

Hareposten

Nr 36 Januar 2010



Tema: Rollespil i andre lande. Hvordan spiller de rollespil?

Hareposten bringer beskrivelser af live i England, Tyskland, USA, Israel og Letland

Knudepunkt og Mittelpunkt er på vej

Men hvad er de der punkter for noget? Side 3



I Finland er der Twi'leks.

Læs om Ropecon, side 29

Er nørder også en slags mennesker?.

Læs hvad en udenforstående mener, side 8

Nyt scenarie på vej fra B&U afdelingen

Folkene bag Society 41 og Uskyldighedens Melodi, side 6

I Israel har de engang slået hinanden med jern rør og beton

Læs mere om live i Israel, side 10

Eidolons forårshyttetur

Så tager vi afsted igen, for vi er ikke til at stoppe. Det der står på tapetet er en Eidolon-hygge-hytte-tur. Der skal frem for alt hygges, men der skal også spilles nogle brætspil, snakkes liverollespil, mødes med rare og venlige folk*, nydes en øl eller to, spises god mad, snakkes lidt Hyggecon, evt. findes på et tema til næste år og meget, meget mere.

Skal du med? Det tror jeg da nok du skal!

Tidspunkt: 5-7 Februar

Pris: 170 kr

Sted: Gudenåhuset ved Silkeborg

**Mere info og tilmelding findes på
www.hyttetur.eidolon.dk**

Venlig hilsen

Ida Kirstine Jensen

Mads Havshøj og

Thomas Mertz

* Hvis du ikke er rar og venlig, må du ikke komme med. Basta!

Foto: Stock.xchng

Internationale Rollespil

Leder

Af Mads Havshøj



Jeg vil starte dette nummer af Hareposten med at sige velkommen til medlemmerne i rollespilsklubben "A New Hope" fra Herning, som har valgt at benytte sig af det tilbud vi gav i nummer 35. Nemlig at få Hareposten ind af døren i deres klub også. Så Brian, Troels, Færge x 2, Kristian, Stefan og hvad I alle sammen hedder, håber I nyder bladet og at I evt. vil være med til at give det indhold.

Og så til dette nummer. Ingen er det lykkedes at skaffe nok artikler om det samme emne til at give Haren et tema og det er, som der

står på forsiden: rollespil i andre lande. Jeg har de tre sidste år været til den nordiske rollespilskonfrense Knudepunkt og der mødt en masse spændende mennesker og hørt en masse spændende fortællinger om rollespil i andre lande. Jeg har kontaktet en del af disse spændende mennesker og bedt dem om at skrive om rollespil i deres hjemland, så I også kan få del i hvordan rollespil spilles i andre lande. Får du blod på tanden og vil vide mere kan du søge viden i Knudepunkt bøgerne, hvor der er beskrivelser af flere lande, artikler om rollespilsmetoder og en masse andet højpandet snak

Ellers kunne du jo tage til Knudepunkt i Sverige i år. Jeg har fået Anna Westerling til at skrive lidt om hvad planerne er for Knudepunkt i år. Det er sat i bladet herunder.

Jeg er en af dem der i år tager til Berlin for at komme med til Mittelpunkt, som er Tysklands svar på Knudepunkt. Hvad der skal ske der nede ved jeg ikke, men mon ikke jeg kan berette om det i det næste nummer af Hareposten.

Men tyskerne skriver selv om det sådan her:

The battle began in the year 2009...

It was in the year 2009 as LARP, as we knew it, was terminated. A small troop of unworried is constructing the new foundations of the LARP on the basis of the past.

A new banner blows over the dust of history and the debris of the struck battles. Traditions and well-guarded customs are to be maintained and lit up in the new gloss.

Det giver jo ikke en skid meget ide om hvad der skal ske dernede, så hvis du vil vide mere kan du tjecke: www.larpmittelpunkt.de, jeg har kigget på siden og har tilmeldt mig, så jeg skal nok finde ud af hvad der sker i Berlin!

Og for resten, velkommen til den længste hare nogensinde.

Knutpunkt 2010 - Let's show, not tell.

Are you interested in larps and roleplaying? Are you interested in creating, playing and getting new ideas about larp? Do you want to do this with players from all over Europe?

Then Knutpunkt 2010 will be the place for you. We will gather 250 players from all over Europe to create and experience larps during a four-day convention in April. We will be at beautiful Fiskeboda, south of Stockholm, and yes, there will be busses from Stockholm Central for all.

This years theme is "Show, not tell", which means we will focus on games and other experiences that are participatory. This means this will be a Knutpunkt where you as

a participant are in the centre. We will have games, workshops, experiments and other things from all of Europe that you can take part in and get those new ideas for your larp.

Since there will be a lot of people from different places there, they probably don't have any idea about what you are doing. So we want to encourage you to take the idea you have for a game and do it at Knutpunkt. Or the idea of that gaming-method you are not sure works and try it out at a workshop. Otherwise, bring something somebody else has done, for example bring that role-playing game you played last year and GM it, or help someone to take their game to KP.

We want Knutpunkt 2010 to be a melting pot of ideas, games and new thoughts. And we want you there to contribute and participate.

See you,

Anna Westerling and Anders Hultman.

Organisers Knutpunkt 2010.

www.knutpunkt.se

22-25 April

An introduction to British LARP.

Tema Artikel
Af Nathan Hook



In this article I'll be describing in general terms larp as it is across the UK. I'll talk about the format, range of events and typical play styles as well as the general standard of costumes and props.

Typical UK larps last a weekend (Friday evening to Sunday afternoon) with off-game breaks at night for heavy drinking, socialising and sleeping. Alcohol is extremely common at UK larps, with major fest events having functioning bars. Many UK larps have an age limit of 16 or 18, often imposed by their insurance policy. Lots of larp 'campaigns' run two or three weekends a year, with perhaps ten to thirty players. In addition three major festival larps ('fests') run large events across the warmer months. Of the three major fests, Gathering (3500 players, main event) and Renewal (600 players, main event) are 'family friendly' and run small side adventures for young children, while Maelstrom (1000 players at four events) is strictly 18+.

In most UK larps players make their own characters using a points system – with newer larps, points are spent not just on skills but also on wealth, social status and ownership of off-game resources can be used in downtime. Downtime is major part of some larps, where players tell the organizer (either

by free text email or a more structured system) what their character does between events, and the organizer gives them feedback on the outcome. This creates a stronger feel of a 'living world' around the characters, and places more control of the game setting in the hands of a players.

British larp has a wide range of diverse settings. A range of sci-fi settings, both original and brand names such as Star Wars, Star Gate and Warhammer 40K currently run, along with colonial / pirate, regency and medieval settings. 'Classic fantasy' with orcs and elves is on the decline, since it is associated with the bad old days. However almost all larps include fantastical elements, often 'original' fantasy races such as those based on animals. 'Modern day' is a very rarely used setting – even White Wolf larps are in decline.

Rule sets were historically very complex; some actually required games to stop regularly to 'battle-board' and count off hit points. The fashion is leaning more and more towards leaner simpler systems (but still far more complex than the Nordic countries). Most larps have some form of character progression (sometimes tied into the downtime system), but the advancement is normally set relatively low, which avoids the old issue of 'low level' characters not being able to interact meaningfully with 'high level' characters. Most UK larps openly include Player vs Player to varying degrees, with some using other player characters as the major antagonists. Character death is permanent in most UK larps.

The UK larp scene has a large number of larp weapon and kit suppliers who sell at the major fest events and over the internet. Costume standards are generally very high, with a large number of professional costume makers being supported

by the larp community. Weapons are comparable to Danish weapons in standard. Most UK weapons are not designed to be safe for stabbing with, and most larps do not allow stabbing with weapons. Low poundage bows & crossbows with safe headed arrows are used, along with cap firing guns (which work on a 'point-and-shout' mechanic in the same way spells do). One now defunct larp used airsoft games, and recent larps this year have been experimenting with nerf guns and lasertag guns.

The majority of UK players are strongly 'gamists,' playing aggressively and competitively. A recent poll on a major web forum had half of the voters openly regard larp as competitive, with comments by some saying they could not understand how it could not be. There is a vocal minority of active larpers in the UK who actively reject any attempt to 'intellectualise' or apply larp theory. There has been some



Foto: Simon White
www.disturbing.org.uk



Foto: Simon White
www.disturbing.org.uk

research on the educational value of larp-like drama activities being done by theatre groups separate to the larp scene. One school organizes a trip to the fest event Renewal, and quite a few school teachers are active larpers.

Despite the wide range of settings, most UK larps are still 'heroic' in feel and lack strong thematic play. A certain level of immersion (becoming your character, and maintaining a convincing illusion) is regarded as a good thing, but deep immersion is actively avoided. Many UK larpers openly object to the inclusion or even reference to particularly shocking or emotional powerful material in larp. Because of this avoidance of strong material, UK larp has not introduced 'safe words' as the Nordic countries use, except for the call of 'man down' to indicate real off-game injuries.

Many UK larpers take up the hobby at university, with many universities having student societies that run their own fantasy campaign. The oldest and perhaps most famous of these based at Durham University, which has run a continuous larp campaign (rules re-writes, but continuous world) for over 25 years. UK larpers are therefore typically either current students, or graduates with mid-

dle-class professions. The gender balance at events varies greatly with an average of 25-35% women; a few events such as the Regency larp 'Jane Austen's Aliens' I attended in July this year achieve an equal gender balance.

Larp has no recognition by the government at all; there is a single case of small grant being given to a larp group by the awards council for the UK national lottery. There is no national body to represent larp. There are private companies that run the fest events and a non-profit organisation that runs 'fools and heroes,' an eighteen branch society that runs short fantasy linars in a shared setting

In addition to the larp 'mainstream' as I've described so far there is also a national White Wolf game organisation, formerly part of the international Camarilla but now a separate nationwide chronicle. It still uses the verbose rock-paper-scissors mechanics, and has a reputation for out of character politics more deadly than it's in character politics.

There is also a separate 'freeform' larp scene. These are short games with pre-written characters normally run at conventions with very light rule systems. However, they

still tend to focus around goal-based plots and are played in a competitive fashion. Often they go for a light-hearted approach and include spurious fantasy elements. Again, this is largely a separate scene with a little overlap – many freeformers dislike the physical aspects of larp. Note that 'freeform' in this context is different to the way the term is used in other countries.

Relatively few UK larpers travel aboard but those have speak very highly of the experience. A small group of UK larpers recently started attending german larp fests, and five british larpers including myself attended Dragonbane in Sweden. Compared to continental larp, UK larp is closest in style to german larp, but lacks the central organisation and overall unified fantasy campaign.

Youtube video documentaries about UK larp:

- **There is the documentary from the early 1980's starring Ben Elton (writer of the Blackadder series) investigating both tabletop and the first ever UK larp group, Treasure Trap.**

Search on Youtube for 'South of Watford larp'

- **Film students made a good documentary about UK larp in 2008, visiting larps 'Herofest' and 'Eos':**

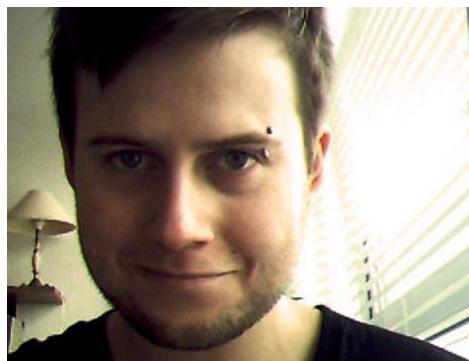
Search on Youtube for 'Changing Faces Hudston'

- **Comedian Dara O'Brian made a documentary this year investigating the larp 'Skulldugery':**

Search on Youtube for 'tough gig larp'

Harlequins Fald

**Appetitvekker
af Ulf Porup Thomasen**



Harlequins Fald er det næste scenario i rækken fra B&U-afdelingen

Det næste efter Society 41 og Uskyldighedens Melodi, og ligesom det var tilfældet ved disse to foregående projekter, kommer scenariet til at udfordre. Vi tager udgangspunkt i en anden spilmæssig tradition end det tidligere har været tilfældet og udforsker en genre, der byder på et væld af markante modsætninger og spinkle nuancer. Artiklen her er ment mere som et kig på nogle af de brede koncepter, vi arbejder med, end en decideret reklame eller teaser – derfor kan du godt forvente ret få konkrete informationer. Dem kommer der mange af senere.

Bjørn og jeg er blevet ældre, og det er vores tilgang til rollespil også. For os handler det ikke eksklusivt om risikable eksperimenter, men måske i stedet om balance. Til Society 41 og til Uskyldighedens Melodi forsøgte vi at holde os strigent til én særlig type spilmæssig dynamik, fordi vi ville se, hvordan denne dynamik påvirkede rollespillet. Vi fokuserede på ganske få aspekter for at styrke de store linjer i scenerne, men sådan et markant fokus udelukker ofte spilmæssig nuance. Det gør scenerier interessante, men ikke nødvendigvis gode eller overvældende. Vi vil overvælde.

