



Ny redaktør

Hareposten siger farvel til Mikkel på redakørstolen og overlader den i stedet til den allesteds nærværende Danni Rune, kendt fra tv. Hareposten byder ham velkommen på posten.

Læs Dannis leder på side 3

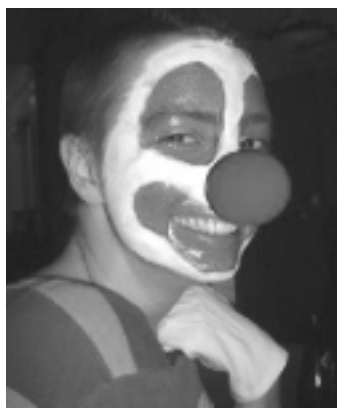
Pigerne giver igen

Efter Bjørn Thomassens opsang til pigerne i forrige nummer griber Maria Petersen nu debatpinden og giver en ordentlig tur igen på kvindernes vegne.

Se side 8



Tak for en fantastisk Dallercon



Jamen hvad var Dallercon for en fisk? Det forestiller vi os at mange tænker; i hvert fald alle dem, som ikke nåede at hitte ud af, hvad Dallercon var, før det var for sent.

Beretning

Af Solbrændte Sigrind

Dallercon var en våd sild i vandkamp i sommerheden. En hel weekend nød vi alle den varme sommer-sol, det enormt gode vejr og til tider nød vi også vand, kølende cola eller en kold øl.

Blomsterengen

Det til det indvortes blev indtaget i Blomsterengen, connens helt store succes. Blomsterengen lå centralt på den gamle gård. Den lå på samlingsstedet, Betonpladsen, sammen med køkkenet, bålet, kiosken og baren.

Den bestod af sofaer, lænestole, sofaborde og vel fortøjrede pavillontelte, og den var hele connen igen vel besat. Men det var hyggen omkring Blomsterengen, der skabte dens succes.

Krigen og verden

De eneste der kun en sjælden gang var at se i blomsterengen var det krigerske folk. Warhammer-fyrene indtog Stalden og udkæmpede rasende slag dér uden tanke for omgivelsernes noget rustikke, autentiske falddefærdige udseende. Heller ikke solens gang på himmelen rørte dem – da der først var installeret en lampe.

Mad!

Hvad der så rent faktisk kunne hive dem ud af stalden var ædegildet. Al mad blev indtaget i Blomsterengen i almindelig uorden. Menuen blev som følger: En fyldig, velsmagende brændenælde-/urtesuppe og en halv times slåen mave. Dernæst aftenens kulinariske højdepunkt: En kæmpestor, mør, saftig, og umådeligt velsmagende lammekølle. Der var nok til, at vi alle blev mætte – kun i kød! Argh, viking! Mit kompliment til kokken, Kat. Jeg har aldrig smagt lam, der smagte bedre.

Desværre hører også himmerigmundfulde op, og vi kastede os med fornyet energi ind i madlavningen – kogte kartofler, svampesovs kogt på lammesaften og endnu en lammekølle. Dette var ligesom det foregående dejligt, om end langt sværere at indtage, fordi der var knebet med plads i maven. Alt sammen blev skyllet ned med et godt glas mjød, hvil-

ket fandtes i rigelige mængder. Der kommer nok til at gå lang tid, før end jeg atter får så god mad på con.

Utraditionel

Den opmærksomme læser vil nok studse over fraværet af rollespil i min beretning. Fraværet skyldes, at vi ikke spillede et eneste scenarie på connen. Scenarierne var der, men Blomsterengen var for blød og solen for varm, og derfor var Loftet med spillokalerne det eneste, der stod tomt connen igennem.

Også på andre måder var connen utraditionel. Med en gennemsnitsalder på 20 år var fire ud af fem arrangører yngre end gennemsnittet, og fire ud af fem var piger –

blandt arrangørerne fandtes også connens yngste deltager!?

Slutteligt vil jeg sige tak for en fægteworkshop, notatafbrænding, og en herlig performance fra Marias side – lækker mavedans! Ja, vi lavede skam også noget ind imellem. Især søndag var alle deltagere gode til at tage fat til oprydningen (med undtagelse af Eskild (vi går ikke nærmere ind på hvorfor)). Det skal I have tak for. Det åbner muligheden for at der kan komme endnu en Dallercon – om lokalerne endnu står om et år.

Det var eventyret om det allerede forgangne Dallercon. Det var også en beretning fra det virkelige liv, om hvor godt det til tider er. Hav en god sommer.





Society41

EIDOLON ÅRHUS PRÆSENTERER ET LIVEROLLESPIL OM PRØVELSER, OM TILVÆRELSEN OG OM LYKKE. "SOCIETY 41" ARRANGERET AF ULF PORUP THOMASEN, BJØRN PORUP THOMASEN, DANNI RUNE, MARTIN MILTER OG THEO CHRISTENSEN I SAMARBEJDE MED "DANSK UNGDOMS FÆLLESRÅD" OG "MINISTERIET FOR NYTÆNKENDE FORTÆLLING"



www.society41.dk



En redaktørs tanker:

Et uddrag af mandag den 27. juni, fra kl. 12:04 - 12:40



Danni Rune har overtaget tronen som redaktør af nærværende blad. Det får vi lige et par tanker om, før slaget går endeligt løs med artikler, anmeldelser og reportager.

Leder

af Danni Rune

Sommeren er over os, og endnu en Hare skal ud til foreningens medlem-

mer. Det har den skullet så mange gange før, og det er der såmænd ikke noget nyt i. Det er livet bag facaden, som konstant skifter. Alle har sikkert på et eller andet tidspunkt haft noget med Posten at gøre. Om det er artikelskrivning eller om det er moralsk støtte til den frustrerede ansvarlige, som sidder med aben i al dens storhed og væld.

Tidene skifter, og endnu engang har man måtte sætte redaktørposten over styr og søge nye sjæle til at overtage denne kæphest. Personligt ved jeg ikke, hvad en kæphest er. Jeg antager, at det er et eller andet form for udueligt pækdyr, som skal have et drag prygl, helst med en kæp, før den gider lette sin store fede røv.

Man skal være efter dem. Sådan har visdommens ord altid lydt, når det handler om at samle artikler ind til det næste nummer. Og det er jo så sandt, som det er sagt. Ærgerligt er det dog, at folk skal opfordres til pennen og papiret. Man havde i en utopisk tanke kunnet forestille sig, at folk velvilligt afleverede artikler i en lind strøm, og at arbejdet sådan set bestod i at flette skidtet sammen og smide det på gaden. Men så

ville vi selvfølgelig bare sidde med en 200 siders Hare, som ingen gider læse, fordi den er fuld af halvdårlige og uovervejede artikler. Så hellere holde den nede på 12 - 20 sider. Så kan det godt være nogen synes, det er noget bras, der står skrevet i den, men så er den i det mindste hurtigt overstået. Jeg synes stadig det er flot at mange af de gamle stadig skriver løs, selv efter at dette blad har kørt i mangt et år.

Jeg kan da godt forstå, at nogen kan løbe sur i den her post. Det ville jeg sikkert selv, hvis det ikke allerede var at jeg havde bestemt mig for at stoppe, længe inden jeg var begyndt.

Jeg tror at redaktørposten er en lidt svævende én, som altid kommer snigende, når man mindst venter den. Alle er glade, så længe den er taget, men kommer den til at stå ledig, så er der røre i den lille andedam. Hvem skal sidde med aben, hvem skal være den udvalgte, som må brænde et par nattetimer med den og risikerer liv og lemmer ved at sende trusselsmails ud, for at skrabe nok artikler sammen til et halvt blad.

Heldigvis er det ikke en helt en-

som post. Stadig kan der trækkes på gamle kræfter for at få bladet layoutet, trykt og sendt ud. Jeg synes, at vi burde holde et minuts taktfast jubel, for de som til stadighed kravler til huggeblokken, når pligten kalder.

I dette nummer af Haren, giver vi jer et par anmeldelser og en stak tanker fra folks private sind. Der er lidt godnat-læsning og som sædvanlig et dejligt spyd til at slutte det hele af.

