

Bog anmeldelse side 9

Rollespil - Guiden til det Avancerede niveau er en bog af Biørn P. Thomasen. Morten Larhmann har kigget den efter i sømmene

Nyt er godt side 6

Kåre Murmann Kjær giver svar på Søren Sommer Hansens artikel fra sidste nummer.

Husk General Forsamling

Det er der det sner.

KAGE! side 10

Er det her så en flavour tekst?



Elverskud side 3

Østerskov efterskole er ved at få en ven, en ny efterskole er i opmarch. Hareposten har kigget lidt på sagen.

Bjørn Porup Thomasen

175,-

Rollespil

Guiden til det avancerede niveau



Bogen kan rekvireres via hjemmesiden: www.afdelingen.net.

Pris pr bog: 175kr plus forsendelse.



Rollespil har over den seneste årrække gennemgået en udvikling fra udelukkende at fokusere på den mere overfladiske form for underholdning i form af 10-timers fantasy-rollespil i de danske skove til også at beskæftige sig med hobbyens mere intellektuelle udfordringer.

Bjørn Porup Thomasen beskriver de etablerede og mere grundlæggende rollespilsteknikker, såvel som de dybere og mere udfordrende teorier. Han kigger endvidere det etablerende rollespilmiljø i kortene og kommer med skarpe iagttagelser, der afleder naturlig kritik.





Leder

Så er vi sgu' her igen. Endnu en Hare hopper i din retning



Leder
(af Mads Havshøj)

Det du nu sidder med er en såkaldt "hovsa hare", vi har mere eller mindre bare bidt den i nakken og så var den klar. Meget mere end en harekilling kan man vist ikke kalde den, i skrivende stund er den på 6 sider, men mon ikke vi når op på de 8 eller 12 sider, der er nødvendigt for at det går i trykken.

Nu sidder du måske og tænker på hvorfor vi ikke ventede med at smide denne hare ud i verden før den var vokset lidt i størrelse, men nu skal der jo indkaldes til generalforsamling og den skulle du gerne have fået sammen med Haren. Hvis det ikke er tilfæl-

det, er det nok fordi vi ikke gider se dig til generalforsamlingen.

Men, nu siddende med "hovsa haren", om det er på tonden eller et andet sted, kan jeg godt garentere for at du ikke kommer til at røv kede dig de næste par sider, måske kede dig, men ikke røv kede dig.

Hvis du stadigvæk sidder ned, så rejst dig lige lidt op, vi danskere får nemlig alt for lidt motion. Med mindre du sidder på før om talte tønd, så bliv endelig siddende, den slag svinderi vil vi ikke være skyld i.

Så vil jeg slutte med at fortælle at denne hare har sat ny

rekord i layout tid for haren. ca. 6 timer plus det løse efter korrektur læsning.

god fornøjelse.

Elverskud

Så skal en elver skydes, eller noget.

Interview
(af Mads Havshøj)

Elverskud

Så skal en elver skydes! Eller noget...

Det er planen, at der skal åbnes en ny rollespilsefterskole, efter samme model som Østerskov, i det østlige Danmark.

Elverskud havde stiftende generalforsamling d. 26. januar, hvor en bestyrelse, som skal arbejde på at virkeliggøre visionen Elverskud, blev valgt.

Hareposten ringede til Malik Hyltoft med nogle åbne spørgsmål om den nye skole.

Elverskud, hvad betyder

det og hvorfor har I valgt det navn?

Elverskud betyder jo faktisk at man er besat af idéen om elvere og det stammer fra et dansk folkeeventyr af samme navn. Vi valgte det, fordi vi gerne ville have et mere fantasifuldt navn end det forrige og et der er lidt mere modigt og det syntes vi har fundet, det er stadigvæk en arbejdstitel, men der er god mulighed for at den holder hele vejen igennem.

Ville det ikke være nemmere at udvide Østerskov i stedet for at åbne en ny skole?

Der er ikke nogen mulighed for at udvide Østerskov på den nuværende grund. Og det ville ikke kunne lade sig gøre i den institution alligevel. I det lys må man sige, at det er smartere at ligge en i hver ende af landet, så eleverne får kortere vej at rejse og så starte et udviklingsarbejde, hvor man kan

lære af og med hinanden

Hvor og hvornår gætter I på, at I kan åbne for elever?

Der er efter min vurdering lidt over 50 % chance for at vi åbner i sommeren 2009 på en lokation i nærheden af Storebælt.

Hvad er visionen for Elverskud?

Visionen for Elverskud er, at lave et sted, hvor man på nye og udfordrende måder, kan lære det man har brug for i folkeskolen og hvor unge mennesker med interesse for rollespil, både kan blive glade for at gå i skole og kan få et fantastisk liv sammen med hinanden og udvikling inden for rollespilmiljøet.

Hvordan bliver man ansat?

Man bliver ansat ved at kontakte skolen på det tidspunkt, hvor vi sætter ansættelsesannoncer op. Hvis man gerne vil sikre sig, at man bliver orienteret, kan man naturligvis henvende sig til bestyrelsen allerede fra dag ét. Det skal så foregå til formanden, som hedder Torben Glavind, og bor Kirke- toften 4B 9500 Hobro

Hvornår åbner Trollehøj på Fyn?

Så vidt jeg kan regne ud, hvis elverskud går som den skal, så starter Trollehøj på Fyn vel i 2013, måske 2012. Jeg mener faktisk, at der er basis for 5 skoler, oprettet over en tyve-årig periode, hvis rollespil fastholder sin andel af ungdomsårgangene.



En formand går i selvsving

Det følgende er et redigeret sammendrag af en diskussion fra EidoForum.



Artikel af Jannick Raunow

Ulf Porup Thomasen indledte det der skulle blive en god og lang diskussion omkring foreningen, med en kritik af bestyrelsernes arbejde og eksterne kommunikation. "Jeg er et medlem, der vil have at vide, hvad der sker i min forening", skrev han og det følgende blev svaret derpå.