Vores ambition er at gøre Harlequins Fald til det bedste liverollespil, vi overhovedet kan – og det gør sig gældende for alle sider

af projektet. Alle faser – lige fra kommunikation omkring projektet over rolleskrivning til workshops og afholdelse – kommer til at være velovervejede produkter af et intenst og seriøst arbejde. Bjørn og jeg hader kompromis, og selvom det i sjældne tilfælde er nødvendigt, knokler vi for at undgå det. Vi har selv gjort os en masse erfaringer og er også blevet inspireret af mange andre projekter og arrangerer, så vi nu bedre kender den snørklede vej mod mål.

En af de helt sikre ting ved projektet er, at rollespillet kommer til at være i fokus, men ikke det rollespil, som man ellers har kunnet forvente til vores scenerier. Vi vil forsøge at koble det rene og naturalistiske rollespil med det mere dramatiske og udad vendte. Selvom vi vælger at strukturere dele af spillet omkring faste søjler, som man tidligere har kunnet opleve til vores projekter, vil man blive udfordret på nye måder. Vi forventer eksempelvis stadig, at vores spillere kun fokuserer på deres eget spil, og at de konstant er fordybet i deres rolle, men vi introducerer også nogle nye strukturer omkring dette spil, som forhåbentligt giver helt særlige accenter og nuancer til spillernes oplevelser. Der vil alt så blive fokuseret på metoden og

rammerne omkring spillet, så her kan det være, man bliver overrasket.

Nu vil jeg ikke sige noget om genre eller stemning. Jeg vil faktisk ikke engang sige noget om setting. Scenariet skal først afholdes i slutningen af 2010, og derfor vil der være rigeligt med tid til mere specifikke detaljer. Her til sidst vil jeg dog alligevel komme med en helt konkret omgang information, så det hele ikke bare bliver koncepter, idéer og ambitioner.

Pris: Mellem 1.000 og 1.500 kr.

Sted: Østjylland

Tid: Omkring slutningen af 2010

Tag med, hvis du forventer: Intenst rollespil, grundig forberedelse, utraditionel metode

Tag ikke med, hvis du forventer: Plug and play, tradition, metarollespil

For at skære ind til benet: Vi vil rigtigt gerne have din interesse, hvis du er klar på at spille fantastisk rollespil med en karakter i et scenarie, som vi kæmper for at gøre intenst, overvældende og imponerende.

www.afdelingen.net/harlequins-fald



Rumgardin

Eidolon København
Af Jannick Raunow



Eidolon København har de sidste tre måneder haft gang i en fast teaterimprogruppe. Vi mødes hver tirsdag aften på Valby Kulturhus ved Toftegårdsplads og vi betaler 100 kr. om måneden til at betale for lokaleleje.

Idéen opstod i sommers efter efterfesten for scenariet Agerbørn II, hvor Tobias Bindslet og Nina Runa Essendrop i festlig tilstand, kom til at snakke om, at de da hver især gerne ville i gang med at lave noget teatergøgl igen. De ringede fluks til mig, som på dette halvsene tidspunkt sad på en lokalkoloristisk restaurant i Berlin og vi blev enige om at "det gør vi fandme!". Der gik så lidt tid med det ene og det andet, men vi fik sat os sammen og blev enige om at vi ville starte en gruppe op. Vi ville have et åbent demokratisk forum, hvor deltagerne selv byder ind ud fra vores respektive baggrunde. Vi har fokus på et seriøst, lærerigt, sjovt og improvisationsbaseret skuespilsarbejde. Vi er jo rollespillere, så naturligvis er det noget som skal kunne bruges i rollespil, men vi tager udgangspunkt i skuespillets metoder og teknikker. Vi besluttede at vi gerne ville mødes

sådan forholdsvis fast, at vi ville være 5-8 i gruppen og at vi hver gang ville starte op med en opvarmningssekvens. Derefter med et fast skuespilsteknisk øvelsesforløb (hvor vi har som fokus at vi kan bygge videre hver gang og komme mere i dybden med metoderne, frem for bare at røre ved en masse ting). Vi påtænker at indføre scenearbejde, tekst eller andre mere specifikke og mere individuelle forløb. Sidstnævnte er vi ikke kommet i gang med endnu, men vi er blevet gode til at lave opvarmningsforløb og vi har siden starten kørt med et forløb i Meisners repetitionsteknik, som jeg står for. Efter nytår vil vi snakke om hvornår vi vil starte på en ny teknik og hvornår vi skal gå i gang med scenearbejde eller lignende. Vi har haft en del omsætning på holdet, men vi har lige nu en fast kerne bestående af Tobias, Nina og jeg plus Jacob 'Hat' Givskud og Anna Mindegård. Derudover har vi 3 nye, som lige får lov at få en føler på hvor-

dan vi arbejder. Vi har droppet en smule af det demokratiske koncept pga. deltageromsætningen, så det nu er kernegruppen der sørger for programmet, indtil de nye er blevet faste, men vi holder fast i den frie og åbne, men seriøse tilgang.

Der er stadig plads i gruppen, så skulle du have lyst og mod på at lege med, skal du være velkommen til at henvende dig.

Og navnet? Ja, "Rumgardin" opstod i en panikbrainstorm. Jeg var kørt langt ud af en tangent i kategorien Spontane Idéer og foreslog "Rumkabine". Tobias hørte imidlertid forkert og troede at jeg sagde "Rumgardin". Og i improvisationens ånd bestemte vi os for at det skulle være det! Fjollede efterrationaliseringer omkring spatiale rumuniverser og virkelighedsskjulende gardiner, var der nok af, men i det mindste er det da et navn, man lægger mærke til og husker! ;-)



Jamen Jannick dog, den har jo ikke noget tøj på og det er endda en pigedukke. Er I også nøgne til det der rumgardin?

Rollespil og rollespillere

– set med en udenforståendes øjne

Artikel

Af Heidi Møller



Jeg blev for nogen tid siden spurgt om jeg ville skrive et indlæg til Hareposten om min oplevelse med rollespilsmiljøet ud fra den tanke at mit perspektiv kunne være interessant, idet jeg ikke selv er en del af miljøet.

Jeg vil dog godt fastslå at jeg på ingen måde bider mig ind, at jeg ved hvad rollespil er eller hvad rollespillere er for nogle typer. Så nedenstående skal ses i lyset af mit spæde møde med rollespilsmiljøet på Fastaval og på Forum.

Indtil for knap 1 år siden vidste jeg absolut intet om rollespil eller om rollespillere. Jeg havde nok mine ideer og fordomme om hvad rollespil var for noget og hvilke typer man kunne møde i det miljø. Men derudover var det ikke noget jeg brugte tid på at fundere nærmere over, idet jeg hverken selv havde den interesse eller for den sags skyld kendte nogen rollespillere.

Så møder jeg min kæreste, som har været inkarneret rollespiller gennem mange år. Jeg gør så det, som man nu engang gør, når man er nyforelsket; jeg prøver at lytte og spørge interesseret, når han holder længe foredrag om rollespil (puh ha!). Men jeg har faktisk rigtigt svært ved at se det fede i rollespil, når han fortæller om det og synes det virker som en mærkelig verden. Men jeg har det altid

sådan, at når der er noget jeg ikke kender til eller ikke umiddelbart forstår, så bliver jeg tilpas nysgerig og så må jeg vide noget mere. Så denne nysgerrighed kombineret med at jeg alligevel var i Jylland på tidspunktet for Fastaval, gør, at jeg får min debut i rollespilsmiljøet en enkelt dag på Fastaval.

Under Fastaval opholder jeg mig i caféen, som min kæreste og nogle af hans venner står for. Allerede der får jeg rokket ved mine fordomme, da jeg troede at jeg skulle være tilskuer til diverse scenarier o.l. Jeg havde den opfattelse, at det udelukkende var scenarier man beskæftigede sig med som rollespiller, når man deltog i en rollespilskongres. Men det viste sig, at det sociale liv og underholdningen i baren og caféen var mindst lige så vigtig.

Da jeg møder op på Fastaval, er jeg iklädt mine bedste jeans, en hverdagssmart t-shirt, pæne hverdagssko, har min sædvanlige

make-up på og håret er sat! Så jeg synes ikke selv, at jeg på nogen måde er klædt fint på og alligevel tænker jeg, da jeg møder de første rollespillere ved indgangen, "fuck Heidi – du er totalt overdressed til det her!". Jeg får her umiddelbart bekræftet mine fordomme om at rollespilsfyre oftest er langhårede hippie-typer, der ligner drengene fra gymnasietiden. Og rollespilspigerne – de er uden make-up med en ligeså hippieagtig stil som drenge. Jeg føler mig totalt udenfor!

Heldigvis møder jeg kort tid efter en pige i fuld make-up og nederdel, hvorefter mine skuldre ryger ned på plads igen og jeg slapper lidt mere af.

Jeg kommer ind i caféen og der er allerede fuld aktivitet med diverse øremål. Her møder jeg et par fyre, der er iklädt skjorte og uden hestehale eller fipskæg – så meget for mine fordomme! Jeg går i baren, tager mig en øl og er lidt afventende. Jeg føler mig totalt



Hygge i caféen på Fastaval 09

Foto: Mads Havshøj



Banketten er i fuld gang, Fastaval 09

meget som en outsider og det føles sgu lidt svært. Men jeg opdager hurtigt, at folk er meget venlige og imødekommenende, og det er forholdsvis nemt at tale med folk. Alle tror selvfølgelig, at jeg også er rollespiller (hvilket jo ikke er så mærkeligt, når nu jeg er på Fastaval), så jeg må flere gange i løbet af dagen og aftenen forklare, at det er jeg altså ikke.

Hele cafémiljøet minder mig allerlest om min universitetstid i Aalborg, hvor jeg hang meget ud i Studenterhusets café. Indretningen er lidt den samme med de gamle slidte sofaer og fadølsudskænkningen og underholdningen virker også bekendt. Så på den måde falder jeg lidt ind i miljøet og beslutter mig for bare at hygge mig. Det lykkes også og alt i alt var min dag på Fastaval en god og dejlig oplevelse.

Det, der måske overrasker mig mest i rollespilmiljøet, er, i hvor høj grad folk går op i det de laver. Det oplever jeg på Fastaval og på Forum både via folks diskussioner om scenarier og andre arrangementer samt via billeder og videooptagelser fra diverse scenarier. Det virker umiddelbart lidt mærkeligt på mig, at man går så meget op i at fx. kostumerne til et scenerie skal være så gennemførte. Det

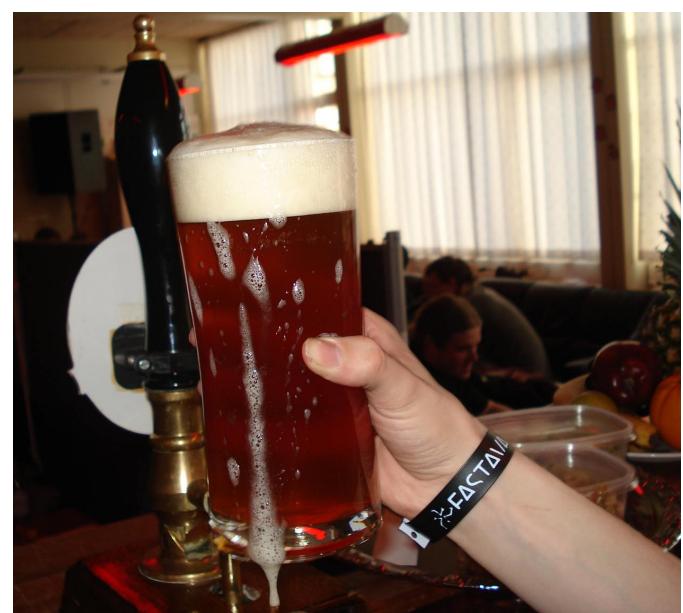
skal være så autentisk som overhovedet muligt og man godtager ikke løsninger, hvor det bare ligner sådan nogenlunde. Men samtidig fascineres jeg også af dette engagement og jeg kan sagtens få øje på de fede resultater som kommer ud af den energi, der lægges i de forskellige projekter.

Jeg oplever også at mange rollespillere er utroligt... ja, nærmest religiose... i forhold til hvad rollespil er og især hvad det ikke er. Der er ligesom regler for hvad der er legalt at arrangere og regler for måden at iscenesætte noget på. Det er der virkelig mange stærke holdninger til og diskussionerne kan til tider blive meget personlige. Det synes jeg virker lidt mærkeligt. Det er da i orden at være uenig og have sine forskellige holdninger, men når det bliver så personligt og synspunkterne nærmest virker lidt konservative og stringente, som noget man ikke må afgive fra, ja så undres

jeg. Men jeg er jo heller ikke en del af miljøet og derfor er det i sagens natur ikke noget jeg hverken kan eller nødvendigvis behøver at skulle forstå.

