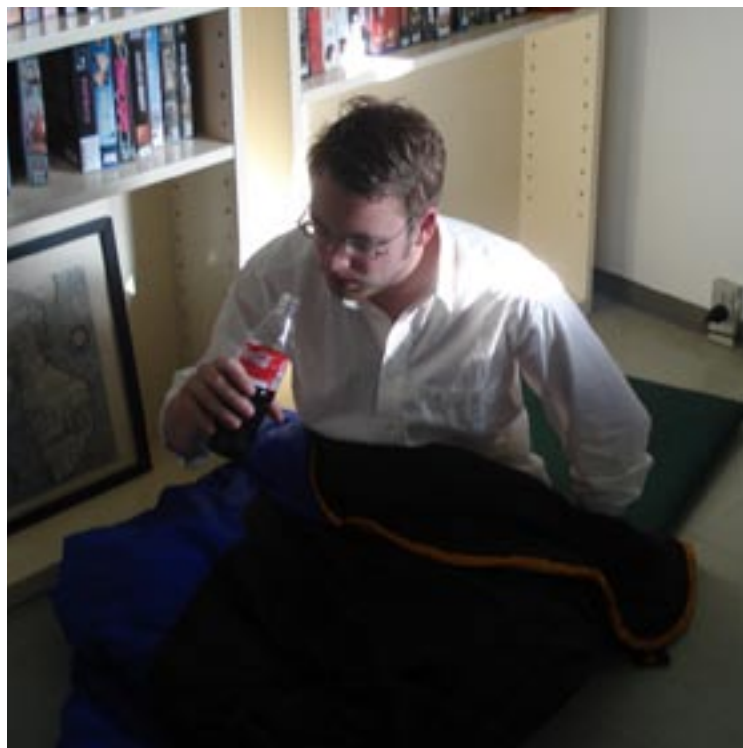
Tema

Det evindelige tema. Nogle elsker det, nogle hader det. Jeg elsker det sgu, det er fjollet og det er fedt. Det vil ikke være en rigtig HyggeCon uden et ordentligt tema. Og i den forbindelse så skal der total topkarakter til arrangørerne for at køre temaet hele vejen. Fantastisk underholdende. Og Danni som en ekstra totalitær Fidel – Så blir det bare ikke bedre.

Alt i alt

Så har det vist været min bedste HyggeCon til dato. Rammerne var gående mod fantastiske, med nogle få drawbacks, men disse blev afgjort opvejet af fordelene. Arrangørerne var kompetente og gjorde deres arbejde godt. Øllene var mange, og selskabet var godt, og jeg glæder mig allerede til næste år, hvor jeg faktisk har lovet Danni at lave noget, hvis han er Hyggemester igen, men det er en hemmelighed...

Der er så en ting, som jeg aldrig har forstået: Hvorfor skal musikken være så forbandet høj? Alle sidder alligevel og prøver desperat at råbe hinanden op. Måske skulle man overveje at... Skrue ned! Der har tidligere været snak om, at der manglede en mellemting mellem Baren og Hyggesalen, og det synes jeg egentligt stadig; en café af en art, eller noget lign.



Det var en GOD fest, der var om lørdagen. Det var hårdt at komme op søndag.



Meskalin



Anmeldelse
af **Ulrik Thomassen**

Meskalin er et con-scenarie skrevet af H.C. Molbech og Martin W. Jürgensen, som jeg spillede på Hyggecon '06. Deltagerne var næsten alle enige i, at det var et af de bedste scenarier, som de havde været en del af. Efter scenariet var de fyldte af positiv energi og havde trang til at fortælle om deres surrealistiske og banebrydende oplevelse til de andre con-gængere. Jeg havde det ikke på samme måde.

Meget kort fortalt mener jeg, at Meskalin kan sammenlignes med en misforstået kopi af et Nephew-nummer. Et fragmenteret stemningsbillede, men af hvad? Op til scenariet fik vi som spillere tilsendt vores roller og et generelt deltageroplæg. Først vil jeg lige knytte en kommentar til min rolle, journalisten Detlev Feldmann. Den var inddelt i en række sektioner, der umiddelbart ikke havde noget at gøre med hinanden på nogen måde, og som var prydet med overskrifterne 'kød', 'konstruktion', 'tastaturfabler', 'testverfaheren', 'bytur', 'radio', 'død i gryden' og 'natmand'. Efter at have læst rollebeskrivelsen igennem flere gange uden at kunne stykke et sammenhængende billede sammen, forsøgte jeg at kon-

interaktion - hvad skulle det ellers handle om?

