

Hareposten

Nr 34 Februar 2009

Hyttetur og Hyggecon!

Så rykker vi, Side 2 & 3

Lær at manipulere alle omkring dig

Så er du klar til det næste intrige live, Side 4

Hareposten er måske i London, måske over alle bjerge, måske væk?

Se lederen, Side 3

En beretning om et fantasy live på ø i Finland

Kun hvis du kan læse engelsk, Side 11

Mellem Live- og Bordrollespil...

...kører der en jeep, Side 11

Er LR for alle?

Nogen siger nej, Side 18

Så er der Warhammer til folket!

Sommerscenarie og Kom-til-skade live, Side 16 & 17

Opråb!!!

Thomas Mertz Opråb

Noget må gøres! Alt for længe har vi ladet stå til. Alt for længe har DU (ja, dig) siddet på din flade, tv-kiggende, magelige, laskede, flæskede, sofa-el-skende, skridtfedt-fremkaldende mås.

Ja, når sandt skal siges har jeg også selv måttet lide under dovenskabens trænge kår. Men jeg retter op på det, og jeg forventer på det stærkeste at du, kære læser, letter røven og kommer med.

Jeg har ladet mig inspirere af en af hvor tids største mennesker. Et sandt og lysende individ der har vist os at lediggang ikke bare er ondskabens rod, men at det så sandelig også

giver anledning til dårligdom i en nærmest episk og smitsom kaliber.

Åh jo, dovenskab er smitsomt. På samme måde som klamydia, herpes og skidepine, så springer dovenskab lystigt fra korpus til korpus og hærger det skønne organ vor herre Kristus ellers så passende har begavet os med.

Men jeg mister tråden! Individet jeg har ladet mig inspirere af, er en mandsperson med et hjerte af stål, testikler af bly og et overskæg ingen mand senere har kunnet bære med samme stolthed og iver.

Og allerede her vil jeg gerne stoppe dig, kære læser. Fordi jeg kender mennesker, og jeg kender dig - og du sidder sikkert der, helt og alde-

les gennemtilfreds og gnækker for dig selv, mens du tænker "Hehe, nu skal han til at snakke om Hitler!". Og mens du smågnækkende og masturberende sidder der i dine forældres kælder vil jeg gerne råbe "NEJ, GU FANDEN VIL JEG EJ!".

Den lille amatørnisse. Hitler var ikke stort andet end en klatmaler, med alt for korte ben og alt alt for brede bukser. Selv hans moustache kopierede han fra datidens svar på Dirch Passer. "Kan man blive mere pinlig?", spørger jeg bare!

Nej. Ham jeg vil tale om er ingen ringere end den fantastisk inspirerende Onkel Josef. Manden der ikke lod sig holde tilbage. Manden der kastede sig med voldsom iver og vigør ud i at eliminere alle udfordringer foran sig. Jeg spørger dig, kan man andet end at kigge på et sådant menneske og græde over hans skønhed, hans overskæg og hans totalitære ideal!

Det er med samme iver og glæde jeg kaster mig over det nærmest kommende Eidolon arrangement. Næmlig EidoForårsHyttetur 2009! Den eneste af sin slags.

Kom frisk, kom frejdtig, kom glad! Mest af alt ... kom!

Hytteturen finder sted d. 6 - 8. marts, i Mølkær Lejren, ca. 35 km. nord for Århus.

Prisen for deltagelse er 150,-.

Du kan læse mere om hytteturen på nettet, fordi vi også har sådan en smart internet computer-hjemmeside og den findes på <http://hyttetur.eidolon.dk/>

Hareposten er blevet stjålet

Onkel Havshøj
Leder



Som du måske har opdaget så har det været lidt tyndt med udgivelser af Eidolons medlemsblad det sidste stykke tid. Grunden til dette er ganske simple: Jeg havde indbrud i slutningen af september måned og mistede blandt andet min (elskede) laptop, hvorpå det næste nummer af hareposten var ved at tage form. Det var det nummer, som det var planen at du, kære læser, skulle have modtaget på Hyggecon. Uden min laptop, ingen harepost. "Ja ja ja", tænker du, "ham Mads plejer da ikke at være helt idiot, så hvorfor havde

han ingen backup?" Det havde jeg også! Den lå på min eksterne harddisk - som også blev stjålet. At miste det arbejde jeg have lavet var træls, men i samme omgang mistede jeg også Harepostens layout, så det skulle laves igen fra bunden af. Det kan nok også ses af hvordan bladet ser ud denne gang.

"Hvor er min artikel!?" - tænker du måske.

Jeg havde også modtaget artikler fra en masse mennesker, der havde skrevet deres bedste artikel nogensinde og de gik også tabt (goes without saying), men jeg kunne desværre ikke huske hvem det var der havde skrevet til sidste nummer af bladet, så de artikler der er med, er dem jeg kunne huske og som stadigvæk havde deres artikel liggende selv. Så hvis jeg har glemt dig, så send straks din artikel til mig og så kommer det med i næste nummer.

Op på hesten igen.

Jeg har så gået og surmulet i en rum stykke tid over at jeg skulle til at starte fra square one igen og derfor er jeg simpelthen ikke kommet i gang.

Men bestyrelsen (de dejlige mennesker) vred armen rundt på mig og spurgte om der kom et blad til at sende ud sammen med GF indkaldelsen eller om de skulle finde en ny redaktør. Med det ultimatum og en kasse øl, satte jeg mig en fredag aften foran min (nye) computer og begyndte at installere de programmer, der skulle bruges for at komme i gang med det næste nummer. Jeg fik Morten Lund (det dejlige menneske) til at lave en skabelon for det nye layout til bladet, som jeg kunne arbejde videre på og skabe dette udkast til et fortsat blad i Eidolon regi. Så nu håber jeg bare at det bliver godkendt og at jeg kan få lov til at forsætte med at kaste foldede A3 ark med tåbelige artikler og dumme billede efter jer.

Hyggecon Opstartsmøde

Jannick Raunow
Hyggecon

Såå' det Hyggecon igen, og såå' det Hyggecon igen, og Hyggecon varer lige til påske!

Eller var det en anden højtide? Det kan umuligt være en væsentlig én, for nu er tiden kommet til at skyde opstarten af arbejdet for dette års fedeste, største, bedste, ældste og mest cremede liverollespilskongres i luften! Vi vil gerne inspirere folket til at melde sig under de præsterende faner og vi vil gerne foranledige en rigtig god og konstruktiv debat om hvordan fremtidens Hyggecon skal se ud.

Vi har med årene fået skabt en succesfuld og forholdsvist nemt håndterlig model for afholdelsen af Hygge-

con, men som vi, de gamle arrangører, ser det, har vi en udfordring omkring selve rollespilsindholdet hvad angår sammensætning, niveau, motivation, planlægning, markedsføring og generelle kulturelle fluktuationer i øvrigt i relation til det scenariemæssige indhold. Det skal bringes op til diskussion i hvilken form selve rollespillet skal markeres på kongressen.

Udover det, skal vi selvfølgelig også have sammensat et arrangørhold. Hyggecon plejer at være en overordentlig taknemmelig opgave at arrangere i kraft af en gennemprøvet og velfungerende kongresmodel, et lille men ekstremt garvet hold af faste arrangører og ikke mindst at vi over det seneste år har brugt en del kræfter på at få udviklet et top blæret IT-administrationssystem (TAK Ulrik Kold! ☺), som VIRKELIG gør det nemt at stille et strømnet arrangement på benene. Dermed får vi

frigjort kræfter til at kunne koncentrere os om at skabe relevant, nyskabende og inspirerende indhold, som gør en forskel. Vi prøver organisatorisk at holde en meget åben stil, som giver plads til alle med evner og engagement til at være med til at foranledige en fortsat praktisk og indholdsmæssig udvikling af vores allesammens Hyggecon, så hvis du synes dette lyder spændende så duk endelig op og giv dit besyv med i debatten.

Det hele løber af stablen på Eidolons forårshyttetur, så skynd dig at checke hyttetur.eidolon.dk ud og så ses vi d. 7. marts!

Praktisk Manipulation

Hvordan får man vennerne til at følge ens mindste vink? Hvordan får man en folkeskare til at skribe sit navn? Hvordan får man 20 i Charisma når den tolv-sidede terning er lagt væk og øllet flyder i krusene? I dette nummer af Hareposten løfter vi sløret for manipulation i den virkelige verden - og udstyrer dig med teknikker, du selv kan bruge til at tage kontrol over din omverden.

Jimbo the Ore Gulde til livet

Når de fleste mennesker hører ordet 'manipulation', tænker de på Alexis fra Dallas, Valerie fra Beverly Hills 90210, eller Mercedes fra Hvide Lø... øhm... 2900 Happiness. Men den gode gamle bitch behersker reelt kun de mest basale kneb i manipulatorens arsenal; her handler det typisk om simple løgne, eller om at bevæge sig fra fornuftige argumenter og over i følelsesmæssige, som f.eks. skyldfølelse ("Hvordan kan du dog sige sådan noget? Jeg kender dig slet ikke mere."), ego ("Jeg ville aldrig prøve at snyde dig - du kan jo se lige igennem mig."), kærlighed ("Hvis du virkelig elskede mig så ville du ikke spørge mig om sådan noget.").. Professionelle manipulatorer har et langt større arsenal at trække på, når de forsøger at sælge dig en ny forsikring, den seneste popreligion eller den næste præsidentkandidat.

Teknikkerne som du vil lære herunder, er udviklet og anvendt i praksis af generationer af psykologer, hypnoseterapeuter, politiske spindoktorer, sælgere og reklamefolk, Don Juan'er, religiøse sekter og efterretningsfolk. De spænder fra de elementære til de direkte unfair, men vi vil holde os til teknikker, der kan anvendes inden for lovens rammer i løbet af en almindelig dagligdag. Dvs. ingen søvnberøvelse, tvungen fysisk udmattelse, psykologisk nedbrydning/opbygning eller lignende metoder af den slags, som primært anvendes af kultledere og torturbøddler. Vi er interesserede i at gøre vores kommunikation mere effektiv, ikke i at bryde Geneve-konventionen.