Jeg har lært at rollespil ikke bare er for dem, som vil agere ork ude i en skov eller på anden måde agere. Det er ligeså meget for dem der vil arbejde "bag linien" og lave lys, lyd, sørge for mad, være toastmaster osv. Jeg har også lært at rollespillere er meget forskellige - det er helt utroligt at en interesse kan samle så mange forskellige typer af mennesker. I rollespilmiljøet er der et forum for, at man kan bidrage med lige netop det, man er god til og/eller har interesse for og samtidig er der et helt specielt socialt fællesskab. Alle er lige vigtige og der er plads til alle. Det synes jeg egentlig er meget fedt!

Når det så er sagt, så bliver jeg nok aldrig rollespiller. Så til hende, der på Forum gjorde ihærdige og gentagne forsøg på at overtale mig til at gå ind i pigegruppen for rollespillere: Tak for tilbuddet, men nej tak! Men selvom at rollespil nok aldrig bliver min interesse, så hænger jeg gerne ud i miljøet en aften over en øl.



**En øl siger du? Det er en aftale.
Vi ses på Fastaval 2010 - Jeg gi'r**

Foto: Mads Havshøj

Larping in Israel

Tema Artikel
Af Itamar Parann



General information: there are about 7.4 million people living in Israel: 5.6 million are Jewish (mostly originating in Europe, the Middle East and Russia, but some are also from Ethiopia, Argentina and just about everywhere else), 1.5 million are of Arabic origins (of which about 1.1 million are Muslims and the rest are Christians), and the rest are of various ethnic origins, religions and origins.

Israel was established in 1948 and is still an immigration country – over the past 16 years we have had about 800,000 people who immigrated to Israel from what used to be the USSR (about 20% of the population we had at the time!) and we still have many differentiated cultural groups within each general category.

Army service is compulsory in Israel – in theory, every able-bodied and able-minded individual is conscripted into the army (2 years for women, 3 for men) after finishing high-school at age 18 or so. Some enlist for longer tours of duty and enter professional army life, and many also continue to do some form of active reserve duty for many years.

For many soldiers, going into the army means they can no longer pursue their hobbies, and this includes Larping. This often leads to a total severing between individuals and their gaming communities – a severance that often continues even after a person is done with the army, making the adult group of Larpers and role-players much smaller than you would expect:

there are several thousand youths (ages 10 to 17) that are exposed to Larping every year, but the adult community (those over 21 years of age) comprises no more than 2500 individuals.

Larping groups in Israel divide between groups of USSR immigrants and groups of Israeli-born players. Within each such group there are, of course, several sub-groupings and organizations, but no matter how much they might vehemently protest their vast differences, each of these two groups are quite cohesive in many of their habits and in their approaches to Larping.

Larping History in Israel: The first Larps in Israel ran in the year 1988. These games had very few rules – swords were PVC tubes filled with iron rods and concrete(!) and you were declared dead if you were hit hard enough to stop you from getting right back up. Spells were cast using spell-tokens that had to hit the target and effects were simple and immediate (death, turn to frog, become charmed).

In 1990 actual rules and story-lines began to appear in the "R" games (short for "Real D&D", since most larpers of the time started out as tabletop D&D players). We began using costumes on a regular basis. "Monsters" were introduced into the games, quests appeared and the games slowly evolved from two large groups battling each other to several small bands of heroes traveling an area in which NPCs would accost them in various ways (with riddles, games of chance and battles). Hit points were introduced into the game, and weapons became safer (no more iron and cement, and we started softening the weapons with various sorts of sponge-coverings and duct-tape – those swords were an ugly thing and we nicknamed them "battle sausages"). It was still a fast and loose period, in which real-life and imagined powers often came to a clash: a famous local story runs

about a 'vampire' who was briefing his 'zombie minions' inside a half-ruined building. A group of heroes saw the gathering, closed the metal door to the building and blocked it with a rock and several wooden posts. When the vampire realized it was trapped, the vampire's player announced "I transform into fog and drift out!" The group outside simply yelled "go ahead!", and of course, that power did not really serve to release the trapped vampire...

It should also be noted that PC vs. PC fights remain a common and accepted part of local games: in actuality, it was and is expected that PCs would fight other PCs and not just NPCs.

In the after years (including today), the basic "R" system continued to develop among Israeli-born Larpers, but many features remained the same as in the early 1990s, as follows:

- Classes and levels were introduced into the game: Fighters with a wide range of weapons and armor, thieves with lock-picking abilities, wizards and priests with spells and prayers. Some games have additional classes, and usually it is possible to rise a level and get additional powers/abilities.
- Hit points according to class, level and armor – each class gets a fixed amount of hit points per level, and each type of armor [leather, chain, plate] gives a fixed increase to that amount.
- Land of the Dead – PCs that die during the game go to a 'Dead Land' where their restless spirits rests for a while and then returns to life. In some games they return as the same character, in some as

1. This article does not mention Israeli-Arab player groups, for the simple reason that there are none. The writer has tried (over a period of over three years) to locate and form contacts with Arabian and/or Muslim Larping groups anywhere, and the only success was with locating two such groups in Turkey. If anyone out there does have an idea about where to locate such a group near Israel - especially in Lebanon, Jordan and Egypt - please contact the writer at theplayerofgames@gmail.com and let him know.

a different being. In many games, the 'Dead Land' is presided over by some 'Divine Entity' that judges the dead and gives them 'Death Quests' to fulfill before returning to life.

- Division between simple spells/prayers and special rituals – mages and priests each have their own sort of spells; when these spells are offensive, there is usually the need to hit an enemy with spell-tokens. Rituals are a different story, and often require participation by both priests and mages and are presided over by a GM.
- Weapons must clearly adhere to a Soft-Weapons-Code that has been formalized about 7 years ago (sponge-based weapons with a fiberglass spine that are very safe to use and look much better than the old "Battle Sausages"). This code has been accepted by all Larping groups in Israel as the standard for soft weapons.

- 'Special Powers' are accepted and integrated – it is no longer a problem to "become invisible" or "transform into fog".
- Personal quests – for fame, gold or power – are common and are expected; you can go off on your own and try to become a lonely hero (or perhaps a small band of adventurers can become heroes all together).
- The basic "R" style games usually run for groups of 30 to 80 players; on average there is one such game every month.

These rule features have become a standard mechanic in games organized by Israeli-born Larpers. USSR-originating players use different mechanics (and also weapons made of wood) in their "R" games, as follows:

- Roles, not classes – there are no levels, nor classes per se, even though magicians and priests do exist. Everyone has equal hit points and can use any weapon and armor, as long as the armament fits the role being played.



War 4 Ring live - 2002

Different armor types still add different amounts to the hit point total.

- Ability is based on player capability, not character level – many groups hold training sessions on a regular basis, and the better a player becomes over time, so does his rank within the group's "army" increase; this usually means that the older and more experienced players serve as leaders, army officers and diplomats, while younger or less experienced players serve as rank-and-file soldiers or servants.

- Weapons are usually made out of wood; it should be noted that due to the aforementioned training, injuries in such combats are almost non-existent, and even those injuries that do exist, almost never go beyond a nasty bruise or two.

- PC vs. PC battles are common in these games as well, but usually combats are either between entire armies, or duels that are fought between champions –

Foto: Itamar Parann

in most of these games each character is part of a large faction that runs a "city", with an internal game going on in each city; there are usually no free roving bands of adventurers, and as a result, battles revolve around conquering and defending the cities from attackers (and the attackers are usually a rival group from another city, out to increase their city's power and influence).

- Quests and stories are oriented towards the group and not the individual. There are no personal 'hero' goals – the group strives to achieve quests that would serve the group as a whole, under the supervision of the commanders and leaders. This contributes to cohesion and allows internal (in-group)

2. The "Russian R" games, as they are often termed, started around 1995. Large scale Russian immigration to Israel started at about 1990, and after enough immigrants arrived, they started to express their own Larping traditions. Russian is the main language in these games, with English and Hebrew used by "visitor gamers" (for example, Israeli-born Larpers); such visiting gamers often play people from far-off countries, so as to explain why they do not use the "local" language



Foto: Itamar Paran

Narnia Live

gaming to become more developed, at the cost of eradicating personal epics from the game.

- Fantasy elements are somewhat more subdued than in games run by Israeli-born organizers: there are (at times) mythic monsters to battle and terrible curses to overcome, but mages and priests are much rarer than warriors; it is more Lord of the Rings sort of fantasy, and less Dragon Lance.

- These "Russian R" games run for groups of no less than 100 participants, and often there are more than 200 people in such games; there are 3-4 such games every year, usually based on some historical event of fantasy-themed books/series.

In 2002 a "Russian-Israeli" collaboration ran a large scale game based on Lord of the Rings: It was to be called "War4Ring"; the game was supposed to have about 1000 participants who would play for 3 days. Preparations for the game took about 10 months, during which each group developed its own fashion style (capes, robes, brooches, armor, flags and weapons). The "White Council"

met on a regular basis during the preparation phase (it was not the LotR white council, but a committee dedicated to coordinating all the various gaming groups). There were about 30 different groups in the game: From Sauron's Orcs to Dwarves of the Lonely Mountain, from the Nazgul to the Wizards, from trolls to hobbits.

The game itself crashed – the location for the game was a valley area, and while the organizers expected a calm dry weather, that was not to be: The heavens poured down and the entire valley became a huge swamp land. The game ended after a single day (with about 700 people in attendance), and the game was thereafter dubbed "War4Mud".

Even though "War4Mud" crashed, it was an important stepping stone: It was the first time that Larpers of all local 'factions' joined together for a prolonged period of time, and it was the first time Israeli-players were exposed to the larger-scale games of the immigrant groups; on the other hand, the immigrants were exposed to the Israeli idea that every character is a hero and needs its own personal story. Several collaborations have since

been taking place, and it is now common practice to invite people from the "other" faction into the games of "your" faction.

One of the results of War4Ring was the desire of Local Israeli organizers to pull off a large scale game; in the years 2004-2006 a series of middle-to-large scale "R" games was launched; it ran on the basis of the Local-Israeli method, but merged in several Russian-Larp ideas. The series, called the 'Saga' had six episodes. The first game had about 100 participants, the last two more than 250. All six episodes were 48 hours long. The games were based on interactions between 5 to 8 "cities" each with its own culture and history; another line of interactions ran between guilds and temples that were cross-city in nature (for example, in some cities you could find representatives of two or three religions who were at odds with each other over how to bring about the salvation of the city-dwellers...) To this was added an economic system: Merchants and alchemists and certain other specialists traded for various goods and services. These goods were important for the PCs, since you needed certain goods and services to create magical items for yourself, while other goods were needed for your city's survival (for example, each city was considered to be consuming several units of supplies every 4 hours; while a certain city might produce iron and sell it to others, it needed to trade for food; and if no one would trade food to that city, or if the convoy leading the food was ambushed and the food taken, the citizens would "starve" and the city was penalized).

Let's move away from epic-fantasy Larps, and talk about other themes. Around 1997, we started holding Larps that revolved around urban-fantasy and even sci-fi themes on a regular basis. Over the years we had games based on the world of the Paranoia RPG (the computer is your big brother, your mentor, the one who loves you as well as the one out to get you and each of your clones), modern-

militaristic games (using airsoft weapons – recently we had such a game based on the popular Fallout computer game), and of course, we also had more than a few World of Darkness games.

One such WoD game is especially worth mentioning: It was based on 'Vampire: the Masquerade', but did not use the Mind's Eye Theatre rules: We found these rules to be constricting and developed an entirely different system of powers – one that allowed players to invent their own disciplines and abilities; this usually involved heavy use of GM arbitration when powers clashed, but we thought it was worth it. In fact, we thought it SO worthwhile, that the game ran on a continuous basis for nearly six years (2000-2006), with the entire community meeting every week for a session. During the height of the game about 25 players played on a daily basis through small private meetings, emails and phone calls in order to be ready for the next weekly meeting. Like with most other Israeli games, killing other characters was part of the game, though we did develop specific ethics regarding this, basically saying that each player must take care to be responsible, and only

bring intentional and personally motivated death to other characters.

Currently (as of late 2008) we have another WoD based game, this one based on Werewolf: The Apocalypse. It has been running for 13 months already, with large scale meetings every full moon and many players also meet to play every week or two, and also play through emails and phone calls. The game hosts around 40 regular players and about 20 intermittent participants. This game follows the White Wolf rules more closely and the need for GM arbitration has lessened. It is often the case that when characters clash, the players will first go off to the side, privately play their battle of the basis of statistics, and then dramatically roleplay the battle for everyone to see.