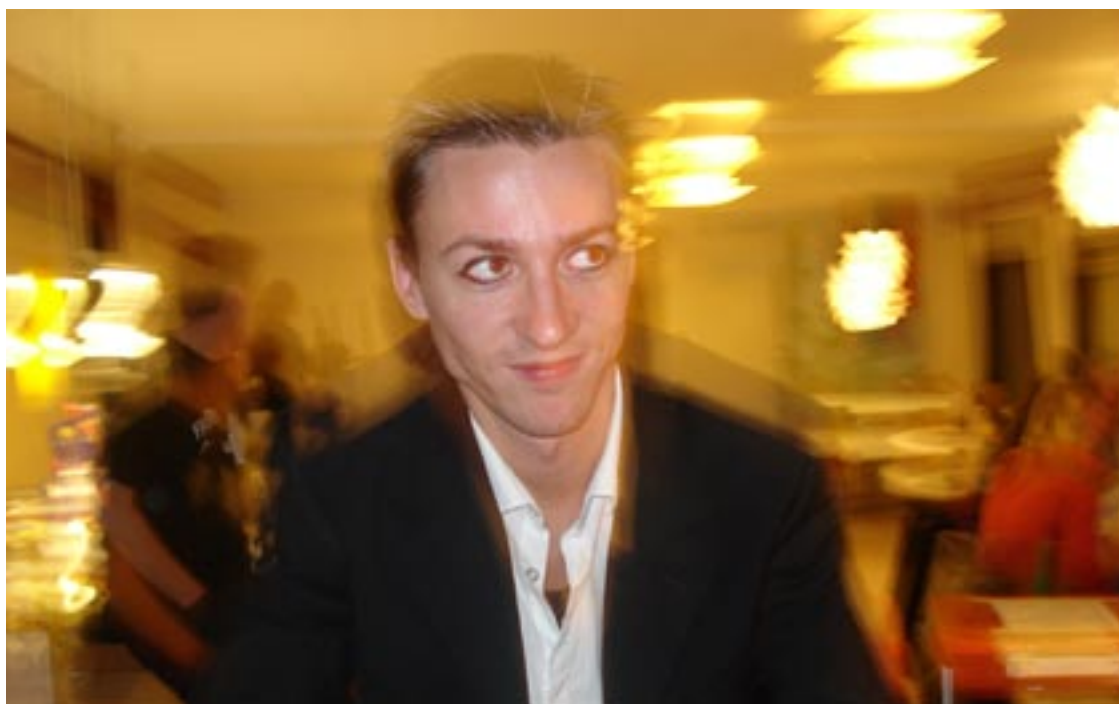
På trods af min kontrolrede og forsøgt afdæmpede frustration var jeg alligevel spændt på at se, hvad scenariet ville bringe. Der var en form for magisk spænding blandt de afventende deltagere - alle så vi på hinanden og tænkte: "Hvad mon hun spiller? Hvorfor ser hun sådan ud? Er det mig, der har misforstået settingen?". Spændingen var fed, det er helt klart.

Kun et par timer forsinket begyndte scenariet. Vi var alle personer, der var taget i byen på denne nye natklub i Berlins undergrund. Min journalist var åben på at opdagge og erfare, hvordan byens mere surrealistiske miljø udfoldede sig. Og damn! - man kunne ligefrem skære surrealismen og den overvældende mystik ud af den blotte luft. Op mod 90% af deltagerne havde valgt at fortolke deres roller, som verdens måske mest mærkelige og svært sindssyge. Jeg følte mig, som en naiv

evangelist blandt alverdens mest trippede LSD-junkies. Jeg var omgivet af folk, der talte om fugle, om skygger, om verdens undergang, om en messias - folk, der grinede sindssyge grin, der slikkede flammerne fra stearinlysene, der ville slå spædbørn ihjel. For fanden da.

På et tidspunkt giver man op. Jeg forsøgte at acceptere de andre spilleres fortolkninger af deres roller og af settingen, og jeg forsøgte at blive en del af den kollektive sindssyge, der syntes at dominere stemningen, men på et tidspunkt begynder det at blive irriterende. Jeg er sikker på, at vi alle kender følelsen. Det var som om, deltagerne så scenariet som en mulighed for endelig at kunne spille de sindssyge roller, som de altid har kunnet tænke sig.

Det er utroligt svært at konkludere noget på baggrund af min oplevelse. Deltagerne syntes alle at være så begejstrede for endelig at kunne syre helt ud og spille et to-



Jannick var også med.

Foto:MH



talt usammenhængende og umiddelbart scenarie. Jeg følte, at en nøgen og ubehandlet idé var blevet pakket ind i en omgang fine begreber og så ellers bare losset ud til mig. "Spillet opstår i deltagernes interaktion". Jeg har en lektor, som i går kaldte sådan en vag besked prydet med popord for 'bullshit bingo'. Man kan ikke længere se den måske fantastiske idé for dumme floskler. Det irriterer mig så meget! Tanken bag Meskalin er uden tvivl hamrende fantastisk, men manifestationen af idéen er bare så ufærdig og irriterende. Alle deltagerne bliver nødt til at skabe deres egen virkelighed, da scenarieoplægget eller arrangørerne ikke giver nogle svar. Så har vi tyve forskellige versioner af virkeligheden, der umuligt kan interagere, og så falder konceptet sgu til jorden.



Mere Meskalin

En mand iklædt slidt tøj, bl.a. en jakke fra NVF, det tidligere DDRs hær, bevæger sig ned af en mørk trappe med solbriller på. Hans bevægelser er langsomme, da en anden mand iklædt sort tøj og en elefanthue rækker ham et stearinlys med ordene "Velkommen til Klub Meskalin".



Anmeldelse af Thais Munk

Og hvad var det så? Tjo....

Af alle scenarierne på Hyggecon var Meskalin det hvor der var mest konkret info om noget om helst. Der stod tidspunkt, hvem der satte det op, hvem der havde skrevet det og hvornår. Derudover var der en formtale, der angav at der var tale om "en fragmenteret historie om Senderen". Jeg tilmeldte mig og fik udleveret en karakter, som jeg ikke fattede et ord af.

