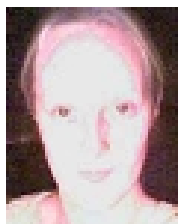




Khypris

Karsten Tonnesen anmelder AKLRs sommerlive Khypris og fortæller om hvordan de 150 deltagere kunne nyde det gode vejr og glæde sig over at få plads til både at spille kærlighedsaffærer og bekymre sig om orkangreb og magintriger.

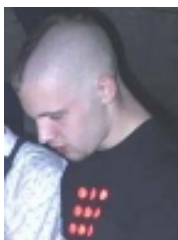
Side 5



Syguide

Maria Heel viser dig i dette nummer hvordan du let kan sy dine egne bukser til live.

Side 6



De Udvalgte

Benjamin Jørgensen anmelder De Udvalgte, der blev spillet på Orkon 2002 og som bliver sat op igen på Hyggecon 2002.

Side 8

Mørkeskoven lever igen



Af Elias Helfer
elias@eidolon.dk

Live i Vestjylland! Jubii! Endelig! Det var med højt humør og lige så høje forventninger, jeg denne lørdag morgen begav mig afsted mod den famøse skov, Mørkeskoven, aka. Hundeskoven eller Femhøj-sande plantage.

Jeg havde fået at vide, at denne gang ville vi se et live, der startede TIL TIDEN, og var der følgelig i god tid. Men ak! Regler der skulle trykkes og andre ting (såsom at folk simpelthen ikke var der) forsinkede livet. Så i stedet for briefing kl. 9 og spilstart kl. 10 begyndte spillet først så småt at gå i gang kl. 13:30. Tja, så kender vi livere igen.

Stemning i top!

Uanset hvad man så ellers kan sige, så var stemningen i top. I kroen hyggede man sig (selv om bænkerne var ved at falde sammen

under en), og næsten alle spillede fortrinligt. Det virkede også som om de fleste kom med i spillet.

Vejrguderne også var med os: ud-sigten lovede dårligt vejr, men på nær en enkelt byge midt på aftenen var der næsten skyfri himmel hele dagen. Det var rart om dagen, men om natten! Wauw! Der er intet som en lysende klar fuldmåne, der lyser lige ned på en og skaber myriader af lyspletter og skygger, til at fremkalde en god stemning! Personligt rendte jeg rundt i en god halvanden times tid i skoven, og kunne rigtig nyde det.

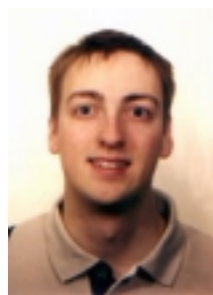
Her vil jeg godt indskyde, at der var for langt fra kroen til Ragnarsminde. Tempelbyen uddøde simpelthen, fordi folk ikke gad traske fra den ene ende af skoven til den anden. Jeg tror nu at arrangørerne er klar over problemet.

God mad i lange baner

En ting hjalp gevaldigt på stemningen: maden! Væk var de infame krydderboller, juicekartoner og Fun-flasker. I stedet var der kander med "druesaft", lerdunke med "brændevin" og en kasse fyldt til randen med hvad der virkede som en uendelig forsyning af hjemme-

Fortsættes på side 11

Overdrevet



Af Ryan Hansen
ryan@eidolon.dk

Så skal vi til det igen – endnu en omgang tynd, ligegyldig pjat fra jeres ideforladte klummedraktør. Well, here goes...

Denne gang skal vi kigge lidt på livescenarier, der aldrig bliver til noget. De scenarier, der er dødfødte fra starten. Dem, som aldrig får sig en tilmeldingsfrist...

Forestil jer Smølfelive. 100 blåmalede spillere, der render rundt i hvide shorts og med en latterlig hat på hovedet. Spillerne bruger så hele scenariet på at sige smølf som hvert andet ord og ellers prøve at komme i kanen med Smølfine (men det passer nok meget godt med virkeligheden – kønsfordelingen taget i betragtning). Det eneste spændende skulle være lørdagsdæmonen, der er en papmacheundskyldning af en kæmpekat.

Umiddelbart skulle man tro, at bedemandslive ville have større mulighed for at begå sig, når man tænker på rollespilleres foretrukne tøjstil, men det kunne godt blive et problem at skaffe så mange lig, som scenariet nødvendigvis kræver uden at skabe uheldig opmærksomhed. Desuden ville de fleste pårørende nok have sig rollespillernes popsatanistiske ritualer frabedt.

Nu der snakkes klassiske problemer, så var der ikke nok tilmeldte ved fristens udløb til nazistlive, og de tre, der var, ville alle sammen spille den samme rolle. Nu håber arrangørerne på, at en kampgruppe vil tilmelde sig i dagene op til scenariets afholdelse.

Størstedelen af alle social-realistiske lives er også mere kedelige end godt er. Lad dig ikke lokke af arrangørens søde ord om, at det er virkelighedsnært og giver dig en utrolig indlevelse. Eksempelvis havde du nok ikke regnet med at skulle sidde lænket 8 timer ved at kasseapparatet, da du tilmeldte dig kassedamelive – skulle måske være blevet advaret af, at det var gratis at deltage. Glæd dig i det mindste over, at arrangøren får en rigtig dejlig ferie.

Tilsvarende er det med plejehjemslive (om end grunden til, at du ikke

Fortsættes på side 11



Goblin Gate

Borgergade 18
9000 Aalborg
98 13 27 24

Kystvejen 27
8000 Århus C
86 19 43 11

www.goblingate.dk

Rejsen til De Sure Gamles Land

Leder af HC Molbech
hc@eidolon.dk

Egentlig burde jeg nok have skrevet til Det Spydige Hjørne, men nu udnytter jeg altså diktatorisk min ufattelige magt over dette nok så ubetydelige og hensygnende medlemsblad for en lille afmægtig forening af ubehjælpelige, men dog til tider rollespillende væsener. Jeg er nemlig blevet drevet helt derud hvor de fleste af os alle en dag ender: De Sure Gamles Land. Det var ikke en hurtig og voldsom tur, nærmere ret langtrukken og jævnt trættende.

Lidt ligesom hvis man kører en lang og røvedelig tur ned gennem Europa og til sidst vågner op af slummeren og ser at man befinder sig i en kold og tåget sump, der ikke på nogen måder minder om den sandstrand, man drømte om hele vejen gennem Tyskland.

Når man så sidder der i den forpulede sump og overvejer situationen, er det ikke bare noget lort at

man er havnet der, nej det var sgu' også en ræddende tur derned, og det bliver garanteret endnu værre på hjemturen. Før man ved af det har man allerede fået sig et statsborgerskab til De Sure Gamles Land og kommer aldrig tilbage.

Men nu sidder jeg så her og tænker på det sidste halve år på rejsen med væsnerne i foreningen. Hu hej, hvor skulle vi godt nok ud og opleve mange ting sammen. Der blev fortalt alle mulige historier og lokket og overtalt. Ja, jeg lagde sågar en hel masse planer sammen med dem. Men af et hav af forskellige grunde fik vi aldrig taget de rigtige afkørsler, så i stedet for at opleve noget, endte vi som oftest bare med at køre lige ud - direkte mod sumpen.

Jeg kan blot nævne arrangementer som EidoCon, Sommerweekenden og Fyraften. Bryllupsfesten er også blevet udskudt. Hvis du tager et kig på kalenderen i sidste Harepost vil du se at der skulle være Bingo! med live på cykelbanen den 11/8. Det

hørte jeg aldrig noget til siden det kom på kalenderen, og i dette nummer af Hareposten har vi sørme fået en ny liste over Bingo!-arrangementer. Gad vide om nogen af dem bliver til noget?