Hæng hverdagen på hattehylden og smæk fødderne op et øjeblik. Tag godt fat om din Hare og din kaffekop. Læn dig tilbage og tilbring en stund i fred, fordragelighed og snus lidt til skribenternes tanker.

God fornøjelse.

Danni Rune, den nye redaktør

Ingen bid i Opus' politiske visioner

Til efteråret blænder den københavnske livstilssforening Opus op for kæmpesatsningen System Danmarc. Scenariet lover fede kulisser, action og en politisk slagside. Men spørgsmålet er, hvor interessant og nyskabende, det egentlig er.

Synspunkt

Af Mikkel Bækgaard

Opus lover meget med efterårets kæmpescenarie System Danmarc.

Et par dage i efterårsferien omdanner de hele Toftegårds Plads i Valby til en stor containerby. Her bliver forstadens hverdag lavet om til en mørk fremtidsvision om Danmark i 2046. Spillerne er type 3 borgere, der alle er sat uden for velfærdssystemet, og som bare kan passe sig selv. De politiske ambitioner er tydelige: Man vil kritisere den sidende regering og vise, hvor heldige vi er, at vi har et velfærdssystem, der virker.

Forudsigeligt og uden bid

Der er som sådan intet i vejen med at lave politisk rollespil. Det er faktisk vældigt interessant, at man har noget på hjerte, og selvfølgelig kan rollespil handle om andet end orker, magi og lækkert middelalder-

grej. Problemet er bare, at jeg virkelig ikke tænder på den politiske og kunstneriske vision, som Opus lægger for dagen. For mig at se, synes jeg, at det er kedeligt, forudsigeligt og uden reelt bid.

Man kan ikke være uenig

Det er problem, at man ikke kan være uenige i Opus' vision, og det gør det kedeligt. Hvor er provokationen henne? Hvor er overraskelsen? Hvor er det, at vi skal blive klogere og selv tage stilling? Jeg kan ikke se det, og det holder mig fra at tilmelde mig scenariet. For mig ligner det lidt en kæmpe-blocbuster-satsning, der prøver at pakke sig seriøst ind – og som ikke kan leve op til det. På samme måde, som hollywood-filmen The Day after

Tomorrow eller Jurassic Park. Det er storladet underholdning, men det er dæleme ikke særlig gennemtænkt kunst.

Fakta

System Danmarc løber af stabelen 7-9/10. Læs mere på

www.systemdanmarc.dk

Blikfang sælger live-rollespils-kostumer, tilbehør og effekter



www.blikfang.com

Kort fokus på Society 41

Til efteråret løber Eidolons nye, store satsning af stabelen, og derfor præsenterer hovedkoordinatoren lige lidt om projektet her.

Livescenarie

Af Ulf Porup Thomasen

Eidolon har længe haft et tomrum efter de liverollespil, foreningen afholdte for med stor succes nogen tid siden. Vi har gjort os gode erfaringer inden for mange genrer, men måske især con-scenarier og fantasy. Nu er tiden kommet til noget andet – noget ambitiøst!

Afsløring!

Vi kan nu løfte sløret for, at Society 41 afholdes i et område nær Viborg. Lokationen passer perfekt til de forventning, vi har til scenariet rent scenografisk, og vil fungere som en fuld-



stændig ramme for scenariet. Der vil dog ikke komme billeder eller nærmere detaljerede beskrivelser af stedet, da en del af konceptet bygget på overraskelsesmomentet.

Meld dig til nu!

Allerede nu har Society 41 næsten 40 tilmeldte – omkring nok til en af

de to afviklinger. Dette betyder, at man skal sørge for at melde sig til hurtigst muligt, hvis man vil have en plads! Det er måske vigtigt at pointere, at man ikke skal betale, så snart man tilmelder sig – det sker først når tilmeldingsfristen er overskredet. Så der er ingen undskyldning for ikke at

smutte ind på siden og tilmelde sig. En stor del af Eidolons egne medlemmer har allerede tilmeldt sig, så smut ind på siden og se, hvem der præcist er tilmeldt!

Hjemmeside

www.society41.dk

Giver det virkelig genlyd, når du snakker?



Vanen tro har Bjørn også i dette nummer af Hareposten en opsang til den almene og kedelige spiller. Denne gang handler det om ikke at lulle sig i søvn og i stedet søge mulighederne i rollespillets forunderlige sjæl.

Synspunkt

Af Bjørn Porup Thomasen

År tilbage, da jeg startede som et ungt menneske på rollespilsholdet i Ringkøbing, kan jeg stadig huske en speciel del af den intro, mine mentorer på det tidspunkt fremlagde. Jeg gik på det tidspunkt i 8 klasse og forstod midlertidig ikke hele meningen bag udtalelsen, som lød:

”Rollespil er et redskab, som I kan bruge til at nå jeres drømme og ønsker. I vil komme til at opleve forskellige verdner, nogle helt uden grænser, hvor det er jer, der skaber verdenen for hver skridt, I tager. Imens der er andre, hvor I pludselig finder jer selv – ikke gående på jorden – men med store vinger svævende imellem skyerne højt oppe. I har muligheden for at opleve fantastiske eventyr, uhyggelige efterforskninger og frem for alt gennemgå en eventyrlig tid.”

Var imponeret

Jeg elskede rollespillene på Ungdomsskolen og var imponeret over alle de forskellige personer, man kunne være og de mange oplevelser, man kunne tage del i. Det var

som en verden, der åbnede sig, og man havde frit valg på alle hylder.

Tiden gik, og jeg faldt relativ hurtigt for en tanke gående ud på, at desto flere forskellige karakterer, scenarier, genrer og verdener, man har taget del i, desto bedre måtte ens horisont blive. Dertil jo flere rollespilspræsentationer, man har gennemlevet må nødvendigvis resultere i en bedre rollespiller.

Virkeligheden er en helt anden

I Danmark er der godt nok mange con'er og mange forskellige mennesker, der laver vidt forskellige scenarier, skulle man da tro. Men virkeligheden er faktisk en hel anden. På et tidspunkt ender alle rollespil med at ligne hinanden, der er ikke længere uforudsigelige elementer eller scener, man ikke allerede på et givent tidspunkt har spillet. Dette gør, at den erfarne rollespiller må foretage et valg og dette valg består af to muligheder. Enten bestemmer man sig for en speciel type rollespil, genre eller handlingsforløb, som man personligt holder af og godt kan lide. Den anden mulighed er, at man begynder at lave eksperimenterende og nyskabende rollespil, som bryder grænser og søger tilbage og genopfrisker de gamle følelser om noget, man aldrig har oplevet før.

De personer, som vælger en speciel niche indenfor rollespil, falder i et dybt hul og bliver glemsomme. Det er mennesker, som mødes en gang om ugen, sætter sig ned og forventer, at det rollespil, de skal til at spille, er lige efter deres hoved og indeholder de elementer, som de holder mest af. En typisk situation er rollespilleren, der har spillet rollespil i 14 år hvoraf de sidste 10 har været siddende i vedkommendes forældres kælder og spillet Dungeons & Dragons.

Samme situationer igen og igen

Nu er der intet galt med D&D. Det er ikke en dårlig sammenligning jeg er ude efter mht. system – det er personen som sådan, der gennemgår de samme situationer igen og igen og aldrig kommer videre. I Eidolon er der masser af sådanne spillere. De gamle spillere, der kommer frem fra deres huler engang om året for at deltage i Hyggecon og derefter el-

lers vender tilbage til deres personlige nicher rundt om i de forskellige hjem. Dette er spillere som har ry for erfaring indenfor rollespil, for de er jo de ældre og kloge, men sjovt nok siger jeg præcis det modsatte.

Gamle mænd, der ikke længere kan huske essensen af rollespil, det er hvad de er.

De har en speciel måde, hvorpå de spiller, og denne kan de ikke vige fra, og det gider de heller ikke. De er kommet for at hygge, drikke og tilføjer absolut ingenting til noget som helst. Til hver en tid vil jeg vælge en person der er frisk oveni og ikke har støv på skulderne.