Del I: Psykologiske Basisteknikker

Basisteknik 1: KOGNITIV DISSONANS (aka Internal Consistency)

Den første taktik i manipulatorens arsenal hedder kognitiv dissonans. Ganske kort er det et psykologisk fænomen, som gør at mennesker føler ubehag ved at handle i uoverensstemmelse med hvordan de ser sig selv eller deres omverden. Hvis du ser dig selv som en hudløst ærlig person, vil det således være svært for dig at lyve, og din hjerne vil kæmpe for at rationalisere det, hvis du alligevel gør det. Med andre ord: mennesker handler i langt de fleste tilfælde på en måde, som er kongruent med deres selvbillede - selv hvis det selvbillede er midlertidigt eller situationsbestemt.

For at udnytte kognitiv dissonans behøver du blot få dit offer til at acceptere et selvbillede, som passer til det udfald, du ønsker. For eksempel, inden du beder din ven om et lån, spørger du ham: "Hader du ikke bare folk der er nærige med deres penge?". Sørg for at han giver dig ret, og før så samtalen

over i et helt andet emne. Hvis du lidt efter beder ham om lånet, vil et nej være i strid med hans selvbillede som én der hader når folk er nærige, og han vil gøre som du ønsker.

Basisteknik 2: EXPECTATION (aka Forventning)

En variant af kognitiv dissonans er det fænomen, at mennesker i de fleste tilfælde gør hvad deres omgivelser forventer af dem. Se dig omkring på en håndfuld af dine bekendte - hvor mange af dem er initiativtagere eller 'ledere', og hvor mange følger bare med strømmen? Langt de fleste - over 95% - gør som der forventes af dem, så længe:

- 1) de ikke bliver præsenteret for et direkte valg
- 2) de ikke har decideret modvilje imod det, der forventes af dem
- 3) den eller dem, der har forventningen, ikke virker usikker eller tøvende

Forventningerne behøver ikke engang være udtalte -- en implicit forventning er mindst lige så effektiv som en



eksplicit. For få uger siden var jeg til en privatfest, hvor to af de kvindelige gæster pludselig smed toppene og flirtede uhæmmet med de tilstedeværende fyre. Efter ganske kort tid var der skabt en stemning af løssluppenhed - en IMPLICIT FORVENTNING om løssluppenhed - og resten af selskabets piger fulgte deres eksempel, hentede flødeskum og glemte alt om god opførsel.

Basisteknik 3: LAW OF SCARCITY (Knaphedsprincippet / Udbud og Efterspørgsel)

Dette er en af de enkleste og samtidig stærkeste teknikker i manipulatorens værktøjskasse. Princippet er utrolig let at forstå, og lige så let at (mis)bruge: Det som er sjældent, er værdifuldt. Det, som er svært at få fat på, er attraktivt. Hvis du vil have en person til brændende at ønske sig en ting, så sig at han ikke må få den. Sig at den er sjælden, at der er en deadline for at få den, at den kun er for de få indviede.. og du vil se begæret gløde i dit offers øjne. Så simpelt er det.

Note: lav forsøget næste gang der er ét stykke chokolade tilbage.

Basisteknik 4: SOCIAL PROOF (aka Conformity / Lemmingeffekten)

Endnu et princip som bygger på menneskers hang til at følge flertallet. I 2007 overtalte Washington Post den berømte violinvirtuos Joshua Bell til at spille i Washington DC's subway midt under morgentrafikken. Bell tog sin 18 mio. kroners Stradivarius-violin og spillede det bedste han havde lært -- og næsten ingen lagde mærke til ham eller standsede for at lytte. Han fik indsamlet i alt 32 dollars på den time han spillede. Morgentrafikanterne i Washington DC er ikke umusikalske, men uden sit almindelige social proof - koncertplakater, dyre billetter, gallatøj osv. - bedømte de violinisten ud fra de øvrige forbipasserendes reaktioner.

Et andet eksempel er dåselatter. Selv om studier viser at seere finder dåselatter irriterende, viser de samme studier også, at serier med dåselatter konsekvent bliver vurderet som sjovere end de samme serier uden dåselatteren. Andres mening - selv når den er falsk - påvirker vores egen mening betydeligt. Dette er også årsagen til at

nye drengbands ansætter unge piger til at stå forrest og skribe blandt publikum, fordi man på den måde kan fremkalde en massehysteri, som påvirker publikums opfattelse af bandet markant i en positiv retning.

Don Juan'en udnytter social proof ved at omgive sig med smukke kvinder (veninder, søstre, kusiner, ludere - alle kneb gælder), som tilsyneladende nyder hans selskab. Det 'smitter af' og får andre kvinder til at blive tiltrukket som fluer. Marketingfolk benytter billeder og 'testimonials' af folk der er ovenud lykkelige over at have købt deres produkt. Hvis du kan få nogen til at 'stå inde' for dig eller det du siger over for dit offer, så kan du opnå den samme grundlæggende effekt.

Basisteknik 5: RECIPROCITET (aka Noget-for-Noget)

Folk har en stærk dybtsiddende tendens til at gengælde tjenester. Marketingfolk udnytter dette ved at uddele gratis prøver. Har vi først fået en lille smagsprøve forærende, er der noget i os der føler sig forpligtet til at købe noget af den rare dame. Det er et billigt kneb, men det er ufattelig effektivt. Gør en lille tjeneste for nogen, giv dem en kompliment, inviter dem på middag - og spørg så om de vil købe din lejlighed / passe dine unger en weekend / gifte sig med dig. Undersøgelser viser at dine chancer for et ja stiger dramatisk hvis vedkommende har en følelse af reciprocitet imod dig.



Basisteknik 6: LAW OF INERTIA (aka Foden Indenfor Døren)

Newtons lov om inerti har lært os at objekter i bevægelse vil forblive i bevægelse. Han kunne udmærket have tilføjet at en person i bevægelse vil forblive i bevægelse. Når en person bliver bedt om en lille tjeneste og derefter gør den, vil han være langt mere tilbøjelig til at gå med til en væsentligt større tjeneste bagefter -- den tjeneste vi havde haft i tankerne fra begyndelsen.

I 1966 demonstrerede Freedman og Fraser princippet: de bad husejere om lov til at opstille et stort 'KØR FORSIGTIGT'-skilt i deres forhave. Kun 17% sagde ja. Andre husejere bad de først om en mindre tjeneste - de blev spurgt om de ville sætte et lillebitte 'VÆR EN SIKKER BILLIST'-skilt i deres vindue. Næsten alle sagde ja med det samme. Et par uger senere vendte forskerne tilbage og spurgte den samme gruppe om lov til at sætte det store skilt op,

og her accepterede et overvældende antal - hele 76% sagde ja til at få opstillet det store skilt efter først at have accepteret det lille.

Del II: Hypnose & Neuro-Lingvistisk Programmering

At hypnotisere en person uden dennes vidende er ikke let, men det er heller ikke overvældende svært. Men for at forstå teknikkerne herunder, må vi først forstå begrebet hypnose, og vide hvad tilstanden 'trance' dækker over. Trance kan sammenlignes med den tilstand, man befinder sig i når man dagdrømmer, eller lige inden man falder i søvn. Man er principielt vågen og bevidst om hvad der foregår, men samtidig får sindet lov at køre på frihjul. I denne tilstand er ens underbevidsthed særlig modtageligt for suggestion, dvs. forslag udefra, idet den kritiske sans populært sagt har lukket og slukket. Samme fænomen sker når vi drømmer, hvor vi uden videre accepterer fuldstændig usammenhængende og fantastiske drømmeoplevelser, fordi den del af vores sind, der normalt filtrerer den slags, bliver omgået. Det betyder ikke, at vi vil gøre hvad som helst under hypnose, blot at vores grænser, hæmninger og blokeringer træder i baggrunden for en tid.

Hvad de færreste imidlertid er klar over, er at milde trancetilstande finder sted naturligt hele tiden, og ikke kun lige før vi skal sove. Når du læser en bog, som opsluger dig i sit univers, kommer du i en form for trance, der gør dig i stand til at leve dig bedre ind i historien. Fænomenet rapport (udtales 'rappor'), som er den fysiologiske tilstand som opstår, når to mennesker 'klikker' sammen, er en form for naturlig trancetilstand, og i øvrigt noget karismatikere og dygtige sælgere kan inducere allerede ved det første håndtryk.

Ved helt almindelig samtale bevæger vi os ind og ud af

milde trancetilstande hele tiden uden at være klar over det. Det er der ikke noget magisk eller unaturligt ved -- indtil vi lærer at styre det bevidst. En tilsyneladende uskyldig samtale, i hænderne på en NLP-master, kan føre en intetanende person i trance på få minutter. Bemærk at der ikke er tale om en dyb terapeutisk trance, hvor personen nærmest sover, men en vågen trance, der alene har til formål at nedbryde personens hæmninger og mentale barrikader. Når det er opnået, kan manipulatorens styre sit offer ved hjælp af simpel suggestion (særligt Expectation-teknikken som beskrevet i Del I).

Men hvordan fører man så folk i trance uden deres vidende? De fire teknikker beskrevet herunder stammer fra Neuro-Lingvistisk Programmering (NLP), en relativt kontroversiel gren inden for

psykologien, som netop beskæftiger sig med, hvordan vi kan programmere det menneskelige sind gennem det sprog, vi benytter. Kort sagt: vi er nået til de unfair metoder, så hæng på:

NLP Teknik 1: MIRRORING (aka Spejling)

Den verdensberømte psykiater Milton Erickson, en af stamfædrene til den kliniske hypnose, brugte et særligt trick, når han skulle hypnotisere særligt genstridige eller modvillige patienter. Han bragte dem i trance ved at 'spejle' deres vejrtrækning. Det virker utroligt, men det at spejle en persons vejrtrækning er en utrolig stærk måde at få ham eller hende til at føle sig 'på bølgelængde' med dig på et ubevidst plan. Erickson holdt øje med sin klients vejrtrækning og begyndte så at matche den med sin egen, eller med den hastighed, han talte med. Nogle gange bankede han i stedet let sine fingre mod sit bryst i takt med personens vejrtrækning, og begyndte så langsomt at sænke hastigheden. Og utroligt nok fulgte personens vejrtrækning med Ericksons banken (dette kaldes 'pacing')!