Svar på kritik vedr. aktivitetsniveau og redegørelse for året der gik.

Eidolon laver Juleweekend, Hyggecon og Sommerweekend. Derudover kommer der engang imellem enkeltstående scenarier, hvor Bjørn og Ulf Porup Thomasen afholdt sidste år Uskyldighedens Melodi. Og så var der 10-års fødselsdagsfesten, der med min alt alt for lange tale fik skrevet sig ind i EidoAnalerne som mere og andet(!) end en fed fest. Hareposten har kørt fantastisk sidste år og er for første gang i mange år

udkommet regelmæssigt og til tiden. Vi har haft omtrent det samme arrangementsniveau i 2007 som vi plejer at have. Selv Hyggecon kørte med samme niveau af deltagere og aktiviteter som forrige år. 2007 blev også året hvor Eidolon København blev født og selvom EK indtil videre kun har afholdt ét arrangement, så har vi sandelig ikke ligget på den lade side. Vores primære fokus har været på at profilere os i det københavnske, hvilket går rigtig godt, og få indsigt i og overblik over det københavnske rollespilmiljø samt kommunale regler, hvor vi jo ikke er nær så hjemmevante som i det jyske, så det tager sin tid. Desuden har EK to scenarier på bedding, hvor ingen af dem er nået til PR-stadiet endnu. EÅ har desværre ikke været så aktiv og har strengt taget ikke præsteret noget arrangement i 2007. LE har varetaget foreningsdriften og vores medlemstal er stabilt og stadig meget højt (historisk set). Vi har dog et mindre efterslæb ift. at få medlemsregistreringen up to date efter Hyggecon, men principielt er det ikke et problem før generalforsamlingen. Ja, og så er den nye hjemmeside jo også LEs fortjeneste. Faktisk vil jeg vove den påstand at Eidolon har været ekstemt aktiv i 2007. Jo, der har været områder, hvor der ikke er sket så meget, men jeg er glad for at kunne opremse en sådan liste over årets præstationer.

Vi har sidste år været hårdt ramt af Zonen™, hvor flere bestyrelsesmedlemmer i perioder har måttet træde ud af virkeligheden og fokusere på anti-diegetiske ting som eksamener, job, fami-

lie og Et Liv™. Det er noget forbandet noget, men til gengæld de betingelser vi som frivillig forening opererer under. Min største drøm ville da være, at der lige kom et par nye folk ind, som var både dygtige, initiativrige og produktive, men den slags hænger jo ikke på træerne. Vi har nogle få enkeltpersoner i Eidolon, som gør et helt fantastisk godt stykke arbejde og foruden hvem foreningen ville være død i morgen, og et eller andet sted ser jeg det som min fornemmeste opgave, som landsforeningsformand, at disse personer har det godt, ikke bliver presset udover evne og også i fremtiden vil synes det er sjovt og spændende at lave Eidolon arbejde. Som jeg ser det, har Eidolon en fantastisk stærk base af ressourcestærke aktive, men vi mangler de der initiativrige græsrodder, som kendetegnede foreningen i dens unge år. Tilgængæld er vi i dag langt dygtigere til det vi gør, end vi var den gang, så personligt har jeg i stedet valgt at omjustere ambitionsniveauet til det, som jeg trods alt vil mene har været gældende i foreningen er ganske mange fortløbende år efterhånden. Og der sker jo heldigvis også forholdsvis ofte det, at nogle nye mennesker kommer ind fra højre med et ønske om at lave et scenarie eller anden aktivitet i Eidolonregi.

Svar på kritik vedr. manglende referater samt redegørelse og visionering omkring foreningen og dens kultur, værdigrundlag og fremtid.