Banebrydende scenarier

Vælger man den anden vej: At holde fanen højt og lave banebrydende scenarier og lives, som fører rollespil til andre dimensioner, så vær altid velkommen på min side. Essensen, der bærer rollespillet, er jo netop at opfylde ens drømme og ikke gennemleve den samme drøm gang på gang. Men at flyde igennem et rum med ubegrænsede muligheder, som til hver en tid kan høstes og bruges til at lære fra og opfylde ens mentale behov for en galaktisk rejse, hvorhen den end måtte føre.

Hvem er morderen?

Forleden dag sad jeg og så en film i fjernsynet, og med det sammen kunne jeg gætte handlingsforløbet og 'hvem der var morderen', hvis man kan sige det sådan. Lige meget hvilke kanaler jeg skiftede til var filmene de samme og på et plan blev alle filmene, om det måtte være action eller romantiske handlinger, de samme. Alting blev en symbiotisk masse af det rene vrøvl og gentagelser efter gentagelser. Er sammenligningen opfattet?

Konklusioner og excellence

Konklusionen må værre at størstedelen af deltagere til con'er er hygge-spillere og et ganske fåtal er personer, der stadigvæk kan fremprovokere fantastiske rollespilspræsentationer i stedet for standardscenariet bestående af 1 skurk, 5 helte og en masse ild, sværd og drager.

Så hvorfor trættes med at lave disse

nye scenarier? Bruge mange timer med forberedelser? Og dertil ved afholdelsen at blive skuffet af den generelle spiller?

Jeg ved i hvert fald at jeg vil blive ved med at lave mine ekstrem-scenarier der presser folk til anerkendelsen af, at de har spildt de sidste år med et papsværd i hånden.

Jeg vil have folk til at søge grænser og ikke gemme sig i dunkle rum med terningerne klar ved hånden.

Du har muligheden for absolutte enestående muligheder, og hvor finder jeg dig?

Så tag dig selv i nakken og opsøg de instanser, der stadigvæk eksisterer, og som kan give dig en oplevelse uden lige. Det fortjener alle squ da.



York by Night: Fremragende Vampire i klassiske klæder

Hareposten bringer her en let forsinket anmeldelse af scenariet York by Night, der blev afholdt sidste efterår. Der kommer snart en toer, og om ikke andet kan Ulf's fine ord bruges til at lokke folk til den spændende efterfølger.



Anmeldelse

Af Ulf Porup Thomasen

Ved et rent tilfælde var vi nogle få venner, der stødte på dette sønderjyske liverollespil, der blev afholdt af Jolunga Hustlers i efterårsferien – umiddelbart før Hyggecon. Der havde ikke rigtigt været nogen form for reklame eller omtale, så det hele virkede en smule eksklusivt. Genren var old-school World of Darkness, så vi fik straks blod på tanden og måtte af sted sydpå. Efter en meget kort dialog med arrangørerne angående roller, fik jeg indtrykket, at de ikke havde regnet med, at folk kom helt fra Århus og Ringkøbing, men der var åbenhed for forslag, og



de gav ret frie tøjler.

Uden egentlige forventninger kørte vi sydpå, spændt på hvilket scenarie, der lå og ventede. Det før-

ste, der slog mig, da vi ankom, var det tydelige venskab mellem de fleste andre spillere. Dette skabte en meget løs og faktisk ret afslappet stemning, inden vi skulle i gang.

Korte fakta

York by Night var et scenarie bygget op om Camarillaens tilstedeværelse i den engelske by York. Generelt set var scenariet opdelt i flere fraktioner – 1) gennem fem loger, der definerede den enkeltes sociale stand, 2) gennem klanerne og 3) gennem de alliancer, der blev dannet under scenariet. Spilstart var fredag og spilstop var søndag aften. Hele herligheden kostede kun 150 kr. med alt inklusiv, så det kan man ikke klage over.

De store temaer

Fra den første dialog med arrangørerne lå det ret klart, at intriger og indbyrdes stridigheder lå priorite-

ret højt til dette scenarie. Det handlede om at have talemagerne i orden for at komme frem. Alle havde noget på alle. Hele karaktergalleriet var forsigtigt flettet ind i hinanden, og arrangørerne skabte derved et noget sofistikeret netværk af tjenester, konflikter og hemmelige skandaler. Det betød også, at jeg på intet tidspunkt i løbet af spillets tre dage kedede mig.

Ligeledes kom hele den sociale struktur i York til at betyde meget. Hele samfundet var opdelt i fem loger, der repræsenterede høj som lav. Udover disse var hele maskeradens klassiske spektre til stede med prins, primogen, sherif, harpy'er, keeper og mange flere. Umiddelbart troede jeg, at jeg hurtigt vil blive træt af arketyperne, men det lykkedes på en måde arrangørerne at gøre arketyperne klassiske, for på den måde at samle spillet til en højere enhed.



En smule historie fra vestfronten

Hvad scenariet ikke var

Til min skuffelse opfordrede scenariet ikke til indadvendt rollespil. Man havde simpelthen ikke tid til at fordybe sig og på grund af nogle dårligt planlagte døgnrytmer (kun plads til 4 timers søvn), kørte en del af det mere dybe spil af sporet. Så snart man dog havde affundet sig med dette, kunne man nyde det større billede!

Der var heller ikke gjort plads til nyskabelser af den helt store kaliber – ingen vilde effekter eller de helt store events. Jeg savnede det dog ikke. York by Night var bare ikke gearret til det, og arrangørernes prioritering var fair.

Imponerende

Det lykkedes Jolunga Hustlers til fulde at skabe en fantastisk stemning med de begrænsede midler, scenariet rådede over. Jeg oplevede mange utroligt gode og spændende scener, og da bilen med os eidolon'ere kørte nordpå igen, var vi alle store i hovederne! En overraskende god oplevelse!

Alt i alt vil jeg give York by Night 5 ud af 6 eddier, dog med en pil ned. Min utroligt store oplevelse og min store forventninger til det kommende York by Night 2 taget i betragtning, ville en karakter under 5 ikke være rimelig. Pilen ned kommer sig af, at scenariet mangler noget mere overvejelse, så man får alle facetter med.

Men fremragende godt!

Bjørn giver her en lille update på, hvordan verden ser ud ude i det mørke Vestjylland. Om hvordan tingene går i stå og starter op igen. Om Fugl Fønix og genkomstens tid.

Vestjylland

Af Bjørn Porup Thomasen

I Vestjylland har der altid eksisteret et specielt rollespils-sammenhold omkring de forskellige live-arrangementer, der på det givne tidspunkt har ligget for dagen. Folk fra Herning, Ringkøbing og Holstebro har altid været trofaste til at møde op til hinandens foreningsarrangementer og har herved skabt et godt udgangspunkt og fundament for rollespilsudviklingen i Vestjylland.

I lang tid trivedes rollespillet i Jylland, og folk strømmede til fra nord og syd, og til tider havde man følelsen af, at en ny æra virkelig var påbegyndt – at tiden fremover ville bringe et endnu større fremmøde af deltagere, og at det første større skridt indenfor live rollespil var taget.

Dog ikke helt uden ironi

Skæbnen er dog ikke helt uden ironi, for som et andet, et ganske almindeligt scenarium har visse 'tvist', således fik livehistorien i Jylland også visse skår i det ellers så perfekte billede.

Folkene fra de forskellige egne mødte ikke op længere, og det var som om, tiden for en stund stod stille. Alting var som glemt. Man kunne gå en tur i den skov, som havde været opholdsstedet for så mange gode oplevelser, men nu var der intet tilbage, og skoven lå øde.

Til trods for visse specielle omstændigheder trak Holstebro sig tilbage fra miljøet, og alt fremtidig samarbejde blev bremset. Herning og Ringkøbing trak sig tilbage fra planlægningen og tænkte over, hvordan i alverden situationen fra at have været næsten live paradys kunne ende så brat.

Tiden heler alle ...