Israeli Larpers are often asked if the rich history of Israel serves as the basis for Larps. Well, we do have such games: We had a game that revolved around the presence of Templars and Mamluks in Israel during the Crusades; a game that was sanctioned by the Education Ministry (and which ran about 50 times) concerning the renewed

settlement of the country in the early 20th century; a game revolving around the Kingdom of Solomon. But these are special projects, and usually our games are based on the same themes as most other Western games. The reasons for this are complex, and we do not have enough space to go into them in this article.

Pervasive Larping, though not very common, has been done in Israel for about a decade, long before we knew that this is what they are called: A game that included a "murder" in the middle of the busy city intersection in front of the unsuspecting populace, another game that included an art exhibition (and some "shooting" by jealous artists) in an open park, a game in which 'drug pushers', 'addicts' and 'working girls' strolled about the National Theater Building, hanging a body (well, a live Larper pretending to be a body) from a tree for park strollers to see, and so forth. The trick to such games is making appropriate arrangements with the police and ensuring that quick-footed and fast-talking GMs are nearby to deflect problems so as to allow the participants to really play their characters without having to worry about having limit their game-play due to fear of reprisal from the authorities.



Dashing swordsmen (and -woman)

Foto: Itamar Parann

The process of larp development in Israel is far from over; though some games seem to have reached a stable point in their development, we continue to experiment with settings, dramatic means, immersion techniques – and even game management styles. One of the clear results is that in Israel today people are becoming more aware of Larps even if they do not themselves participate. While I'm guessing that Larps will never become as popular as soccer, it certainly seems that they are slowly being accepted as a legitimate passtime and not just a really strange fringe hobby. As we have many organizers and many games coming up in 2010, I think it fair to state that the Larping scene is well established in Israel.

Larp in Germany

Tema Artikel
Af Karsten Dombrowski



If people think about larp in Germany, the first thing that most probably comes to their mind are big events like ConQuest of Mythodea or Drachenfest. But while these games have a great influence on the German larp scene, they are not the norm. The "every day" live role-playing in Germany is in many ways no different to other european or non-european countries.

Like in many parts of the world the first larplike games in Germany started at the end of the decade of strange music, weird hair and things we could only call clothes for a lack of a proper term - the late 1980s. Up then the first pen & paper roleplayers in Germany exchanged dices and slices of pizza for swords (wooden in the early games) and cloaks (sometimes originated from their parents old bedsheets).

The scene got its first boost in the early 90s, when some people tried to establish larp as a way to make a lot of money. They soon learned that pupils and students were not the target group with the most money (or were at least not willing to spend huge ammounts of it in larp events and equipment), so their business model never succeeded. But until they realized it, they had done a lot of marketing in the roleplaying community and at least something from their ideas survived: They introduced a rules system called "DragonSys", intended as a clever way to enforce

customer loyalty and to bring people again and again to their games. While it did not work out as planed, DragonSys is still more or less the most popular fantasy larp system in Germany and some of the equipment selling business strategies hidden in it (like only real armour increasing your armour-related-hitpoints - meant as a tool to sell cheap chainmails from india) are still treated as a holy dogma in a significant part of the german larp scene.

During the 1990s the scene grew slowly but constantly until 2001 brought kind of a breakthrough. It was not only the year, when the first part of Peter Jacksons Lord of the Rings film hit the movie theatres and made sure, that even the grandparents of todays gamers know what an orc is. Earlier in 2001, for the first time a larp event in Germany (Drachenfest) reached more than thousand participants. Since then larp is strongly gro-

wing. Today we have not only two really big summer larps, one of them with up to 7.000 participants (Conquest of Mythodea), but it is also possible to play on any given weekend at least somewhere in Germany a larp.

Numbers and Nazis

For people interested in boring facts here are the most relevant numbers for todays larp scene in Germany: The number of active larpers in Germany is unknown. If I have to make a guess, I would say it's something between 30.000 and 50.000 gamers. Around two third of the gamers are male, one third female and the average age is somewhere between twenty and thirty. As most games are not allowing underage participants (at least not without an also participating responsible adult), the amount of gamers below the age of eighteen is quite low. Children larp is rising but still far from being as popular as in Denmark.

Due to the fact that nearly every organizer who wants to inform people about an upcoming game



Post Apocalyptic Larp

Foto: Larson Kasper

is using the same website (www.larpkalender.de), we can at least estimate the number of games that take place every year. For example in 2008, there were around 700 games in Germany. Most games have 100 to 150 participants and last an average of 3 days (weekend games). The average price tag for such a weekend is 100 Euros for a game in a youth hostel (often a castle) and 70 Euros for a camping event (cheaper, if the game is without full catering).

While most games still are more or less fantasy themed, there is also an increasing number of non-fantasy events, offering 1920s (mainly Cthulu-influenced), 1880s (Gaslight) Wild West, Cyberpunk/Shadowrun, Star Trek and other SciFi or Post Apocalyptic (Mad Max or Degenesis style) games. There is maybe just one exception: While you will find in nearly every European country at least from time to time games with a World War II setting (because every game gets better if you are allowed to kill Nazis...) in Germany even an Indiana Jones like adventure with evil-Nazi-enemys wouldn't be possible. This is due to the fact, that the Ger-



Orker til Drachenfest

man society has build some laws and a lot of unwritten (but strong) taboos around this part of history (some of them really strange and very hard to explain to Germans and Non-Germans as well). Any-

Foto: Nabil Hanano

way, that's one of the reason why German gamers travel to Denmark in order to play Russian soldiers "shooting" at Danish gamers playing nazi soldiers.

Games and Gamers

Usually, events are played with self-created and -controlled characters. Characters scripted by game organizer are uncommon. Fantasy games are often (more or less) compatible. A player can play the same character in nearly every german larp, even though the games and the game organizers have few or no connection to each other. So quite often German gamers play a character for years, trying to gain more and more experience points (which in most XP-based rulesystems is the way to get more and better abilities or spells). However, there is also a growing movement that rejects XP-based systems and proposes for games that are (at least mostly) free of rules.



Steampunk Larp

Foto: Karsten Dombrowski

German gamers often place a high emphasis on features of their characters and the game world. Over the years, therefore, costumes and

Hareposten nr 36

props became better and better for both players and NPC. For example, in the 90s orcs mostly were green painted people (you sometimes could bribe with cookies), while today, especially at the big larp events, you will find very well equipped orc groups, that are optically really near to those Lord Of The Rings orcs. As a negative side effect of this high emphasis you will find constantly heated debates about good and proper equipment or "the right way to play" on the various webforums and social networks of the larp community.

With all this enthusiasm for "the look", unfortunately the development of the game content stucked a bit. While events have been optically strongly improved, the games themselves sometimes seem to

be the same as during the 90s. Very often you will find a plot with the following pattern: A demon of the week and his evil creatures of the week are threatening the country. The heroes must find different parts of an artifact of the week, repair it in the ritual of the week and then defeat the evil.



Post Apocalyptic Larp

Foto: Larson Kasper



Steampunk Larp

Foto: Karsten Dombrowski

This is of course a bit exaggerated, but in the core it represents many games. But nevertheless there are also games with far more creative approaches and ideas, especially in the non-fantasy field.

By the way: Taking part in a German larp is not that difficult. While the game language in most events is of course German, most gamers are capable of

speaking English. The big events Drachenfest and Mythodea are explicitly addressed to include foreign gamers, but the organizers and participants of smaller games are usually also happy to meet participants from abroad. As mentioned before, a good overview of German games can be found at www.larpkalender.de.

The author is chief editor of the German larp-magazine LARPzeit (www.larpzeit.de) and well known for his bad habit of invading Danish games and parties. If you need information or help regarding the German larp scene you can make contact (in English) at dombrowski@larpzeit.de

Oh my darling...

Evaluering
Af Dennis Pagh Asanovski



Selvom man skulle tro det ud fra overskriften, så er dette ikke en kærlighedserklæring, tværtimod.

Babylon var et post-apokalyptisk investigation- og actionscenarie, eller det var i hvert fald vores hensigt. Vi synes selv, at Babylon var et rigtig godt scenarie, og der hvor det fejlede var på de punkter, hvor vi prøvede at gøre noget ekstraordinært - noget som ikke var blevet prøvet før.

Nu er det snart et år siden, at scenariet blev afviklet, så hvorfor skriver jeg denne artikel nu? Det er der to grunde til: For det første, fordi Mads bad mig om det. For det an-

det, fordi jeg tror, at andre arrangører kan lære af vores fejl. Der er blevet skrevet og sagt meget om, hvad der gik galt med Babylon. I arrangørgruppen er vi helt bevidste om, at Babylon langt fra blev det scenarie, vi selv havde håbet på. Det er der mange årsager til og jeg vil i denne artikel prøve at opridse de største problemer.

Projektet var oprindeligt Troels Barkholt-Spangsbos ide og det var ham, der samlede arrangørgruppen og allerede her gik det galt. I frygt for at blive kørt ud på et sidespor, blev det nemlig aftalt, at gruppen skulle have en flad struktur, hvor alt blev besluttet med stemmeflertal. Problemet ved denne struktur, var at Troels' rolle ikke rigtig blev defineret. Det var hans ide og derfor havde han selvfølgelig gjort sig en masse tanker om, hvordan projektet skulle ende med at se ud. Vi overlod, til dels pga. dovenskab, en masse opgaver til Troels, dog uden samtidig at give ham beføjelser til at træffe beslutninger på gruppens vegne. Ifølge Troels selv, så var det også fordi han ikke selv turde stille krav om, at han ville bestemme. Den flade struktur, herunder især den manglende le-

delse betød, at når vi skulle træffe beslutninger, så skulle alt tages op i plenum, på den anden side skulle man "bare" samle to af de andre i gruppen for at få sin vilje.

Nu er banen kridtet op og nu skal overskriften til at give mening. Babylon var et scenarie der, efter min mening, bestod 40 % af almindelige scenarieopgaver og 60 % af såkaldte "darlings" - herunder var nok halvdelen af disse darlings lorteopgaver. Angående den "almindelige" del, så tror jeg, at de fleste kan blive enige om, at Babylon havde en høj standard, f.eks. hvad angik scenografi, mad, toiletter osv. Det hvor det gik galt, var i forhold til vores darlings. Dette begreb dækker over alle de del-elementer, som arrangørerne hver især insisterede på skulle indgå i scenariet. Problemet med vores darlings var, at mange af dem ikke var afprøvet før i andre scenarier. Derfor udløste de en masse problemer for os, både fordi vi skulle udvikle ideerne og fordi vi skulle finde en måde at føre dem ud i livet.

Jeg kan nævne nogle eksempler på darlings og de problemer de medførte. Jeg insisterede f.eks. på, at de hardballvåben, vi skulle bruge til scenariet, skulle være så realistiske som overhovedet muligt. Jeg havde dog hverken sat mig ind i, hvad disse kostede eller hvor holdbare de var. Det betød, at vi brugte uforholdsmaessigt mange penge på våben, som alligevel visste sig ikke at have særlig høj kvalitet. Et flertal af gruppen stod fast på, at våbnene skulle kunne skyde og bruges i "kamp", selvom de andre fra gruppen synes, at dette var en dårlig ide. Det betød at actiondelen af Babylon blev virkelig tam, idet man ikke kunne mærke de små hvide plastik kugler, når man havde flere lag tøj på. Et sidste, og nok det bedste, eksempel er, at vi alle i gruppen var enige om, at det meste af scenariet både rent fysisk og spilmæssigt skulle kunne styres af en hovedcomputer. Det åbenlyse problem hermed, var at ingen af os havde forstand på computerprogrammering og derfor

Ebbehøj og Daffy ligger NATO-pigtråd ud

Foto: Mads Havshøj



blev vi nødt til at uddeleger disse opgaver til frivillige. De frivillige var, ikke af ond vilje, med til at udvide vores darlingliste og var heller ikke gode nok til at hjælpe os med at holde projektet nede på jorden. Det skal siges, at de frivillige lagde et altafgørende stykke arbejde i scenariet og uden dem var Babylon aldrig blevet til noget. På den anden side var problemet, at de jo hverken var økonomisk eller "professionelt" ansvarlige over for spillerne eller de fonde vi havde fået penge fra. Det betød, at de selvfølgelig ikke havde samme dilemma med at slække på standarderne.

Listen af darlings voksede og voksede i takt med, at vi fik gode ideer, dog helt uden at tænke på, hvordan de skulle bringes ud i livet. Da listen ikke kunne blive længere, nåede vi så til den fase, hvor vi skulle til at uddeleger opgaverne. Her medførte den flade struktur, at vi hver især kunne bestemme hvordan darlingen fik sin form, men man havde ikke beføjelse til at dræbe en darling; ikke engang sine egne, idet de var blevet en del af det fælles projekt og derfor kunne de kun dræbes, hvis der var stemmeflertal. Problemet ved denne uddelegering var, at flere af opgaverne som sagt ikke var afprøvet før og derfor heller ikke var

noget nogle af os før havde prøvet. Opgaverne blev derfor uddelegeret efter det princip, at man skulle tage en lorteopgave for hver fed opgave man tog.