Spejling kan overføres på mange ting. Siddestilling, vejrtrækning, dialekt, talehastighed, nervøse ticks, osv. Jo flere elementer du spejler (uden at gøre det åbenlyst), desto mere vil personens ubevidste opfatte at I er på bølgelængde, og inden længe vil du have skabt rapport.

NLP Teknik 2: SENSORY OVERLAP

Denne teknik er måske den letteste og mest overraskende måde at bringe en person i trance. Når vi beskriver en person, ting eller oplevelse, bruger vi tre grundlæggende 'repræsentationssysteme-



mer': det visuelle, det auditive og det kinestetiske. Det vil sige - du kan beskrive hvordan din nye bil ser ud, hvordan den lyder, eller hvordan den føles at røre ved / sidde i, osv. Synet, lyden og følelsen er de tre fundamentale repræsentationssystemer, og vi har alle en orientering imod én af dem, som er vores såkaldt 'foretrukne repræsentationssystem'.

Med lidt træning kan du spotte en persons foretrukne system blot ved at bede dem beskrive en oplevelse, og lytte til dem tale i nogle minutter. De vil ubevidst bruge flere ord fra deres foretrukne system end de to andre:

* Visuelt: solen skinnede, jeg så mine venner, græsset var grønt, månen var kæmpestor, pigen var smuk, de havde blomstrede kjoler på, bilen var lækker...

* Auditivt: havet brusede, en gren bankede mod ruden, alt var stille, vinden hylede udenfor, man kunne høre politibil overalt, musikken var øredøvende, hun hviskede søde ord i mit øre...

* Kinestetisk: solen var brandvarm, mit hjerte dunkede, jeg havde sand i skoene, man kunne dufte nybagt brød, vi var udmattede, det kildede i maven, jeg fik gåsehud, fyren kysede fantastisk, vores tænder løb i vand...

Det interessante er, at man kan skabe rapport ved at spejle en persons foretrukne system - det vil sige ved at tilpasse sit sprog, så man bruger ord og udtryk som matcher personens foretrukne system. Det kan være svært i begyndelsen, især hvis dit eget foretrukne system er et andet, men med træning kommer det helt af sig selv. Og så snart du har etableret en connection, gælder det om at skifte til et af de andre systemer, for at bringe personen i trance. Det er i virkeligheden bare en anden form af pacing, som vi nævnte tidligere. Idet du trækker personen ud af sit foretrukne system, bringer du ham i en tilstand, hvor han er modtagelig for suggestion.

Den letteste måde at anvende sensory overlap i praksis, er ved at fortælle en historie om en oplevelse fra dit liv. I historien skifter du mindst tre-fire gange mellem de forskellige repræsentati-

onssystemer, så burde personen være gledet ind i en mild trancetilstand. Og imens vi er ved historier, så lad os springe videre til den næste teknik..

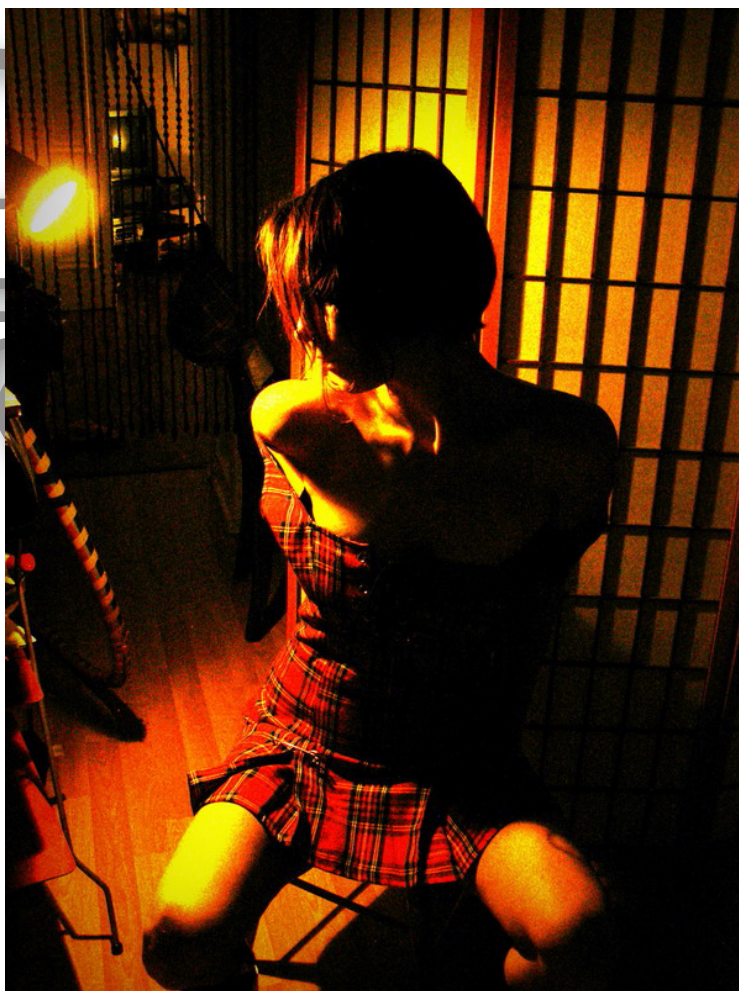
NLP Teknik 3: STACKING REALITIES

Lad mig fortælle dig en historie om min kammerat, Ross. Ross fortalte mig om den her særlige oplevelse han havde hver gang han læste en bog eller et blad. Bedst som han læste, skete der det at han først begyndte at bemærke formen og farven på bogstaverne han læste. Og når han begyndte at bemærke det, kunne han også se kontrasten af den hvide side bagved ordene. Og hvor glat papiret føltes imellem hans fingre. Samtidig begyndte han lige så stille at lægge mere mærke til sin egen vejrtrækning, hvordan hans brystkasse bevægede sig støt frem og tilbage, og den mindste lille nikken af hans hoved. Og som hans øjenlåg begyndte at blive tungere...

Hvad skete der lige nu, da du læste det? Bemærkede du bogstavernes form, papiret mellem dine fingre? Historien stammer fra Ross Jeffries' bog og illustrerer princippet bag Stacking Realities. For at vores hjerne kan forstå en ting, må den først opleve den. Det er derfor, det gør ondt på fyrrer når de ser en fodboldspiller blive ramt i nosserne, eller hører historier om en stakkels fyr som fik 'den' i klemme i et pigtrådshegn med stød i (undskyld). Vores hjerne er simpelthen nødt til at føre det, vi ser, hører eller læser, gennem samme mekanisme som hvis det skete for os selv, for at kunne forstå det. Vi lever os ind i det, vi hører, hvad enten vi vil det eller ej.

I hænderne på en manipulator betyder det, at det er muligt at inducere en hvilken som helst følelse ved blot at fortælle en særligt udformet historie om EN ANDEN, der har følt sådan. Og hvis vi kombinerer det med sensory overlap (så vi har sikret os en trancetilstand forinden), virker det kun endnu stærkere. Jeg kender en NLP-master, som har memoriseret en historie for hvert yderpunkt i følelsesregisteret: frygt, ro, kærlighed, jalousi, tiltrækning, liderlighed, sorg, mod, selvsikkerhed, lykke, osv. På den måde har han et helt menukort af følelsesmæssige sindstilstande, han kan inducere i en klient i løbet af 10-20 minutters samtale.

Og når man har induceret den følelse, man ønsker, gælder det om at fast-



holde den - og kunne fremkalde den igen på kommando. Og til det formål har vi en ideel taktik i NLP-arsenalet, nemlig..

NLP Teknik 4: ANCHORING (aka Betingede Reflekser)

Da Ivan Pavlov, den berømte russiske psykolog, for 100 år siden viste, at hunde kan bringes til at savle ved lyden af en klokke, kaldte han fænomenet for 'betingede reflekser'. Hundene var vant til at få mad når kokken ringede, og denne indlæring betød, at bare lyden af klokken efter et stykke tid kunne fremkalde en sultreaktion i dem. Lyden af klokken er hvad vi i NLP kalder et 'anker' til en følelse eller sindstilstand, og det er en teknik der i høj grad også virker på mennesker.

Helt kort fortalt vil stimuli, der forekommer samtidig, blive 'parret' i hjernen, selv hvis de ikke har noget logisk med hinanden at gøre. En chef, som plejer at skælde ud når man ser ham, vil fremkalde en frygtreaktion selv når han kommer for at give ros. Det er ganske simpelt - og måske det stærkeste våben overhovedet for manipulatorens.

Et anker kan være hvad som helst, så længe det kan gentages, men fysiske stimuli - berøringer - virker særlig effektive. Et eksempel: Vores manipulator ønsker at lave et anker til en lykkefølelse i sit offer. Han beder hende om at lukke øjnene og tænke på den person i verden, som kan gøre hende mest lykkelig. Da hun har gjort det, beder han hende tænke tilbage på et tidspunkt, en oplevelse med denne person som var det mest fantastiske, og imens hun genkalder sig oplevelsen, beder han hende tage sig god tid

til at erindre alle detaljerne hver for sig, hvordan der så ud, lyset, lydene omkring hende, duftene, hvordan det følte i hendes krop (bemærk: Sensory Overlap og Stacking Realities er i fuld sving)... og lade hele scenen udspille sig for hendes indre blik.... og når følelsen af lykke er på sit højeste, allermost overstrømmende og kildende, skal hun løfte sin pegefinger som tegn.... og i det samme hun løfter fingeren, rækker manipulatorens hånd over, klemmer forsigtigt om hendes håndled, og siger: "Godt". Han holder sin hånd om hendes håndled i 5-10 sekunder inden han slipper, og de gentager eksperimentet to-tre gange efter hinanden.