Medlemmerne informeres

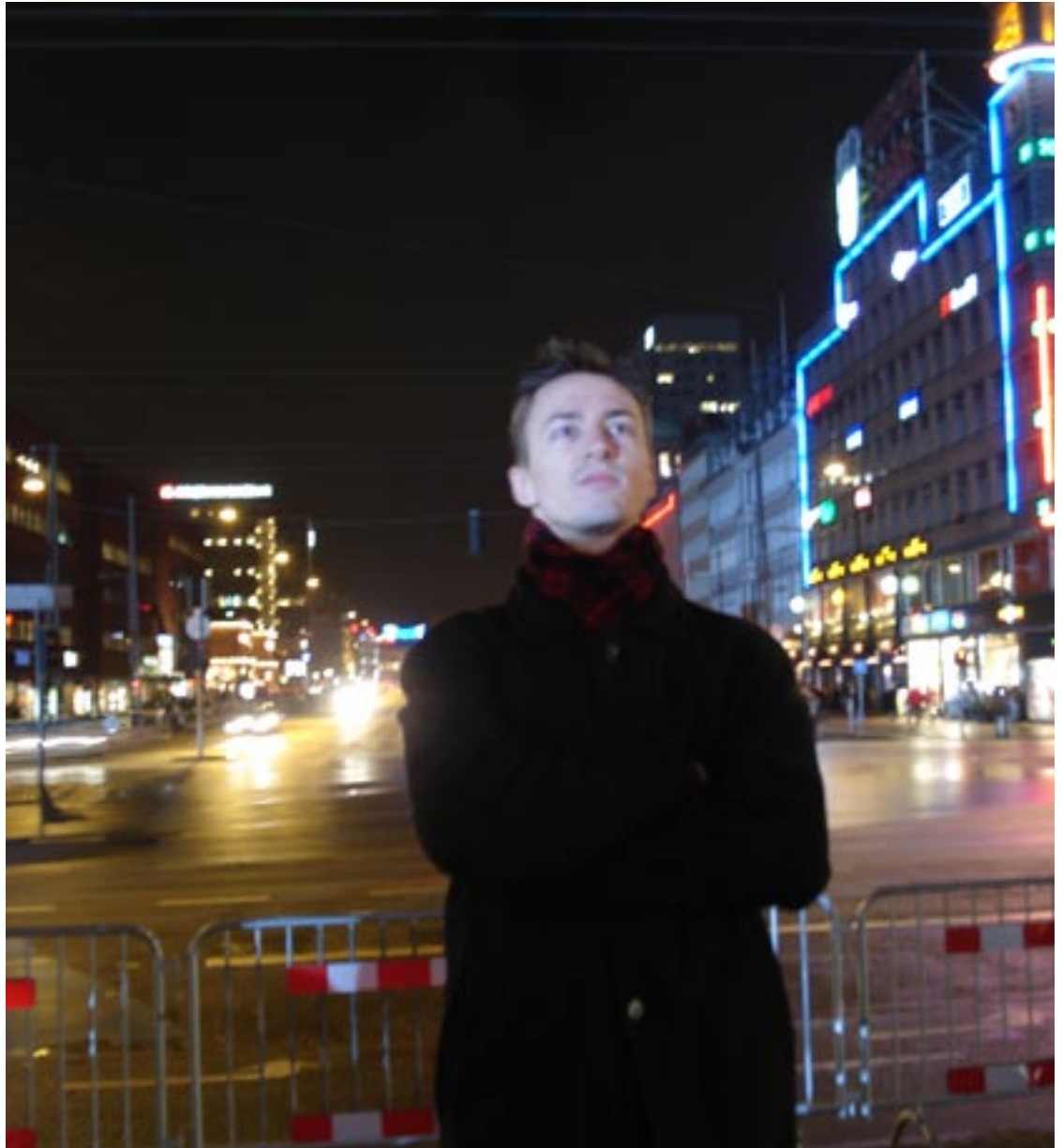
via Hareposten, hjemmesiden og eksternt rettede kampanjer (oftest = liveforum). På LEs vegne mener jeg at dette er langt bedre kommunikationsmedier til medlemmer og andre end referater er. Endvidere skal referater godkendes af bestyrelsen før de egentlig bør lægges ud og eftersom LE kun holder 2 møder om året, er det jo ikke ligefrem kommunikationsværdi, der er at hente i et beslutningsreferat, som potentielt set er ca. 6 måneder gammelt. Nej, jeg mener at vi skal bruge Hareposten og hjemmesiden, sådan som vi også gør, i stedet for at hænge os i referater, som vi ved det alligevel kun er skrankepaver (kommunale og ikke-) der læser. Med mig ved roret vil LE blive ledet ikke-bureaukratisk. Vores kræfter skal bruges der hvor de skaber værdi.

Fra LEs side ønsker vi ikke at lægge nogle bånd på medlemsforeningerne, som ikke er strengt nødvendige. Medlemsforeningerne skal sørge for at der bliver skabt aktiviteter og ikke spille tiden på mere administration end allerhøjest nødvendigt. Med dette menes så også at der skal kommunikeres ud oftere, anderledes og asynkront ift. referaterne...nemlig når der er noget at kommunikere ud! Det er min holdning at en bestyrelses arbejde foregår mindst lige så meget mellem møderne som på møderne, og havner man i en situation, hvor bestyrelsesreferaterne har den samlede kommunikative værdi, så har vi et langt større problem på hænderne.

Men altså... Eidolon er ikke en klub med jævnlige aktiviteter. Vi er et projektnetværk, som i lange perioder sover vintersøvn og i andre bryder ud i lys lue. Som tidligere



re nævnt mener jeg, at Eidolon har gjort det overordentlig godt i år. Min eneste lille fortrydelse, som LE formand, er at EÅ i år ikke får afholdt et arrangement, sådan som vedtægterne jo ellers foreskriver. DET er noget vi skal snakke om og arbejde på. Alt sådan noget med referater gider jeg ærlig talt ikke bruge mere tid på end højst nødvendigt. Og jeg har bestyrelsens opbakning til den holdning. Det jeg i stedet vil arbejde for er, at det bliver nemmere at få smidt referater online, så opgaven ikke kræver nogen arbejdsindsats af betydning. På sigt er det også væsentligt, at vi får opsamlet alle referaterne på hjemmesiden af arkivmæssige årsager, men om det sker nu eller om et halvt år, er ikke så væsentligt. Nej, vi skal hellere koncentrere os om at få afholdt nogle ordentlige generalforsamlinger og så skal vi også meget snart tænke meget alvorligt over Hyggecon igen. Det er meget vigtigere. Administrationen må følge efter sådan som tiden viser sig til det (eller sådan som de kommunale regler tvinger os til det). Så længe vi ikke taber noget på gulvet og overholder alle reglerne overfor kommunen og andre eksterne instanser, er vi ikke på helt galt spor.



Jannick midt i den pulsernde storby.

Foto: MH

Jeg mener at Eidolon er en forening, hvor dem, som laver noget, bestemmer over det de laver. I tråd med dette mener jeg også, at vi ikke partout skal afholde hverken Sommerweekend, Juleweekend eller, for den sags skyld, Hyggecon, hvis der ikke er nogen der gider arrangere det eller hvis der ikke er nogen der gider deltage. Sidstnævnte tror jeg ikke er noget problem, hvis bare vi gør vores arbejde ordentligt og Hyggecon er i hvert fald ikke

i fare for at lide aflysningsdøden lige foreløbig, men arrangementer som Sommer- og Juleweekend, mener jeg at der ikke er nogen grund til at arrangere, hvis der i fremtiden ikke er nogen der gider arrangere det. Af den årsag vil jeg således allerede nu varsle, at der er en ganske stor sandsynlighed for at særligt Sommerweekenden til næste år kan komme til at blive droppet. Som det ser ud nu, er der nemlig ingen der gider lave det. EK vil gerne

lave Juleweekend til næste år også, så den skal nok bestå indtil videre.