Fragmenterne af de evige historier

Jeg var omkring indgangen da transmissionen satte ind, mens en mand skreg for blot at kunne føle. Jeg kunne ikke forholde mig til det. En mand talte til mig. Han præsenterede sig ikke med ef-

ternavn. Jeg kunne ikke relatere til ham. Han forstod mig ikke, han forstod ikke at fuglene fortalte mig historier. Han forstod ikke at de fortalte mig om Senderen. Han forstod ikke de evige historier, de kom ind med fra ørkenen. Men forstod jeg det selv? Vrede, smerte og de evige historier. Sådan er mit liv. Men på Klub Meskalin fandt jeg folk som forstod det. Selv manden der frygtede sand- og stilheden og derfor konstant talte, selvom han ikke sagde noget sandt. "Klub Meskalin er vores evige Odysse, hvor vi konstant leder efter Ithakas kyster og aldrig når dem."

Læbestiften sprang mig i øjnene. Den var meget rød. Jeg faldt på knæ. "Hvad laver du?"

"Jamen....du er jo min muse!"

"Din muse?"

"Ja, du er min muse. Du giver mig de evige ideer og historie. Jeg kan kun fortælle videre hvad du giver mig igennem fuglene." Hun kiggede på mig som en mor kigger på sit barn, der vrøvler og strøg mig over håret. "Det skal nok gå." Jeg så mig omkring i mørket, hvor de flakkende lys var tavse vidner om Senderen og den sandhed, som blafrede og næsten forsvandt ved blot et vindstød. Mørke og støj var Klub Meskalins sjæl. Jeg blev suget ind i denne sjæl og gled igennem skyggerne. Både dem kastet af de blafrende lys og dem der ivrigt, men dog forgæves søgte efter mening i mørket, alkoholen og skyggetale.

"Vi har ikke noget vodka lige nu, men jeg kan lave en

hvid skotte med whisky i stedet for vodka."

"Det lyder sandelig som en smuk og sanselig ide. Gør det!"

Jeg så den grædende pige og talte med hende. Hun rummede mere smerte end mig. Jeg købte hende en hvid skotte og holdt hende i hånden, mens hun græd. "De forlod mig alle sammen." Jeg så hende senere i manden, som hun havde bestemt sig for at hun ville elske. Han lå på en bænk og sov.

Okay, så du vil gerne høre noget reelt om scenariet...

Meskalin var en tæt på fantastisk oplevelse, rigtig godt sat op og med fantastiske spillere. Grunden til at Meskalin kun får 4 eddier af mig er.... min egen. Da man i Meskalin spiller på ens forskellige opfattelser af virkeligheden og Senderen igennem fragmenter er udskænkning af alkohol vigtigt, da det for mange kan hjælpe en i gang med at få spillet til at glide flydende. Dette kan dog også give bagslag, da nogen får for meget. Det gjorde jeg, og selvom jeg ikke ødelagde noget af oplevelsen for nogen, gjorde det at jeg ikke ydede mit ypperste som spiller og dermed ikke fik det optimale ud af scenariet. Men stadigvæk en rigtig god oplevelse!





Stemnings Billeder fra Hyggecon Billeder taget af MH og Mårten Krammer

Her en lille fotokollage fra resten af Hyggecon 06.

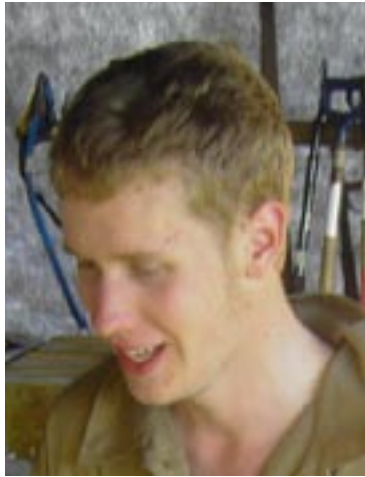
Vi ses til næste år.







Om Opfattelsen Af Rollespil i Det Offentlige Rum



Artikel
af Mads Bovbjerg

Der er desværre en fejlagtig opfattelse af, hvad rollespil egentlig er i den brede danske offentlighed. Eller rettere sagt: Fordi offentligheden kun kender til enkelte facetter af vores hobby, er disse blevet synonyme med helhedsindtrykket. I LLRs bestyrelse sidder vi ofte med tal i hånden, der peger i retning af, at et sted mellem 50-100.000 børn og unge et par gange om måneden svinger en velourkappe over skuldrene, tager et gaffasværd i hånden og så ellers går ud og tæsker på hinanden i en nærtliggende skov. Det må siges at gøre dem til en ret stor majoritet i vores miljø. Men jeg føler nu alligevel, der er en ting eller to, der må siges om denne ubalance. Nu skal der ikke siges noget som helst ondt om det at slå på hinanden ude i en skov med gaffasværd, men jeg synes det er synd og skam at det skal være synonymt med rollespil, når man snakker med fru Jensen nede i køen i Fakta. Vi har før set artikler, også her i Haren, hvor forskellige definitioner af det at spille rollespil har fremgået, så det vil jeg ikke beskæftige mig med. Derimod vil jeg blot påpe-

ge, at hvad end man kalder det for rollespil, når de 50-100.000 børn og unge slår på hinanden i weekenden, eller når 40 mennesker spiller Jesuitter på et slot, så er det ærgeligt at offentligheden kun ser ét facet.