Dog, som den vise mand altid har sagt: "Tiden heler alle..." og så igen... det skulle vise sig, at det kom til at tage hele 5 år at stable genforeningen på benene igen. Mørkeskoven blev den endelige afgørende faktor, som skulle vække gamle minder frem, og skufferne med de gamle 'næsten' glemte papirer blev fundet frem igen.

Nu var det således, at Holstebro siden årene tilbage nærmest havde været et lukket land. Nu vil jeg ikke lave sammenligninger med en mur eller noget, men blot påpege at byen som sådan var temmelig lukket for enhver Eidolon-instans. En decideret dagsorden har der aldrig foreligget, men en generel, underliggende utilfredshed med Eidolon har der altid været. Dette resulterede fra tid til anden i voldsomme og verbale uenigheder.

Den rigtige vej igen

Til trods for disse tidligere uoverensstemmelser, ser det ud til at alting nu er på den rigtige vej igen. I Holstebro er der for nylig blevet dannet en liveforening, Fenris, bestående af nye og engagerede personer, der vil fremme rollespil i Jylland såvel som i hele landet. For nylig har Fenris og Eidolon Ringkøbing indgået et samarbejde om et kommende live, som muligvis afholdes i år.

Folkene fra New Hope, Herning, har været lidt i gang med at spidse pennene, og der skulle være lovende nyt fra denne instans snarest. Så alt i alt efter en periode med afslapning, ser det ud til, at folkene er begyndt at vende ansigterne lidt mod vest igen for endnu engang at være en del af et nyt spændende kapitel af Dansk Rollespil.

DER KOMMER NOK TIL AT SÅ RIGTIG LANG TID, FØR JEG OPLEVER SAMME INTIMITET OG STEMNING, SOM DER VAR DEN AFTEN PÅ SUNSHINE.
RENE TOFT, RPSTØREM

LIVE-PUBLIKUMSPRISEN, FASTAVAL 2003

DANMARKS RUNDV. ROLLESPILLEN

KOMMER SNART TIL KØBENHAVN. GLÆD DIG!

FYRAFTEN

ET LIVESCENARIE AF EIDOLONS LIVE SEKTOR
WWW.FYRAFTEN.EIDOLON.DK

Piger: Hvorfor ikke?

Piger og drenge, drenge og rollespil, rollespil og piger. Det kan blive et frygteligt rod-sammen af personer, følelser og fortællinger. Men hvorfor opstår det? Maria giver her sin analyse af den store sammenhæng.

Kommentar

af Maria Petersen

Hvis nu jeg var en dreng, så var jeg på hjemmebane i rollespilmiljøet, fordi det er domineret af drenge, og jeg ville være nødt til at være fremme i skoene for at være med.

Hvis nu jeg var en pige, ville jeg være en fremmed, og derfor få den opmærksomhed, der falder på en fremmed. Og et eller andet sted i miljøet ville jeg sikkert finde nogle venner (beundrere). Jeg argumenterer her ud fra ideen om udbud og efterspørgsel. Bare ærgerligt for knægtene, at jeg (som lille pige) ikke ville tro på deres skumle intentioner, fordi jeg ikke kom for at score – hvis det var formålet, var jeg da gået på diskotekets kødmarked.

Piger og nørder

Rollespillere er pr. definition nørder, og nørder er grimme. Så har jeg allerede to gode grunde til ikke at ønske at score, da jeg som pige ikke er interesseret i at blive forbundet med nordmiljøet.

Men, men, men! Hvor kom den med, at jeg som pige ikke ønsker at være nørd fra? Blev den udledt af, at nørder er nogle, som har en hobby at gå op i. Noget de brænder for. Noget at fordybe sig i, og som derfor ikke er smarte nok. Ikke har føling med moden. Ikke ved hvordan "overfladelivet" er? Er det fordi at alle piger er for overfladiske til at indse, at det er fedt at stå inde for det, man kan lide? Fat chance!

Hvorfor kom hun ind?

Er det i virkeligheden sådan, at de små piger alle er opmærksomhedshungrende tøser? Hvilken hæmningsløs mystisk tiltrækningskraft besidder disse rollespillere, siden alle piger tilsyneladende går ind i rollespilmiljøet i håbet om at blive genstand for deres opmærksomhed? Er nørderne i virkeligheden alle teenagepigens hemmelige drømmefyre, når de med sværd og lanse drager ud for at frelse den uskyldige mø fra de grumme orker og til-lige redde landet fra total ødelæggelse? Eller er det bare en mystisk tiltrækning af små blege drenge, der lukker sig inde i mørke eller lumre klasselokaler for at udleve mærkelige fantasier?

Hrm, nu kan vi vist ikke køre tankespindet længere ud. Det er vist nemmere at sige, at også pigerne er blevet tiltrukket af idéen om at bygge en anden verden op. Leve sig ind i et andet liv og skabe en fortælling – eller en legende.

Så har vi vist fået på plads, at det er rollespillet, pigerne kommer for. Det kan være skuespillet i det. Det kan være fantasien. Den fælles drøm. Det kan være det sociale fællesskab med en masse mennesker, der har netop denne interesse tilfælles. Eller det kan være opbygningen af en person. Der er mange muligheder, men i hvert fald rollespil i en eller anden afskygning.

Stille piger

Når det er sagt, må jeg indrømme at jeg kan nikke genkendende til de, som siger, at piger sidder tilbage-trukket og lurur på, hvad de andre laver – uden at give deres besyv med i scenariet. Det har jo nok sin begrundelse i, at frøkenen ikke er på hjemmebane, og derfor ikke tryk-ved at give los. Og når tiden alligevel bliver fyldt ud af alle de højtråbende drenge, kunne det jo være en undskyldning for ikke selv at sige noget.

Men piger har ikke patent på at udfylde disse passive (NPCagtige)-roller, og fælles for både drenge og



piger er, at hvis de ikke på et tidspunkt "bryder igennem" og markerer sig i spillet, så bliver det kedeligt, og de falder fra. De holder op med at spille, siger jeg!

Hvad ville der ske, hvis rollespilsverdenen var domineret af kvinder?

Når små, stille piger befinder sig i et miljø af lige-kønnede, så er de på hjemmebane. De risikerer ikke at dumme sig over for knægtene, hvorfor de folder sig ud. Tit og ofte bliver de både snakkesalige og særdeles fjollede - tenderende højtråbende og meget sexistiske.

Nogle af de sjoveste scenarier og bedste spiloplevelser, både bord og live, har derfor været med min rollespilsgruppe – der er kun piger

i. Det må siges, at kønsfordelingen præger en rollespilsgruppe på den måde, at så længe pigerne og drengene ikke ved, hvor de har hinanden bliver spillet ikke optimalt.

Fortsat god diskussion.

Fakta

I sidste nummer af Hareposten gav Bjørn Thomasen pigerne en opsang. Nu er det pigernes tur til at gribe til genmæle, og det har Maria så gjort.

STAR WARS III:

Revenge of George Lucas

Ubestridt nok den mest ventede nordfilm i hele verden. Hvad finder han nu på? Hvordan kæder han de to historier sammen og lykkes det at få Jar Jar Binks knust? Spørgsmålene var mange, og alverdens nørder valfartede til biografene for at få svarene. Danni Rune er en af dem, og han giver her sin mening om afslutningen på et fænomen.

Anmeldelse

Af Danni Rune

En saga afsluttes

I næsten 6 år har de fleste ventet med længsel på færdiggørelsen af de lovede Star Wars-film, som skulle fortælle den fantastiske historie om Anakin Skywalker, Kejseren og hans mægtige Imperium. Og det startede lovende. Talrige var tilskuerne da Star Wars I, den u(sand)synlige fjende (for det var der da ingen der havde regnet med), rullede over det store lærred. Med spænding følger vi Jedi ridderen Qui-gon Jin og hans lærling Obi-wan Kenobi. Jaaah, genkendelsens øjeblik. Her er der en, vi kender, fra de gamle film. Kejseren, aka. den usandsynlige fjende, kommer også hurtigt med i plottet og så kører bussen.