Når det så er sagt, så håber jeg naturligvis, at der fortsat er en lyst til at videreføre vores fine og velfungerende traditioner. Jeg skal nok gøre mit for at plage folk til at tage del i arrangørarbejdet (hvilket jo reelt er det jeg gør lige nu). Det er trods alt en arrangøropgave, der er helt forfærdeligt nem at overskue. Men... jeg mener bare ikke,

at vi skal gøre det til en sur pligt. Og jeg mener ikke, at vi har nogle hellige køer på denne front. Hellere droppe lortet på forhånd, end starte det op og fejle undervejs, så vi alligevel bliver nødt til at aflyse. Den slags er nemlig langt værre for vores renommé end et underskud af aktiviteter.

Så min generelle melding er derfor følgende: Jeg gider ikke mere forbrugermentalitet. Eidolon laver det Eidolon



har lyst til at lave. Vi laver den Hyggecon Hyggecons arrangørgruppe synes er fed at lave. Det er arrangørerne der bestemmer. Jeg tror på, at det er vilje, gejst og motivation, der skaber fede produkter og får andre til at få lyst til at lege med. Dem som måtte miste interessen for de ting vores aktive har at bidrage med, står det frit for at søge andre græsgange. Jeg vil have dem med, som tror på det vi laver og som ønsker at løbe forrest sammen med os andre. Vi skal være kreative og nyskabende og vi skal ikke være kedede af at droppe det vi lavede i går, for at lave noget der er federe i morgen.

Svar på kritik lydende på at Ulf er den eneste, der har produceret et egentligt rollespil for Eidolon Siden Khypris IV.

Siden UM blev afholdt, har Ryan Rohde Hansen og Mads Havshøj produceret "Arven efter Onkel Doom". Bare for at nævne et konkret eksempel. Så det er på ingen måde rigtigt. Det er dog rigtigt så vidt, at UM er det STØRSTE scenarie vi har haft siden Khypris IV, men en målsætning om at vi skal have et scenarie i den kaliber hvert år, er desværre umulig at opfylde. Meget desværre. Det at Eidolon har haft ét stort nyproduceret scenarie sidste år, er mere end vi generelt har haft tidligere og er mere end vi kan forvente at have hvert år de kommende år. Eidolons primære varemærke er og har altid været de mindre og mere anderledes scenarier. Og sådan vil det jo nok blive ved med at være.

Omkring foreningens beretigelse, kan jeg fortælle at

jeg nu for tredje gang i EKs meget korte historie er blevet kontaktet af nogle folk her fra København, som gerne vil lave noget i Eidolon regi. Alle tre hold er erfarne arrangører. Første hold er Monica Traxl og Morten Greis, som gerne vil lave deres næste scenarie sammen med Eidolon. Det var dem, der vandt publikumsprisen for Memoratorium på Fastaval. Hold nr 2, Susanne Meldgaard og Joost Haugmark, afholdte deres første brætspils- og sludre/hyggearrangement i København d. 3/1. Hold nr 3 er faktisk en af dem, som var arrangeret den gang for ca. 15 år siden, da jeg selv kun lige var begyndt at spille liverollespil, og ham har jeg indtil videre mødt med et par gange og skal mødes med igen, for at sparre videre omkring scenarieidéer o.a. Disse ting giver i hvert fald beretigelse nok til mig.

Jeg ville naturligvis ikke stille mig tilfreds med den hypotetiske situation at Eidolon eksisterede udelukkende for at arrangere Hyggecon, men selv hvis det var tilfældet, mener jeg nu nok, at det i sig selv er eksistensberetigelse. Det er jo f.eks. det Alea, der er foreningen bag Fastaval, gør.

Nyskabelse er vigtigt!

Kåre giver kritik af artiklen "Fordomme og Bullshit" fra Hareposten #32.



Artikel af Kåre Murmann Kjøer

En læser bliver skribent

Om end jeg ikke er det mest aktive medlem af Eidolon, så er det med stor fornøjelse at jeg tygger mig igennem Hareposten, når den finder vej til min brevsprække. Selvom omtalte brevsprækkes nylige flugt til udlandet, skarpt efterfulgt af mig, har besværliggjort dette møde mellem undertegnede og Hareposten en anelse, er det dog stadig lykkedes mig at læse sidste nummer, og intet mindre end det eksemplar, som var overdraget til Post Danmark med det mål at nå frem til mig.

Da jeg en sen aften som godnatlæsning valgte Hareposten frem for The Physics of Superheroes, Oracle PL/SQL Best Practices og Harvard Business Review on Change (om end de to sidstnævnte har en fantastisk søvndyssende effekt på mig, hvilket nok er årsagen til at de begge stadig er mindre end halvt gennemlæste), faldt mine øjne på en artikel af Søren Sommer, der hed Fordomme og Bullshit.

Okay, hvis jeg skal være helt ærlig, så læste jeg faktisk en del andre artikler i Hareposten, men det er ret irrelevant i forhold til nærværende artikel, idet jeg faktisk var enig i flertallet af dem (eller ikke forstod dem og ikke vil indrømme det). Nå, tilbage til Fordomme og Bullshit.

Ironi og Søren Sommer

Nu skal jeg være den sidste til at gøre mig klog på hverken Søren Sommer eller hans holdninger (for hvem kan påstå at forstå dem udover, måske, Søren Sommer selv), men jeg fik det klare indtryk, at artiklen som helhed ikke var skrevet ironisk, om end der, som det hører sig hjemme i Hareposten og artikler rettet mod dennes målgruppe, naturligvis var passager af ironisk karakter. Derfor tillader jeg mig at tage visse passager i denne artikel som oprigtige udtryk for Søren Sommers holdning, i al fald på det tidspunkt, som artiklen blev skrevet.

Helt præcist faldt jeg over et afsnit, som jeg var dybt uenig i, og som jeg gerne vil kommentere lidt på, nemlig Søren Sommers kommentar omkring nyskabelse.