Nu er jeg egentlig i princippet ligeglad med hvad andre folk mener om min hobby, men jeg er ikke ligeglad hvis meningen bliver dikteret af uvidenhed og/eller fejlinformation. Jeg har set rundspørger på gaden, hvor samtlige af de adspurgte klassificerede rollespil som sådan noget med grønne mennesker, papsværd og fede nørder. Jeg kender til folk, der har spillet "rollespil" på deres polterabend, ved at slå på hinanden med gaffakøller. Vi har alle sammen hørt sangen der går således: "For jeg spiller rollespil i den mørke skov...". Og senest kan vi se en reklame i landes biografer, hvor en troldmand, der ser ud som om han er blevet hevet ud af et spil Munchkin, febrilsk kaster mel på hans nørdede orkven, mens han nærmest i panik råber: "Iskrystaller, iskrystaller, iskrystaller!" og løber væk, snublende over sine spinkle og blege ben. Vi har alle sammen siddet og grinnet, når der bliver gjort tykt grin med os i både radio og tv med disse sange og reklamer, for vi er jo så selvironiske, og det rører da ikke os. Der bliver jo også gjort grin med så mange andre ting, tænker vi, som f.eks. Folketinget, Dronningen, Hjemmeværnet og Muhammed. Men lort i lagkage er sgu stadig lort i lagkage, også selvom man pakker det ind i en virkelig fin lagkage, og nu er jeg snart ved at være træt af at se på den lagkage og få kastet disse meninger i

hovedet. Netop fordi de kommer af at folk er så snot dumme, og ikke aner hvad de snakker om, men derimod har dannet sig en mening ud fra hvad der sker i den mørke skov hver anden weekend. At reducere rollespil til det rollespil er blevet gjort til i den danske offentlighed, er sgu det samme som at reducere visuel kunst til kun at omfatte fingermaling og modelervoks lavet af 6-årige.

Nu spørger du sikkert, hvad vi skal bruge al den brok til? Og mit svar er, at den skal vi såmænd ikke bruge til ret meget, ud over måske at være mere opmærksomme på vores faglige stolthed. Der sidder folk derude som laver rollespil på højt kvalitativt plan. Pionerer som rent faktisk udforsker vores medie og forsøger at nå nye højder. Hvis det stod til mig, så skulle disse folk være med til at forme opfattelsen af rollespil i det offentlige, men sådan kommer det nu engang ikke til at gå, for det er dog de 50-100.000 børn og unge der er flest. Og med al respekt for deres variant af rollespil, vil jeg bare sige, at det er herligt at se så mange børn og unge rende rundt ude i skoven og lave andet end at sidde foran computeren eller fjernsynet. Kritikken er ikke rettet mod jer, eller jeres stil, den er rettet mod offentligheden og offentlighedens unuancerede måde at indtage holdninger på. Jeg kunne aldrig finde på at kalde jeres hobby for mindre rollespil end min. Det skal jeg ikke gøre mig til dommer over, men jeg vil dog sige, at I desværre har fået lov til at diktere betydningen for for stor en del af et koncept vi begge har ret til at influere på.

Så næste gang der kommer en eller anden hjernelam repræsentant fra offentligheden hen til dig og spørger, om rollespil ikke bare er sådan noget med nervøst velour og papsværd, så siger du pænt til den lille retarderede mand/kvinde, at nej, sådan er det ikke kun. Der er flere nuancer i det. Og hvis du virkelig har tid eller overskud til at forklare og gå i dybden med dit standpunkt, så har du min respekt, for så har du været med til at skubbe opfattelsen af rollespil i offentligheden i den rigtige retning. Og såfremt din egen holdning er, at rollespil kun er sådan noget med nervøst velour og papsværd, så skal du holde op med at snakke med det sammen, vende dig 180 grader og begynde at gå væk uden at sige noget. Det er vi vist alle sammen bedst tjent med!

Hip Hoppere er ikke altid retarderede, men ved ofte ikke så meget om rollespil. Bovbjerg mener at det skal vi lære dem.



Foto: Penny Mathews

Whampajer i Århus



Anmeldelse

af Mai Isager Nielsen

Flytter man til Århus som liver, kan man pludselig nemt finde sig selv nede i Einherjernes lokaler en almindelig torsdag aften. Egentlig kom man der efter øl, men sandelig om man ikke også får mere end det. Man får ørerne proppet med snak om en masse underlige folk, som man ikke aner, hvem er. Man spørger pænt hvem denne "Munken" og de andre er, som de så pænt sviner til. Det viser sig at være meget magtfulde vampyrer – i hvert fald mener de hver især, at lige præcis deres rolle er den sejeste og mægtigste vampyr, kampagnen nogensinde har set. Efter den første fnisen er blevet undertrykt, bliver man pludselig hevet i fra højre og venstre, og to uger efter står man blandt DEM. Blandt vampyrerne...

Den første indskydelse man får er: nå ja, der er jo billige øl og hyggelige folk. Og det er der sandelig også! Blandt mange andre kan man støde på Gale Agnete, Tyggemanden, Rygeren, Polo-Dennis, Niels på Knæ og Sjalotte.

Jeg havde mange fordomme da jeg først skulle med, men

jeg ville opleve kampagnen for at få enten be- eller afkræftet dem. Nu er jeg blevet hooked og skal gerne have min månedlige vampire-dosis. Er man i en stor gruppe, er det rigtig sjovt at spille vampire i Århus. Spil er der nok af for både powerplayers og for folk som mig, som kommer for at spille hyggeligt rollespil med hyggelige mennesker, uden at sidde blandt de fine folk og diskutere "kedelige" politiske ting og verdens problemer.