Eller hvad med Teknisk Weekend? Har vi hørt noget til det for nylig? Oprindeligt skulle det jo have været afholdt engang her i efteråret, men sidste nyt er at det vist nok bliver til noget engang i februar, ligesom EidoCon måske bliver til noget i marts. Med mindre det selvfølgelig bliver udskudt igen.

I følge arrangørerne blev Sommerweekenden aflyst fordi der kun var 4 tilmeldte. Det synes jeg i sig selv er imponerende, da det slet ikke var muligt at tilmelde sig. Man kan stadig gå ind på hjemmesiden og læse at der kommer flere informationer den 1. maj! Det minder jo altså mest af alt om at der ikke har været styr på en skid. Og det har endda ikke engang været en særlig stor skid, der skulle have været styret. Hytten var

booket, så det eneste arbejde, der lå i det, var stort set at tage ud og låse op, aftale med de fremmødte hvad der skulle købes ind af mad og så ellers rydde op og tjekke hytten af om søndagen.

Det er vel nok det nemmeste arrangement, man kan stå for, så hvis det kan fejle, gruer jeg meget for hvordan det eksempelvis skal gå for Juleweekenden. Nu er der jo ikke en generalforsamling i år, så er der mon i det hele taget incitament til at arrangere noget? Bliver det mon muligt at tilmelde sig eller bliver det også pludselig aflyst pga. for få tilmeldinger?

Hvis jeg skal lokkes hjem fra De Sure Gamles Land, kræver det at mine rejsekammerater kan overbevise mig om at vi rent faktisk tager nogle af de spændende afkørsler. Desværre er jeg som sumpborger immun overfor Charm Person og lignende formularer, så den vidtløftige ordskvalder preller af på mig. Nu er det kun handling, der virker.

Update fra Eidolon Aalborg

Af Ryan Rohde Hanseh
ryan@eidolon.dk

Så skete det. Vi måtte bide i det sure græs og aflyse et scenarie, som vi end ikke havde fået helt på plads endnu. En kombination af usikkerhed om antal tilmeldinger og en rykket tilmeldingsfrist, der gjorde at rollerne ville komme for sent ud når vi fik tilmeldingerne, gjorde at vi valgte at aflyse opførelsen på ConFusion.

Hvor meget det end skærer i vores hjerter at forfalde til miljøets almindeligste dårligdom, så vil vi hellere producere noget ordentligt end bare noget. Så fortvivl ikke, scenariet kommer op at køre senere - vi dropper det ikke, men udskyder det kun.

Indtil da sker der jo en masse spændende ting i Eidolon Aalborg. Den 7. august afholdt vi en lille spilleaften hvor spillet Babequest, der snart kommer i handelen, blev testet. Derudover var formandens spil for terningefanatikere til afprøvning, og vi fik også set trailer og behind the scenes på Lord of the Rings i biografen.

Næste gang får vi sikkert også set filmen, men det var der ikke tid til denne gang. Til gengæld var brætspillet af samme navn ganske populært. Det var en rigtig hyggelig aften, som vi sikkert gentager igen snart.

På livesiden er vi også gået i gang med at forberede Hyggecon, hvor vi har 3 scenarier med, og flere af medlemmerne er indblandet i alt muligt andet. Af de tre scenarier er de to opdaterede reruns - Skt. Peters Disciple endda fra Hyggecon 99, mens Madame Toussauds bliver humor med gang i, når spillerne som voksdukker af berømtedder kæmper om mesterskabet i Voksbold.

Det sidste scenarie er Ungdommens Glæde - Ungdommens Smerte, vores Nils Malmros-live fra Fastaval 2001, der nok skal bringe minder frem. Alle tre satser vi på at få med i bedømmelsen til den nye livepris, men der ser ud til at blive hård kamp om prisen med alle de gode scenarier, der er i år.

Det samme håber vi, der bliver, når vi deltager med et live på

Fastaval 2003 - specielt fordi vi har udfordret Eidolon Århus om at vinde liveprisen, hvad den end kommer til at hedde i år.

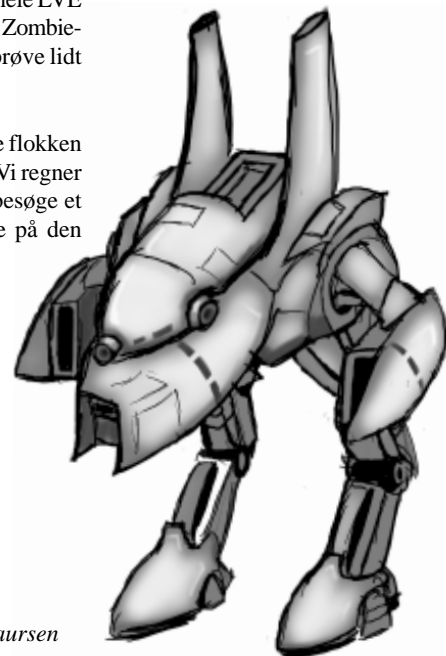
Nu går det hele ikke op i at arrangere live - vi kan også godt lide selv at deltage i det. En god del af os var med til AKLRs Khypris, hvilket er anmeldt andetsteds i bladet, men ikke nok med det, så tager hele LVE Sektor inkl. hangarounds til Zombie-live i efterårsferien for at prøve lidt sjællandsk live.

Det er første gang, at hele flokken skal deltage i samme live. Vi regner selvfølgelig også med at besøge et par folk, nu vi er derovre på den anden side.

Så det er ikke, fordi vi er blevet gamle og dovne, at det missede med Fyraften på ConFusion. Det uheld har kun gjort os mere skarpe for at give jer det bedste vi kan - hver gang.

På vegne af den sædvanlige updater

Ryan Hansen



Tegning: Daniel Laursen

Eidolon Ringkøbing

Foreningen der rent faktisk arrangerer live

Af Eidolon Ringkøbing
v/Ulf Porup Thomassen

Set i bakspejlet

Det er nu ved at være et halvt år siden Ringkøbings lokalforening under Eidolon blev dannet. Fantasylivet Mørkeskoven 4 var det første projekt. Meget skulle prøves af og meget gik galt, men vi fik også meget ud af det. Først og fremmest erfaring, men også folks interesse. Selvom der kun er gået nogle måneder, er meget sket siden da. Med generalforsamlingen den 22. juli fik vi en ny bestyrelse, og med den har E.R. allerede taget store skridt med hensyn til aktivitet, adspredelse, kommunalt arbejde (er ikke nødvendigvis dårligt) og offentligt image. Den 7. september står Mørkeskoven 5 – Dødens Kys på kalenderen, og vi har planlagt adskillige andre lives i den nærmest fremtid. I stedet for kun at satse på fantasy, har vi også vendt blikket mod incrowd-genren, social-realisme og mytisk middelalder.

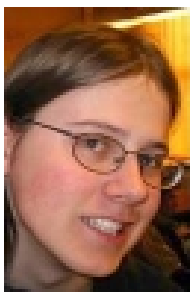
Den anderledes forening

Foreningen har været længe undervejs. Vi har prøvet at skabe en gren af Eidolon som vi vil have den, og for at det skal kunne lykkes, bliver ledelsen nødt til at slide hårdt for at få et aktivitetsniveau med henblik på lives, der overgår mange andre foreningers. Som sagt har vi adskillige lives i gang på planlægningsniveau, og vi håber at

vores medlemmer kommer til at opleve den frekvens af lives som mange har savnet før E.R.s tid. Som mange har lagt mærke til er vores medlemskontingent noget højere end de andre lokalforeningers. Grunden til dette er at vi, ledelsen, med de ekstra penge, kan skabe flere og bedre lives for det vestjyske publikum, end vi ellers kunne have gjort.