Men så kommer nørdernes skræk. En langøret mutant-kanin, som trods at være en konstant skovl og motorikspasser, er rimelig hård til at lave saltomotaler. Og som toppen af kransekagen: på den tørreste planet i galaksen, også kaldet Rummets Røv, finder man universets mest snottede unge, hvis mor har haft kønslig omgang med selve kraften. Yamyam.

Resten af filmen jodler af sted, og det er da kun pga. lovning om bod og bedring, at vi lokkes ind for at se den famøse fortsættelse: Star Wars

II, Klonerne kommer (og tæver jer alle sammen).

SW II, syntes mange var noget romantisk pladder. Filmen beskriver den unge Anakins kamp mod hans følelser, hans forpligtelse overfor jedi-ordnen og hans indædte dårlige skuespiltalenter. Alt i alt giver det et indtryk af en knægt, der er forelsket i en saftig senator. Han er rimelig utilfreds med hans plads i samfundet, og så er han hidsig. Hans største præstation må være, da han forklarer Padmé, hvordan han slagtede alt og alle på den der campingplads. Det gjorde han til gengæld rigtig godt.

Og så kommer den sidste film. I et hav af effekter, vold, følelser og basstemmer trækkes vi igennem den sidste installation i den første halvdel af sagaen. Plothullerne skal kædes sammen. Jar Jar Binks skal nedtones, og Anakin skal falde til den mørke side. Og sikken et plask det gav. *Mærk det*, galakse.

Yoda's rum-æg

The comical relief, er et udtryk som er almen kendt. Vi ser dem være lakajer for heltene i diverse film og ikke mindst er de også med i Star Wars. Helt bevis har Lucas valgt at placere Jar Jar Binks i den første film. ligeledes er også C-3PO og R2 D2 med samt en snottet unge og lystig gøglermusik. Dertil kommer en inkompetent droid-hær og deres

herskere, som taler med sjove stemmer. Alt dette gjorde stort set hele filmen til et comical relief.

Det var noget bedre i II'eren. Selvom C-3PO gik lige lovlig i selvsving i den sidste kampscene. Og III'eren havde man stort set beskåret for sjove lakajer. Til gengæld har man genindført de dumme ting fra den første film. Droidhæren er tilbage og de er dummere end nogensinde. Obi-wan rider rundt på en mærkelig øf-øgle, og så er der Yoda's rum-æg. Hvad fanden er det for noget hejs? Når klonerne vender sig på kejserens ordre og går på jedi jagt, så vælger Yoda, mægtigst af alle, at kravle op på ryggen af et .gulvtæppe som senere skal vise sig at være hans gode ven Chewbacca. Sammen snøvler de så ud i skoven og putter Yoda ind i et rum-æg som skrider under brægen fra aberne.

Og er jeg den eneste, der i den store konfrontation i senathallen, kan se en sammenligning mellem Kejseren og onkel Fester?

The return of James Earl Jones.

Star Wars III, levede fuldt op til anmelderens forventning. Men når man er nørd så skal der også kun et par lyssværddueller og noget laser til. Store Star Destroyer-lignende rumskibe og den totalitære udslettelse af Jedi ordnen, er kun en bonus. Hvis man er til en følelsesmæssigt stærk historie og et

manipulerende galaktisk plot, så er denne film et kig værd. Skuespillet er bestemt ikke altid i top. Men altså, hvornår har skuespillet i Star Wars været det hele værd? Præcis!

Onde tunger påstår også, at replikkerne er som taget ud af familien Pedersens skovtur søndag den 2. juni i regnvej. Og det kan de da måske have ret i. Men igen er det stemningen, man skal se denne film for.

En skam er dog at Darth Vader kun optræder i den form, vi kender ham, i en meget begrænset scene. Det ville være fedt hvis, den mørke hævner fes rundt og slagtede folk i halvdelen af filmen. Men det gør han jo rigeligt af i de første film, så det er måske godt nok at de ikke overdriver den del.

Men stopper det så her?

Hvis vi kender George ret, og det gør vi efterhånden rimelig godt, så er det ikke nok med de første tre film. Næh rygterne vil vide at en hel Yoda-film måske kommer på tegnebrættet. Og så er der også tale om en tv-serie, som kommer til at foregå i tidsrummet mellem episode III Og VI. Hvordan det bliver eller om det bliver til noget det må tiden jo vise. Indtil da, så smut i biffen og hvis du allerede har været der, så gør det lige igen.



Sprogbrug i middelalderen: Så tal dog ordentlig, din hund!

I forbindelse med sommerens store oplevelse, Khypris IV, udarbejder Tore Plougheld denne guide til, hvordan man talte i middelalderen. Mange andre end scenariets deltagere kan selvfølgelig bruge disse tanker til noget, så vi bringer artiklen her i Hareposten til alles glæde.

Sprogguide

Af Tore Plougheld

Først og fremmest er det vigtigt at forstå, at det talte sprog i middelalderen på mange måder var en meget mere betydningsfuld kommunikationsform end i vore dage. I en tid, før der fandtes TV, Internet og SMS-beskeder, var det talte ord den måde, man interagerede med sin omverden på. Skriftsproget fandtes naturligvis også, men da de færreste kunne læse og skrive, var de nedskrevne teksters betydning for den almindelige befolknings hverdag begrænset.

Derfor sagde den måde, man talte på, så vel som det man rent faktisk sagde, næsten alt om, hvem man var, hvor man kom fra og hvilken samfundsklasse, man tilhørte. Og der blev lagt mærke til det.

En persons samfundsklasse var atfagørende for, hvordan man skulle



belægge sine ord, hvis man ville være sikker på at beholde sit hoved eller sin tunge – i hvert fald når man stod over for nogen, der var af højere stand end en selv.

Generelt talte man sjældent uopfordret til de af højere stand, end en selv. Og jo større klasseskellet var, des mindre var chancen for, at man talte med en anden person, uanset hvor god grund, man måtte have til det. En tigger tiltalte ikke bare den første og bedste adelsmand midt på gaden, med mindre han ville risikere et spark, et hug eller i bedste fald en snerren som svar.

Når vi spiller rollespil er denne skarpe adskillelse naturligvis ikke hverken praktisk eller realistisk at forestille sig; og sikkert ikke engang ønskværdigt, eftersom det ville betyde at den ene halvdel af scenariets spillere ikke havde mulighed for at snakke med den anden direkte. Men hav alligevel ovenstående i baghovedet, når du spiller og tænk på den tidsperiode og den samfundsmodel scenariet, peger tilbage på; middelalderens feudalsamfund.

Generelle misforståelser om tiltaleformer i middelalderen

”DE” og ”DERES” er IKKE tidsmæssigt korrekte tiltaleformer. De kom først til flere hundrede år senere. Den korrekte tiltaleform er nærmere ”I” og ”JERES”, hvis man taler med personer af samme stand som en selv eller højere stand. Et eksempel: ”For I er jo i sandhed en ædel herre”. Omtales en person i tredjeperson bruges ”Han” og ”Hun”, ganske som i dag, når man omtaler folk, der ikke er til stede.

”VÆR HILSET” er mig bekendt en hilseform fra vikingetiden. Den er hverken særlig kristen eller særlig historisk korrekt, indenfor det

scenarier vi spiller, med mindre man da kommer fra Norsca. Brug hellere ”Sigmars fred” eller ”Hilset være Shallya” eller lignende. ”DU” er en meget simpel (primitiv i negativ forstand) talemåde, som indikerer, at man enten taler med sine allernærmeste familiemedlemmer under uformelle former eller uden respekt for, hvem man end står overfor. ”DU” kan dog også bruges, hvis du under uformelle former taler med ligemænd (folk fra din egen stand), som du kender, og om hvem du ved, at det ikke bliver opfattet som en fornærmelse. Igen, det er urealistisk at ingen i et scenarie siger ”du” til hinanden, men hav det liggende i baghovedet alligevel – især når du ikke taler med din nærmeste familie og dine bedste venner.