Når man først starter i kampagnen, er man blot et menneske, og man ved intet! Men man kan ikke helt lade være med at lægge mærke til diverse underlige ting, der sker rundt omkring. Man lader mest bare som ingenting og tror at det skyldes den stribe (flormelis) man lige har snifet. Hurtigt bliver man hvirvlet ind i mere og mere og kan efter et stykke tid ikke undgå at blive indviet i deres hemmelighed: de æder blod som slik. Selvfølgelig tror man ikke på det, men det bliver gjort klart for en på de mest brutale måder, at deres blod ER anderledes... både for os mennesker og for dem, vampyrerne. De kan jo ghoule os og så bliver man deres lille tjener eller slave, afhængig af hvor godt din vampyr behandler dig.

Er man derefter heldig, vil man blive omskabt og gjort til en af dem. Men her kommer det komplicerede, for der er kamp om at få de nye mennesker, som virker stærkere og sejere – dvs. dem som er villige til at komme hver måned. Og grundet dette, bliver man opkøbt og solgt til højstbydende. Selvfølgelig har man selv noget at skulle sige

her – men kun offgame. Man kan sige fra eller til her, men i spillet bestemmer den første køber, og her foregår alt over dit hoved. Heldigvis har man sagt til denne køber offgame, at man ikke vil sælges til spanden over i hjørnet, som kun er her for at score! Og så er spillet i gang...

VampireDK bygger på Vampire the Masquerade og man kan genkende alle klanerne og disciplinerne, men for at disse skal fungere i live, er de lavet en del om. Generelt er reglerne godt lavet til live, og disciplinerne er intuitive, for man ved godt hvordan man skal reagere når man bliver påvirket af dem – også selv om man ikke har læst hele regelsystemet. Brugen af discipliner ødelægger heller ikke rollespillet, for man bliver aldrig nødt til at sige "øhh... offgame, ikk'" for at forklare, hvad man lige har gjort eller skal til at gøre. Behøver man offgame viden, kan man til hver en tid ringe til en GM, som besvarer dumme eller vigtige spørgsmål.

Jeg er selv med i den sejeste tøsebande (det synes vi i hvert fald selv), som gerne siger fuck for hvert andet ord der kommer ud af vores mund. Vi vil gerne tæve de folk, som trodser os, men vi vil også hellere end gerne drik-

ke øl og snakke med de nyankomne, så de kan føle sig velkomne. Tøsebanden var for mig et fedt sted at starte, for her møder man en masse nye mennesker. Der er godt spil mellem alle rollerne i og omkring tøsebanden, og hvis der på et tidspunkt ikke foregår noget vildt, så skal vi nok skabe noget spil selv! Polo-Dennis kan altid tæves.

Dette er nok en opfordring til folk i Århus området om at komme til VampireDK, trods de dårlige spillere, som ind i mellem dukker op, trods Mads' total nederen accent ik', trods det lidt komplicerede regelsystem, som jeg ikke har læst endnu, trods alle de blå mærker du vågner op med søndag, og trods det at man skal bruge en hel weekend på det. For der er jo masser af billige øl, masser af vildt hyggelige mennesker, som kommer gang på gang, masser af hyggeligt og fedt spil, masser af magt at vinde og masser af drenge i jakkesæt og piger i lårkorte: tøsebanden!

Hjemmesiden er: www.vampiredk.dk

Mangler du/I et godt sted at starte, så ring til mig. Be there or be square... vi bider ikke (ha – ha – ha. Den er aldrig brugt før!)



Stemmings billede fra baren.

Foto: Mai Isager Nielsen



Julen har bragt et festligt bud.

Så blev det jul igen og Danni Rune har nu taget sig sammen til at anmelde Eidolons Juleweekend, for de stakler som ikke var med, eller dem som ikke kan huske hvad der foregik.

Anmeldelse
af Danni Rune

En tur i det grå.

Traditionsrigt starter Juleweekenden, med en Eidotravels tur til selve lokalisati- onen for løjerne. Guiden har forinden forsynet sig med en ordentlig balje Gammel Dansk og smørkager af tvivl- som kvalitet. Opstemte sam- ler pøblen sig for at blive fragtet til juleland og de føl- ger naturligvis nøje guidens professionelle anvisninger, bortset fra nogen, der åben- bart følte det var vigtigere at lytte til Baywatch temaet på Ulf's nano dill... Ipod.

Vi kørte igennem det grå og triste landskab mens Eidogui- den overmalede folks indre fantasi med fantastiske be- retninger og historier om de steder de passerede. Såle- des hører vi denne gang om hvorledes Jesus i fordums tid besejrede feministerne ved Awlsbjælksholm og om hvor- dan Amts Barberen dengang modtog de lokales drenge- børn for at oplære dem i sine ædle lys... kunstner. Vi finder ud af hvorfor Mafia regnsko- ven Anders, er spærret inde ved Randers og vi lærer hvor- ledes dele af Fyn i slutningen af 1700-tallet dannede Djurs og hvorfor Bornholm ikke længere er et kontinent.

Fjelleri i Fjollerrup.

Bussen ankommer og selv om chaufføren påstår at han går ud over sit mandat for at

aflevere os, gennemskuer vi dog hurtigt at der var et bus- stoppested uden for hytten. Der var nok nogen som vil- le gøre sig fortjent til en lille Gammel Dansk der.