Bestyrelsen

...består af tre menige medlemmer, en kasserer og en formand. Navnene og lidt mere information kan du læse mere om her.



Ulf Porup Thomassen (formand og IT-ansvarlig) har spillet rollespil og liverollespil i en fem års tid. Jeg har altid engageret mig inden for

lives i det vestjyske og valgte at træde til da livedøden var på sit højeste (?) herude. Et af mine mål som formand er at skabe kontakter imellem foreningerne for derved at nedbryde de territoriale tendenser, der dominerer livemiljøet.

Elias Helfer (kasserer) har med bedrøvelse set liveaktiviteten i Vestjylland dale til noget nær nulpunktet. Derfor glædede det mig også,



da jeg fik en mulighed for at være med i Eidolon Ringkøbings bestyrelse, og derigennem være med til at genoplive Mørkeskoven. Og Mørkeskoven er kun begyndelsen – det der skal "kick-starte" os! Jeg glæder mig til for alvor at komme i gang med dette udfordrende arbejde, og håber at meget godt vil være resultatet af det!



Theo Christensen

(kontaktperson) har været med i bestyrelsen fra starten som kontaktperson. Jeg har spillet live de sidste 4 år, og har været med til Eidolons arrangementer lige så længe. Til daglig går jeg på Ringkøbing Gymnasium sammen med resten af bestyrelsen.

Mads Bovbjerg

begyndte for alvor at spille liverollespil da han sluttede sig til Eidolon Ringkøbing som besty-

relsesmedlem i den første skrækregime periode. Sammen med den øvrige bestyrelse, har jeg nu været med til at arrangere Mørkeskoven IV, og Mørkeskoven V er godt på vej.



Rune Tjørnild

vil fremme liverollespil i fortrinsvist Vestjylland. Jeg vil bestrebe mig på at få arrangeret så meget live som muligt. Jeg er regelmodstander og rollespilstilhænger, for jo færre regler, des mere frihed og dermed rollespil. Realisme og KMSKM er godt!

Planer for fremtiden

Efter Mørkeskoven 5 bliver afholdt, holder E.R. pause med fantasylives indtil Mørkeskoven 6 næste år. I stedet vil vi arrangere nogle noget anderledes lives. Hvad det helt præcist indebærer, er lidt en hemmelighed, men ikke meget

længe endnu. I øjeblikket har vi som sagt adskillige lives på kalenderen, altså vores egen lille hemmelige kalender, så det bliver en noget atypisk tid, efterår og vinter, vi bevæger os ind i, med mange lives.



Det følgende har vi modtaget fra en anonym afsender, der blot oplyser at det drejer som et forestående, men stadig hemmeligt scenarie.

Tror du på trolde? Tror du på store, gnavne væsener, der er i besiddelse af en hale og kaster med sten af en størrelse, som bliver sprængt for at kunne fragtes væk? Tror du på et levende væsen, der ved synet af solen øjeblikkeligt bliver til sten i direkte modstrid med naturens love?

Tror du på ellepiger? Tror du på overjordiske kvinder, der kan danse rundt med et hul i ryggen, der udelukker en rygrad? Tror du på skønheder, der har fundet den evige foryngelseskur, når de får mennesker til at danse i mere end hundrede år?

Tror du på nisser? Tror du på små folk, der render rundt på dit loft og kun æder en gang om året, når de

kan komme til det for rotter og mus? Tror du på gamle mandslinger, der klæder sig som skulle de skræmme nogen væk, hvilket de efter sigende ofte gør med et temperament, der grænser til at være behandlingskrævende?

Tror du på Jesus? En mand, der opfordrer dig til at tage imod alt, hvad der kommer uden at gny, for at få del i et lykkeland, når du engang bliver kulet ned? En mand, der ikke døjede med tyngdekraften og kunne kurere alt bare ved at kigge på den syge?

Tror du på videnskaben? Tror du på et paradigme, der ikke anerkender noget fænomen, medmindre det kan måles? Tror du på teorier om, at ting sagtens kan være to steder på én gang – når bare du ikke kigger på dem?

Tror du på det? Tror du?



Tegning: Daniel Laursen

Sommer over Khypris

AKLR's sommerspil Khypris var velsignet med strålende vejr hele weekenden, så de 150 spillere kunne nøjes med at bekymre sig om magtkampe, kærlighedsaffærer og truslen om orkangreb.



Anmeldelse

Af Karsten Tonnesen

Efter en briefing der endte med at de 150 deltagere flygtede i tørvej, skinnede solen stød over Nordjylland, og de tordenbyger, der havde plaget opstillingen, var nu blot et fjernt minde. Spillet tog ret hurtigt sin form, og de forskellige intriger begyndte at åbenbare sig. Dette var også en nødvendighed, da der ikke var noget overordnet plot

En dejlig strategi efter min mening, så det er muligt bare at spille sin person, uden at skulle til at dukke sig for den store plotvogn, der kan komme rullende. Det vil derfor blive en alt for lang artikel hvis alt hvad der skete under spillet skal med, men nogle af de mere dominerende ting er der dog lige plads til:

En såkaldt warpstone lå i byens sølvmine og gjorde folk syge med pestlignende symptomer. Stenen blev dog neutraliseret af druider, men først efter at templet var brændt ned til grunden for at forhindre en epidemi.

Det kom ret hurtigt til konflikt mellem fyrsten og de adelige familier. Dette skyldtes dog mest mang-

lende information om økonomi og skat, som vist var blevet glemt i den planmæssigt forsinkede og hurtigt afbrudte briefing, men det gav ikke spilmæssigt nogle problemer, bare flere muligheder. Det endte dog med at næsten alle de adelige blev degraderet eller dræbt efter at det næsten lykkedes for dem at overtage fyrstens borg.

Byens sherif blev udskiftet et par gange (ikke at det gjorde megen forskel, bortset fra at de blev mere korrupte) hvilket der, udover at tilfredsstillende pøblen, også gav mulighed for at der blev oprettet et handelslaug, der faktisk sad på den egentlige magt til sidst i spillet.

Under spillet blev der selvfølgelig holdt den store ridderturnering hvor fyrstens nye kanon skulle afprøves. Da turneringen var afsluttet (her tabte adlen også) sluttede det ved at en stor del af fyrstens borg sprængtes i luften af den knapt så dygtige ingeniør.



Se flere billeder på <http://khypris3.tripod.com>



For at se lidt kritisk på spillet, så var der et meget stort problem, men det var ikke noget arrangørerne kunne gøre noget ved. Der var en irriterende stor mængde af spillerne, der brugte tiden på at snakke off-game, enten om hvad de havde lavet i weekenden, eller om hvad der var foregået i spillet.

Et andet problem var at spillerne havde meget svært ved at komme op om morgen, og det var først efter morgenmaden (lidt efter middag) at der var ved at være liv i byen igen. Der blev til gengæld spillet igennem i smuglerkroen om natten.

Det endelige resultat blev dog at spillet blev stoppet lidt før tid, da det for GM'erne ikke var til at klare at der stadig blev spillet enkelte steder.

En af lyspunkterne i spillet var noget de fleste af spillerne ikke engang så. Næmlig de syv små gobliner, der boede ude i skoven. Der var ikke mange i spillet, der turde at gå ud i skoven uden en flok riddere som sikring, og mange i byen sad blot og ventede på det store ork-angreb, der var forestående. Et andet lyspunkt var byens skjalde, der virkelig formåede at skabe stemning omkring sig med sange som folk stadig gik og sang under oprydningen.