Enhver god artikel har et citat

Lad mig tage et lille citat fra omtalte artikel (så kan Søren Sommer jo så bryste sig af at blive citeret): "Dette skal dog ikke ses som et angreb på nogle af miljøerne. Efter min mening er nyskabelse nemlig noget opreklameret fis, og i bund og grund et ord, der er misbrugt for at nogle kan retfærdiggøre en arrogant kunstnerholdning overfor sig selv og andre." Senere i afsnittet kommer den del der,



for mig, bekræfter at netop dette afsnit ikke som helhed er ment ironisk idet der også skrives "[...] og selvfølgelig beskriver jeg det så konkret, fordi jeg selv har været den irriterende nar.". Hvor fristende det end ville være at gå i dybden med den sidste del af afsnittet, så er det faktisk den første jeg interesserer mig for, og som jeg er rimeligt uenig i.

Til Søren's forsvar vil jeg dog sige, at han senere i artiklen trækker lidt i land, og siger mere eller mindre det modsatte, nemlig: "Det er ikke fordi jeg mener nyskabelse ikke har sin plads, men når en eller anden smartass kommer hen til dig og snakker om det nye eksperimenterende projekt han vil lave, så mind ham på det gode gamle ordsprog om at handling er holdning."

Hvad mener han så?

Jeg ser to muligheder; enten har Søren skiftet holdning undervejs i artiklen eller også ligger hans holdning et sted ind imellem de to udsagn og er mere kompleks end som så. Om end jeg ikke vil kunne

udelukke det første, så regner jeg sidstnævnte for mest sandsynligt, så lad os arbejde ud fra det.

Så nu skal jeg altså forsøge at se om jeg kan ræsonnere mig frem til Søren's egentlige holdning. Når jeg kiggede på de to citater, fik jeg følgende hovedpunkter:

- Søren mener, at nyskabelse er noget opreklameret fis.
- Søren kan ikke lide folk, der er arrogante, fordi de mener, at de er mere nyskabende end andre.
- Søren mener ikke, at ideer har samme værdi som realiserede projekter.
- Søren mener at nyskabelse har sin plads.

På baggrund af dette kunne man fristes til at danne følgende konklusion ved at sammenholde det første og sidste hovedpunkt:

- Søren mener, at noget opreklameret fis har sin plads.

Selvom det muligvis er hans holdning, jeg skal som sagt helst ikke forsøge at gøre mig klog på hans holdninger i deres fulde omfang, så vil jeg hellere prøve med en anden tolkning, som er mere relevant for det jeg har at sige senere:

- Søren mener, at nyskabelse i form af ideer ikke har nogen værdi, men først når de realiseres har de deres plads. Vi kan dog sagtens klare os uden nyskabelse, og derfor skal dem der nyskaber ikke tro de er noget.

Kort sagt, nyskabelse har sin plads, men er ikke vigtig. Det er næsten bibelsk, som der er plads til alternative tolkninger, men jeg tror jeg holder her, da jeg, som enhver anden person der diskuterer religion, laver den tolkning der passer mig bedst og lader til at det er den eneste indlysende sandhed. Jeg kan godt lide den her tolkning, fordi den tillader mig at være delvist uenig med Profeten Søren Sommer. Jeg er dog ikke i tvivl om at denne analyse nok skal lede til at Profeten selv udgiver den officielle tolkning af hans holdninger, som underkender min, men da jeg ikke er i besiddelse af den på nuværende tidspunkt, så må jeg klare mig uden.

Men, da folk der er enige jo ikke er interessante, så vil jeg fokusere på de ting jeg er uenige med Søren Sommer i, nemlig "at vi godt kan klare os uden nyskabelse", som i øvrigt er noget opreklameret fis.

Men det drejer sig jo ikke om Søren Sommer

Jeg har naturligvis ikke skrevet hele den her artikel, bare for at analysere Søren Sommers holdninger, men fordi

jeg har en pointe med den. Netop hvorfor nyskabelse ikke er noget opreklameret fis og hvorfor nyskabelse i allerhøjeste grad har sin plads – og hvorfor det er så helvedes svært at lave nyskabelse.

Inden jeg fortsætter, vil jeg lige lave en ændring i terminologi. Jeg vil lave denne ændring både fordi det virker smart at definere sine begreber selv, men også fordi det vil lette forståelsen for det resterende jeg skriver. Så i stedet for nyskabelse vil jeg bruge udtrykket forandring. Vi er vel alle enige om, at enhver form for nyskabelse, må indebære en forandring. Faktisk kan vi nok også blive enige om at forandring er et bredere udtryk end nyskabelse, idet du sagtens kan lave en forandring tilbage til et tidligere stadie, og så er der ikke længere tale om nyskabelse. Hvis man var kunstnerisk anlagt, kunne man sikkert illustrere det fint med et par cirkler, men da jeg bare er en kedelig ingeniør, vil jeg i stedet sige at nyskabelse er en delmængde af forandring.

Men hvad er der så med det der forandring?

Ligesom enhver anden gruppering af mennesker i et etableret system, vil livsrollespilsmiljøet ubevidst som helhed betragtet forsøge at modarbejde forandring. Hvorfor vil jeg undlade at komme ind på:

- Fordi jeg ikke kan huske eksakt hvilke psykologiske elementer der ligger bag kombineret med at min litteratur fra forandringsledelseskurset på uni står i Danmark.

- Fordi mit eksemplar af Harvard Business Review on Change ligger næsten ulæst på mit natbord, som allerede nævnt (og indeholder



Googles svar på hvad nyskabelse er i billedsøgningen og "jeg føler mig heldig".

Billed: Disney



i øvrigt sikkert slet ikke noget om så fundamental en forudsætning for forandringsledelse, men derimod om hvordan man håndterer det).

- Fordi at jeg mener at de fleste folk vil kunne eftergive denne påstand ved at betragte situationer i virkeligheden.

- Fordi majoriteten af dem der læser det her, nok finder det ret kedeligt.