(Bemærk i øvrigt, at jo flere gange man gentager øvelsen, desto længere vil ankeret blive siddende. Men normalt vil ganske få gentagelser være mere end nok til at ankeret kan blive siddende i flere uger, særligt hvis manipulatorens sørger for at vælge et anker, der ikke bliver aktiveret i tide og utide)

Derefter er ankeret sat. Manipulatorens kan skifte emne og sågar forlade sit offer, og på et senere tidspunkt vende tilbage, klemme om hendes håndled og sige "Godt" -- og det vil på et splitsekund sende endorfinerne strømmende ud i hendes krop, og fremkalde den samme følelse som hun havde, da ankeret blev sat. Den normale reaktion er en voldsom latter og et smil der ikke vil gå væk.. Men hvad hvis manipulatorens havde valgt at bede hende tænke tilbage på et øjeblik af dyb sorg? Fortvivlelse? Frygt? Mulighederne er ende-

løse, og det kan ikke understreges nok, hvor vigtigt det er at være varsom med en teknik som anchoring. Det gælder for så vidt alle teknikkerne herover, at i uforsigtige hænder kan de gøre alvorlig skade, så pas på hinanden og lad være med at inducere negative eller destruktive følelser i folk.

Det var den sidste teknik i denne omgang. Der er et væld af interessante teknikker ud over de nævnte, fra cold reading til øjenposition-aflæsning, måder at vinde enhver diskussion og afsløre enhver løgn. Til de interesserede har vi vedlagt en liste over bøger, hvor man kan finde mere viden om manipulation og 'effektiv' kommunikation.

Der findes desuden et helt selvstændigt felt inden for manipulation, som handler specifikt om forførelse - kunsten at manipulere sig til sex (på godt og ondt). Der er oceaner af litteratur og teknikker alene på det område, som altsammen ligger uden for denne artikels formål, men da emnet er så populært, har vi desuden vedlagt en liste over nogle af de vigtigste bøger inden for 'sex og kommunikation'. Rigtig god fornøjelse.

Læs mere om manipulation og effektiv kommunikation:

Richard Bandler & John Grinder: Frogs Into Princes - Neuro Linguistic Programming

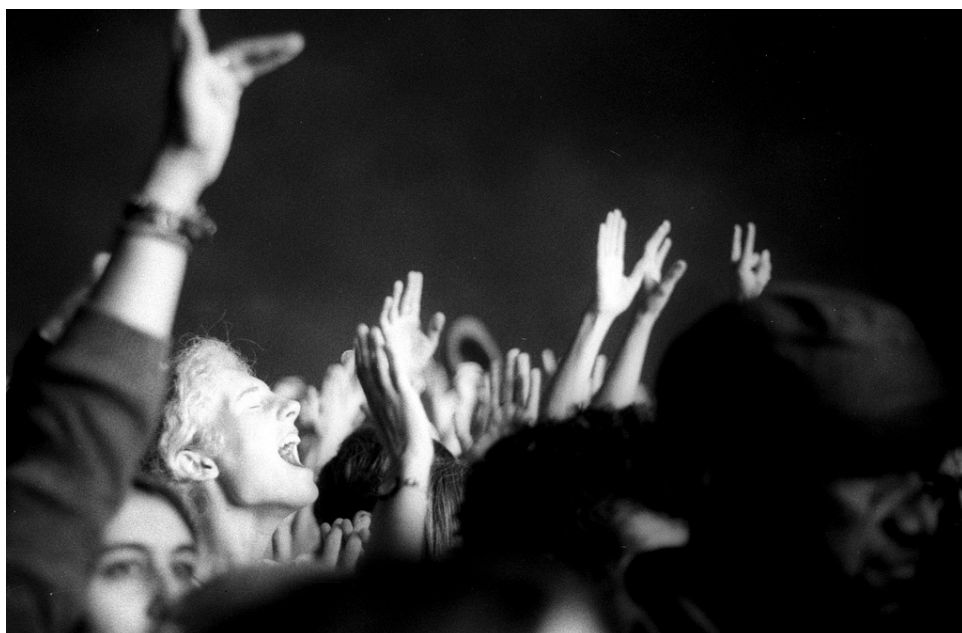
Dale Carnegie: How To Win Friends And Influence People
Robert B. Cialdini: Influence - Science And Practice
David Lieberman: Get Anyone To Do Anything
Arthur Schopenhauer: 38 Ways To Win An Argument

Læs mere om at 'læse' mennesker:

David Lieberman: Never Be Lied To Again
Karen Webb: The Enneagram

Læs mere om sex & kommunikation:

David DeAngelo: Double Your Dating
Mystery: The Mystery Method
Ross Jeffries: How To Get The Women You Desire Into Bed
Neil Strauss: The Game



I Vargarnas Skugga IV: Spillror i Havet

Vivi Boln
Anmeldelse

Vivi er en glad svensktalende finne som vi mødte til Knudepunkt i Finland. Her giver hun en beretning om hvordan livescenarier er i Finland. Heldigvis har hun skrevet det på engelsk ellers ville der jo bare stå "mina rakastan muumi-pekonia" gange tusind og det er der jo ikke nogen der fatter.



One island, three cultures and fifty players. This is, in numbers, a short description of the larp Spillror i Havet that was played this August in the archipelago of western Finland. When calculated in numbers it was also the biggest larp for the organization in charge, rollspelsföreningen Eloria, a Swedish speaking larp organization. The larp was in many ways a success, mainly thanks to the hard working game masters Emil Hietanen, Erica Kolppanen, Emma Nykvist and Sebastian Köhler.

Even though larp in Finland as a hobby grows, the larps remain relatively small when it comes to the number of participants. In general, very few larps have more than fifty participants. So when the larp organisation of a small language minority (6% of the population speaks Swedish) announces that they

aim to gain at least fifty participants to their five-year anniversary larp it is very likely that there is too much optimism involved. And for a long time it seemed that the game masters would have to rethink the proportions of the larp, with only one month to go and only two thirds as much participants as the desired number. But it was the strong will of the game masters and efficient PR (and perhaps a little bribing and blackmailing) that in the end made sure that fifty eager larpers were transported out to the island that was going to be their home for the following two days and three nights.

The larp in question was a medieval inspired low fantasy and the fourth in a campaign called I Vargarnas Skugga. The background story is a clanfight for the power to rule over the country Narg. Two clans: björnaklanen (the bear clan) and vargaklanen (the wolf clan) have been fighting since the beginning of time and at the time when the larp takes place, the wolves have

recently, with the aid of traitors from the bears, managed to gain power. The leader of the wolf clan, Lupa, a woman who despises all creatures of the underworld such as thieves, smugglers, whores and similar filthy riff-raff, has ever since she gained power cleaned the country with an iron fist from all illegal activity. The last refugees of the underworld now flies on rafts out into the stormy waters, home of the sea goddess Arká, and manages at last to seek protection on an island far from wolves, bounty hunters and spies. But when night falls and the tired refugees finally collapse in their tents, nobody seems to be able to relax. The faces of their dead friends hunt their dreams and suspicion grows inside them. This is a time when nobody can be trusted and nobody walks safe from the hungry wolfs.

At dawn the larp begins. It soon becomes clear that the refugees are not alone on the island. Two other groups of people camp on the island as well,



Foto: Cajsa Nykvist



Foto: Cajsa Nykvist

of which on is the Kenoi, forest people with a strong relationship to the nature. They have been living on the island since old. The other is the Dherai, godless pirates who live on robbing ships, but who now, likewise to the refugees, have been attacked by the wolf clan and shipwrecked seek temporary shelter on the island. None of these three cultures have ever before stumbled upon each other and a natural result to this crash is culture chock, confusion and several threatening situations.

The refugees are torn apart by internal arguments that later leads to a conflict between them and the Dherai. In the middle of the whole are the Kenoi who only wish for them all to leave the island so that they can continue live in peace. After one day and one night on the island the Kenoi as an attempt to try to gain the trust of the intruders and perhaps manage to pursue them to leave the island, they invite them all to a ceremonial feast. This generates uneasiness amongst the refugees who now knows that there are wolf ships sailing the nearby waters.

The ceremony starts at the beach with the lightning of a bonfire. The Kenoi dance and sing and are later accompa-

nied by the drunk and brute Dherai, who are most entertained by the graceful moves of the Kenoi. Even some of the moody refugees sing melancholic songs about the ill times they have experienced. With the last rays of the sun falling into the ocean emotions seeks their way up to the surface. The refugees argue about whether to ask the Dherai for help to get of the island and fight against the wolves and the arguments once again stirs up ill blood amongst them. The fear of wolves drives madness into them and brings to life a feared assassin from underneath the calm surface of a priest of the moon god. After this everything is ripped apart and chaos emerge. The assassin attacks the priestess of the Kenoi and tries to kill Dherai as well as fellow refugees. It all comes to an end when Dherai kills the assassin and the people responsible for the tumult are tricked into a trap and slaughtered. For a brief moment silence falls over the three camps as the night grows around them. A pact between the Dherai and the refugees are made. Together they will build rafts and flee further out into the archipelago where they can reunite with other refugees and build a defence to fight against Lupa and her wolf clan.

Looking back, I would call the larp a success mainly because of the large amount of very pleased and happy players. At debrief it became clear that all the three cultures had their own story to tell, their own view of the game (of which the Kenoi were the one most pleased with returning to civilisation after spending four nights in reed shelters) since they all were very different from the beginning. They dressed differently, believed in different gods (or no gods at all) and ate different kind of food. The Dherai had the exotic touch of the south and dressed in colourful,

patched clothes, the Kenoi lived mainly on what the forest provided and dressed in simple but beautiful dresses and the refugees from Narg wore dirty rags and ate what food they had managed to get their hands on before they fled.