Som afsluttende kommentar vil jeg gerne rose arrangørerne. Det var et godt og stabilt arrangement, både hvad angår byens opbygning, udstyr, kulisser og frem for alt maden. Oprydningen forløb ganske hurtigt, men der var jo også en lille fest bagefter, der måske lokkede.

Alt i alt en positiv oplevelse, der bekræfter at man nemt kan få en weekend til at gå ved at spille en almindelig handlende eller bonde, i stedet for at sidde med sit gaffasværd og vente på at der kommer noget grønt, man kan slå på. Karakter: 3,5 eller 4 eddier ud af 6.



Forny din livegarderobe



Kostumeguide - Del 1

Af Maria Heel, heel@eidolon.dk

Sådan laver man bukser

Dette er starten på en ny serie af guides til dig der gerne vil lave kostumer selv. Disse midtersider kan tages ud at Hareposten og evt. samles i en mappe, der med tiden vil komme til at indeholde en hel del guides til, hvordan du laver en masse ting til fx liverollespil.

I denne og de følgende dele skal der laves bukser. Vi starter med de nemmeste.

Hvis du har svært ved at få tegnet et mønster, så kan der rekvireres et mønster der passer, hos Maria Heel (heel@eidolon.dk / 28 58 08 29) for 20 kr. + porto.

Lige bukser: (middelalder)

Den nemmeste måde at beskrive disse bukser er ved at sige at de ligner en firkant. Disse bukser blev oftest syet i tynde stoffer, da de for det meste blev brugt under et par hoser (de kommer i et senere nummer).

Denne buksemodel er rimelig rummelig og målene varierer ikke så meget i størrelserne. Det er mest længden og benvidden der gør forskellen.

På denne model er for- og bagstykke ens og består af kun firkantede stykker.



Størrelse	Talje	Hofte	Buksens sidelængde
S 46 – 48	80 – 84 cm	98 – 102 cm	100 – 103 cm
M 50 – 52	86 – 92 cm	106 – 110 cm	104 – 106 cm
L 54 – 56	98 – 102 cm	114 – 118 cm	107 – 109 cm

Tabel 1: Buksemål, lige bukser

Buksernes størrelse angives i

S = small / lille

M = medium / mellem

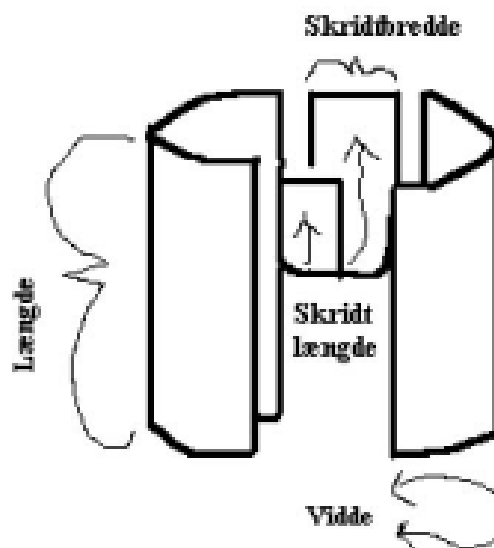
L = large / stor

Disse svarer til målene i tabel 1.

Lige bukser, grundmodel:

Disse består af 3 dele:

2 ens benstykker og 1 skridts-tykke. Se figuren til højre.



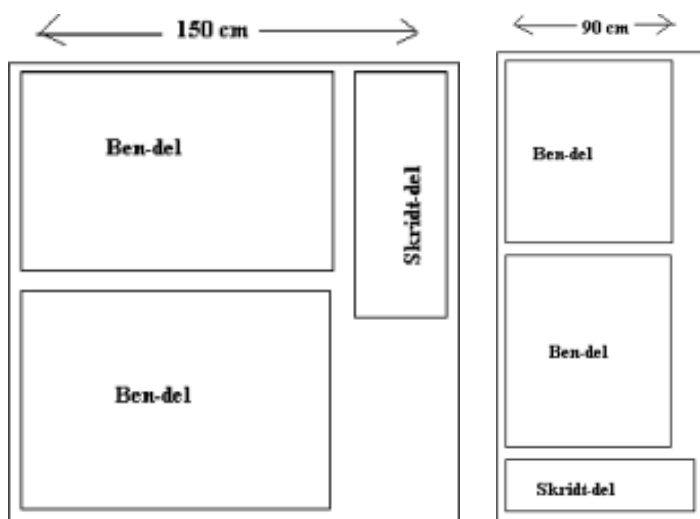
Tabel 2: Disse mål giver et par normalvidde hel-lange bukser.

GLEM IKKE AT LÆGGE 2 CM SØMNUM TIL NÅR DU SYR. DET ER IKKE MED I MÅLENE!!!

Mål	S	M	L
Længde:	106 cm + 10 cm sømrum	108 cm + 10 cm sømrum	111 cm + 10 cm sømrum
Vidde:	72 cm	77 cm	82 cm
Skridtlængde:	62 cm + 10 cm sømrum	64 cm + 10 cm sømrum	66 cm + 10 cm sømrum
Skridtvidde:	17 cm	18 cm	19 cm

Tabel 2: Lige bukser

Stofforbrug:



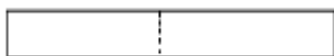
150 cm bred og 170 cm langt eller 290 cm langt hvis du lægger ben-delene i stoffets trådretning.

90 cm bred og 290 cm langt.

Syvejledning:

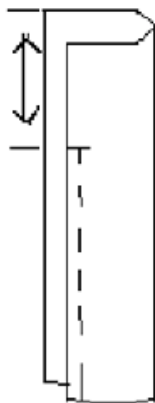
1. Vask stoffet. Klip delene ud (husk sømrum, 2 cm), zigzag og stryg alle delene.

2. Markér midten på skridtstykket.

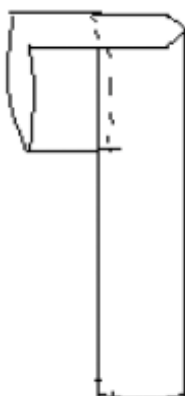


3. Sy ben-delene sammen med det halve skridtstykke.

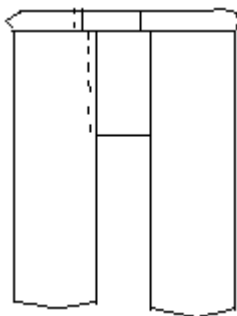
Det halve skridt-stykke



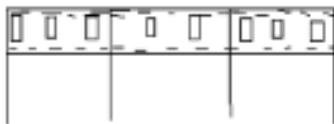
4. Sy skridtstykket fast til det ene ben.



5. Sy skridtstykket fast til det andet ben.



6. Taljen kan fikses på forskellige måder. Den mest almindelige i middelalderen var stropper + bælte. For at gøre det sådan, folder du sømrummet ved taljen til en bred linning, som du bagefter syr bæltestropper på. Sørg for at de bliver tilstrækkeligt store til dit bælte.



7. Læg til sidst bukserne op i benene.

Nu har du fået dig et par nye bukser til din garderobe.

Hvis du vil lave linningen på den anden måde, så hold øje med heel.eidolon.dk for idéer.

Spørgsmål og kommentarer til denne vejledning kan rettes til Maria Lind Heel på heel@eidolon.dk eller 28 58 08 29.

Aflyst - af lyst?

Af Mikkel Bækgaard
mikkel@eidolon.dk

Hvad er det for en trend, der findes i livemiljøet? Hvad er det for noget? Hvorfor er det, at arrangementer, con'er og scenarier gang på gang bliver slået stort op og dør en stille død, når de ellers håbefulde og entusiastiske arrangører må bide i det sure æble og erklære, at netop deres hjertebarn ikke bliver til noget i denne omgang? Og hvad kan vi gøre ved det?