Denne struktur ville jo ikke være problematisk, hvis altså alle opgaverne blev løst og alle darlings blev bragt til verden vel-skabt. Det var dog langt fra tilfældet. For selvom man ikke havde beføjelser til at dræbe en darling, døde flere af dem, jo tættere vi kom på afviklingen og derfor blev nødt til at dræbe dem enten af tidsmæssige eller økonomiske grunde. Scenariet endte derfor langt hen af vejen med at være sammensat af halvfærdige darlings og lappeløsninger.



Kyed bygger luftsluse

Foto: Mads Havshøj

I vores interne evaluering kom vi frem til, at vi var tilfredse med afviklingen, men flere af os blev også enige om, at vi aldrig igen ville arrangere et scenario med så mange og uafprøvede darlings. Størstedelen af de problemer som Babylon oplevede kunne langt hen af vejen have været undgået, hvis alle i arrangørgruppen havde været mere realistiske ift. hvilke darlings vi holdt fast i. Herunder skulle den enkelte arrangør have haft kompetence til at dræbe eller nedlægge en darling, uden at dette nødvendigvis skulle tages op i plenum. Man skal selvfølgelig så, for at et projekt kan hænge sammen, stille krav om, at man enten selv finder en alternativ løsning til de darlings man har dræbt, eller i det mindste have overblik over, hvad projektet kommer til at mangle i takt med, at man skød darlings. Alt andet lige tror jeg, at vi som arrangører havde været mere tilfredse med det, på mange måder fine, scenario Babylon endte med at blive - hvis ikke vi i løbet af den måned vi brugte på opsætning, skulle være vidne til, at vores darlings døde en efter en, fordi vi havde været for urealistiske.



Generator der leverede strøm til hele basen

Foto: Mads Havshøj

LARP in Latvia (Letland)

Tema Artikel
af Diana Kazina



A few facts about Latvia and games here. The beginning.

Latvia is the middle of three Baltic states, in location, area and also population aspects. Having approximately 2,2 mil inhabitants, it is home for different nationalities, mostly latvians and russians (57% and 29%). Latvia first declared its independency in 1918, then hosted a few German and Russian occupations during 1940-1990 and renewed as republic in 1991. Before that, due to the Soviet policy, no information about Europe (and it's roleplaying activities, for instance) did pass over the border. And actually that remained the same for

a rather long time afterwards too.

Live action role play games first came to Latvia in 1997, when they were introduced among the Russian speaking part of the society. Some, when having participated in the big games held in Russia, decided to try out setting up a game in Latvia too, introducing similar fighting and alchemy rules, among the game style itself. The first games were mostly fantasy, based on Russian and Polish writer, such as Nick Perumov and Andrzej Sapkowski, novels.

The first game held in latvian, Dawnbringer (1999) took place in Olaine, joining both latvian and russian speaking players. If before the games were more or less playing around with things learned in Russia's games, then this had it's own game world, quests and intrigues, character creation and rather well prepared costumes. The same year also lead to establishing role-playing club "Dragon", created by Russian-speaking players.

In year 2003 was the first experiment for merging historical re-enactment and LARP. This

game, based on ancient Latvian culture re-enactment, including mythology, was a turning point for development in Latvia's LARP scene. As a heritage from Russia's games came the rule of Game Masters being „Gods”, who have the plot („destiny”) of how the game should go and what a character can or can not do. In some ways it fitted the chosen game world perfectly – at least it could be explained from the mythologic point of view. But game sequels grew worse when some GM's got carried away with their role of Gods and love for historically correct re-enactment. The fifth sequel, „Bloodrage” in 2005, led to more players parting and doing „new style” games of WYSIWYG (What You See Is What You Get), with boofed weapons and lesser demands for costumes, making the games available for a wider range of people.

All in all, the biggest games held in region are the Big Baltic Role-playing Games, hosted in turns in all three countries, have gathered approximately 300 players from Latvia, Lithuania and Estonia. Usually games in Latvia host up to 70-80 players, the big ones – 120, leaving parlour games with 10-40 participants. Each year there are approximately 4-6 middle size games and a few parlour games held.

You don't need many to do much. Investigating the scene.

Role-playing games in Latvia are maintained by enthusiasts, they have not become commercial, thus allowing the game expenses to be kept reasonably low and enabling the information about games to be mostly spread by word of mouth. Covering the genres of fantasy, post-nuclear, re-enactment and etc., the budget of the games usually is made up from each GM team's own pocket, being lucky to receive the money back from player fees, which, at highest have been 45eur per two day game, including meals 4 times



Foto: Diana Kazina



Foto: Diana Kazina

a day and a night stay at hotel (Feast in Castle Telsa, 2009).

The role playing games have de-

veloped quite naturally in Latvia, with all the good and bad sides of it. New ideas have been made up after playing computer games, reading a good book etc., and for quite a long time it did not occur to people that there are actually games in other countries as well. There was the general knowledge of American, German, Russian etc. massive many-thousand player games, but nothing more specific, not even to mention any kind of „LARP the-

ory”. That has led to people counting only on themselves in creating new game worlds, game mechanics and on making the general view on how things should be done.

Should you wish to come to a game in Latvia, it would be important to brace yourself for everything. Including crawling in the mud, getting taken over a river to an island and left there for three days or investigating an abandoned military bunker, going two stories underground. Latvian LARP games are mostly one-off events, usually based on GM invented

worlds, hence, every team is doing their best to surprise and entertain players, trying to make games memorable for a longer time. It is up to GM to introduce different quests in the game, because it is more common to „look for quests”

rather than roleplay events out as they happen – also a bad heritage from „GM=Godlike” games.

Speaking about costumes, there is a great difference between requirements in different games. It can easily go from „it must look authentic from 2m distance” in the historical re-enactment games, to „take the old grandma’s curtains and make yourself a something” in, for instance, Troll nights (2004) and silk kimonos in Way of Shogun (2006). Since there are no options of going to a shop and buying yourself a LARP costume, most of them are hand-made by the players themselves, including the wooden/boofer weapons and chainmails. And it has never been a problem if you can’t sew yourself, it’s just another reason of throwing a par...I mean, workshop, with main theme „Sewing your larp costume” – there will be at least someone who can.

Grabbing out some random facts and numbers, the average age of a player in Latvia is 20+, mainly because Game Masters ask for special permissions from parents for players who are not 18 years old (to take off the respon-



Foto: Janis Beitins

sibility of potential injuries or allergies). I'd also give a 65/35 proportion to male/female players. 90% of the games in Latvia use more than one language, using Latvian and Russian as basic ones and adding English (German/French) as extra languages, if there is need of roleplaying another race (Elves – English, Dwarves – Russian, Human – Latvian) or travellers from afar who don't speak the native tongue. Also, if you see a person with a white or red band around the head in the game – you don't see them. That's a what of telling players that the character is dead or that it's a Game Master walking around.

In Latvia it is considered the nice style to make game trailers, serving as advertisements for potential players. Shooting the trailer is up to the organising team, and it is done by inviting potential players to act in front of the camera, throwing up a party afterwards as a gratitude. All the editing later on is also done just by „people who know how to do it”, not professional – funnily, not only saving up a few hundreds, but also reaching high recognition among foreigners.



Foto: Diana Kazina

The options to choose from. Looking forward.

So here was a short overview of the general game scene in Latvia. In the past few years

latvian player community has become more international, establishing tighter bonds with their closest neighbours lihuanians and estonians and presenting themselves to Europe by visiting the annual Nordic Larp conferences Knutepunkt's and German Mittelpunkt, thus exchanging ideas and experience on how to run different games.

And even though in some cases LARP in Latvia is still looked down at from countries with older larping scene because of not having high defined standards of rules, costumes and other requirements by which LARP quality is evaluated, it has quite many of those qualities that the old countries already have vanishing – including the amazing positive energy people devote to making games as heartfelt as they are only here, in Latvia.

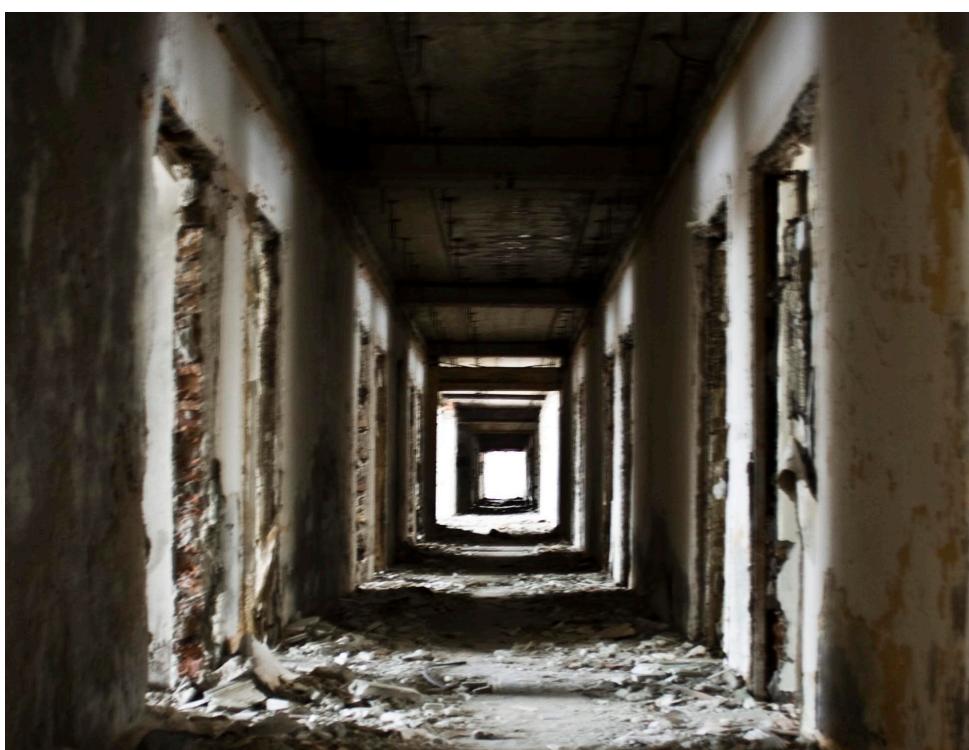


Foto: Janis Beltins

Imagine en paraply for paraplyer?

Forklaring
Af Charles Bo Nielsen



LRs overforening, Imagine! Folk kunne tale om mangel på eksistensberettigelse for en lokalforenings paraplyforening, men så er der nogen (Undertegnet) der er med til at stifte en paraplyforening for vores i forvejen svært ubrugelige paraplyforening. Man kan spørge sig selv om disse folk kun gør det for at provoker den jyske rollespils elite.

Svaret er selvfølgelig nej, svaret er at de gør det for en bredere menings skyld og for andre end lige præcis dem selv eller for ønsket om at tilfredsstille en magtsygselverklæret elite. (altså for deres venners skyld)

Imagine: en transnational forening der prøver at skabe netværk og samarbejdet mellem de grupper af rollespils (+ det løse) interesser i norden og samtidig gøre det tydeligt, hvad rollespil er.

Modsat en kongres som Knudpunkt eller et internationalt sommerscenario, så er Imagine et meget tydeligt og åbent samarbejde, som gerne skal frem i lyset og ses af offentligheden.

En sådan forening er nemlig et tegn på modenhed og udvikling i bl.a. rollespilmiljøet, som gør at vi vil blive taget mere seriøst i systemet.

Vi (undertegnet) er nogen der tror på at arbejde sammen og

samle kræfterne i stedet for at splitte dem. Her kræver det både en landsforening for at samle nationalt, en nordisk for at samle kulturelt og senere en europæisk og verdensorganisation for rollespil, fantasidyrkelse, konflikt- og læringsspil. Den eneste måde vi kan sikre at vores værker og viden bliver delt og brugt til andet end opretholdelse af vores fantastisk kultagtige hobby dyrkelse!

Jeg tror på at rollespil kan og skal integreres i samfundet og den bedste måde at gøre det på, er at gøre det selv! Derfor skal man have en landsforening. Det handler ikke om kroner og øre (selvom de er rare at have) det handler om fællesskab og solidaritet.

Men hvad er Imagine egentlig udover nogle fine ord og principper. Jo nu skal I høre, det hele startede mere eller mindre med en gut der hed Karl...

Han var en for de fleste meget skør svensker, men han fik sat et møde op mellem nogle forskellige rollespilskulturer og han fik gjort

det i pragt og luksus for en masse EU-midler. En smuk idé startede altså med et konkret projekt (Raasted vil elske mig for det citat) han fik her samlet Norge, Danmark, Sverige og Letland (vist nok) til at mødes og udveksle deres viden om rollespil i deres land og snakke om at organisere et nordisk eller skandinavisk fællesskab.