All larp worlds are like small worlds of their own, but this one had very clear borders thanks to the island at which it took place. The rather large island (approx. 3 km) with its astonishing nature provided millions of opportunities to explore, run down hidden paths and live a very solid illusion. As a whole, Spillror i Havet was an adventure that touched deep inside and moved every one who experienced it.

Så du vil køre Jeep?

Frederik Berg Østergaard
Guide til Jeep



Jeepform er en stilart indenfor rollespil der lægger vægt på metaspil, transparens og skræddersyede teknikker til den historie der fortælles. Det er blevet sammenlignet med improteater, psykodrama og performancekunst, og er blevet kaldt "Hvad teater kunne blive" såvel som "Friformsrollespil gjort ordentligt"

Du har helt sikkert prøvet det. Du har ventet på forræderen fra orklejren i to timer, før han kom. Eller at det måske havde været federe, hvis lørdagsdæmonen var kommet om fredagen. Og måske stod der nogen og røg cigaretter udenfor månebasen. Og det duer bare ikke, når tykke Tobias skal forestille at være halvelver.

Eller måske har du mere spillet bordrollespil. Chips, Cola og tykke regelbøger. Det er det samme hver gang. Mikkel kan bare ikke slå ordentligt med terningerne, og du manglede kun ét spellpoint, så havde I tæsket Bargle, den onde troldmand. I stedet blev I nødt til at rulle nye karakterer, fordi

jeres spilleleder insisterede på, at fair skulle være fair.

Bord- og liverollespil går til rollespil gennem at simulere en fiktiv verden; enten via regler og terninger, der skal beskrive spillets 'naturlove', eller ved at bruge kostumer, rekvisitter og andre ting, der skal få den fiktive verden til at se troværdig ud. Der er en historie, men den træder ofte i baggrunden til fordel for mekaniske drager, landsbyer og ubåde. Det er dog ikke altid, at det går så let. Ofte går der ged i timingen, terningerne vil ikke rigtig, og det var lidt mere spændende i går.

Jeepform er et forsøg på at rette op på nogle problemerne. I Jeepform handler rollespil ikke om simulation, men om et tight, dramatisk og historiefokuseret rollespil. Men hvad er Jeepform?

Jeepform er en måde at spille rollespil på, som kombinerer det bedste fra bordrollespillet og liverollespillet. Jeepform stammer oprindeligt fra Sverige og gruppen Vi åker Jeep. Jeepen var en samling mennesker, der dyrkede den type rollespil der i Sverige kaldtes friform. Friform foregik på de svenske kongresser og altså i bordrollespilmiljøet. Friform kan bedst sammenlignes med det, vi i Danmark kaldte systemløst eller semilive. Det handlede om

ikke at lade historien blive tyngt af regler og terninger. Det handlede om at komme væk fra bordet, og få lov til at leve sig fysisk ind i rollen. Desværre blev friform mere og mere prætentivt, og spillene blev oftere blot en samling roller og en spilleleder, der sagde "Spil!". Det skulle så forestille at være et godt spil (og en god historie). Det var det selvfølgelig ikke. Friform lagde sig mere eller mindre til at dø i Sverige, og i stedet søgte friformsrollespillerne ind i livemiljøet. Men her stødte de ind i de problemer, som jeg beskrev ovenfor. Jeepform var forsøget på at tage det bedste fra begge verdener, og genoplive en spillestil hvor kravene til omgivelser og rekvisitter var minimale, og hvor spillet ikke blev tyngt af unødige regler og terningslag - og hvor det vigtigste var historien.

Friform blev til frihed til at vælge den form der passer bedst til indholdet. Form betød ikke længere kun regler, men kunne ligeså vel betyde 4 spillere - 16 roller, sindrige skemaer for hvordan historien skulle fortælles af spillerne og såkaldte metateknikker.

Metateknikker handler kort fortalt om historien udenfor historien, fx hvis man tænker højt, tager en time-out og diskuterer hvor spillet skal bevæge sig hen, eller har en slags skrifttestol, hvor



Hvad fanen er det med den jeep (eller land rover eller what ever).

karakteren, ude af spillet, kan tale om og tale sig ind i sin egen rolle. Det er altså ting som ikke rigtig sker i spillet, men som alligevel påvirker spillet.

Derudover blev der arbejdet med at bryde med de "bløde regler" der fandtes i rollespillet. Hemmeligheder blev afsløret før spillet startede, man kunne spille de andres roller, alle vidste hvad der skulle ske i spillet, og den kronologiske spillestil blev udfordret.

Man kan sige at Jeepform er en formorienteret friform. Man har taget reglerne, der bliver brugt til at beskrive verden med, og erstattet dem med regler, der skal beskrive spillet med. En regel kunne fx være, at man ikke må sige noget, der er negativt, eller at for at løse en konfliktsituation skal man se hinanden ind i øjnene; den der først kikker væk, har tabt.

I dag er Vi Åker Jeep en international organisation. Vi åker jeep tog ud i verden, mødte danskere, finner og nordmænd, og levede i en årrække i rollespilseksil på Fastaval og Knudepunkt. I dag er Vi Åker jeep en blandet skandinavisk gruppe med et internationalt syn, som forsøger at udbrede denne særlige måde at spille rollespil på i Skandinavien og resten af verden. De forskellige personer i jeepen arbejder i alle forskellige lag af rollespilmiljøet: Arrangører, projektledere, tekstforfat-

tere og spillere af alle slags.

Vil du vide mere? På jeepen.org er der flere spil du kan downloade gratis, samt en mere udførlig beskrivelse af de bærende ideer på jeepen.org/dict (på engelsk).

Så laver du dit eget jeepform-rollespil:

1. Lad historien foregå et sted du kender. Det kan være Odder, men det kan også være hjemme hos Anna og Erik. Den lille historie kan sagtens være ramme for en stor fortælling. Ofte har det været såkaldte "kitchen sink" historier; altså historier, der har handlet om almindelige mennesker i almindelige situationer. Ingen vampyrer, ingen mordere og ikke noget med at det foregår på månen. Desuden ved du bedre, hvordan det er at være almindelig.

2. Historien i centrum. I gamle dage var historien nærmest en undskyldning for at spille. Her skal det være omvendt. Historien er grunden til at vi spiller. En god historie kunne være om faren der er død og de efterladte børn der mødes til hans begravelse for at mindes ham. Eller det kunne foregå i en mødregruppe, hvor det hele bare går galt rent socialt. Det særlige er ikke hvad der sker, men hvordan det sker.

3. Drop rekvisitterne. Vi kan sagtens forestille os, at blyanten er en kniv, og desuden bliver Tobias ved med at være tyk, lige meget hvor meget vi tænker ham som en smuk, ung halvelvertøs.

4. Brug metateknikker. Metateknikker giver historien mere bredde. Hvad med en metatime midt i rollespillet, hvor spillerne kan diskutere hvor de står, og hvor de gerne så spillet bevæge sig hen? Hvorfor ikke lade spillerne komme med shakespearianske monologer undervejs? Hey, måske skulle I, midt i spillet, spille noget der skete for et år siden. Husk dog, at alt ikke bliver ikke bedre med mere kanel, det samme gælder metateknikker.

5. Transparens. Det giver en mere sammenhængende fortælling, hvis spillerne ved, hvad der skal ske i spillet. Eller hvis alles hemmeligheder er åbne. I stedet kan spillerne fokusere på, hvordan de skal spille i stedet for, hvad de skal spille. Det åbner op for en større grad af indlevelse i historien. Bemærk at det ikke betyder, at der ikke kan være overraskelser i spillet.

6. Fuck de her regler. Hvis du virkelig synes, at spillet skal foregå på månen eller med vampyrer, så gør det dog. De ovenstående punkter er kun guidelines; jeepform er en værktøjskasse til at skabe bedre historier. Der skal bare være en pointe med hvert brud.



Natural Born Holmers / Vi Åker Jeep, 2005-2006

LADY & OTTO

A story where happiness is not fickle,
joy not so damn short,
and love can be trusted.

...and life anything but mercilessly harsh.

A short story for four persons by
Frederik Berg Olsen

Forsiden til Frederiks Jeep scenarie til Fastaval 2005

Et skelet

Jannick Raunow
Artikel

Eidolon er en forening som eksisterer for at være et værktøj for aktive engagerede mennesker. Koger man det hele ind til suppeben, så er foreningen intet andet end et værktøj til at håndtere og agere i det samfund, vi nu engang lever i.

Min holdning er tofold: For det første er det lækkert, at have det her apparat liggende som bare kører og er anerkendt og fungerer strømlinet i forhold til myndigheder og offentlige instanser. Det kræver en smule vedligehold, men ikke noget voldsomt. Og så ligger det der bare til at man kan samle det op og gi den gas, når ellers idéen, engagementet og driften er der til det. Som eksempel på dette kan nævnes at holdet bag Totem, har valgt at udgive deres bog om arbejde med workshops, igennem Eidolon. Pointen er simpel. Eidolon er ikke en lukket forening. Vi er i bund og grund bare et apparat, der ligger og venter på at blive brugt. Vi vil meget gerne signalere for vores omverden, at vi IKKE er en lukket klub for hemmelige nørder, men at vi netop er et apparat og et netværk som kan samles op på og bruges af enhver som måtte have et behov som kunne løses herved.

For det andet, så er vi naturligvis også en forening med en historie, et netværk og ressourcer. Vi har et godt ry, vi har en stor kreds af mennesker i vores netværk, som er helt forfærdeligt dygtige, og vi har lidt ressourcer liggende i kraft af kapital, grej og PR-midler. Disse ting er naturligvis de ting der er nemmest at sælge sig selv på og som er mest konkrete at forholde sig til, men det væsentligste er og bliver de mennesker, som vi kan være brandstolte over at kunne prale med at have med i vores erfarings-, videns- og ressourcelpulje.