Aflysninger af forskellige live-scenarier og andre arrangementer er bestemt ikke noget nyt fænomen - desværre - og for nylig har Eidolon været ramt af et par stykker. Og det har bestemt ikke gavnet vores forening. Først blev Sommerweekenden aflyst få dage før tiden og siden hen aflyste LVE Sektor deres stort opsatte scenarie Fyraften til Confusion - dog bliver scenariet senere kørt på Fastaval, hvis alt går vel. Og derudover er der også den gamle historie om Symbiose, der er blevet udskudt og aflyst gang på gang...

Symptomer og årsager

Aflysninger er altid ærgerlige, men hvad skyldes de egentlig? Der findes mange grunde, undskyldninger og forklaringer, og det kan være svært for en udenforstående at finde hoved og hale i det - og måske endda også for arrangørerne. Normalt kommer de ansvarlige med en forklaring; men én ting er den officielle og direkte grund, som f.eks. for få tilmeldte; noget helt andet er de bagvedliggende og dybere årsager, som f.eks. at der har været gjort for lidt opmærksom på arrangementet eller at arrangørerne i virkeligheden har været dovne, og måske har gabt over en kage, som de ikke kan spise. Og disse underliggende ting kan man diskutere fra nu af, og indtil at

Symbiose rent faktisk bliver til noget - og det vil forblive hypoteser og beskyldninger.

Men hvad kan man egentlig gøre, for at undgå at ens drømme-arrangement bliver aflyst i sidste øjeblik? Det er svært at svare på, men der er selvfølgelig nogle grundregler om at være forberedt på det værste, at være i god tid og skabe „offentlig“ opmærksomhed omkring sit arrangement i diverse rollespilsmedier - og uden at det bliver et hype, der ikke har hold i den konkrete virkelighed. Generelt handler det om at vide hvad det egentlig er, man har med at gøre, og i god tid forberede sig på den proces, der ligger forude. Og sidst men ikke mindst: Hav god tid, og lad dig ikke blive overrasket over tiden til sidst.

Konsekvenser for foreningen

Ud over at det selvfølgelig er surt for de involverede parter, når et godt scenarie eller et hyggeligt arrangement ikke bliver til noget; det er også yderst ærgerligt for foreningens omdømme. Og et godt omdømme er alfa og omega i alle miljøer. Det vil jo være ærgerligt, hvis Eidolon på sigt bliver synonym med store ambitioner, der løber ud i sandet efterfulgt af diverse dårlige undskyldninger.

Det gode råd? Ja, bare jeg kunne give det. Men overfor Eidolon kan jeg kun opfordre til, at vi bruger navnet med omtanke og ikke smudser det alt for meget til med for mange unødige aflysninger og dårlige undskyldninger; for de fleste kan nemlig godt se ind bag overfladen og gennemskue de reelle grunde til en aflysning - og det er bestemt ikke noget, der forbedrer vores dejlige forenings omdømme...både overfor omverdenen og også overfor vores egne medlemmer.

Hyggecon
1-3 nov. 2002
hyggecon.eidolon.dk

De Udvalgte: Live på Orkon 2002

Af Benjamin Jørgensen
benjax@mail.com

Højest besynderligt. Denne dag startede som enhver anden ordinær dag i Erik, den skumle nattelusker og yderst småkriminelle persons liv. Erik bliver 18 om 3 uger. Og lige nu kunne han helt vildt godt tænke sig en bil.

Ikke så snart har han åbnet den første bajer, før tre skumle personer afhenter ham i bil. Førmtalte Erik gør modstand, og af en eller anden grund ender de skumle mænd med blå mærker.

Erik bliver kørt et ukendt sted hen. På nuværende tidspunkt i historien er han højest forvirret, om end ag-

gressiv. Ikke desto mindre ender han senere sammen med 5 personer han ikke har mødt før, samt 10.000 amerikanske dollars, der under scenariet bliver til 50.000. Bare ærgeligt, de aldrig falder ham i hænde.

Jeg har for mindre end 7 timer siden (i skrivende stund) spillet live-scenariet De Udvalgte, og min eneste kommentar er: Storartet. I modsætning til så mange andre lives, der kræver mindst mange spillere, er De Udvalgte et småmelodramatisk live (alt afhængig af hvordan man spiller sin karakter), hvor man kun skal bruge 5 spillere (+ 1, evt. 2 NPC's).

Det hele går ud på, at fem unge mennesker, der aldrig har set, sågar hørt, om hinanden, bliver sat ind i et skummelt uoplyst rum, hvilket udover nogle stearinlys og et rygeforbud indeholder 10.000 dollars (rundt regnet 77.500 DKR) og et stykke papir med reglerne.

Reglerne fortæller, at der kun er en af de 5 personer i rummet, der må forlade stedet med pengene i behold. Ellers får de ingen af pengene, og der er ingen muligheder for, at pengene kan splittes op. Karaktererne har 3 timer til at blive enige om hvem der skal have pengene (detteskal vedtages enstemmigt) og hvis de ikke er blevet enige, må de jo bare skride. Lige så lud-las-fatige som de kom.

Alle karakterene har en eller anden smart ting, de vil bruge pengene på. Fx spillede undertegnede en lyvende intelligent, dog voldelig og aggressiv, mandsperson, der helt vildt gerne ville skaffe penge til en bil.

Dette har sine grunde i, at Erik, som udover at være superklog uden at følge med i skolen, kan lide at tilføje sine venner smerte, både fysisk og psykisk, har brug for noget der kan rette opmærksomheden mod ham, og så ville en bil lige være sagen.

Karaktererne er et eller andet sted genialt sammensat, og der er mulighed for mange intriger (gnæg gnæg). Udover den voldelige Erik, er der en dum blondine der hedder Anne, en stakkels frændeløs nørd der hedder John, en sportsidiot der hedder Slatko og en ganske almindelig charmetrold der hedder Mads.

Slutteligt kan jeg kun give min credit til forfatterne, Dennis Godballe, Mads Maagaard og Maria Lind Heel, der har sat et genialt fempersoners intrige-live op. Magen til fedt live skal man lede længe efter.

6 eddier ud af 6 mulige.



Billede: Benjamin (til højre) tager for sig af gratis sandwicher og punch til receptionen under Orkon 2002 for fusionen mellem Orkon og Sputnik.



Mørkeskoven 5

Eidolon Ringkøbing mørkeskoven.eidolon.dk

Et godt live, et fantasylive, et live,
du simpelthen må og skal komme til.

7. september, 9:00-03.00.

Femhøjsande Plantage i Ringkøbing.

Og så blev rollespil ligegyldigt...

Af Fraktion Rottweiler
fraktionrottweiler@hotmail.com

Fraktion Rottweiler har mistet en af sine køtere. En er gået bort og det for evigt. Alt vi laver og har lavet påvirkes og formørkes. For mere end blot en stund er rollespillet ligegyldigt. Dette er vores mindeord for Slatko Ibrasic Pedersen, køter af første karat!

Natten til søndag d. 16. juni 2002 mistede vi vores elskede kammerat, samarbejdspartner og „ærekære rollespilstosse“, Slatko I. Pedersen. Efter længere tids sygdom og indlæggelse sov Slatko stille ind med sin familie og nærmeste venner omkring sig. For os, der har kendt og elsket Slatko er dette et stort tab og

vores tanker går naturligvis til familien.