Inde i hytten finder vi Eli- as som venligt og brutalt an- viser os hvor vi skal ligge og lumre når dagen går på hæld. Straks efter indlogering bli- ver undertegnede stavns- bundet til køkkenet, hvor han får besked på at forberede aftenens måltid bestående af fladbrød og salat, let krydret med skinke og dåsefisk. In- gen nem opgave når man er halvfuld, men så møder Ben- jamin og Wiggles op og de er heldigvis lige så fulde. Straks får vi tilberedt dette festorgie og under buldren fra Benja- mins medbragte rabaldermu- sik får vi ekspederet føden ud til de sultne masser.

Resten af aftenen forløb med herskabsdruk, pokerspil, ju-

lehygge og dejligt samvær.

Jule-weekends-aften.

Morgenen gryede... Og der skete ikke en skid. Så gry- ede resten af dagen og folk kom langsomt ud af huller- ne. Morgenmaden blev tilbe- redt og folk fortærede den med velbehag. Derefter kom der gang i julepynts klip og klistre halløjet. Men uden lim og saks var det dog en blan- det fornøjelse og underteg- nede giver i hvert fald den del skylden for sit mislykke- de komet-projekt.. Bagefter begav vi os i flok til den loka- le Brugs for at investere i or- dentlig pynt, imens de tilba- geblevne lyttede til Kenneths oplæsning af Kaptajn Most. En beretning om en racistisk søulk, der turnerer rundt og ødelægger folks liv.

Undervejs tilbage til hytten ledte vi efter et passende ju- letræ, men der var ikke nogen til salg på denne tid, så pro-

jektet syntes næsten opgivet. Nogen gjorde ellers forsøg på at stjæle et fra naboen un- der påskud af at man godt må sådan noget i Sverige. Der blev dog stillet tvivl om den affære og vi så os nødsaget til at finde en afbarket gren i en grøft i stedet. Denne etable- rede vi midt i pejsestuen og pyntede den op med det ny- indkøbte glitterstads og jule- boller, så den blev åh så flot.

Så kom julemaden på bor- det og vi åd os tykke og fede i fisk og svin til op over beg- ge øjn. Vi fik den gode snaps og den dejlige humle. Mel- lem hovedretten og Ris à'La- manden fyrede Eidorevyn sit årlige julestykke af. Alletid- ders jul i det vandle vejkruds, havde i år memorable karak- terer med, som Den fordruk- ne julemand, Den homo ero- tiske julestjerne, Grosserer Pikkerup, Den fortvivlede fi- losof, En pige og potteplante nr. 3.

I sandhed en bragende suc- ces og folk kunne slet ikke



Jul og hygge, på den gode eidolonske måde.

Foto: Danni Rune



vente med at komme til desserten og kontemplerer over stykkets mange facetter og morsomheder.

Nogen gik senere på aftenen ud af deres gode skind for at lave løjer og således begav vi os alle i krig med pakkeleg. Denne var lang, men goderne var store. Både frugt og Ninja Turtles var på højkant og folk morede sig kosteligt. Herefter gik der gængs hygge i den og der blev igen drukket til den lyse morgen.

Vurderingen

Jul er hyggeligt og sjovt. Det var Juleweekenden også. Der manglede information om hytten før vi kom derud og der var heller ikke blevet tænkt på den helt store oppyntning eller musikanlæg. Dette kom dog ikke syndeligt i vejen for folks morskab og det lykkedes da også at fremskaffe et par højtalere til lørdag aften. Maden var ikke så forfærdelig spændende fredag aften, men lørdagens julefrokost var både overdådig og billig. Folk fik vist hvad de skulle have der. Til morgenmaden var der både hjemmebagt brød og varm leverpostej, samt alt muligt andet.

Selve hytten var såmænd fin nok, men dog noget nedslidt. Dette hjælper jo dog på stemningen, da jul bare er hyggeligere i gammelt lort. Det eneste kritikpunkt må være at der var et formidabelt varmespild ud af utætte døre og vinduer. Badeværelset lå i en uisoleret tilbygning og det var jammerligt koldt. Dog opdagede undertegnede en turbofunktion i bruser nr. 1, der gjorde det muligt at bruge hele hyttens varmvandsforsyning på under 2 minutter. Samtidig med at man blev højtryksrenset. Sikke et

hit.

Søndagen derpå

Vi luskede ud af køjerne fra kl. 9 og inhalerede i al hast morgenmaden. Derefter stod den på oprydning og hjemsendelse.

Nogen havde forsøgt at fodre julenissen med sin egen julegrød, men da nisser jo ikke bor ude midt på parkeringspladser, var denne gestus ikke blevet modtaget af julens små spasmagere. Til gengæld var der nogen som havde slukket smøger i det, hvilket muligvis også forklarer nissernes afvigelse fra at guffe dette labre måltid, med de malplacerede gulerodstern, i sig.

Pludselig sagde alle farvel og skred for alle vinde i køreklare biler og busser. Der ved efterlod man de trætte arrangører, som jo så måtte gøre hytten færdig alene. Det vides ikke hvorvidt der var meget arbejde tilbage da det skete.

Den klassiske auktion fandt heller ikke sted. Men til gengæld høstede vi fat-loot og fragtede både juice og lækkerier med hjem. Jeg selv fik fingrene i kager lavet af koncentreret jul og mængden af dem som jeg fik stoppet i Henrik, var ved at få ham til at brække sig af bare vellyst.