Eidolon er ikke en højtprofileret forening som konstant leverer banebrydende materiale. Men vi er fastetableret eksisterende og vi gør konstant en væsentlig forskel. Hyggecon er naturligvis flagskibet, som forsøger at gøre en væsentlig indsats for at påvirke vores miljø, men foreningen arbejder

også aktivt, om end i det små, for hele tiden at samle op på de små ting som vi selv føler har en fremadrettet intention. Og det er netop det der gerne må betegne Eidolon. Ikke kvantitet, men kvalitet. Skabelsen af de ting, der gør en forskel.

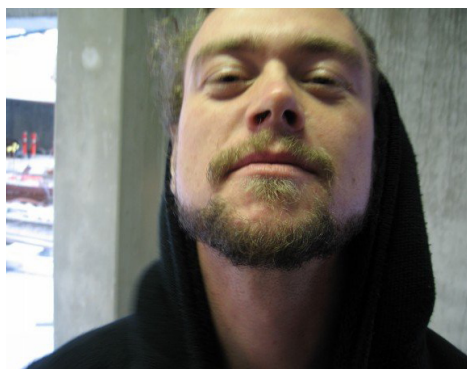


Vores formand ligner ikke rigtigt et skelet

Foto: Søren M. Osgood

Få fingeren ud!!!

Ulrik Lehrskov-Schmidt
Læserbrev



- Et åbent brev til dig, din dovne hund!

Måske er det at antage for meget, men jeg går ud fra, at du er rollespiller, nu hvor du sidder her med et nummer af Hareposten i hånden. Du tager sikkert til kongresser engang imellem. EidoCon, helt sikkert. HyggeCon. Fastaval. Måske har du endda forvildet dig til eksotiske rejsemål som Knudepunkt, VikingCon, RopeCon, GenCon, FiskeCon, ConGress og alle de andre.

Du spiller sikkert også liverollespil. Kampagner, one-shots, sommerscenerier osv. Og er med i foreninger, som f.eks. Eidolon, der jo både har juleweekender og andet sjov. Og måske en ekstra lokalforening eller noget andet sjov. Og du bruger sikkert også nogle af alle de mange hjemmesider, som liveforum, rpgforum og Eidolon.dk. Og bladene? Hareposten, Rolipelaja, Rollespilleren.

Du har altså en hobby som du hygger dig med. Men hvad gør du egentlig selv for hele det her miljø? Bare lad være med at svare, jeg skal nok gøre det for dig: ikke en hujende fis. Betaler entre, ok. Tager en opvask, når du bliver bedt om det, ok. Agerer NPC, når dine venner eller veninder, der arrangerer scenarier, beder dig om det? Sure. Men i det store regnskab, min ven, så er det intet. Nul. Nada. Nothing. Ca. 90% af alt det der foregår i rollespilmiljøet bliver arrangeret og udført af omtrent 5-10% af rollespillerne, mens du sidder og spiller playstation og græder over du ikke har tid nok til studierne. Eller

brokker dig til dine venner over, at alle de der scenarier/kongresser/websites/blade/foreninger er totalt for ringe, og at nogen-burde-gøre-noget-lissom!

Hvad med, at det var dig?

For svært? Overhovedet ikke. Her er hvordan:

Hemmelighed #1: Rollespilmiljøet, som alle andre uformelle hobby/kunst/kultur-netværk er organiseret som do'ocracies, dvs. at det er dem der GØR noget, der bestemmer. Eliten? Nemlig: dem der gør noget ved det, mens du tuder. Hvis du vil have at tingene skal gøres anderledes, så ved du nu, hvad der skal til: gør det selv. Hvis du har siddet og fedet den i flere år og hygget dig mens andre knoklede for at få tingene til at ske om ørene på dig, så bliv ikke overrasket når folk måske ikke gider høre på hvad du har at sige. Du gør ikke noget: du betyder ikke noget. Men, men... nej. Fat det. Punktum.

Hemmelighed #2: Det er på ingen måde alle de smukke, intelligente, talentfulde mennesker, med alle de gode ideer, der trækker læsset, handler og får tingene til at ske. Den eneste kvalitet, der skiller dem ud er at de gør noget ved det, istedet for bare at snakke. Desuden er det faktisk de fleste der gør det fordi de mener det bør gøres, ikke engang fordi de er ude på at score beundrende engangsknald. 85% af alle arrangører jeg kender ville slå til, hvis du kom og spurgte om ikke du skulle gøre det for dem.

Hemmelighed #3: Der er ikke nogen lukket, hemmelig loge af mennesker, der samarbejder og har adgang til skjulte ressourcer, for at få det hele stablet på benene. Det er folk ligesom dig. Den eneste forskel er, at når de er færdig med at læse Hareposten, så tager de telefonen og ringer til nogle venner og begynder at få nogle af alle deres ideer til at blive til virkelighed, istedet for at lægge sig ind og sove. Den eneste ressource der er brug for, er at du er istand til at få mennesker til at gøre nogle forskellige ting på en koordineret måde: handle ind, skrive,

finde på, planlægge, layoute, slikke frimærker, bygge landsbyer af rafter, sy, booke sommerhuse, leje webhosting osv. Pengene kommer enten A) fra suckers som dig selv, der gerne vil være med, men kun gider betale for produktionen, uden at lægge timerne, eller B) fra det enorme system af fonde, bevillinger og støtteforanstaltninger, der gennemsyrrer ikke bare Skandinavien, men hele Europa. Det koster kun et frimærke at få 30.000 sat ind på kontoen og de fleste fonde og puljer vil hellere give dig 10.000 kr end at bruge tid på at læse hele din ansøgning: "Her er en der gør noget, det er sgu' nok ok".

Og her er så lige en arrangør-ABC til dig, der har fået elitedrømme:

START DIN EGEN FORENING:

En forening er en gruppe af mennesker, der er samlet om et fælles formål. For eksempel at se film i biografen, drikke kaffe og snakke, spise god mad, spille på guitar, bade, ordne hår, osv., osv.. Det offentlige vil støtte din forening med Penge, Rådgivning og div Bistand (f.eks. juridisk), hvis din forening er åben og demokratisk, dvs. at alle er velkomne til at melde sig ind og I skal opnå enighed. I realiteten er de færreste foreninger dog hverken åbne eller demokratiske, så ingen problemer der.

Du gør følgende:

1. saml nogen venner og find ud af, hvad I gerne vil lave.
2. åben et word dokument og et excel ark.
3. Skriv "stiftende generalforsamling for foreningen [foreningens navn] i toppen af word dokumentet og skriv så: Peter og Nadia er tilstede. Følgende vedtægter vedtages.

Note: du kan downloade en standard for vedtægter flere steder, f.eks. her: <http://www.aauf.dk/index.php?id=36>

4. I excel arket skriver du en navneliste med cpr numre på folk og sætter et kryds ud for 'Kontingent er betalt'. Jeg foreslår et kontingent på 25øre for 600 års medlemskab.

Du kan nu tage referatet fra generalforsamlingen + vedtægterne og smutte ned i en bank og åbne en konto. Du kan også rende rundt og spørge dine venner om de vil være med. Du kan også smutte ned til Fritids- og Kulturforvaltningen i din lokale kommune (tager 20-30 sekunder at google hvor) og spørge om I ikke kan få nogle penge. De siger sikkert I skal holde styr på hvor mange timer I er samlet om jeres formål. Så de tal må I jo så finde på. Det er normalt et par kroner pr. person pr. time.

Du kan nu også søge DUF midler (www.duf.dk/is), EU midler (www.cirius.dk) eller et utal af lokale kommunale midler (ring og spørg din kommune information hvem der kan rådgive dig. De fleste kommuner har nogen til at sidde og gøre det gratis).

LAV DIT EGET LIVSCENARIE

1. Saml nogle venner og find ud af, hvad I gerne vil lave.
2. Find ud af, hvad der skal til, for at det bliver til noget: svar på Hvem, hvad, hvor og hvornår.
3. Find ud af hvem der allerede er super gode til det I vil lave.
4. Ring til dem, gerne mens dig og dine venner sidder og snakker. Send ikke bare en email, folk der laver noget har ofte alt for travlt. Snak med dem og spørg, hvad de ville gøre. Når I er færdige med at snakke, så spørg hvem du ellers kan ringe til, for at få flere gode råd.
5. Sørg for at der i din gruppe af venner er følgende: 2 praktiske mennesker, en it-person med sans for grafisk arbejde, 2 kreative hoveder, et ordentligt menneske (til at styre økonomi). Lad være med at bruge folk til noget de ikke er gode til. Hvis du ikke kender nogen, der kan det du skal bruge, så ring til en du ved kan, og spørg. Efter en 3-4 opkald har du en.

For del arbejdet: find lokation, design scenarie (husk at mange scenarier idag er bruger-drevne, dvs. at materialet mestendels opfindes gennem workshops og fora af deltagerne selv), design markedsføring.

6. Annoncer I laver et scenarie.

7. Snak om det løbende og vær åben for at folk får ideer - alle er frivillige, så det eneste brændstof du har er en kombination af folks lyst og folks samvittighed, når du har fået dem til at love noget. Husk at den sidste form altid, altid kun er en backup, da den laver det absolut dårligste arbejde.

8. Afhold scenariet.

Økonomien hænger sammen gennem deltagerbetaling, der gerne skulle rulle ind inden I skal til at betale for lokation og udstyr. Ellers kan I sikkert få en lokal forening (Eidolon?) til at lægge ud, eller søge penge et sted (husk dog at de fleste puljemidler skaber mere arbejde, fordi de kræver skrevne evalueringer). Hvis I vil søge penge, så hav en person, der kun gør det. Annoncer ikke før I har pengene i hus.