Slatko nåede akkurat at blive 24 år gammel. Han fejrede sin sidste fødselsdag på hospitalet, men var til det sidste i absolut godt humør. Det selvom den senere tid har været præget af gentagne indlæggelser, men Slatko kom sig jo altid. Blot ikke denne gang.

Flere medlemmer af Fraktion Rottweiler har kendt og plejet venskaber med Slatko i mange år og enkelte har haft ham som barnedomsven helt tilbage til starten af 80'erne, da han kom til landet fra Jugoslavien sammen med sin mor og tre søskende. Efter omstruktureringen i Fraktion Rottweiler for tre år siden blev Slatko en del af det bidske kobbel.

Slatko har været involveret i et par af Eidolons projekter og senest har han været involveret i udviklingen af det regelsystem, der blev brugt til Mørkeskoven-scenarierne. Ligeledes havde han forfattet en stor del af baggrundsmaterialet til Bryllupsfesten og dette materiale vil ikke gå tabt. I stedet vil det blive brugt i sin originale form i omfattende grad.

Slatko vil altid blive husket for sit ukueligt gode humør, sit brændende engagement for uddannelse af nye rollespillere ved hjælp af gode eksempler og sin evne til altid at kunne

trække kaniner op af hatten på de rigtige tidspunkter. Han har været - og vil også i fremtiden - være en kilde til inspiration for Fraktion Rottweiler og vi vil have som mål at leve op til hans store produktivitet.

Vi vil huske Slatko som en nær ven og mindet om ham vil blive æret, når vi gennemfører det udskudte arrangement Bryllupsfesten, der var hans seneste passion. Vores kondolencer går til familien, for hvem hele forløbet har været en stor prøvelse.

Slatko Ibrasic Pedersen blev bilstat d. 21. juni. 2002.

Fraktion Rottweiler vil altid huske dig!

Bryllup udsat!

Af Fraktion Rottweiler
fraktionrottweiler@hotmail.com

I lyset af den senere tids hændelser og de personlige tragedier i og omkring Fraktion Rottweiler, har vi måttet se os nødsaget til at ud-

skyde Bryllupsfesten på ubestemt tid. Det er dog **meget vigtigt** for os at understrege, at arrangementet ikke er aflyst, men blot udsat. Samtlige involverede vil gøre alt for at få scenariet sat op snarest muligt.

Vi har meget af materialet i nogenlunde færdig form, også selvom vi har ligget stille i en længere periode, men ønsker i endnu højere grad end tidligere at lave et fremragende arrangement. Derudover ønsker vi også at bygge scenariet endnu mere op om omkring vores nyligt afdøde medlem Slatko Ibrasic Pedersens idéer og tanker udi live-rollespillet generelt og Bryllupsfesten i særdeleshed. Derfor er en udsættelse nødvendig.

Vi har siden juni afholdt flere møder og har rimeligt styr på tingene nu, men bl.a. lokationen volder os meget store problemer. Problemer vi dog nok skal få løst på den ene eller den anden måde.

Indtil videre kan vi kun sige: hold øje med næste nummer af Hareposten, hvor der vil være meget mere information.



Bingo! i fremtiden

Af Eidolon Århus
aarhus@eidolon.dk

Nu er Bingo! jo ved at starte op for alvor og for de, der ikke ved, hvad Bingo! er for noget, kan vi lige kort fortælle følgende:

Bingo! er Eidolons faste månedlige forsamling på Aarhus Cyklebane, hvor alle (også ikke-eidolonere) er velkomne til at være med. Der vil blive arrangeret opsætninger af diverse livescenarie, der vil blive arrangeret masser af hyggeaktiviteter (diverse spil af alle slags typer) og der vil være en god mulighed for at få sig en snak med et bestyrelsesmedlem, en arrangør eller nogle af de andre deltagere over en kold øl eller en kop varm kaffe.

Her er planerne så:

Bingo! lørdag den 14/9
klokken 12 - 22

- De Udvalgte (minilive for ca. 5 deltagere)
- Af Alle Verdener (minilive for 5 deltagere)
- duelling i playstationspil
- almen hygge og diverse spil
- opstart i arrangementsudvalget
- mulighed for at møde ansvarlige fra div. arrangementer i fremtiden
- kiosken vil være åben under hele arrangementet

Bingo! lørdag den 5/10
klokken 12 - ?

- Carolines Cafeteria (live for 20 deltagere)
- premiere på Vörms; ze kardgame
- fest hele aftenen og natten med
- præsentationer af Bryllupsfesten, Den Barske Sandhed og et hemmeligt arrangement!
- duelling i playstationspil
- almen hygge og diverse spil
- arrangementsudvalget holder møde
- mulighed for at møde ansvarlige fra div. arrangementer i fremtiden
- kiosken/baren vil være åben under hele arrangementet

Bingo! søndag den 10/11
klokken 12 - 22

- Sæbespånér & Skurekoste (humorlive for 20 - 40 deltagere)
- duelling i diverse playstation spil
- almen hygge og diverse spil
- opstart i arrangementsudvalget
- mulighed for at møde ansvarlige fra div. arrangementer i fremtiden
- kiosken vil være åben under hele arrangementet

Vi ses til Bingo!

Live i Aalborg

Af Ryan Hansen
ryan@eidolon.dk

Hvis man ikke vidste bedre, kunne man tro, at der ikke rigtig var noget live at snakke om i Aalborg, men som boende i byen, føler jeg det som min pligt at rette denne misantagelse. Bare fordi aalborgensisk live ikke gør væsen af sig, er det ikke det samme som, at det ikke er fuldt af liv. Derfor har jeg været ude at besøge de forskellige arrangører for at høre nærmere om deres visioner for deres arrangementer.

TRoA, den store rollespilsforening i Aalborg, er også altoverskyggende på liveområdet. Deres to udvalg METgroup og AKLR laver henholdsvis Vampire- og Warhammerlive. Derudover er der

to separate Vampire-arrangørgrupper og en afdeling af den landsdækkende Werewolf-livekampagne, Rage across Denmark. De fleste af spillerne er gengangere mellem de forskellige kampagner, men de har også hver især spillere, der kun deltager i en enkelt kampagne. Ålborgensisk live trækker også folk fra både Viborg, Hjørring og Frederikshavn samt mange andre steder.

For at starte fra en ende af, så er METgroups kampagne for tiden, Atlanta – bag masken, en klassisk Camarillakampagne, hvor der for første gang er brugt skrevne roller for at skabe en sammenhængende setting. Kampagnen startede i marts og fortsætter som minimum efteråret igennem. Der er tæt på 50 spillere i kampagnen, der dukker for-

holdsvis trofast op. Arrangørgruppen består af 6 mand, der for det meste har arbejdet med Vampire, og hvis primære mål er at underholde folk. METgroup som udvalg har bestået i mange år med forskellig bemanding undervejs og navnet kommer af White Wolfs betegnelse for deres livesupplementer: Mind's Eye Theater. Før den nuværende kampagne har der været arrangeret Bridgewater, Kampen om New York og Kiev efter faldet. Hvis mere information ønskes, så læs videre på den flotte hjemmeside: metgroup.conceptzoo.net

Den anden store kampagne i byen kaldes almindeligvis stationslive, da den foregår på Nørre Sundbys gamle station, der i dag er ungdomshus. Her er lige afsluttet kampagnen Sabbat i Sydney, der som navnet antyder var en Sabbatkampagne. Der var 54 deltagere i kampagnen, hvoraf ca. 2/3 møder op hver gang. Stationslive blev oprindeligt startet som et alternativ til METgroup, der er dog efterhånden et betragteligt overlap mellem de to kampagner.