Jeg giver juleweekenden 4 ud af 6 Eddier. Det der trækker ned er hyttens kvalitet og mangel på musik samt julepynt. Resten var smadder hyggeligt og godt forberedt.

Tak til arrangørerne og deltagere for en hyggelig juleweekend.

Persona

Persona – En fortælling om et ideelt samfund eller en politisk kommentar til dagens Danmark?



Anmeldelse

af Helene Willer

Det er søndag, og klokken er tæt ved 12. Jeg er en anelse forsinket, har brugt formiddagen på at læse min karakter igen. Jeg synes ikke helt den sidder, og det bekymrer mig lidt. Det er mit første rigtige live, og første gang jeg har fået min rolle på forhånd. Synes det forpligter.

Jeg følges med Mikkel, og vi finder lokalet i en bygning i Nord-vest. Det viser sig hurtigt, at vi faktisk er nogle af de første, så imens Ryan og Maya gør de sidste ting klar, er der både tid til at hente noget at spise og ellers summe lidt rundt og hilse på folk, efterhånden som de dukker op. Mange af de andre spillere er folk jeg kender og har spillet med før, og der er i det hele taget en indbydende og afslappet stemning.

Settet er bygget op i Dogvillestil: Alle bor i huse, der er markerede på gulvet med malertape. Inden i er der de

vigtigste møbler, og nogle af gulvene har tæpper. Disse huse viser sig senere at have en rigtig god virkning for spillet. Som spiller kan man hurtigt danne sig et overblik over hvor de forskellige karakterer befinder sig, og dette kan man som spiller, nemt bruge til at få drive i spillet.

Persona er et scenarie om det ideelle samfund. Eller om drømmen om det ideelle samfund. Alle bærer masker, og maskerne repræsenterer ens rolle og funktion i samfundet. Samtidigt har maskerne den funktion at gemme personlige følelser og drifter væk, der truer med at skade samfundet.

Inden spillet går i gang, starter vi med en slags opvarmning. Først nogle almindelige, simple lege, så vi får skærpet opmærksomheden, og får åbnet op overfor de andre spillere. Derefter får vi maskerne på.

Det er lædermasker, der spændes med remme i nakken, og på få minutter forsvinder flokken af velkendte ansigter. Spillet er ikke startet endnu, men mens jeg prøver at vende mig til læderets kontrollerende greb om mit ansigt, går det op for mig, at smil nu er forvandlede til grimasser, og at kropssproget ikke kan kompensere tilstrækkeligt for det mistede. Foran mig står nu en gruppe anonyme mennesker.

(fortsættes på næste side)



(fortsat fra forrige side)

Rent praktisk er der tre farver masker, og maskerne bærer forskellige tegn, der fortæller hvilken funktion ens karakter udfylder i samfundet, og hvilke masker karakteren har båret tidligere. Hvert 8. år bliver der afholdt en ceremoni, hvor maskerne tages af, og borgerne i samfundet skal nu sammen beslutte, hvem der skal bære hvilke masker indtil næste maskeskift.

Min karakter bærer sjælesørgermasken. Sjælesørgeren fungerer som en slags psykolog eller skriftefader. I et samfund hvor følelser er tabu, er der brug for en sjælesørger, men hun har samtidig den laveste status. Hun bærer på mange menneskers hemmeligheder, og er efterhånden

blevet mere og mere kritisk overfor måden hvorpå folk er tvunget til at gemme deres følelser væk.

Scenariet begynder på dagen for maskeskiftet. Alle har nogle ting de skal have ordnet og nogle mennesker de skal have snakket med, inden ceremonien går i gang. I løbet af dagen bliver folk tydeligt mere berørte af det forestående ritual. Alle prøver at forberede sig, men det er stadig ikke helt sikkert hvad der skal foregå, og det er aldrig muligt at forudse hvad der vil ske ved et maskeskift, når folk får maskerne af - masker der har været hele deres identitet i mange år, og for nogen; et helt livsforløb.

For mig var det en fantastisk oplevelse. Det var et meget gennemført scenarie, hvor alle ting og informationer havde en funktion. Samtidig med en

god historie, med personlige interesser og konflikter, der var interessante at spille, var det svært ikke hele tiden at drage paralleller til det samfund vi selv lever i til hverdag. Selv om der ved første øjekast er langt fra Danmark - den lille, lykkelige velfærdsstat, til Personas maskesamfund, havde jeg med jævne mellemrum oplevelser, hvor jeg uværgeligt kom til at tænke: "Dette her er, skræmmende nok, ikke så langt fra det regeringen har gang i for tiden". Dette ekstra lag, satte prikken over i'et på en rigtig god oplevelse, og jeg tog fra Nord-vest, en sen søndag aften i november, med et løfte til mig selv om at det ikke skulle være sidste gang jeg spillede live.



Enkelte billeder fra scenariet.



Foto: MH



Verdens sjoveste mand, Dani Rune, har beriget os med sin galde. Hvem sku' ha' troet at sjove mænd kunne være sure? Jeg troede bare det var sådan nogle man kastede dartpile efter og brugte til at tørre efter med når lokumspapiret er sluppet op.

Nu skal Eidosiden fandme ha' tæsk!

Fed side.