Det foregik på Ludos Nostrum, som var et netværksmøde støttet af helt urimeligt store EU fonder, nemlig 200.000 kr. der kunne betale for at vi 15-20 mennesker kunne leve i sublim luksus, men at vi ikke lavede andet end at snakke om vores nørdede nationale rollespilskultur.

Det var en kaotisk tur, hvor vi blev ført rundt af den evigt plaprende svensker Karl der kan få enhver ægte Københavnerøv (Jeg var der, jeg oplevede det, jeg vidste ikke længere hvad jeg skulle sige) til at føle sig helt målløs over en ligegyldig og uforståelig talesstrøm. (Noget der kendtegner lobby arbejdet ret meget, se bare



Paraply?!? - men det regner jo ikke, Charles?

Foto: Stock Exchange

på Morten Lahrmann og hans pøgesnakke ture til Bryssel – ikke desto mindre har det skaffet ham et ganske vellønnet arbejde hos Novo Nordisk)

Men, denne samling med Ludos Nostrum, hvor vi fik et forfærdeligt billede af rollespillere i udlandet (Som sikkert fik det samme billede af os – første skridt til at bryde fordomme er jo at erkende dem) men dog en vækkelse af en helt enorm jalousi da vi hørte deres landsforeninger fik årligt helt op til 27 millioner SVK. (Okay, svenske penge er selvfølgelig ikke rigtige penge, men høje er tallene nu alligevel)

Vi måtte med, vi måtte se, hvad der gjorde at sådan nogle barnevøre indenfor rollespil kunne få så mange penge og være så svært dygtigt organiseret. Vi fandt hurtigt ud af at der selvfølgelig var nogle andre systemer i deres lande, men klart var det at de støt-

tede op om deres idé og tog virkelig deres landsforening seriøst, specielt i Sverige.

Så ideen var født og senere kom Imagine! Der til et af de internationale arbejdsmøder før stiftelsen fik navnet "NOFFA" (Nordic Organization For Fantastic Activities). Dette navn blev dog veto'et væk af forbudssvenskerne da de følte at navnet var for meget i lag med den norske organisation Hyperion. Som står for noget med Den Norske Landsforening for Fantastiske Fritidsinteresser, og så "Hyperion" som et lækkert brand navn.

Så efter et væld af møder, finansieret af svenskerne gale million forening, blev den endeligt stiftet som Imagine, efter en flere dage lang generalforsamling med dog kun 15 mennesker. 5 fra hvert land, så ingen følte de andre var for mange!

Siden har foreningen kørt for at

få en funktionel forretningsgang, nu til den smart kommende tredje generalforsamling og mig trukket tilbage som talent scout, for at være på udkig efter oplagte kandidater til den "krævende" post som bestyrelsesmedlem for Imagine. Som medlem af Imagines "Election Committee".

Så hvis nogen skulle søge efter nye eventyr og drama så smid Charlesbn@gmail.com – en mail med en uopfordret ansøgning eller bare generelle spørgsmål til det nordiske eventyrsbib Imagine!

Hilsen fra Charles - der stolt erklaerer at han har skrevet en hel artikel omkring den nordiske forening Imagine, uden at referere til den ellers velkendte John Lennon sang Imagine og derfor modent nok kan afslutte sin artikel:

"Imagine all the LARP'ers, sharing all their XP! Wuuhhhuuu!"

Eidolons Summer of LARP

Appetitvækker
Thomas Mertz



Henover sommeren er der jo vanen tro de store sommerscenarier. Hundredevis af liverollespillere vil piske landet rundt for at deltage i store og vanvittigt ambitiøse scenarier. Og det er jo alt alt for sejt. Desværre, i slipstrømmen på at blive ældre, gammel, slidt, brugt, knotten, doven og sur, kommer den naturlige konsekvens også at man får sværere og sværere ved

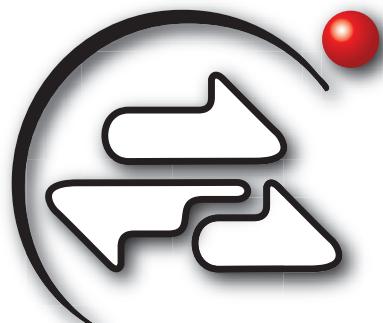
at tage fri i sommerferien for at deltage i disse næsten episke aktiviteter.

Men bare fordi man skal være voksen og arbejde, er da ikke det samme som at man skal snydes for at praktisere sin hobby. Derfor præsenterer Eidolon Århus hermed "Eidolons Summer of LARP".

"Summer of LARP" er en spredt aktivitet henover sommeren, hvor vi afvikler små gamle klassikere. Som planen ser ud lige nu, bliver der udvalgt fire lørdage henover sommeren, hvor der vil blive afholdt scenarier for 10 – 15 deltagerne.

De scenarier som bliver afviklet er endnu ikke fastlagt, men kommer til at være gamle con-kendinge, som vi tager op af vores gemmer. For at få flere oplysninger om programmet kan du holde øje med hjemmesiden, eidolon.dk.

Hvis alt går efter planen og der måske endda kommer et lille overskud, vil dette blive kastet efter Eidolons Beachparty (som naturligvis er betinget af at du, kære medlem, tilmelder dig og deltager i "Summer of LARP").



The Sights and Sounds of Intercon J

- a LARP convention in the USA

Tema Artikel
af Emily Care Boss



Thinking of visiting New England in March? If in Boston, you would see the deep winter snows just starting to recede. Strolling along the Charles River, you could dream along with the sleeping daffodils of the returning warmth of the sun. But just a short jaunt to Chelmsford would find you inside, out of the winter's chill, entering into the vibrant, verdant jungle of LARPs that is Intercon J.

Intercon J is the tenth and latest installment of a growing LARP convention held annually in Massachusetts. The largest all-LARP con in New England, Intercon is part of a lively community of LARP-writing and play in the United States. It

was founded in 1997, inspired by conventions of the same name held in more southern states. Intercon is hosted by New England Interactive Literature (NEIL), a not-for-profit organization that puts on the con, from beginning to end. NEIL, incorporated in 2000, is part of the Live Action Role Players Association (LARPA), which is a network of people in the US who enjoy and support live role play. LARPA licenses the production of various events including the Intercons, and has a Small Games Competition yearly, with prizes of up to \$300 USD offered to promising LARPwrights from all walks of life.

Entering the Radisson Hotel and Suites which hosts Intercon, you enter into a bustling hive of activity. Each year, over 300 attendees register for sold out games. Space needed for the convention has mushroomed. Teams of GMs scurry down the hallways, hefting props to the conference halls and spacious rooms which become different worlds. Players alight from the gracefully arching stairway, spies in trench coats cheek by jowl with court ladies in elaborate dress.



Foto: Laura Boylan

Algienun Larp

Come to this convention for a myriad of experiences, though, rather than 360 degrees of unmeasured and immersive space and time. At Intercon, games are offered in (typically) four hour chunks by teams of hard-working GMs from Friday to Sunday. Sets are often symbolic. Props range from real world examples of an item, such as a Ouija board used to contact the dead, to descriptions on cards letting you know, for example, that you have just seen a wallet full of cash or a very believable looking police badge. The emphasis is on originality and player empowerment. Players' imaginations, with judicious help and assistance from costumes and evocative sets, allow a pair of rooms to be transformed into two subway cars or into the magical realm of Alice beyond the Looking Glass.

Each year the convention has a theme prompted by its letter (J in 2010), which LARPwrights playfully and thoughtfully incorporate into their games. Intercon H's Heaven and Hell theme inspired a wide range of games. From Hell to Pay by Kreg Segall, about friends facing their inner demons over dinner, to Muppet Purgatory, with a bus full of favorite children's show characters crash-landing in the afterlife. This year's Jungle theme is brought to life in the deserted island of 36 Degrees of Separation written by Nicholas Milano and Sharone Horowitz-Hendler and Grimmer Tales: Jungle Book by Will Wagner, with further adventures of Rudyard Kipling's Mowgli. Each year, many games also transcend the theme.

The convention is multi-genre, bringing games of all types and descriptions together. A majority of the games are written specifically for the convention, making each experience unique. Information about each game is posted on the website, creating a record of past



Death of a GM

games. Games bids are accepted months before the convention, and juried by veteran LARP-runners and gamewrights. Registration begins at the same time, the price increasing in small steady increments as you get closer to the con. But hurry to register! Once the games have been vetted and accepted, sign-ups begin online and the games fill up fast. In order to allow later registrants a chance to get into games by their favorite writers and GMs, sign-ups happen in waves. Announced for a given date, players sign up for one game at a time, over the course of some weeks in the Fall. After three single game sign-ups, then registration is open and you can sign up for everything your heart desires.

The variety this brings is impressive. Games range in tone from Deeply serious and introspective in games such as *The Road Not Taken* by Mike Young, described as an experimental LARP of decisions and emotions, and *The Last Seder* by Vito D'Agosta, Susan Weiner, Nat Budin and Joshua Sheena, a science-fiction themed version of the end-times, where players act out scenes from across space and time as the world around them crumbles. To light-hearted comedies like *Martha Stewart's Guide to Interdimensional Summoning (and Basting a Turkey)* by Haz Harrower and *Star Wars Episode Six: Return of the Princess Bride* by Eric Wir-

Foto: Laura Boylan

tanen and Kreg Segall, with every famous character from your favorite science fiction mashed up together in chaos laden fun.

Each con brings new games, but old favorites also abound. Some games pick well-worn fiction to bring to life such as Harry Potter in *Lise Fracalossi* and Matt LeVan's *League of Extraordinary Hogwarts Students*, and Alice in Wonderland in two LARPs from Intercon H: *Alice* by Phoebe Roberts and *Wonderland 2.1: Wonderland Reloaded* by Andy Kirschbaum. Others include the Mahabarata in a game by Anandi Gandolfi which was run at Intercon G, and Sherlock Holmes and a dozen other famous detectives showed up in Greer Hauptman and Isabel Malonzo's *Murder by Death*, inspired by the American film of that name from the 70s. LARPs themselves have become beloved parts of the con, with repeat favorites like *Survivors of the Naronic*, a Victorian steampunk adventure by Tony Mitton, Sue Lee, A J Smith, David Townsend, and Theo Clarke, and *Collision Imminent!* by a group of nine authors headed up by John Carraido Jr, about the wreck of a luxury liner. Collision is being offered at Intercon J for its tenth anniversary cruise. Well-received games spawn series, such as *Jamais Vu* an amnesia game originally written by the trio of Stephen Tihor, Lisa Padol and Eric Hanson, with

its sequel *Presque Vu* (JV2), and the All-Batman Games which live up to their name, with *The Other-Other All Batman Game* by Philip, Jennifer, and Valerie Kelley offered at Intercons H and I. Some LARPs and games by European LARPwrights have been featured at the convention, including *A Serpent of Ash* by J. Tuomas Harviainen from Finland, a darkly serious game about a reunion among former cult members.

The size and structures of the games have great variety. From groups of a dozen or less, up through dozens of players, the different dynamics of different sized groups can be found. Though most games have a standard form of one character per player, others loosen up and may place you in the shoes of many characters. One such type is 'horde' games, where a group of players take the roles of huge groups—the doomed passengers of a sinking ship, or crazed inhabitants of an apocalyptic landscape—which interact with a small group of players with more constant roles. There are anthology games, such as *10 Bad Modules in 100 Bad Minutes*, with a set of games all illustrating the worst LARPing experiences the writers experienced that they can bear to inflict on others. They are also experimenting with writing events, like the Iron GM Game, a contest for teams of writers to create a game in 24 hours using a surprise theme. The games are then played during that con. In 2010, there will even be a pre-con event with seminars and discussion on LARP writing and production.

So, if you find yourself in Massachusetts in March, or Maryland in November, or New Jersey in July, make your way to one of the Intercon conventions. Warm yourself with the delightful fare that LARP on the eastern seaboard of the US brings. And have your favorite game in tow; they are always looking for more new, excellent, innovative games to bring to the table. Find the Spring in your heart that a good game always makes shine through.

United States of my Hyggecon

Anmeldelse

Af Bitten S. Hansen



Jeg vil fortælle om min Hyggecon. Jeg er tidligere elev fra Østerskov Efterskoles (ØE) første årgang, dvs. året 06 til 07, og foreløbig bor jeg i Vildbjerg, hvor jeg arbejder som dyrepasserelev på en svinefarm. Årets tema på Hyggecon kunne ikke blive Pimpet nok med homies, store kæder, dolar tegn og rappere. Der var også en masse piger med meget lidt tøj på, som klistede sig op af hyggemesteren, David Thorhauge, med den alt for vilde kæde om halsen med et rivejern som vedhæng!?!