Den nye kampagne hedder Amsterdam After Dark og bliver old school Camarilla som METgroups. Folkene bag kampagnen valgte Vampire, fordi der allerede var regelsystemer til det, og spillerne foretrækker det, hvilket også er grunden til, at den nye kampagne er en Vampirekampagne. Den nye kampagnes hjemmeside er ikke kommet op endnu, men den kommer til at ligge på adressen www.vampirelive.dk

AKLR, Aalborg Kontakt LiveRolleespil, har indtil nu kun lavet sommerscenarier, men en månedlig kampagne starter højst sandsynlig her i efteråret. Årets sommerscenarie, Khypris, er anmeldt andetsteds i bladet, og personligt er jeg enig med pointgivningen – jeg er måske endda fristet til at give en halv mere, fordi arrangørerne var så godt forberedte og havde styr på næsten alt. Ja, og så havde jeg en rigtig god personlig oplevelse.

Det specielle ved AKLRs livescenarier er, at de foregår i Warhammerverdenen, hvilket blandt andet betyder, at krudtvåben er en integreret del af regelsystemet. Ellers er det klassisk fantasy med adel, bønder, pavillontelte og uendelige mængder af folk med våben. Mere

information om udvalget kan findes på den praktiske adresse: www.aklr.dk

Den tredje Vampirekampagne, Fyrstens ring, er et eksperiment ud i live uden ophør. Spillerne er potentielt i spil hele tiden. Kampagnen var berammet til at køre et halvt år, men denne milepæl er netop rundet, og spillet fortsætter lystigt. Spillerne kører primært spillet, når de mødes til andre arrangementer, men selvstændige sessions arrangeres også. Der er regelmæssigt Elysium og primogenmøder. Spillet er lagt an på spillernes selvaktivering – der er kun én spilleleder som tovholder samt en enkelt NPC. Arrangørerne er nogle af folkene fra Eidolon Aalborg, og hjemmesiden er at finde på www.ulrikkold.dk/rollespil/fyrsten

Sorthøj sept er den nordjyske afdeling af den landsdækkende kampagne for Werewolflive, Rage across Denmark. Der er også afdelinger i Århus og København samt en in spe i Sønderjylland. Spillet er karakteriseret ved spillernes frihed til at bestemme over deres karakters skæbne. Der bruges ikke regler i kampagnen, og plots opstår som spillerne finder på dem.

Grundet den løse struktur er antallet af spillere lidt svært at sige, men en 10-15 stykker er ikke helt ved siden af. Spilleformen er den samme som i resten af landet, hvor spillerne mødes en gang imellem om et bål og fortæller, hvad de har lavet siden sidst. Den nordjyske afdeling er kendt for at være en af de mest forstokkede i landet. Afdelingen får snart sin egen hjemmeside på www.ulrikkold.dk/rollespil/sorthøj, men indtil da kan kampagnens hjemmeside besøges på live.fenris.dk

Som det kan ses, er der masser af live i Aalborg, men det foregår primært for de folk, der er i området. Der er en begyndende opblødning med hensyn til at kommunikere med resten af landet, men den lokale kampagne er stadig grundstenen i en ålborgensisk livespillers verdensopfattelse. Dette er højst sandsynlig også grunden til, at ålborgensiske livespillere ikke så ofte deltager i arrangementer andre steder i landet. På den anden side – med så mange tilbud kan det være svært at overkomme mere.



Tegning: Daniel Laursen

Mørkeskoven...

bagte boller og flutes. Den varme mad er også værd at nævne. Hønseskødssuppen var god og passede også godt ind i stemningen, og den varme gullasch, der kom en gang midt om natten, faldt på et tørt sted, så at sige. Og så var der NOK af det.

Plottet der blev væk

Jeg har et ret stort kritikpunkt: jeg fandt aldrig et rigtigt plot. En af de ting, der kan være med til at skabe et godt live med masser af rollespil er plottene, både de store som involverer det meste af scenariet, men især de små, der udbygger forholdet mellem personerne. Jeg fandt meget lidt af begge typer.

Faktisk var de eneste plots, jeg fandt, en skærmydsel mellem elvere og orker, nogle svartelvere, der fedtede lidt rundt, og så mørkefolkene, der bare rendte rundt ude i skoven

og prøvede at få fat i tilfældige omvandrede. Wauw!

Pulperiet der blev væk

Til gengæld var jeg ikke spor ked af manglen på vold! Der var meget, meget lidt vold - ja faktisk hørte jeg kun om en fem stykker, der døde, og alle på scenarierelevant måde: to blev ofret og de sidste var svartelvere, der prøvede at narre en trolld - jeg er ikke engang sikker på at alle tre svartelvere døde!

I det hele taget var andelen af mifethed på et minimum. Der var masser af fordybelse i rollespil, og folk fandt andre ting end plots at tale om.

Summa summarum

Generelt set var det et godt live med meget godt rollespil. Det blev dog hæmmet af de rent praktiske ting, og af de manglende plots.

To andre ting jeg gerne lige vil nævne: for det første reglerne. De var da gode nok, bevares, men jeg synes ikke at det virkede med de akademiske færdigheder. Man vidste måske en masse ting, men man kunne ikke snakke om det, fordi det ikke fandtes. En kort oversigt til hver af disse havde været i orden. Også sprogene gav forvirring.

Gad vidst, hvor mange, der ikke kunne "tale germansk", men gjorde det alligevel? I det mindste burde man kunne sit modersmål uden at betale for det. Også den ting, at man f.eks. kunne lære alkymi uden overhovedet at kunne tale! Teoretisk set, altså!

Den anden ting, jeg vil nævne, er afslutningen. En debriefing ville have været på plads efter/under gullaschen. Jeg er meget indædt tilhænger af debriefinger, idet jeg mener at

det er på sin plads at fortælle folk "Okay, folkens, det her skete, sådan opfattede vi det, og nu er det så officielt ovre!". Ellers bliver det en underlig ufærdig fornemmelse.

Alt i alt fornemmede jeg at arrangører og spillere havde vilje og ønske om at lave noget godt, men at det administrative og praktiske holdede lidt - selvom jeg er sikker på at arrangørerne havde lagt tid og energi i projektet. Hvis de lige får de løse ender samlet op, tror jeg at det bliver rigtigt godt. Så skjalden Ragnar af Pilengren vil sikkert dukke op igen til Mørkeskoven V (bestillinger kan afgives til mig, så skal jeg overbringe dem til ham!).

3 eddier ud af 6



Overdrevet...

skal betale her er, at det gør det of-fentlige), hvor du må ligge i en seng og savle i fire timer. Scenariet slutter, når du har pisset i sengen eller er faldet i søvn. Så meget for realisme.

Der er en del rollespillere, der kan lide at spille underlige væsener med pels. Om det en fetich eller de ikke er mere skøre end os andre, bare anderledes, skal jeg ikke afgøre, men tænk lige over, hvis du tilmelder dig et bjørnelive. Det dyr har en tendens til at gå i hi i fire måneder, når temperaturen nærmer sig frysepunktet.

Det samme gælder zoolive. Man bliver dødirriteret af små snotunger og andre barnlige idioter, der lige skal kradse sig i skridtet eller under armhulen - eller de værste, der skal puste munden op mod glasruden, så du pænt kan se dem langt ned i svælget. Snup en banan.

Som I kan se, skal man overveje nøje, hvad man deltager i. Arrangører er griske folk, der vil gøre alt for at få netop *dig* som spiller. Deres visioner overstiger ofte deres egne evner, men det er jo ganske udbredt i hele befolkningen. Så pas på næste gang du tilmelder dig et arabisk live - det kunne være et eunuklive...