Tiltaleformer efter stand

Højeste stand – Det være sig adelen eller præsterne – tiltaler man som sagt med ”I” og ”JERES”. Eksempelvis: ”I, min nådige og milde frue, er lige så mild og vis, som der løber vand i bækken ved forårstide”. Din egen stand: Hvis du vil tiltale en håndværker og laugsbroder, er det ofte det mest respektfulde at gøre dette med vedkommendes titel:



”Nå, mester ølbrygger, er Jert øl friskt i dag?”

”Min gode bagerfrue, Jert brød er mig ganske tørt i dag?”

Bemærk at ”I” og ”JERES” / JERT stadig bruges tillige med personernes hverv, for at signalisere, hvilken samfundsklasse, der bliver talt fra og til. Det kan også gøres mere uformelt, men på en fyldt markedsplads eller andre steder med mange fremmede mennesker til stede, var det vigtigt at holde på formerne, også selvom man kendte hinanden udmærket. Det viste, at man tilhørte en trods alt privilegeret samfundsklasse, og var med til at lægge afstand til dem, der stod under en selv i den sociale rangorden. Laveste stand: Skal du endelig tiltale personer af væsentlig lavere stand end du selv, var det mest almindelige i middelalderen at omtale andre personer direkte i 3.person: ”Kan HAN være så villig at vise mig vej til det nærmeste herberg?”

”Kan HUN forføje sig fra min bod med samt sin horeunge, før jeg lader byvagten tilkalde!”

Bemærk, at tonen generelt var nedladende, hvilket var helt bevidst. Om de fattige og nederste i samfundet havde man sjældent noget godt at sige, og dette kunne man så udmærket vise gennem den måde, man talte til dem på. Kun meget, meget sjældent fandtes grunde til at tale med dem.

Kvinder: Generelt fulgte reglerne for at tiltale kvinder ovenstående retningslinier. Det var dog også normalt (og som regel det høfligste) at tiltale en kvinde efter hendes ægtestand: Jomfru/ frøken, eller madam hvis hun var gift. ”FRUE” brugtes kun om adelige eller gejstlige.

Mere uformelle tiltaleformer, især til ældre kvinder kunne være mor, moder eller klassikeren: ”Min gode kone”.

For eksempel: ”Plager gigten Jer i dag, mor Karen?” eller: ”Kan I vise mig vej til nærmeste herberg, min gode kone?”

Husk at 3.person-formen også gjaldt kvinder, man enten havde set sig sur på, eller kvinder, der stod under ens egen stand: ”Kan HUN

humme sig, modbydelige tøs!”.

Slang

Slang er en uvane. Er let at fyre af, men kan ikke bruges i den form for live, vi spiller. Ord som ”stodder”, ”båtnakke” eller ”spade” giver ingen mening i Warhammer verdenen, og sætninger som: ”Det var helt vildt cool at vold-tæske de forpulede deamons, skal vi daffe og chille den?” kan de fleste forhåbentlig se, er lettere problematisk.

Det samme gælder ugennemtænkte brug af fremmedord og udenlandske ord. Ganske vidst simulerer vi, at alle sprog (dansk, tysk, engelsk, fransk, italiensk, norsk, spansk, russisk osv) gælder for ét sprog, men lad alligevel være med at blande sprogene sammen, med mindre, der er en helt klar mening med det. De fleste af os gør det dagligt uden at tænke over det, fordi det i vore dage er forholdsvis almindeligt. Men gør dig selv den tjeneste at tænke over det, FØR du tager til scenariet. Så er det meget lettere at undgå UNDER scenariet, selvom vi selvfølgelig alle sammen laver smuttere fra tid til anden.

Rollespilssprog og engelsk

Vær særlig opmærksom, når det kommer til ord, som du måske er vant til at bruge på engelsk fra almindeligt rollespil. Hvis din rolle (og ikke din character) taler dansk under scenariet, så kald tingene ved deres rette navn på dansk, så vidt du kan. Dit slagsværd er ikke et greatsword, en bueskytte/skovløber er ikke en ranger; og alt det, der (måske) lever ude i de store skove, taler man slet ikke om, da man i så fald risikerer at påkalde det onde selv.

Orcs bliver til orker, scavens til rottemænd, daemons til dæmoner, og en ond troldmand er stadig en troldmand/troldkvinde eller eventuelt en heksemester/heks og ikke en sorcerer, wizard, mage eller lignende.

Fornærmelser

Intet er sjovere end fornærmelser. Intet starter lettere komiske konflikter og blodige borgerkrige end menneskets forbløffende evne til at nedværdige hinanden verbalt. Dette kan være et stærkt våben i rollespil, men bør stadig bruges med tanke på den verden, du spiller i.

Fornærmelser var noget, der gik oppefra og ned i hierarkiet: En bonde begyndte ikke at overfuse en ridder, med mindre han var klar til at blive et hoved kortere. Eller hvis man havde et horn i siden på folk af samme stand som en selv, gik det også fint an at slynge fornærmelser ud – vedkommende kunne selvfølgelig bare tage til genmæle, og så var skaden som regel begrænset, mens underholdningsværdien var reddet for de omkringstående.

Sætninger som: ”Hey, bøsserøv!” skærer grumt i ørerne, hvis man i stedet lige så godt kunne råbe: ”Kujon, I er ikke bedre værd end en muggen roe – og Jeres fjæs har samme farve!”. Voilá: På en gang sjovere, helt sikkert mere farverigt, og langt mere i middelalderens ånd.

En anden udbredt metode til fornærmelse var at sammenligne folk med dyr på den ene eller den anden måde: ”I skryder jo som et mølædt æsel, og jeres løgne er intet

Fortsættes næste side ...



... Fortsat fra forrige side

bedre værd", eller "Med de krølhårrede unger hun har avlet, må hun mindst have høret med den halve færestald".

I det hele taget gik der let sport i at sammenligne folk med dyr – hvis man kunne forsvare det, og hvis man havde en grund til det. Ord som "Gamle gedebuk", "Oppustede hanekylling" og "forskræmte harekilling!" kunne nemt og hurtigt anvendes som skyts i en ophedet debat, og sagtens afleveres med så tilpas meget foragt i stemmen, at ingen var i tvivl om ordenes magt.

Generelt om sprog og udtale

Lad være med at smage for meget på dine egne ord – så kommer de til at lyde som replikker i en skolekomedie. Brug hellere korte sætninger, du er i stand til at håndtere, end lange, indviklede replikker, du måske ikke helt kan overskue når du påbegynder dem – for så risikerer du at standse op midt i det hele, og din sætning falder til jorden igen. At tale, som man gjorde i middelalderen kræver, at man tænker, som de gjorde dengang. Det gør de færreste af os, og derfor kræver et forholdsvist let og ubesværet sprog som regel masser af træning. Man skal lære kravle, før man kan gå, og dette gælder også det talte sprog – især når meget af dette sprog ligger så fjernt fra vores hverdag, som det gør. Dit sprog skal ikke være hverken primitivt babysprog, vikingesprog, Shakespeare/Ludvig Holberg-sprog eller HC-Andersen-dansk. Ingen af disse passer til den tidsperiode, vi spiller i. Middelalderens tid havde sin helt egen klang i ord og toner, og det er vanskeligt at beskrive nøjagtigt hvordan det skal lyde – det skal opleves og afprøves.

Der findes til syvende og sidst ikke ret meget inden for det talte sprog, der er enten "helt rigtig" eller "helt forkert". Men hav ovenstående retningslinier i bagehovedet, og tænk over dem, når du pakker dit grej og tager af sted til dit scenarie – så er det mit håb, at du får et sjovere rollespil og samtidig er med til at give dine medspillere en bedre oplevelse, end de ellers ville have fået.

Hyggecon 2005: Polkapølser og lederhosen



Hyggemester Danni Rune ifører sig i år lederhosen og alpehue, og han garanterer den bedste kongres til dato. Inden da fortæller han her lidt om, hvad vi kan forvente af årets con – og inklusiv den usandsynlige, og indtil nu meget hemmelige, historie om kongressens oprindelse.

Hyggecon

af Danni Rune.

Hvem skulle have troet det?