Jeg ankom senere end forventet, da jeg skulle vende hovedet hjem forbi min mor efter madras, dyne og pude for at sikre mig ordentlige soveforhold på Hyggecon. Der ventede mig halvanden times køretur i regnvejr, så jeg var først på skolen ved 22:30 tiden. Det første jeg så, da jeg gik ind, var det flotte graffiti og bling, der var udsmykket med, og så den meget irriterende, men dog stemningsrigtige, musik. Jeg blev straks mødt af en meget fuld Kenni, som tydeligvis havde været med til at indvie Hyggecons bar. Kenni er en af de andre ØE elever fra 1. år. Efter en masse komplimenter, begyndte Kenni at kramme alt og alle han kom i nærheden af! Derefter kunne jeg begynde at se mig lidt omkring. Jeg fandt mit værelse, som var det gamle Lazaret tilbage fra min tid på ØE. Lazaretet blev brugt til de sygemeldte elever på skolen, fordi nogle pjækkede og andre konstant spillede computer, når de

var syge. I starten måtte man kun have en dyne, pude og evt. en bog med ind i Lazaretet. Det var også forbudt at møde op til spisning i spisesalen, så man skulle alliere sig med en, som kunne servere maden for sig i stedet, oftest fordi nogle kunne finde på at raskmelde sig lige efter middag. Til sidst fik vi heldigvis slået igennem, at vi kunne få lov til at have vores PC med ind i Lazaretet.

Der var 2 køjesenge i rummet og et bord med et par stole. Alle senge var desværre optagede, så jeg indtog en plads på gulvet. Derefter gik jeg ned i baren og indviede mig selv. Jeg faldt i snak med Jesper Jakobsen (ØE 1. år), som også var godt fuld på det tidspunkt.

Højdepunktet på torsdag aften var nok, da jeg faldt i snak med Jannick Raunow, som er en af hovedarrangørerne af Hyggecon. Jeg sad og snakkede med Brian og nogle andre ØE elever, da Jannick kom

og satte sig. Jeg nåede desværre ikke hans workshop om skuespilstechnik i rollespil, som var på programmet torsdag aften. Så jeg spurte interesseret ind til hvordan det var gået og hvad de havde foretaget sig. Jeg havde hørt fra mange andre, at hans workshops virkelig var spændende - og af og til skræmmende. Hvilket fik mig til at ærgre mig endnu mere, da han begyndte at fortælle om nogle af de øvelser, de lavede i workshoppen. Han fortalte bl.a. om en af hans deltagere, som skulle sygne Mester Jakob på mange forskellige måder f.eks. helt vildt langsomt, hurtigt, lavt og højt, hvor Jannick vidste hun kunne mere, så han pressede hende til at sygne igennem. Fredag begyndte meget afslappende i loungen med computeren på skødet. Jeg sad og spillede en gammel klassiker: "Street Wars". Jeg spillede nogle timer, mens jeg snakkede med Keymonk, Darentei og Krykke (red: tidligere "Efterskov" elever



Krojmand har helt klart fattet temaet, se selv hvor meget guld han har i sin pung

Foto: Mads Havshøj

med mærkelige navne) om verdens mest interessante og interne emner som Patrick and Eugenes musik, Pocket Tanks og YouTube poop, som er et fænomen på YouTube, hvor folk har klippet i gamle tegnefilm og spil fra f.eks. Phillips CD-I konsol, hvor der er manipuleret med ordene, så karaktererne kommer til at sige mærkelige og larmende ting.

Senere kom jeg til at snakke med Stefan Schudt Larsen (tidl. ØEer) om vores jobs, som dyrepasse-relever på svinefarme. Michelle Kjær Hæstrup (ØE 1. år) lyttede uvidende og interesseret med i vores meget mærkelige snak om hvilken medicin vi bruger til grise-ne og hvilke pligter vi har til følels.

Klokken blev 13. Jeg havde meldt mig til en debat, der hed Performativ Psykologi, som Esben Wilstrup stod for. Han er rollespiller og snart psykolog. Via sociale lege og Power Points ville han forklare os om hvordan vi igennem rollespil skaber nye og anderledes miljøer, samfund og historier end dem vi nu engang lever i. Esben har i 5 år beskæftiget sig med betydningen af leg og performance for menneskelig læring og udvikling. Hans pointer er vist nogenlunde som følger:

Igennem rollespil afprøver man sine grænser ved at spille en rolle, som man ikke nødvendigvis har noget tilfælles med. På den måde bliver man meget klogere på hvorfor man handler som man gør. Det er et meget interessant emne – hvis der da virkelig er hold i at psykologer, lærere, pædagoger, og vel også politikere, kan bruge rollespil i deres dagligdag, så man fra barnsben kan lære at man skaber sin egen hverdag... Det giver nemlig plads til nye kreative udfoldelser, i stedet for de lidt for 'manuskript-baserede' områder i vores liv, som Esben forklarede det. Han fortalte om nogle store psykologer som faktisk allerede har taget performativ psykologi i brug. Jeg tror vi alle kom til enighed om at der var noget om snakken.



Der hygges i Baren og snakkes om gamle dage

Foto: Mads Havshøj

Efter debatten hentede jeg min computer og spillede lidt i loungen igen. Jeg kom i snak med en af de andre, der deltog i debatten, som var i gang med at finde nogle fejl-koder på sin computer. Han havde tilsyneladende en del forstand på computere, så med den fællesinteresse kom dialogen godt i gang, indtil det var ved at være madtid. Jeg havde ikke meldt mig til aftensmad, fordi jeg havde indgået en pagt om at jeg skulle ned på Miami og have pizza. Keymonk, Darentei, Krykke og Kenni ville gerne med...efter en smule tvang :-). Vi tog min bil ned til Hobro bymidte, hvor Keymonk og jeg blev enige om at prøve et nyt pizzeria for en gangs skyld. Min erfaring blev en meget god pizza, men den var dyr og det var ikke Miami.

Lørdag lignede meget fredag bort-set fra at jeg nærmest hele dagen hang nede i loungen med min computer, indtil Bjørn og en kammerat satte sig i sofaen overfor mig og snakkede, mens de spiste morgenmad. Bjørn Porup Thoma-sen er forfatter til to bøger om rollespil, som er ret kendte i rolle-spilsmiljøet, og har skrevet mange scenarier, bl.a. blindescenariet "L". Vi begyndte at snakke om nogle

af Bjørns scenarier, fordi han ikke havde et med i år på Hyggecon. Det viste sig at Bjørn havde et scenario han gerne ville sætte op, bl.a. fordi jeg utrolig gerne ville prøve at spille med ham.

Han fik fundet spillere til scenariet Mind (eller Sind, det husker jeg ikke helt) og vi kom ind i et mørkt rum nede ved Warhammer borde-ne. Der var stemningsmusik og vi skulle have lidt at drikke med og et tørklæde at binde for øjnene. Vi sad alle sammen fordelt rundt om et bord midt i rummet, mens Bjørn sad i et hjørne som fortæller m.m.

Jeg vil helst ikke afsløre hvad sce-nariet handlede om andet end vi valgte en kort baggrund og et navn til vores karakter og hvad vi havde speciale i indenfor politiet. Vi var alle sammen kriminalbetjente og vi havde fået en mordsag, som vi skulle opklare, men vi havde ingen papirer på sagen.

Spillet var vildt spændende og med mange uventede ting og jeg sad nærmest og hoppede på stolen af spænding. Det er et scenario, jeg kan anbefale alle som har smag for mindfuck, krimi og uhygge.

Tusind tak for et rigtig godt scenerie Bjørn! Han vandt i øvrigt også Hyggeonklen, selvom det vist nok var for et andet scenarie...

Lørdag aften var der stor festmid dag. Da scenariet med Bjørn var færdigt, skulle vi skynde os at blive klar. Jeg selv skulle i bad og have andet tøj på. Nærmest alle skolens brusere var optagede, så jeg måtte gå i bad nede ved grupperummene ved Warhammer bordene. Lidt flovt måske at gå forbi alle bordene i festtøj, når de stadig stod og spillede ;-).

Jeg fangede Keymonk, Darentei og Krykke på vej over til Handelsskolen, hvor festen skulle være. Vi tog rent faktisk Darenteis bil derover. De fleste havde sat sig til bordet, da vi kom. Nogle havde bordskik og stod pænt bag stolen til der blev sagt værsgo at sætte jer. Salen var fyldt helt op, så vi var heldige at finde et bord, hvor der var plads til os alle fem.

Der blev uddelt bordpligterførmaden blev serveret og vores bord skulle servere hovedretten. Jeg har aldrig grædt så meget af grin før - det lyder måske som en kedelig pligt at servere hovedret/vegetarmad, men sammen med Darentei, Keymonk og Krykke var det meget morsomt. Vi fik i hvert fald rørt os og øvet vores sproglige evner.

Under den tre-retters menu, blev der holdt taler og vist et lille teaterstykke og en film fra Jannicks rollespil "Gøgen er død". Da middagen var ovre rykkede folk ned til baren, ind i gymnastiksalen hvor der var musik, nogle ud for at ryge og andre noget helt fjerde. Jeg selv pjattede med Darentei, Keymonk og Krykkeude på gangen.

Omkring kl. 22:30 var der porno polka i gymnastiksalen. Ovenpå det gode måltid mad skulle der brændes nogle kalorier af. Jeg fik lokket nogle af tilskuerne med, også nogle som ikke havde prøvet det før. Det var meget sjovt og jeg fik oven i købet Jannick med et stykke tid.

Jeg ved ikke præcist hvad klokken var, da jeg gik ned i baren, hvor jeg faldt i snak med Niels Sangill, (også tidl. ØEer). Han havde travlt med at hjælpe Stefan med nogle småproblemer, da han pludselig også syntes jeg havde problemer. Han prøvede ihærdigt på at finde en fyr til mig, fordi jeg ikke havde nogen kæreste.

Senere gik jeg ind i gymnastiksalen og kiggede på de par som dansede. Der var nogle der var imponerende gode og andre meget underholdende at se på. Jannick kom og holdt mig ved selskab efter lidt tid. Vi snakkede frem og tilbage om holdninger, dans og alt muligt. Han fandt ud af at jeg havde kolde fingre og begyndte at varme dem på en meget pinefuld måde! :-D. Men faktisk virkede det imponerende godt.

På det tidspunkt var festen så småt ved at nå sin ende. Baren lukkede og vi blev sendt tilbage på skolen. Vi var dog nogle få natteravne tilbage som hyggede os inde i loungen. Jeg selv havde sat mig tilrette med min dyne i en af stolene. Jeg husker ikke hvad klokken var, men vores små møver var i hvert fald utilfredse. Så jeg tiggede, fedtede og plagede Jannick, da han kom tilbage til skolen, om vi ikke kunne stille noget mad frem i spisesalen og der blev hurtigt trængt rundt om bordet, da han åbnede op ind til køkkenet for at finde noget brød og pålæg.

Søndag morgen. Jeg var faktisk stået op ved en 8-9-tiden, selvom det var blevet meget sent. Der var ikke mange levende sjæle, så jeg satte mig i loungen med min computer og spillede lidt. Der blev sat mad frem kl. 10:15, hvor der stille og roligt dukkede flere mennesker frem. Egentlig skete der ikke så meget søndag, for vi skulle rydde op og gøre rent alle steder på skolen og de steder vi havde opholdt os på handelsskolen. Jeg slap ret billigt i år med bare at gøre rent på mit værelse og i Pandoras Æske (som er et rum på skolen, hvor lærerne har lærerværelse), i modsætning til sidste år, hvor jeg hjalp til ovre på handelsskolen, som var et rod af spildt alkohol og andet skidt på gulvet.

Alt i alt vil jeg sige tusind tak for en rigtig god Hyggecon 2009, hvor der måske manglede lidt flere rollerespil, efter min mening, men som ellers var en super god con!



Team Red lægger planer **Foto: Mads Havshøj**

To Twi'lekker kommer sjældent alene

Tema Artikel
Af Elias Helfer



Elias tog til Ropecon som ud-sending for Imagine (den nordiske paraplyforening for rollespil). Men når man sam-ler 4000 finske nørder på et sted, sker der sææære ting.

Jeg var helt alene i et fremmed land, foran en fuldstændig neutral bygning, hvor de låste døre var påklistret skilte på et komplet uforståeligt sprog. Men da jeg så de to Twi'lekker, der kæmpede med Gaffavåben, vidste jeg, at jeg var det rigtige sted: Ropecon – Finlands største con.

Faren ved venlighed

Halvanden time før var jeg landet i Helsinkis lufthavn. Herfra vidste jeg, at jeg skulle tage en bus til centrum og så en bus til Dipoli – det center, hvor connen bliver afholdt. Bussernes linjenumre havde jeg omhyggeligt skrevet ned på et stykke papir, som jeg havde i min taske.