Så jeg vil nøjes med kort at sige, at når der er forandring, er der altid nogen, der er utilfredse, og det kræver derfor ressourcer at overbevise dem om at forandringen er gavnlig, og nogle gange er det kun efter forandringen er gennemført, at de kan se det. Ja, nogle gange kan/vil de ikke engang se det når forandringen er gennemført, selvom det er tydeligt for flertallet af den var gavnlig. Så det at en gruppe modsætter sig forandring, er der ikke noget underligt i. Faktisk ville det være mere interessant, hvis liverollespilsmiljøet som helhed tilstræbte forandring. Så at rollespilsmiljøet er konformt og modstander af forandring er altså overhovedet ikke noget revolutionerende opdagelse, men viser blot at rollespillere er mennesker.

Hvis det er så besværligt, hvorfor fanden er det så nødvendigt?

Her vil jeg godt starte med en advarsel: Dette afsnit kan være ret kedeligt. Desværre er det også min argumentation, så det kan være det er en god ide at læse det. Jeg lover jeg ikke ændrer mening undervejs, hvis det hjælper lidt.

Her vil jeg så godt slå fast at forandring for forandringens

skyld ikke tjener noget særligt formål. Umiddelbart kan jeg faktisk ikke forestille mig en situation hvor forandring er målet – når det anvendes er det altid et middel for at opnå et andet mål. Selv når Pepsi udgiver nye læskedrikke i Japan så hurtigt at de taber penge på de enkelte produkter, er det ikke noget de bare gør for forandringens skyld. De gør det, fordi de japanske forbrugere forventer nye produkter og uden dem, mister de interesse for hele brandet. Så selvom Pepsi måske mister penge på de enkelte produkter, så skulle de gerne tjene penge på hele produktporteføljen. Så altså, forandring for forandringens skyld er der ingen grund til. Forandring tjener altid et andet formål.

Så hvilket formål tjener forandring i liverollespil? Det spørgsmål kan faktisk bedst besvares med et andet spørgsmål (Nej bare rolig, jeg har ikke tænkt mig at der skal gå Jeopardy i den). Har du nogensinde deltaget i et scenarie der var perfekt, og så godt og interessant, at du kunne spille det igen og igen? Jeg tillader mig at forsøge at gætte svaret her – det er sandsynligvis nej (hvis svaret derimod er "ja", så vil jeg godt lige have at vide hvilket scenarie det var, for så tror jeg da at jeg vil prøve det).

Hvis scenariet ikke var perfekt, så er der stadig plads til forbedring. Og for at forbedre noget, skal vi, med al sandsynlighed, nyskabe. Men selv hvis vi en kort overgang forestiller os den utopiske situation, at vi ikke behøver at nyskabe, men at de ting der skulle forbedres allerede har været lavet tidligere og det eneste vi skal gøre er at gentage det (eller at scenariet

faktisk var perfekt), så står vi stadig med den anden halvdel af problemet; at ingen scenarier er så gode, at man kan blive ved med at spille dem igen og igen.

Selv mine allerbedste spilleoplevelser, dem hvor jeg har været allermest træt af når spillet stoppede, dem hvor jeg har været allermest deprimeret over at tage hjem og dem hvor jeg har glædet mig allermest til det næste lignende scenarie, har ikke været så gode, at jeg kun vil spille dem, og at jeg vil spille dem igen og igen og igen. Det er simpelthen kun godt så længe at et givent scenarie kan blive ved med at være underholdende/interessant/lærerigt/whatever-du-nu-mener-du-skal-have-ud-af-et-scenarie. Så selvom scenariet er perfekt, er vi nødt til at ændre det (eller lave noget helt nyt), hvis vi skal blive ved med at spille.

Og så er der en tredje faktor, som ikke er inkluderet i ovenstående spørgsmål, nemlig vores egen forandring. Vi ændrer opførsel, smag og holdninger og det kan gå meget stærkt – nogle gange kan vi nå at ændre holdninger mens vi skriver en artikel, bare for at tage et fuldstændig fiktivt eksempel jeg lige fandt på.

Er der en pointe her?

Ja, det er der. At nyskabelse er strengt nødvendig. Det har ikke bare "sin plads", nej uden det ville vi gro fast og miste interessen for at spille, eller vi ville vokse fra spillet i takt med at vi ændrer os. Der er ingen der siger, at nyskabelse indebærer at genopfinde den dybe tallerken, og der er så afgjort ingen grund til at nyskabe bare for at gøre det.

Så, Søren Sommer, selvom det er lidt svært at blive klog

på præcis hvad din holdning til nyskabelse er, så vil jeg i al fald opponere kraftigt mod din udtalelse om, at nyskabelse er noget opreklameret fis, og jeg mener også at det at sige at det "har sin plads", ikke yder det tilstrækkeligt retfærdighed. Nyskabelse er centralt i vores hobby og uden det, så ville vi stadig diskutere om man skulle have Niveau 3 eller Niveau 5 i Lærdom efter Eidolons gamle fantasy regler, for at kunne læse og skrive, eller om gran-kogler var bedst til at repræsentere paralysering eller forstening. Selv om jeg havde stor fornøjelse af at spille For Lyngholms Skyld og Mørkeskoven i slutningen af sidste årtusinde, så er jeg glad for at vi er kommet videre end det.

Er du ikke også det?

Rollespil – Guiden til det Avancerede niveau

Morten har læst Bjørn bog og har her givet den noget kritik med på vejen.