Troet hvad, spørger du så. Hvortil svaret er. "Bland dig udenom".

Sådan er det normalt, når man er på con – altså alle andre steder end Hyggecon. Det er ingen kritik af de andre con'ner, det er bare et faktum og på ingen måde ondt ment. Men når man overvejer at kalde sin con for Voldscon eller Con-sumeret; hvad forventer man så at få, ud over en kongres hvor folk tæsker hinanden, eller hvor alting bliver ædt.

Fastaval minder for meget om Festival, og så har vi balladen der. Hyggecon er den eneste, hvor afslappethed og velvære ligger i selve navnet. Man kan ikke misforstå Hyggecon på nogen måde. Prøv f.eks. at gå ud i din have eller på din altan. Råb så af din lungers fulde kraft "Hyggecon"! Forvræng din stemme og skær ansigt samtidig. Det lyder slet ikke vildt eller farligt, men derimod som en entusiastisk person, der gerne vil på Hyggecon.

Prøv så at gøre det samme med "Voldscon"! Så vil du pludselig opdage, at dine naboer ikke kan lide dig, og det opbygger slet ingen positiv stemning. Derfor er Hygge et meget bedre ord en Vold, og det er derfor, du skal tage med til Hyggecon i stedet for Voldscon, som i øvrigt ikke findes, da det bare er noget vi har fundet på.

"Nøjh, for en pølsesteger!"

Sådan skal det helst lyde, når pøbelen vælter ind på årets Hyggecon og ser hvor modige og anderledes, vi er. Vi vil nemlig afskaffe toast og indfører pølser og rigtige ølglasser, når vi fyrer tyroler-raketten af i efterårsferien.

Hyggecon, Polkapølser og Lederhosen, er et koncept ledt ud fra den gode og hyggelige stemning, vi havde sidste år. Her var temaet *Vive La Résistance*, og med en god blanding af Fransk og Tysk, var hyggen jo lagt. I år smider vi det franske skidt ud og koncentrerer os i stedet om den gode tyske alpestemning, hvor smilene er lige så brede som vomene, og hvor øllet og pølserne koges i samme omgang. Her er ingen sure, og hvis de bliver det, så kommer de uden for døren, til de er gode igen.

Skal du lige have en sludder for en sladder?

Hyggecon er jo en gammel traditio-

Vidste du?

At på Hyggecon kommer der røvmange mennesker, og at de fleste af dem er til at holde ud at høre på?

Vidste du?

At Hyggecon er verdens bedste con?

nel con med rødder tilbage til den Vestjyske roemafia, som hærgede omkring Skjern i slutningen af 1920'erne. Dejlige var tiderne, bortset fra dem, som stadig led under følgerne af 1. verdenskrig, og så de stakler, der levede under roe-forbuddet i det mørke Jylland.

En lov blev gennemført under den daværende regering: At roer var noget værre skrammel, og folk blev mærkelige af at spise dem. Dette skyldes ikke mindst, at regeringen tidligere på året havde fået deres naller i en ordentlig røvfuld petroleum, som ingen ville kendes ved. Derfor organiserede kortvarig reservestatsminister Olaf Skammel, at petroleumen blev hældt ud over en række marker i og omkring Vestjylland.

Således slog roehøsten fejl, og der var kun pga. snedigheden hos kordegn Folmer Klausen i Høwlsbjerg kirke, at der igen kom roer på jydens bord. Han fremskaffede en vogn hos sin fætter i Ribe og fragtede da roer fra Tyskland op igennem Jylland. Snart voksede Roemafiaen, og Folmer Klausen sad nu som boss over et mægtigt foretagende. Senere skulle roemafiaen også transportere tvebakker og selvdøde råger, men det er en helt anden historie.

Straffen for roesmugling steg voldsomt, efter at roemafiaen for alvor kom i gang. Således kunne man risikerer en time i arresten for fjollet opførsel, i stedet for den tidligere bøde på 1 øre. Folmer måtte handle, og derfor skabte han det perfekte



skalkeskjul. En kongres for landmænd, hvor man kunne komme og snakke Jysk, spille ludo og selvfølgelig smugle roer bag kulissen. Kongressen opkaldte han Hjøvrancon. Hjøvrans er jo som bekendt et gammelt Jysk ord for Hygge, ligesom con er et gammelt Jysk ord for con.

Således overlevede roemafiaen den store roedepression, og senere skulle de igen få genindført roen som nationalspise. På daværende tidspunkt var der dog ingen, der gad gnaske i den gang hakkelse, så derfor gav man lortet til dyrene i stedet.

Hyggecon lever videre den dag i dag, dog kun som en årlig event i stedet for den ugentlige i Folmer Klausens tid. Og når du er på Hyggecon, så skal du tage og kigge dig lidt omkring. Det kan jo være at du stadig kan finde en roe eller to.

Skal du have tæsk i øsen, lille-mor?

Det kunne være titlen på et scenarie til Hyggecon. Vi lægger meget stor vægt på den personlige frihed i forfatternes tekster, og stort set alt er velkommen. Som titlen på denne rubrik antyder, så kunne et scenarie evt. handle om folk, der tæsker deres koner i biler (og i værste tilfælde, med biler). Men det er jo ikke et krav. Man kunne også forestille sig en mere afslappet genre, som f.eks. sidste år, hvor der blandt andet var Morten Korch Live og DM i levende ludo. Ligeledes svirrer rygter også, at der i år kommer Live skak, og mon ikke nogen kunne overtales til at lave en omgang Levende Matador (Wa, Ole?).

På årets Hyggecon har vi jo også valgt at slå alt spil sammen i en kategori. Rollespil. Det er det eneste, der er. Til gengæld kan du inden for rollespil, finde lige præcis

din type. Det vurderer man ud fra BSK modellen, som vores egen HC i ledtog med de andres Jannick, har væltet sammen. BSK står for Bord, System og Kontrol, og alle scenarier til Hyggecon får et BSK nummer. Så kan man nemt og hurtigt se hvor meget rollespillet koncentrerer sig om at sidde ved et bord, eller bevæge sig frit i lokalet. Man kan også se i hvilken grad spillet er styret af et system. Samtidig kan man også se den mængde af kontrol som masteren lægger i sit værk. Du kan læse mere om BSK-modellen inde på hyggecons hjemmeside, som bekendt er www.hyggecon.eidolon.dk.

Skulle du være en af de personer der overvejer at skrive et scenarie til Hyggecon, eller kører et af dine gamle. Så smut ind på hyggecons hjemmeside og se hvorledes du får det tilmeldt.

I øvrigt skulle du også selv tage at komme med. Hvis ikke du morer dig, så får du lov at gå igen.

Vidste du?

At Hyggecon er helt vild gammel?



Before the Storm

Føljeton af Danni Rune

The silence was almost overwhelming.

It was the middle of the night and the darkness had covered the mountain pass completely. Presumably the wildlife had gone to rest or was otherwise absent.

Jacen was relieved. It was just as well, he thought. This mountain gave him the creeps and he didn't need some owl or mountain wolf to make it worse. Not that he had reasons to worry. He was in command of 21 strong warriors, each of them armed to the teeth. They could handle anything. But still he couldn't shake the feeling that something was wrong here.

Then muffled footsteps could be heard somewhere down below. Jacen peered over the ledge he was lying on. Around him he could hear his men reacting to the sound as well. Some of them were readying their weapons, others just holding their breaths. They were feeling uncomfortable like him.

When he looked he saw a shadow climbing up towards him. He relaxed the grip on his sword as the person came closer. This was a friend.

"Speak", Jacen ordered silently as the person settled next to him.

It took the newcomer just a few seconds to catch his breath.

"They are coming", he whispered. "All of them".

"Good work Mathew", Jacen told him. "Go get your weapons and wait for my signal".

Mathew, or "Sneaky" as the men called him, hurried across the wide outcropping. He settled somewhere in the darkness.