LAV DIN EGEN KONGRES

Fuldstændig som scenariet, med den eneste forskel, at de kreative hoveder skal være flere, men deres opgave er lettere fordi de bare skal levere et lille produkt af egen avt. Husk at alle kommuner har pligt til at låne dig gratis lokaler gennem lokalebookingen i Fritids- og Kulturforvaltningen, hvis du er en forening. Bare ring og spørg. Igen kan det være en mulighed at organisere det igennem en forening, der ofte endda kan sparke nogle ekstra arrangerer af sig.

LAV DIT EGET WEBSITE OM ROLLESPIL

Hvis du selv kan finde ud af det der med websites, så spring direkte til punkt 4:

1. Sæt dig ved en EDB-maskine med internettet opkobling.
2. Hvis du bare vil have en rollespilsblog, så gå til blogspot.com eller wordpress.com og følg anvisningen. Ellers: åbn en browser og gå ind på www.one.dk og søg lidt efter et navn til din hjemmeside, f.eks. mitvildesterollespilswebsite.dk. Hvis du klikker lidt rundt har du pludselig betalt nogle penge og fået et domæne (retten til .dk navnet) og en server din hjemmeside kan ligge på. Nu kan du lave en hjemmeside.

3. Hvis du ikke er skrap til det der med hjemmesider selv, så hold en støttefest, hvor du tjener penge på at dine venner bliver fulde. Så går du på www.elance.com, (der er en slags ebay, bare med serviceydelser) og forklarer at du gerne vil have en hjemmeside, der skal kunne det-og-det, være nemt opdaterbar, evt. med passwordbeskyttelse, webshop eller hvad hulen du nu kan finde på. Så sætter du opgaven i udbud. Efter et par timer er der sandsynligvis en hel flok kinesere, der er villige til at arbejde for dig til 25kr i timen (5 dollars). Det tager dem maks 15 timer at lave de fleste sider, hvis du giver dem lov til at bruge f.eks. almindelige wordpress skabeloner.

Sådan virker elance: <http://www.youtube.com/watch?v=pWM2t5FAo4Q>

4. Du har nu et website, så nu er det bare at skrive løs ELLER...
5. Få en masse af dine venner til at skrive løs. ELLER...

6. Inviter alle til at skrive løs, og få så dine venner til at lege webmoderators på indholdet...

7. Hvis du vil tjene penge, så overvej hvad du skal sælge: reklamehits (google addwords på din side), rollespilsudgivelser (mange små forlag i USA er villige til at sende en lille håndfuld nyudgivelser som vareprøver ret billigt, som du så kan sælge til vintage priser herhjemme. Der er ingen moms eller afgift på vareprøver), alt hvad du kan købe i USA, da dollaren er svag, scenarier i en lækker trykt udgave (hvis du har dem liggende som trykkeklar fil med en distributionsaftale fra forfatterne kan flere trykkerier tage imod ordrer automatisk fra din hjemmeside og sende ud til kunden uden du nogensinde behøver lægge mærke til det - få din elance kineser til at kode det med yahoostore, shopifyit, paypal eller en anden service og en af dine venner til at undersøge et par trykkerier), eller?

LAV DIT EGET BLAD OM ROLLESPIL

Lad være. Bare skriv til Mads Havshøj på haren@eidolon.dk og sig du gerne vil overtage Hareposten - han bliver sikkert glad!

Den Fortabte Stad

Einherjernes Sommerscenarie 2009

Allan Davidsen
Teaser

Som traditionen har foreskrevet i mange år, afholder Einherjerne efter et års pause deres vanlige sommerscenarie. Konceptet er dog alt andet end gamle vaner, da scenariet i år går fra et mytisk middelalderscenarie med indlevelse og hygge, til et horror-scenarie sat i den kendte Warhammer-setting.

Hareposten bringer som de første et kort uddrag af de nye ideer, der vil komme til at præge Einherjernes store sommerscenarie.

Udover det tydelige settingskifte vil arrangørgruppen gerne fokusere på, at det i år er horroren og uhyggen, der er i højsæde, og som resultat heraf, vil rollerne blive behandlet på en noget anderledes måde.

Tidligere har der været en sur tendens til at man spillede et erhverv og at dette betød mere end selve rollens personlighed og egne personlige målsætninger for scenariet.

I år spiller alle som udgangspunkt borgere i en lille købsstad, der er beliggende i det gudsforladte Sylvanien, hvor kampe mellem dødelige herskere og vampyrgreverne, samt en større borgerkrig i Kejserriget, har efterladt landet i ruiner.

Byen står uden lederskab andet end hvad borgerne selv kan fremmane, men udenfor trænger mørket tættere og tættere på, og i kroene hvisker desperate sjæle om at man burde overgive sig til landets tidligere, udødelige herskere. Andre sætter sig imod og sætter deres lid til de få grupper af jordløse adelige, der er dukket op med et lille følge for at bevise deres værd overfor byen. Tredjeparten mener at byens borgere sagtens kan holde det onde for porten, men kan troen på guderne og stålfast vilje modsætte sig det onde, der hver nat hjemsøger

skovene omkring købsstaden Schwartzwald?

Det er her historien tager sit udgangspunkt, og spillet fokuserer på de roller, der nu befinder sig i området og som må tage stilling til hvad de skal stille op overfor de kræfter, der truer deres eksistens. Rollernes standpunkt, interne alliancer og overbevisninger vil derfor være omdrejningspunktet for historien, der forhåbelig vil blive ligeså mørk og dystert, som den vil blive initiativfyldt og dramatisk, og deres handlinger vil være med til at bestemme byens fremtidige skæbne.

Einherjerne har efter et års velfortjent pause, søsat alle kræfter for at sørge for at dette scenarie skal blive en af sommerens helt store og forhåbeligt mindeværdige oplevelser.

Derfor; sæt kryds i kalenderen og gør dig klar til at besøge Den Fortabte Stad...

De hårde facts:

Hvor: Forlev Spejdercenter.

Hvornår: 6. - 9. august 2009.

Hvor mange: Max 200 deltagere.

Hvor meget: 700 kr.

Hvorfor: Fordi det bliver en uforglemmelig oplevelse.



Stemmingsbilled fra Khypris III, et warhammer scenarie.

Foto: Mathias Gerner

Krigslive V

I Kejserriget blev jeg født...

Kejserriget anno 1361; Storhertug Otto af Stirland er blevet lovligt valgt til Kejser, men Valggrevinde Ottilla af Talabecland ønsker tronen og snart hærger borgerkrig landet. Loyalisterne på Stirlands side har just lidt et grusomt nederlag, og det Ottilianske Forbund er i offensiven.

En underlegen gruppe af Loyalister forsøger at forhindre Forbundets fremrykning mod Wurtbad, Stirlands hovedstad.

En enkelt soldat fra eller til kan gøre forskellen... Kejserriget har brug for dig!

Samarbejde imellem Einherjerne og TRoA

Sted: Tornby Klitplantage nær Hirtshals, Nordjylland

Tidspunkt: Torsdag d. 7. Maj 18.00 til Søndag d. 10. Maj 12.00, i Storebededagsferien

Hjemmeside: www.krigslive.dk

Pris: 400 DKK +100 DKK for teltleje, +100 DKK for betaling efter 1. marts

Sidste tilmelding: 3. April

Aldersgrænse: 16 år (dispensation kan søges for yngre deltagere)

Kontakt: kaare@krigslive.dk



This game is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

No challenge to their status intended.

All Rights Reserved to their respective owners.

L(L)R... set udefra.

Andreas Skovse
Læserbrev



Et åbent brev til bestyrelsen

Nye læsere kan begynde her: For nogen år siden blev der stiftet en landsforening for levende rollespil, der, ikke overraskende, hed Landsforeningen for Levende Rollespil. På Landsforeningens seneste generalforsamling slettede den Levende fra sit navn, og hedder nu Landsforeningen for Rollespil, eller LR.

Det er nu tid til en tilståelse. Jeg spiller faktisk ikke særlig meget rollespil, og slet ikke live (eller levende rollespil, som Landsforeningen jo kaldte det). Men jeg er en del af rollespilmiljøet, og bruger f.eks. en del tid på praktiske arrangøropgaver i forbindelse med rollespilskonner som Fastaval og Hyggecon. Og derfor syntes jeg, at det signal, der kunne være i navneskiftet, var spændende.

Bordrollespillerne husker de gode gamle dage, da der var en flok ildsjæle, der dannede en landsforening. Den hed Sleipner, og skulle samle landets foreninger under én paraply. Den skulle hjælpe med de praktiske detaljer omkring at være en forening, f.eks. medlemsregistrering, og skulle fungere som et sted at knytte kontakter og danne netværk, man kunne erfaringsudveksle med, hvis man f.eks. skulle arrangere en con. Foreningen kom i gang, brugte en masse energi på at blive godkendt, få DUF-støtte, udgive et blad og etablere et sekretariat... og så løb det hele ud i sandet, og foreningen døde. Tilbage står en hul skal med nogle penge

på en kistebund, og en masse spildte kræfter.

Læs lige ovenstående en gang til, og tænk på om noget af det lyder bekendt. Det var med disse tanker i baghovedet jeg læste nyheden om LLR's navneskifte og deres droppede 'Levende', men også med en spirende optimisme. Hvis nogen liverollespillere med et organisatorisk talent kunne lave en landsforening, og nu inviterede os bordfolk med under paraplyen, kunne det være den gik denne gang.