Hareposten 20

Redaktør: HC Molbech, 86 18 29 26, hc@eidolon.dk
Annoncer: Dennis Godballe, 26 67 11 43, dennis@eidolon.dk
Layout: HC Molbech **Tryk:** Husets Trykkeri **Oplag:** 150
Abonnement: Fås som medlem af Eidolon. Se mere på <http://eidolon.dk>
Deadlines: Nr. 21: 15/10, nr. 22: 15/1, nr. 23: 15/4, nr. 24: 15/7

Kalenderen

- 24-25/8 **Den Ukendte Fjende (Fantasylive, Ribe)** - orker.ripen.dk
- 30-31/8 **Europæisk Middelalderfestival (Horsens)**
Festivalkontoret: 76 29 23 10 - www.middelalderfestival.dk
- 7/9 **Mørkeskoven V (Fantasylive, Ringkøbing)**
morkeskoven.eidolon.dk - 97 32 27 45 - raven@eidolon.dk
- 14-15/9 **Beretningen om Ugleskoven (Fantasylive, Fyn)**
<http://ugleskov.dk>
- 14/9 **Star Wars Live (Herning)**
http://www.newhope.dk/Star_wars_live.htm
- 14/9 **Bingo! med live (Århus Cyklebane)** - aarhus@eidolon.dk
- 27-29/9 **Pilgrimsfærden (Fantasylive, Fyn)** - www.skjold-live.dk
- 5/10 **Bingo! med live (Århus Cyklebane)** - aarhus@eidolon.dk
- 11-13/10 **Viking-Con (København)** - www.viking-con.dk
- 11-13/10 **Helte (Fantasylive, Hedehusene)** - www.sloglive.dk/helte
- Uge 42 **Zombie-live (København)** - www.zombielive.dk
- UDSAT **Bryllupsfesten (Luksuslive, Århus)**
bryllupsfesten.eidolon.dk - 26 67 11 43 - dennis@eidolon.dk
- 25-27/10 **Krikkit Con Mk 8 (Århus)**
<http://www.krikkit.dk/projects/kgcon.html>
- 1-3/11 **Hyggecon 2002 (Århus)** - hyggecon.eidolon.dk
HC Molbech - 86 18 29 26 - hyggecon@eidolon.dk
- 8-10/11 **Torden over Tortuga (Sørøver-live, Odense)**
Vitus Vestergaard (vitus@imada.sdu.dk)
- 5/10 **Bingo! med live (Århus Cyklebane)** - aarhus@eidolon.dk
- 13-15/12 **Juleweekend (Århus)** - jul.eidolon.dk
Eidolon Holstebro - 26 67 11 43 - holstebro@eidolon.dk
- 27/12-2/1 **Hyttetur for Eidolon Holstebro** - holstebro@eidolon.dk
Eidolon Holstebro - 26 67 11 43 - holstebro@eidolon.dk
- Februar **Teknisk Weekend (Århus)** - teknik.eidolon.dk
Dennis Godballe - 26 67 11 43 - dennis@eidolon.dk
- 13-16/2 **Knudepunkt 2003 (København)** - tjek www.liveforum.dk
- 7-9/3 **ConCarneval 2 (Hillerød)** - munchkin@worldonline.dk
- Marts **EidoCon 2003 (Vestjylland)** - eidocon.eidolon.dk
Eidolon Holstebro - 26 67 11 43 - holstebro@eidolon.dk
- 16-21/4 **Fastaval 2003 (Århus)** - www.fastaval.dk
- 7-13/7 **Khypris II (Aalborg)** - www.aklr.dk
- Tjek www.liveforum.dk/kalender for kampagner og flere arrangementer.



Det Spydige Hjørne

Af Jannick Raunow

Ja, så er det jo så blevet sommer igen og det glade danske sommertid vaskes væk af den mest regnfulde juli i mange år. Fra nu af går det kun nedad bakke alt imens dagene bliver kortere og kortere og den varme glade tid gradvist reduceres til en ussel plet i mindernes dunkle afkrog. Lynskader, hedeslag og flyulykker forbitrer de lyse sind og snart skal alt blive surt og ubehageligt igen. Og til at fremskynde denne nedrige udvikling har kampnazihæreren Jorgo forfattet en dundrende opsang til alle jer derude som jo i bund og grund bare er nogle svin som sku' smadres.

Rollespillere, sådan generelt. Som folkefærd har vi en tendens til at føle os modne relativt tidligt. Vi er ofte lidt mere intelligente end vores klassekammerater og lærer hurtigt, at det er skægt at bruge hovedet og være kreativ. Ofte fordi det der med at interagere med folk omkring os er ... problematisk. Folk beskæftiger sig med uforståelige, kedelige og trivielle ting. De er bare ikke særligt vigtige eller dybe eller farverige. Så som modvægt er vi helst lidt underlige og alternative, og det mødes vi om og er fælles om rigtigt meget. Vi laver „bunker som suger“ (hvis du ikke ved, hvad det er, er du ikke en rigtig rollespiller alligevel, så fuck dig!), massagesessions og ranter om elge eller køer bare fordi. Fordi vi i hvert fald ikke er som de andre, fordi vi er levende og fantastiske og fulde af fest og farver. I vores hoveder i hvert fald. Hvorfor er det lige at den stereotype rollespiller enten er en splejs eller et fedtbjerg? Vores kroppe atropere og skrumper. Vi er T-Rexes med kæmpestore hoveder med mægtige evigt snakkende gab og bittesmå ubrugelige kløer. Lige egnede til at nå et tastatur eller kaste en håndfuld terninger.

Vores tidlige modenhed er intellektuel udelukkende og det skiller os ad fra andre mennesker. Især fordi vi har vænnet os til at bruge hovedet og er blevet ganske gode til det.

Men de færreste af os finder ud af at supplere det med noget reel fysisk handling. På et tidspunkt bør man holde op med at være teenager og få sig et liv. Det sker bare ikke.

Af en eller anden grund bliver vi ved med at beskæftige os med fiktive og lige gyldige problemer og kommer aldrig ud i den virkelige verden. Vi lærer faktisk ofte at afsky og se ned på den. Den er jo for alle taberne; de blinde tåber som ikke kan se ud over deres egen lille kedelige hverdag. Men det vi ikke helt fatter er at den hverdag, den virkelighed, den er virkelig! Det er sgu dem som er de virkelige mennesker og os som er lavet af skygger og tanker og ideer, som aldrig er blevet til noget.

Hele vores liv er bygget på oplevelser og erfaringer som vi har fået gennem karakterer i rollespil. Vi er pisse kloge og pisse skarpe og hurtige og alt muligt, men vi har ikke en skid punch. Vi har ikke noget visdom, for det får man bare ikke ved at spille rollespil! Hvorfor fanden lader folk så bare som om hele tiden? Hvorfor bliver vi ved med at gå og bitche og sparke til dækkene i stedet for at rykke igennem og ændre verden, når vi nu har prøvet alt i en Warhammer-kampagne for fem år siden? Fordi vi ikke er virkelige - vi er tabte drømme og døde håb og ganske enkelt ikke spille rollespil.

/Jorgo

Ja, så ka' I kraftedeme lære det røvhuller! Så er det vist én gang for alle fastslået hvad vi rollespillere dur til...nemlig ikke en skid! Og husk nu endelig at plante en størrelse 45 i røven på den næste punker du ser, for vi er altså nogle som ikke helt tror på at rollespil er synonymt med det nederste lag i samfundshierarkiet...

Kom med dit spyd

Skriv til Jannick i Det Spydige Hjørne på jannick@eidolon.dk. Deadline for spydigheder til næste nummer er 1/7.