Everything was proceeding according to plan. Jacen felt good about himself. It was his idea to move his unit to the mountain pass. Captain Gordon had argued that it was futile and that the caravan wasn't coming this way. He called Jacen a fool and a coward for wanting to go and hide in a mountain. "But who will be laughing once I return with enough gold to outfit me and my men with all the weapons and provisions we need", he thought to himself. And yet there that strange feeling was again. Almost like someone was watching him...

A light suddenly shone in the distance and voices could be heard down from the road. Finally they were here. Jacen stretched his arm up in the air and made three short snaps with his fingers. The sound was repeated by corporal Helzinger on the other side of the outcropping. That's it. Everyone would be ready once Jacen gave the order.

The caravan moved slowly forward. It consisted of three wagons, each pulled by two horses. Jacen knew that the middle wagon contained at least one large strongbox filled with gold. What the others carried he didn't know. But he was sure that he could use it, whatever it was. Also accompanying the caravan, were 12 guards in armor and six drivers. Lamps were held high and everyone was watchful of their surroundings.

It was a big mistake to move such valuables around at night time, and the caravan people knew that. But they had no choice. They carried a precious cargo and they were practically hunted by every mercenary group in the region, including Jacens. Their only chance was to reach a safe haven as quickly as possible.

"Fate has dealt you a lousy hand this night", Jacen whispered and allowed himself a smile. This was it.

Fate had indeed dealt the caravan a lousy hand. But not as lousy as the one that Jacen and his men were about to receive. The funny feeling Jacen had, wasn't without cause. Little did the mercenaries know but they were not the only ones watching the mountain road. Or them for that matter.

"Now", Jacen bellowed and rose to his full height. He drew his sword and charged out over the rocky outcropping. Around him he could hear his men following. Confusion erupted among the caravan guards. Swords were drawn and commands were issued. They scrambled into a line covering the wagons and their drivers from the coming assault. They barely made it before Jacen and his men reached them. The caravan guards were clearly outnumbered and they quickly realized this. As the two groups met, the caravan guards fell back to the wagons. The mercenaries followed and soon there were fighting all around the caravan. It was still pitch dark save for the lamps that the scared drivers still held on to. This and the frightened horses didn't make the fighting any easier. Already several soldiers were down and blood covered the ground. Even one of the horses at the front wagon had been killed and the remaining one tried to escape, which resulted in it dragging the dead horse halfway of the road. The wagon now blocked the road completely so that the two remaining wagons couldn't escape. In the middle of all this, Jacen found himself crossing blades with one of the guards, when an arrow suddenly struck him through the chest.

"What the...", Jacen managed as he dodged for cover. We don't have any bows he thought to himself. Around him arrows suddenly flew past by the dozens. Some hitting ground while others struck his men, who in turn toppled over with screams of anguish.

"It's an ambush", someone shouted. "Retreat"!

What was going on, Jacen thought to himself. Several of his men were now dead as well as half the caravan guard. The rest continued the fierce fighting with each other, while others scrambled for safety. Meanwhile arrows continued to stab out of the darkness. They seemed to come from everywhere. One struck in front of Jacen and he quickly got to his feet again. Confusion was everywhere.

Then Jacen felt a blinding pain from his right arm. He clutched it and cried out. His sword fell to the ground. Who had betrayed him? The thoughts swirled in his head as he almost collapsed. He staggered a few steps but finally regained control of himself. The arrow that hit his arm, only strafed him, but the blood was still gushing out none the less. He had to concentrate to keep himself from falling.

Then the arrows stopped and all around the caravan, fierce and terrifying war cries came from throats belonging more to beast than man. The rest of the fight was lost to Jacen. He certainly wasn't a coward and he had often tested his courage in thick situations. But this was different. The horrible throaty screams coming from the darkness was more than any man could withstand. Jacen calculated his odds but in his condition he didn't see any alternative. He turned around and ran. This certainly wasn't worth getting himself killed for. Behind him the fighting between the mercenaries and the caravan guards stopped. The sound of clashing swords and dying soldiers were now replaced by horrified screams as a new enemy entered the battlefield. This was now a slaughter.

Jacen heard all this as he ran through the darkness. The pain in his arm was overwhelming and he knew he couldn't keep running for long.

The sounds from the battle grew weaker and weaker. And in the end all he could hear were the nightmarish victory cries from the newcomers. He was almost consumed by fear and he could think of nothing but to keep on running. Running and never look back.



"I snart et år har brønden været tilgængelig for enhver, der søger. Mange søger brøndens visdom, mens Hugin og Munin sidder i et ensomt træ og kigger ned med et nysgerrigt blik. Hvad vil han bede om? Hvilken tråd bliver spundet? Ikke alle betaler samme pris som Odin, men alt har sin pris. Har man først fundet brønden så betaler man gerne, for den visdom kun brønden kan give"

Nornerne

Kom ned og oplev Aalborgs hyggeligste
rollespilsbutik

Vi har en del systemer på hylderne, men kan
du ikke finde det du leder efter, så spørg og vi
skaffer det hjem hvis muligt

På gensyn i Mimers Brønd

Mimers Brønd, Skipper Clements gade 3 i kælderen, 9000 Aalborg

Telefon/Fax: 98 13 36 80

Email: salg@mimers-broend.dk

Åbningstider:

Mandag – Fredag fra 10.00 – 17.30

Lørdag fra 10.00 – 14.00

WWW.MIMERS-BROEND.DK

Hareposten 27

Redaktør: Danni Rune, 60919797, dannir@eidolon.dk

Layout: Mikkel Bækgaard

Korrektur: Ryan Rohde Hansen

Tryk: Huset trykkeri Århus **Oplag:** 200

Abonnement: Fås som medlem af Eidolon. Det bliver du ved at kontakte Mikkel Bækgaard på mikkell@eidolon.dk

Deadlines: Nr. 28: 1/10

Kalenderen

- 22-25/9** **Society 41 - Fremtidslive**
Start i Århus - www.society41.dk
- 23-25/9** **Kursus i tilrettelæggelse af liverollespil**
Ringkøbing - www.dats.dk/kurser/rollespil/
- 23-25/9** **Orf - Kongres**
Fyn - www.orf.dk
- 29/9-2/10** **Society 41 - Fremtidslive**
Start i Århus - www.society41.dk
- 7-9/10** **System Danmarc - Fremtidslive**
København - www.systemdanmarc.dk
- 14-17/10** **York by night - Vampire live**
Sønderborg - www.jolunga.dk/ybn/
- 14-17/10** **Midnatskronen 2 - Fantasy live**
Nimtofte - www.midnatskronen.dk
- 20-23/10** **Hyggecon - Kongres**
Århus - www.hyggecon.eidolon.dk
- 25-27/11** **ConIIICrew-con - Kongres**
Hillerød

Kassererens Drøm!

Af Ole Sørensen

Men hvad var det for en drøm, og hvornår kan man smage den?

Det er alt sammen vigtige og påtrængende spørgsmål. Derfor satte jeg mig for, at finde frem til indholdet af denne drøm ...

Jeg måtte søge både oppe og nede, ude og inde... og alle mulige andre steder. Men det slog mig, at jeg ikke skulle finde denne drøm i en fysisk form, men mere som en idé. Derfor tog jeg kontakt til min nære ven og kollega Hr. Chokoladefabrikant Pedersen. Men han kunne naturligvis ikke hjælpe mig, og derfor måtte jeg i min vildskab selv finde på noget... her er det så! Det er mig en ære at kunne præsentere den drøm, som skulle blive kendt under navnet "Kassererens Drøm." Det viste sig at være en kage...

Man skal bruge følgende ingredienser:

4 pakker stivelse
250 g sødemiddel
50 g friture fedt
1 tsk støv
3 tsk hævemiddel
250 g korn
2 dl valle

Til fyld skal der bruges følgende delikatesser

125 g fabriksfedt
100 g fint snittet pap
250 g jord
½ dl valle.

Kagen bages ved 180 grader i lang tid, og så er den vist færdig.

Dette var altså en god opskrift til den hjemmegående husmor, der måtte ønske at spare på husholdningsbudgettet – til glæde for kassereren - *en dejlig drøm!*

Ole Sørensen, Kassereren med de gode sparetips!