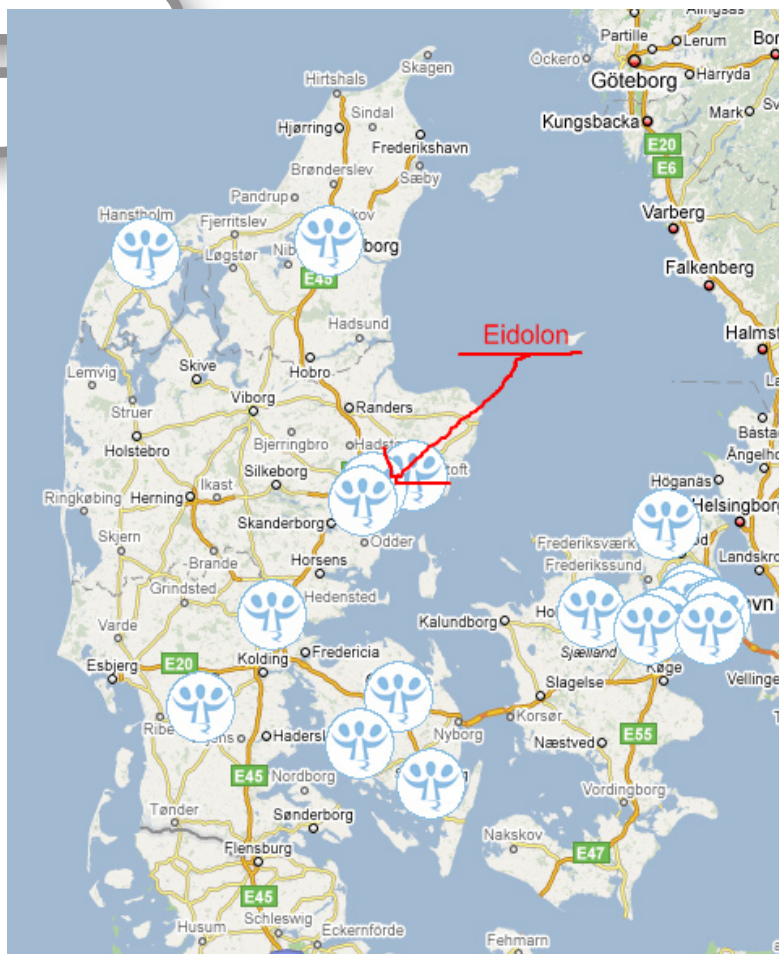
Men mener LR det samme med deres navneskift som jeg troede de gjorde? Vil Landsforeningen faktisk være for alle rollespillere, og ikke kun for fantasyfans og udstyrsfetichester? Og måske ligefrem for folk, der primært spiller noget andet end live?

De første udmeldinger tydede ikke på det. Den første tanke jeg hørte udtrykt, og dette af folk der kom fra en fortid inden for LLR, var, at Levende var upraktisk og unødvendigt i navnet. Alle og enhver ved jo, at rollespil i vore dage bruges i betydningen live, og at det kun er internt i miljøet, at folk ved at der også findes andet end LIVErollespil. En af de begrundelser jeg har hørt, er altså, at navneskiftet primært skal gøre forenin-

gen lettere at finde og henvende sig til for journalister og andet udefrakommende godtfolk. Øv, tænker jeg!

Da jeg luftede disse tanker på rpgforum.dk, var der dog folk, igen folk med en baggrund og position i LR, der gav mig en anden synsvinkel på navneskiftet. Landsforeningen ville meget gerne acceptere bordrollespilsforeninger som medlemmer, og intentionen med navneskiftet var at fjerne skellet mellem live og bord, og at indse, at vi alle delte samme hobby, og at vi kunne hjælpe hinanden. Blev der sagt. Og så blev jeg jo glad.

Men tale er som bekendt gratis, og visioner uden handling hjælper ikke særligt mange andre end politikere på stemmejagt. Det næste spændende spørgsmål er altså, om LR gør noget for at få (bord)rollespillere som medlemmer, og om foreningen gør noget for at



LR's udbredelse i DK
Kilde: findvej.dk

hjælpe de medlemmer, den har.

Og nu forduftede optimismen som dug for solen. Ved en nærmere læsning viser LR's vedtægter sig at være skrevet til liveforeninger. F.eks. skal man arrangere mindst 4 arrangementer om året for at få fuld stemmeret til generalforsamlingen. Det krav er ganske vist dikteret af trangen til DUF-midler, men det er også skrevet ud fra en typisk liveforeningsstruktur. En forening som Alea, foreningen bag Fastaval, laver et arrangement om året, som de bruger resten af året på at forberede. Desuden er LR en organisation baseret på frivillig arbejdskraft, og jeg løb hurtigt ind i det for den slags foreninger klassiske argument: 'Vi laver det, vi synes er spændende, og hvis du vil have noget gjort, må du jo melde dig ind og gøre det.' Det læser jeg, der ikke deler den interesse for fantasy og udstyr som LR har demonstreret gennem sit officielle blad (Rollespillen - RIP),

som en høfligere måde at sige 'vi gider ikke gøre noget for dig, men vi vil godt have dine penge og dit medlemskab. Og når du giver os dine penge og melder dig ind, må du godt lave noget for dig selv'.

Hvad skulle LR så gøre for mig som conarrangør? De kunne f.eks. give økonomisk tilskud til connerne. Men reglerne for tilskud siger, at det kun gives til nye initiativer. Det er en tankegang ud fra livearrangementer, hvor hvert scenarie er et selvstændigt arrangement. Connerne er tilbagevendende begivenheder, men der kan tænkes lige så mange nye tanker i en eksisterende ramme, som der kan med et nyt navn på arrangementet.

LR kunne hjælpe mig med at slås med kommunen. De kunne gå ind i en sag som, at Århus Kommune kræver ublu overnatningsafgifter af Fastaval. De kunne sørge for, at Alea kunne låne de

fedeste skoler frem for at blive forvist til kommunens udkant. Det ville koste tiden at skrive et brev og prisen på et frimærke, og LR ville dermed have demonstreret en vilje til at hjælpe, men ideen er blevet afvist af medlemmer af LR's repræsentantskab.

Nogen vil måske beskyldte mig for at stå i min egen grøft og klage over, at fyrene i den anden grøft ikke kravler op og kommer over til mig. Måske har de ret, og måske læser jeg LR's intentioner helt forkert. Jeg håber det. Jeg ser gerne en Landsforening for Rollespil, der mener AL slags rollespil, når den skriver "Rollespil". Jeg vil gerne tage med til LR's næste generalforsamling, og høre om resten af foreningen er enig med mig, eller om jeg i virkeligheden har ret, og bare burde se at melde mig ud af Landsforeningen for (Levende) Rollespil. Vi ses på talerstolen til marts!



Jeanik Rnoaw Spydkaster

Ja, det er jo ikke fordi det ikke er set før. Jeg ved godt at man i folkeskolen lærte at historien gentager sig, men der må sgu da være en grænse for fandens ofte det da for fanden lige behøver at ske! Igen og igen bliver der sat store flotte skibe i søen med masser af fine og fantastiske idéer, men så længe det stadig er nogle halvhjernede rollespilsidioter, der står bag, så tror jeg ederrøvme ikke at der nogensinde kommer noget der er værd at investere sin kapitalpension i! Hurtigt går påstanden på at der ikke er nogen der gider tage over og der mangler frivillige kræfter og hvis bare vi kunne aflønne folk og

pis og lort og papir og ufattelige dynge af savlende ævl. Tude tude og mor jeg er færdig kom og tør min klamme røv. Områder som pleje af de aktive, så de ikke skrider hurtigere end Ny Alliances folketingsmedlemmer, men at folk rent faktisk kunne ske at blive ved med at synes at det er sjovt og rart og særligt at lave et stykke arbejde, bliver der naturligvis ikke fokuseret på overhovedet. Sådan nogle rådne snotaber! Eller det at revurdere sit tydeligvis fuldstændig overskruede ambitionsniveau? Det er jo himmelråbende klart at det er fuldstændig utænkeligt at prøve at omtænke sine forudsætninger og lave det der er interesse for og ressourcer til, i stedet for at sigte imod en

eller anden latterligt forkromet vision. Nej nej...så heller lade lortet springe i luften, så der går ged i alting og alle de små elendige fnat-inficerede rotter springer af en synkende skude af dampende slimgrøn lort. Og er der nogen der tænker på at vedkende sig sit ansvar for rammebetingelser, stabilitet og koncepters overlevelse? Nej, selvfølgelig er bestyrelser da sat i verden for at holde en masse ligegyldige forpulede møder og være bureaukratiske og skrabe penge ind for pengenes skyld og gøre alt hvad der står i deres latterlige magt for ikke at følge de ellers rigeligt mange idéer ud i verden. De sku fandenedderfuleme tvangsfodres med nyudskidt gylle! Men til gengæld slipper de jo så for at gøre noget som helst for at få hjælp fra de kræfter der i forvejen har haft succes i mange år, for det ville jo være forfærdeligt for ens miderbefængte klamme ego, hvis det viste sig at verden for helvede da ikke roterer rundt om ens egen ilde lugtende forkvaklede akse! Nej, så hellere lave tolv tankfulde halvhjertet gonoréstinkende pis. Ja, store tanker og flotte ord er der sgu nok af, men jeg savner kraftedeme noget handling, noget integritet og noget forpulet åbenhed! Ta' den Rollespilleren og (L)LR!

/Spyd



HAJEN

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

Layout: Mads Havshøj

Korrektur: Jannick Raunow

Tryk: Huset trykkeri Århus Oplag: 200

Forside Foto: Mads Havshøj

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

20-22/2 **Babylon Live**
www.babylonlive.dk

6-8/3 **Eidolon Hyttetur**
www.hyttetur.eidolon.dk

7/3 **LF GF**
www.eidolon.dk

6-8/3 **LR GF**
www.rollespil.dk

8-13/4 **Fastaval 09**
www.fastaval.dk

16-19/4 **Knudepunkt 09**
www.knutepunkt.laiv.org

7-10/5 **Krigslive V**
www.krigslive.dk

6-9/8 **Den fortabte Stad**
-ingen hjemmeside, endnu-

INDHOLD

Opråb	2
Leder	3
Hyggecon opstartsmøde	3
Praktisk Manipulation	4
<i>I Vargarnas Skugga IV: Spillror i Havet</i>	9
Så du vil køre Jeep?	11
Et skelet	13
Få fingeren ud!!!	14
Den fortabte Stad	18
L(L)R set udefra	20
Det Spydige Hjørne	21