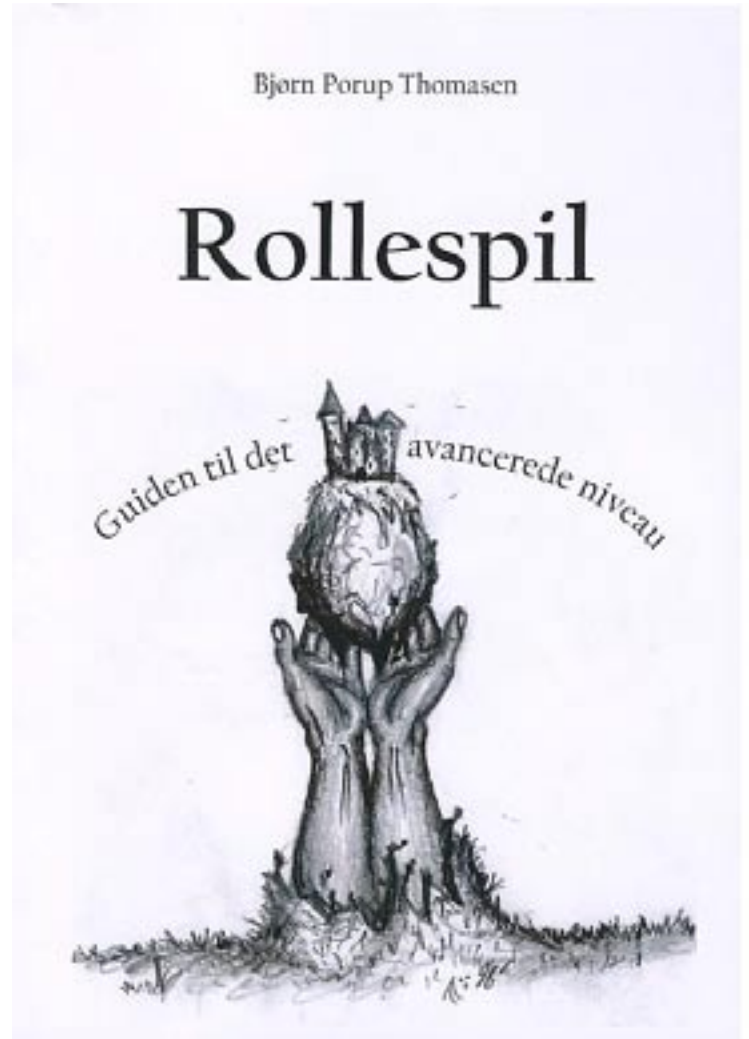
handler om pseudo-akademiske betragtninger vedr. rollespil, men om en enkelt persons erfaringer og holdninger til rollespil. Og på den måde virker bogen også rigtig godt.

Om man så er enig eller uenig i Bjørn betragtninger er en anden sag (undertegnede er f.eks. rygende uenig nogle af disse) er en anden sag, men i det mindste har vi her én, som er villig til at sige sin mening klart og tydeligt. Og der bliver ikke lagt fingre imellem: Vampire-spillere er "harmløse og grænseløst naive", "børnerollespil er ikke rollespil" osv. Det kan jeg godt lide (selvom jeg som sagt ikke er enig i det hele).

Dertil kommer en række beskrivelser af helt konkrete erfaringer med f.eks. at arbejde som politimand i en uge for at få en forståelse af politiets arbejde. Det er den slags ting, som jeg f.eks. selv føler, at jeg vil kunne bruge til noget, når jeg står og skal forberede en rolle i stedet for en fjollet model, som mest af alt ligner en bulet gryde eller et manifest, som lygter langt af pseudo-politik af den røde slags.

Slutteligt er der også en række interessante bidrag fra nogle af Bjørns bekendte. Bl.a. Kenneth Mikkelsen, som trækker paralleler til erhvervslivet i forhold til at påtage sig en rolle og skabe sig en identitet i forbindelse med sit arbejde; og den grad af kontrol man egentlig har i den forbindelse.

Hvis jeg skal nævne noget negativt, så er det nok, at det virker som om Bjørn egentlig har utroligt meget mere



at sige, end han kommer ud med i bogen. Afsnittene varierer en del i længde og i hvor dybdegående de er. På den måde virker bogen som om, der er nogle ting, som der bliver hoppet lidt let henover, og andre, som virkelig har Bjørns interesse.

Det skader dog ikke oplevelsen af at læse bogen, da det egentlig bare underbygger hvad jeg tidligere nævnte: At denne bog handler om Bjørns erfaringer og holdninger til rollespil og fokuserer derfor på de emner, som han synes er relevante.

Derfor; selvom jeg er uenig i at dette er "Guiden til det avancerede niveau"TM, så tror

jeg at mange erfarne rollespillere kunne have meget ud af at læse den, da den giver en del stof til eftertanke. Om ikke andet, så blive man præsenteret for én persons holdninger og meninger, konkretiseret og formuleret, så det er til at forstå og læse, og det er noget, som jeg synes har en kvalitet i sig selv.

Anmeldelse

af Morten Larhmann

Nå, som så ofte før havde jeg lovet Havshøj en artikel til denne udgivelse af Haren. Til en forandring var jeg dog ikke nødt til at sidde og lede efter et emne; det klarede Bjørn P. Thomasen for mig, da han i forbindelse med HyggeCon stak mig en bog: "Læs lige den her!"

Bjørn har nemlig skrevet en bog om rollespil. Men til en forandring handler det ikke om at lave udstyr eller lege med børn. Det handler faktisk om det stik modsatte, nemlig at udstyr er overvurderet og at børn er defekte i sammenhæng med rollespil.

Bogen handler om, hvordan man skal udvikle sig som rollespiller fra at løbe rundt i skoven og jage Gandalf, til at arbejde seriøst med rollespil, som medie og læringsværktøj. Hvis det er det man vil. For bogen handler nemlig om, hvordan Bjørn mener, at verden hænger sammen på det punkt, og det er faktisk grunden til at jeg godt kan lide den. Det gøres helt klart fra side 1, at dette her ikke



Kage?

Lækker og svampet bagværk kan i næsten alle henseender få os til at lette røven og få noget fra hånden. Men hvilken kage smager bedst?



Satire
af Danni Rune

I bund og grund er der jo ikke tale om en fysisk kage, som er æltet og bagt, men derimod en belønningsform, som kan bruges til at lokke frivillige kræfter til at knokle sig halvt ihjel for et eller andet sindsygt projekt.