Ja, sådan var kommentarerne, da den mest avancerede side inden for dansk rollespil kom på benene for en evighed siden. Jeg skal den onden hyleme love for den er faldet af på den. "Den virker da fint". Gu gør den så, men fuldstændig blottet for fornyelse og proppet med ubrugelig og tudsegammel information ligger dette plørehul stadig og repræsenterer vores lorteforening for omverdenen.

"Jamen hvad så med at komme med noget konstruktivt feed...". Luk røven nar. Jeg skal sgu ikke være konstruktiv en skid. Den eneste der har fattet det, er sgu Jannick. Med den faste klagemail prøvlige@rendemigirøven. skvatpisser kan han diktatorisk afvise alt form for intelligent pladder, som folk kan finde på. Og hvis du har et problem, så kan du lavet lortet selv. Sådan skal det være og det bliver det også ved med.

Lige fra Eidomailen, til arkivet og op til psykopat listen af nørder og læskede narhatte, der udgør ryggraden i det her snask. Det hele er noget muggent, klamt fløde ekstrakt, der har ligget i ovnen en måned.

Hackere.

Men alligevel sidder der en flok bælgøjede narrove rundt omkring, som sætter en ære i at hacke lortet. Få jer da et liv åndsamøber. Hvad fanden er der fedt ved at hacke den her gang gylle. Så sent som i efteråret forsøgte en eller anden lille impotent snothvalp at gøre sig bemærket ved at uskadelliggøre EÅs side. Hvis pikhovedet da bare kunne lave en pænere side i stedet, men det magtede hans begrænsede fatteevne vel ikke at kreere. Så derfor måtte vi nøjes med en eller anden latterlig animation, der forsøgte at forklare, hvor lam han var. Og det lykkedes da i hvert fald.

Spamkanalen!

Og hvad er det nu for en gang muggen plet bræk, der er at finde på alle tiders ellers møgbefængte lortespalte. Før i tiden kunne man erhverve sig en lækker fornærmelse eller få blæst bylden af, af et ordentligt verbalt haglgevær. Men nu er den proppet med fedtede kommentarer som "Great site" og "Nice work". Sig mig har i øjn i røven eller hvad? Det er sgu da den mest elendige side i den her halvdel af helve-

de, kun overgået af de seneste års julifiaskoer, Sommerweekend sider og alle de andre hæslige eksempler som foreningens smagsforladte idiot-medlemmer får snoldet sammen. Lige fra Elias' pastel tema pladder, til det der kagecremede makværk Ulf fik sammentømret til Rus Con for nogle år siden. "Jamen det er jo ikke en del af Eidolo...". Jeg er sgu da ligeglad. Du linker til den, spade, og det er sgu fornærmende nok.

Skateboards, Rolex og Penis-enlargements er bare en håndfuld af de navne der figurerer derinde. De medlemmer er sgu da nogle mærkelige stoddere. Kan de så også trylle ligesom de forpulede sæson julemænd man kan rage ned fra loftet, som kan gøre dine fedtede ører større, hvis du lossere dem i kuglerne.

Hvor er storhedstiden, hvor vi flakkede alle de åndssvage fåber, der lige troede de var kommet ovenpå. Men så fes de ved siden af og vi andre drev dem til selvmord eller fik dem til at kigge godt og grundigt på sig selv, så de kunne se hvor vample, inhabile og snottede de var.

Pikachu?

Det eneste, der er værd at hylle, er den funktion, som gør at hele lortet oversættes til en gang utydeligt vrøvl. Med et hæves kvaliteten med 500% og sidens standard ligner nu noget vi kan sammenligne med et læs spædbarns-opkast på størrelse med Amager, der kan bruges til lige så lidt som et lokum på månen.

Fy for helvede jeg brækker mig af væmmelse... Og jeg er stolt af det.

Ja, hvad kan man sige. Helst ville jeg jo kalde manden en pikspasser, så det tror jeg jeg gør. Desværre ændrer det ikke på faktum. Det er fandme noget skråd. Aldrig har jeg set så rådden en lort blive lagt på ét sted. En livstid af opkast er stadig for fattigt et kasteskyts af fyre efter det elendige hjemmesideantikvariat. Aktiv døds-hjælp er klart den eneste løsning.

Fakta

Se mere af foreningens "fine" hjemmeside, den findes på internettet på adressen:

www.eidolon.dk

HA REPOSTEN

Redaktør: Mads Havshøj(MH)
tlf: 61331410 e-mail: havshoj@eidolon.dk

Layout: MH

Korrektur: Maria Petersen & Jannick Raunow

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

Forside Foto: MH

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

Kalenderen

- 15-18/2 Knudepunkt 07**
www.knudepunkt.org
- 22-25/2 Uskyldighedens Melodi**
www.uskyldighedensmelodi.dk
- 22-25/2 Vinter Sol**
www.vintersol.org
- 23-25/2 TRoF con 2007**
www.troa-con.dk
- 17/3 Ball of Cotillion**
www.cotillion.dk
- 30/3-1/4 Krigslive 2**
www.krigslive.dk
- 4-9/4 Fastaval 07**
www.fastaval.dk
- 1-3/6 Balon III**
www.balon.dk

INDHOLD

Leder	3
5 skarpe	3
Hyggecon 2006	4
Meskalin	6
Mere Meskalin	7
Stemnings Billeder fra Hyggecon	8
Om Opfattelsen Af Rollespil	10
Noget på side 11	11
Julen har bragt festligt bud	12
Persona	13
Det Spydige Hjørne	14



www.hareposten.eidolon.dk