Problem? Denne seddel var intet steds at finde (for at gnide salt i såret, dukkede den op, første gang jeg kiggede i tasken efter ankomst til connen). Ærgerligt, ærgerligt – men jeg vidste jo, hvad stedet hed, så jeg spurgte da bare en af chaufførerne. Chaufføren var en flink finne i 30'erne, der talte et fint engelsk med et passende touch af den finske sang. Da jeg nævnte at jeg mente, jeg skulle ind til byen og tage en bus derfra, rynkede han brynene: "Ej - er du helt sikker

på det?"

Nej selvfølgelig var jeg ikke det. Alle linjer og stationer hed jo for pokker noget på finsk, så køreplanen kunne have anvist mig at skifte i Helvede til rute 42 over Narnia, Omvendtland og Ropecon til Tatooine, uden at jeg ville have vidst det.

Så chaufføren ringede til hovedkvarteret – og ganske rigtigt, jeg skulle en helt anden vej. Men bare rolig, han skulle nok lede mig på vej. Efter tyve minutter begyndte jeg at sætte spørgsmålstege ved min tillid til den rare chauffør. På daværende tidspunkt stod jeg under en motorvejsbro midt mellem Ingenting og Østre Nowhere, mens jeg så bussen køre væk i højt tempo. Og jeg følte mig ikke just tryggere ved situationen, da jeg kom op på broen og så, at den anviste rute ganske rigtigt kørte fra broen – men i begge retninger.

Min sindsro fik nådesstødet, da jeg kom ind i bussen. Chaufføren var en gråsprængt herre med fuldkæg, tykke briller og et vildt udtryk i øjnene. Hans engelske... kan jeg ikke udtales om, for jeg hørte ham aldrig udtales et ord på engelsk.

Jeg bad høfligt chaufføren forklare mig, hvor jeg skulle stå af. Han spyttede et eller andet finsk i

hovedet på mig. Vist... noget med H?

Jeg gik om bag i bussen, og forsøgte desperat at finde et stoppested, der hed noget med H.

Nix. Intet held.

Da jeg havde spurgt chaufføren tredje gang, begyndte det at blive pinligt. På dette tidspunkt havde jeg engageret 3-4 andre passagerer, der venligt foreslog mulige stop. Imens voksede min desperation støt. Jeg begyndte at føle mig som medvirkende i en film med Keanu Reeves og Sandra Bullock.

Endelig kom en ung mand om bord. Da han hørte, hvor jeg skulle hen, sagde han: "Nej, nejså skal du ikke af dér – du skal af om to stop."



Foto: Esa Hakkarainen

Tsk, Tsk, Elias. Det var kun den ene der var en twi'lek!

Og endelig, femten minutter senere, kunne jeg ånde lettet op ved synet af de to Twi'lekker.

Finnish Psycho

Ropecon er som sagt Finlands største con. Hvad giver det så i et land med fem millioner indbyggere? Fastaval, der er Danmarks største con, ligger jo omkring de 600 mand – så 500-600 stykker, vel?

Nix. 4000 mennesker deltager i Ropecon hvert år. Det er altså cirka syv Fastavaller lagt sammen, eller 27 Hyggeconner.

Nu minder Ropecon heller ikke særligt meget om conner som Hyggecon og Fastaval. Den minder mere om de conner, man kan møde i Storbritannien og USA. Det vil sige en con for alskens fantasy, sci-fi, rolle-, bræt- og figurkrigsspil, reenactment, og hvad man ellers kan tænke sig af nørderi.

Alt i alt er det imponerende at være vidne til hele dette spektakel. Arrangementerne kører med næsten militærisk organisering, samtidig med at der er masser af galskab og spontane påhit at finde. De mange mennesker giver grobund for sådanne helligheder som Live Tetris og VM i Sten-Saks-Papir.

Men der mangler noget: følelsen af, at vi er sammen om det her. På Fastaval og Hyggecon er det måske ikke alle, der spiller rollespil eller deltager i debatter, men vi ved alle sammen, hvorfor vi er der. De par gange, jeg har været på Discworld Convention (britisk con), har det virket som om vi alle var grebet af en massepsykose, forårsaget af vores fælles guru, den skæggede mand med den store hat.

Den følelse manglede på Ropecon. Der var masser af psykose – men ikke så meget fællesskab. Nok var der store haller med folk, der skubbede pap eller tin – men jeg havde ikke fornemmelsen af, at jeg uden videre kunne gå hen til folk, og få lov til at være med.

Forpint forplejning

Efter den internationale koordinator havde checket mig og en anden dansk gæst ind, gik vi over i den alenlange kø for de almindelige gæster for at holde en finsk bekendt med selskab.

Når man nu stod der og stod, kunne man ikke undgå at lægge mærke til tre store pavilloner, der var ved at blive sat op. Jeg spurgte vores lokale guide, hvad det dog var for nogle telte.

"Madboder," var svaret.

"Jeg venter med at spise der, til jeg ved hvilken en, der giver madforgiftning. Der er nogen, der får madforgiftning hvert år af at spise herude."

Det var nu ikke fordi, jeg havde nogen videre trang til at spise i nogen af de tre boder. Den tekniske betegnelse for det, de serverede, er "fedtet snask," og det af en kaliber, der får Tinas Grill til at ligne en bedre restaurant.

Desværre var alternativet ikke meget bedre. Bagdelen ved at være på et konferencecenter er, at den stedlige restauratør med en vis ret kan kræve eneret på at sælge forplejning inden for centerets område – næsten uanset det tilbudte udbud.

I dette tilfælde drejede det sig om en enkelt lille restaurant hvor man, efter 20 minutter i kø, kunne slæbe sin 40 kroners minipizzaslice med sig ned for at lede efter et sted at sidde. Der var også en buffet, med ris og fire slags splat - med eller uden kød.

Når man så skulle have en øl med vennerne, blev det ikke spor bedre. Så blev restauranten forvandlet til en pub, hvor man kunnestå i den samme kø og få øl langet ud gennem den samme luge. Så kunne drikkeriet ellers fortsætte indtil, nå, ja, en times tid eller så efter midnat, hvor baren lukkede, og connen blev tørlagt.

Alle deltagere er lige...

I teorien, i hvert fald. Nu er Ropecon i Finland, og finner skal nok finde et sted at drikke. Der til kom, at jeg, som delegeret for Imagine, var æresarrangør. Og alle arrangører ved, at visse regler kun gælder, når deltagerne ser det.

Det mærkede vi første gang, da vi skulle holde møde med foreningen Ropecons næstformand, Timo Multamaki. "Kom, vi skal hen på mit kontor," sagde han. "Kontoret" visste sig at være en minibus med et bord, fire sæder og adskillige rammer drikkevarer bagi.

"Man må ikke drikke udenfor på Ropecons område," forklarede Timo. "Derfor har jeg altid denne her bil med mig." Selve mødet bestod i, at Timo langede dåser ud og sagde: "Vi melder os ind i Imagine. Det behøver vi slet ikke diskutere. Skål!" ...hvorefter vi kunne drikke sære finske alkopops og ordne verdenssituationen.

Der var selvfølgelig også en sauna på connen. Den lukkede omkring klokken elleve – og åbnede igen kort efter, denne gang for arrangører og øl. Personligt oplevede jeg første gang midnatssaunaen på Knutepunkt i Sverige for snart fire år siden. Men saunaen er jo uden tvivl en meget finsk disciplin – og en, der helst involverer god tid, kolde dukkerter og øl.

Ude godt...

Om søndagen tog jeg bussen ind til byen, og derfra ud til lufthaven, mens jeg ærgrede mig over, at jeg ikke kunne blive til tirsdag, og dermed gik glip af alle de bedste fester.

Men samtidig er jeg ikke så ked af, at vore hjemlige conner ikke ligner Ropecon. For uanset de mange fordele og glæder ved så stor en con som Ropecon, så mangler der en charme, som de danske conner har.

Ikke at det skal forhindre mig i at drømme om den dag, hvor der kommer sauna på Hyggecon.



Spydmaster
Jannick Rovsur



Åh min gud....jeg bliver simpelt-hen så træt over at skulle til at brokke mig over LR...IGEN!!!

I har måske hørt om LRs bogprojekt "Rollepil gennem 20 år", hvor de kontaktede 20 forskellige gamle rotter i miljøet for at få dem til at skrive deres personlige beretning, for så at sammenstykke de 20 beretninger til en slags "rollepismløjets historie". LR ringede til mig og bad mig pænt om at skrive Eidolons historie. Det gjorde jeg og brugte omkring 20 timer på research, skrivarbejde og reviews. Jeg afleverede inden deadline, som en rigtig duks. To måneder senere bestemmer LR sig for at de ikke gider udgive bogen. Argumenter som "manglende rød tråd" og "dårlig kvalitet" kom på bordet. Hele sagen blev selvfølgelig heller ikke pænere af, at LR besluttede sig for at fyre den ansvarlige for projektet, Claus Raasted, undervejs i processen. Men det kan jeg ikke se har så meget med mig at gøre. Som jeg ser det, har LR pænt bedt mig om at bruge

20 timer på et projekt, som de så efterfølgende skrotter blankt. Tak for lort LR! Næste gang I kommer og gerne vil have min hjælp til et eller andet, så får I fingeren og så skal jeg "pænt" forklare jer, at jeg ikke gider spilde min tid på latterlige svumpukkelamatører som jer!

Når det så er sagt, så udkommer bogen alligevel. Claus Raasted har taget skeen i den anden hånd og udgiver for egen lomme samlingen, som forventes at komme på gaden i begyndelsen af det nye år. Jeg selv og Tore Plougheld bidrager med redigering. Heri vil du så kunne læse min beretning om Eidolons 12-årige historie med masser af anekdoter og et par yderst pinlige afsløringer.

Nå, men udover min personlige forsmåelse over LRs manglende respekt for andre menneskers tid, engagement og arbejde, så er jeg med min formandskasket på også ved at være seriøst træt af deres amatøragtige måde at drive foreningen på. Jeg bliver et par gange om året ringet op og stillet spørgsmål, hvor jeg kan orientere den fuldstændig vidensforladte og serviceimbicile kontoridiot om, at de allerede har svarene på alle de ting han spørger om og kan henvise ham til steder i hans eget system hvor tingene står. DU SPILDER MIN TID DIN BOVLAMME OSTEKAGEDEJ!!! Og den person ved LR som rent faktisk havde evnen til selvstændig tankevirksomhed og en lille smule sans for at LR er til for foreningernes skyld og ikke omvendt, vælger de kraftedeme at fyre! AAAAARRRRGH!! Åh ja...og så glæder jeg mig hvert år

Bør ikke læses af seriøse mennesker

til at få en masse papirer ind af døren, som skal påføres en milliard underskrifter og indsendes med sneglepost og LR skal af en eller anden årsag have de samme uændrede oplysninger hvert år og har øjensynligvis behov for 8 gange mere detaljeret statistisk materiale på medlemssammensætning og afholdte aktiviter end f.eks. DATS, som vi også er medlem af og som også er medlem af DUF. Så jeg FATTER IKKE hvorfor LR pålægger sine medlemmer en masse latterlige bureaucratiske krav, når det tydeligvis ikke er DUF der kræver det.

Hvor mange gange skal de have lov til at pisse på os? Min tålmodighed er ved at være sluppet op. Mit liv er for kort til lallende amatører...

/Spyd



NETTZOQ91DH

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

Layout: Mads Havshøj

Korrektur: Jannick Raunow, Andreas Skovse og
Maria Petersen

Tryk: Husets trykkeri Århus Oplag: 150

Forside Foto: Troels Rodhe Hansen

Abonnement: Fås som medlem af Eidolon.
Kontakt jannick@eidolon.dk

5-7/2 **Hyttetur**
www.eidolon.dk

25-28/2 **Vintersol 2010**
www.vintersol.org

5-7/3 **Krikkit Con mk XV**
www.krikkit.dk

31/3-5/4 **Fastaval**
www.fastaval.dk

1-4/4 **Krigslive VI - Hvor Færen Venter**
www.krigslive.dk

22-25/4 **Knutpunkt**
www.knutpunkt.se

INDHOLD

Hyttetur	2
Leder	3
Knutpunkt 2010 - Let's show, not tell.	3
An Introduction to British LARP	4
Harlequins Fald	6
Rumgardin	7
Rollespil og rollespillere	8
Larping in Israel	10
Larp in Germany	14
Oh my darling	17
LARP in Latvia	19
Imagine en paraply for paraplyer?	22
Eidolon sommer of Larp	23
The Sights and Sounds of Intercon J	24
United States of my Hyggecon	26
To Twi'lekker kommer sjældent alene	29
Det Spydige Hjørne	31