Begrebet kage har på det seneste sneget sig ind i de danske arrangørers ordforråd og undertegnede har til henseende at gøre ordet til hvermands brug og eje, samt gøre rede for hvad or-

det egentlig kan betyde. Når alt kommer til alt, så er kage bare et dejligt ord og uanset om der er tale om rigtig konditorkunst eller løftet om guld og gods, så er én ting gældende: Har du sagt kage, så skal den fandme også serveres.

Hvilke kager kan man servere?

Dette kommer naturligvis an på hvad formålet med projektet er og hvor meget man vil have ud af sine frivillige.

Der findes naturligvis andre opskrifter, men disse er grundelementerne på kagebordet

Luftkage

En meget tom og til tider tør kage. Kan dog være uhyggelig spændende, hvis konditoren kan fremlægge en inspirerende og ny opskrift.

Luftkage kan også tit sammenlignes med utaknemmelighedsboller, som kan fremprovokere dårlig mave, hvis den serveres for ofte. Luftkage er dog ikke en rigtig kage, men en form for kiks og serveres som regel med en fed



omgang tak-creme. Denne creme er ofte også nok til at holde appetiten kørende i noget tid. Dog har jeg aldrig hørt om nogen som kan sætte tak creme i banken, hvilket også ville være fjolet at gøre med nogen form for bagværk eller tilbehør. I det hele taget lyder Luftkiks også bare som noget fiberholdigt slankepis, som ingen gider at røre.

Fatloot kage

Denne kage kan serveres i forskellige mængder og ofte er den dejlig mættende. Kagens natur gør den egnet til et utal af krydderier og tilbehør. For eksempel øldrys og burgerskum. For det meste opbevares Fatlootkagen i overskudsvaredåsen og man har her mulighed for at tage meget store stykker, som godt nok skal deles med andre.

Tager man derimod fatlootkagen fra glemtesager-skab, skal man være sikker på at ingen vil savne den. Det kan nemlig være pinligt for både dig selv og konditoren hvis nogen en dag kræver at du leverer deres elver-SM-drag...øhh...kage tilbage.

Grøn kage

Uden tvivl den lækreste af alle kager. Den både mætter og nærer på alle mulige måder. Den kan dog være svær at fremstille. Så inden konditoren slår dejen ud, skal han være sikker på, at der er nok. Når kagen først er bagt, kan man ikke servere en ringere kage uden sure miner.

Advarsel: For meget Grøn kage kan medføre forstoppelse og den eneste kur er mere Grøn kage. Ergo, vær sikker på du har dej nok.

Er det en god ide?

Ja. Kage er altid en god ide. Men det er op til konditoren at tilpasse mængden af kage til arrangementet. Folk skal føle at de får noget for deres indsats, og forventer konditoren at folk betaler for deres kage, så skal der eddermugme også serveres et stykke af så voldsomme proportioner, at man kan bo i den. Her snakkes der primært om luft- og fatlootkage, som egentlig ikke er særlig meget værd. At betale for Grøn kage ville give lige så lidt mening som artiklen her.

Sgu!





Jannick Er som altid klar med en spand lort til hele verden.

Verden er mættet af lort. Overmættet af så meget lort, at man er nødt til at bygge øer af det og skyde det ud i rummet med mozart, delfiner og hilsner til aliens. Inden år 2042 vil lort være så talrigt, at de vil kræve statsborgerskab. Jeg bliver så uendelig træt. Hvad hedder det, når en lort lægger lort? I mit næste liv vil jeg være hippie. Fri og evig kærlighed. Indtil da vil jeg dedikere mit liv til at minde kvapspader på at tørre efter en ekstra gang når de har været på toilettet. Og lad da så for helvede være med at bruge mine øjne og ører som lokum. Jeg ved slet ikke hvor jeg skal starte. Jo, vent... Jeg laver sgu en hadeliste! Så fin-

der jeg en riffel og en amerikansk folkeskole og så' det sgu bare at komme igang.

Jeg HADER!!!!

- Forkert forventningsafstemning ift. deltagerne til rollespilsscenerier
- Prætensiøsitet
- For lav vilje til at lave nye og anderledes scenarier
- Claus Hjorth Frederiksen
- Når rollespil pludselig handler KUN om druk
- Brok uden vilje til konstruktivitet
- Forbrugermentalitet
- At Tordenskjolds soldater er alt alt for få
- Tømmermænd og søvnmangel

- Brian Mikkelsen
- Bitterhed
- Zonen
- At døgnet kun har 24 timer...HVER dag!!! Pisse konservativt...
- At der kun laves 1-2 virkelig fede scenarier om året på landsplan...og 3-4 på nordisk plan...
- Bong
- Når gode folk bliver voksne og får et liv

/Spyd



Så blev der lige plads til et billede fra Hyggecons master class i prono polka, hvor de dansede i ring, samtidig med at der blev danset gennemlivet som man plejer. Det så helt fantastisk godt ud. Når det virkede, for det gik mere galt end gået, men tanken var godt.

Foto: MH

HAAREPOSTEN

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

Layout: Mads Havshøj

Korrektur: Jannick Raunow

Tryk:Huset **Oplag:** 175

Forside Foto: Mads Havshøj

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

Kalenderen

- 21/2** **Eidolon Københavns
Generalforsamling**
www.eidolon.dk
- 23/2** **Landsforeningen Eidolons
Generalforsamling**
www.eidolon.dk
- 23/2** **Eidolon Århus'
Generalforsamling**
www.eidolon.dk
- 19-24/3** **Fastaval 08**
www.fastaval.dk
- 4-6/4** **Knudepunkt 08 -OBS ny dato!**
www.solmukohta.org

INDHOLD

Leder	3
Elverskud	3
En formand går i selvsving	4
Nyskabelse er vigtigt!	6
Rollespil – Guiden til det Avancerede niveau	9
Kage?	10
Det Spydige Hjørne	11



www.hareposten.eidolon.dk