



Dødens Ironi gjorde rent bord på Hyggecon

Punlikumssuccesen fra Fastaval blev genopsat på Hyggecon, hvor den vandt både Publikumsonklen og juriens Onkel for bedste live.

Læs side 11

Jul i Eidolon

Reportage fra
Juleweekenden

Side 10

Lær at skrive roller

Bjørn fortæller

Side 12

Eidolon runder 150 medlemmer

For første gang i Eidolons historie har foreningen ramt 150 medlemmer. Tidligere på året så det sort ud, men en ny prispolitik på Hyggecon og Sommerweekenden har sendt en lind strøm af nye medlemmer ind i foreningen.

Nyhed

Af Mikkel Bækgaard

Ved årets start så det sort ud. Eidolon var efter en heftig gang efterårsrengøring sidste år havnet på omkring 50 trofaste medlemmer. Tiderne var hårde, men pludselig skete der ting og sager.

I løbet af foråret kom der gang i Eidolon Århus igen. Torsdagscafeen startede op på ny sammen med Eidotravels, og i de lune måneder kom der i snit ét nyt medlem om ugen. De nye tiltag tiltrak folk og samtidig strammede Eidolon kursen for ikke-medlemmer – for at nyde godt at foreningens tiltag skal man også være medlem – enkelt og ligetil.

Kommunen stillede krav

Hen over sommeren prøvede krisen igen at vælte Eidolon. Kommunen begyndte at stille krav til deltagerne på Hyggecon – ellers ville det koste en forfærdelig masse penge at låne skole. Dette førte til en helt ny politik, som indtil videre har givet pote i udpræget forstand.

Både til sommerweekenden og Hyggecon kunne man opnå anseelige rabatter og fordele, hvis man var medlem af Eidolon. Det kunne faktisk stort set ikke betale sig at lade være, og det havde den helt rigtige effekt. I løbet af årets sidste halvdel strømmede omkring 100 nye medlemmer til.

Mange har benyttet tiltaget om billigt kontingent

Man kan selvfølgelig frygte, at mange af disse nye medlemmer kun er med for at opnå økonomisk fordel, men noget tyder på, at dette ikke helt er tilfældet – i hvert fald har en stor andel af deltagerne på Hyggecon benyttet tiltaget til at betale billigt kontingent hele næste år med.

Dermed ser det da meget lyst ud. Og med 150 medlemmer ved årsskiftet skal der nok blive endnu bedre tider i foreningen.

Khypris IV:

Nu med Eidolons aftryk

De senere år har det nordjyske været rammen om det populære Warhammer-live Khypris. Til sommer rammer fjerde kapitel af sagaen vores verden, og denne gang er Eidolon med i projektet. Ole Sørensen er med i styregruppen og fortæller glad om samarbejdet og Eidolons rolle.

Sommerscenarie

Af Mikkel Bækgaard

”Khypris satser stort i år, og derfor er det naturligt at inddrage flere foreninger i samarbejdet omkring scenariet,” fortæller Ole Sørensen – kasserer for Eidolon Århus og med i styregruppen for Khypris IV

”Det er stadig AKLR (en del af TROA .red), der har det overordnede ansvar, men der er kommet mange Eidolon-folk med i projektet. Det er generelt meget specifikke opgaver, vi er sat på, og efterhånden er vi fedtet godt og grundigt ind i det. For eksempel er Danni Rune ansvarlig for traileren til scenariet,

mens Maria Heel står for diverse workshops,” fortsætter Ole.

Fundraising har virket over alt forventning

Udover Danni, Maria og Ole er endnu en Eido-mand med, hvor det kan mærkes: ”Ulf Thomassen er med i styregruppen som fundraiser og det har virket over alt forventning,” svarer Ole glad.

Mere indirekte er Eidolon også med helt i toppen hos Khypris, for den nye hovedansvarlige, Morten Tellefsen aka. KZ er netop blevet medlem af vores forening i forbindelse med den nyligt overståede Hyggecon. Således må vi sige, at Eidolon er med helt fremme på sommerscenarie-fronten, og det er jo godt – for det er ellers ikke et område, at vi i Eidolon har gjort os meget bemærkede før.

Fakta

Khypris IV arrangeres af AKLR med hjælp fra bl.a. Eidolon og Sputnik. Scenariet kører i sommerferien - nærmere bestemt d. 7-10 juli et sted i Nordjylland

Ved de store interdimensionelle turneringer kommer der alle mulige slags deltagere. Ved denne slags turneringer, gælder det om at holde hovedet koldt... især hvis man er Dommer...

... især, hvis man er en NY Dommer..!

Hov, hov..

HVAA??...siger du jeg snyder??...og du kalder det "bare en fornemmelse"?? NU skal jeg satme...

Åhh nej, se nu den nybegynder. Hvornår lærer de det? Provoker aldrig The Lord...tsk tsk

Av, av av.. Ikke godt, ikke godt!

BENT HOLM 02/003

Borgergade 18
9000 Aalborg
98 13 27 24



www.goblingate.dk

Kystvejen 27
8000 Århus C
86 19 43 11

Hvad er det egentlig, vi skal bruge Eidolon til?

Det er blevet moderne at tale om værdikamp. Mest i det politiske system, men Eidolon skal da ikke stå tilbage. Så tiden er inde til at se lidt på, hvad foreningen egentlig kan, og om vi i det hele taget tjener et formål.

Leder

Af Mikkel Bækgaard

"Hvad er det egentlig, at vi skal bruge Eidolon til?"

Det er der mange, der spørger mig om. Der er sikkert også mange, der spørger sig selv om det. Og nogen gange kan denne ellers altid oplyste og intelligente formand helt komme i tvivl – i hvert fald lige et

halvt minut, indtil det går op for mig, at vi jo kun en hel del. Ja, vi kan og er faktisk noget særligt.

Jovist, det kan altid være en god øvelse lige at stoppe op og se sig selv lidt udefra – finde ud af, om vi stadig har en berettigelse i denne verden – om vi egentlig tjener et formål. Især i disse nytårstider er det jo så moderne og at se tilbage og kigge hunden dybt i øjnene.

Jo mere jeg tænker ...

Men jo mere, jeg tænker, jo mere bevidst bliver jeg om alt det, som Eidolon kan som forening. Også selvom vi ikke har faste medlemsmøder, lokaler og en første-søndagskampagne, der genererer et stort overskud og masser af unge, potentielle medlemmer.

Nej, du. Det, Eidolon kan, er at skabe et løst fællesskab, som medlemmerne kan bruge, helt som de vil. Vi har Hareposten og hjemme-

siden, som er helt konkrete kommunikationsmedier, som alle kan bruge til at komme ud til de andre med. Samtidig har vi et fællesskab bare i det, at vi er medlemmer af den samme "klub" – at vi aktivt har meldt os ind støtter op om de værdier, som Eidolon repræsenterer. Samtidig er en af de store forcer, at man kan være medlem af Eidolon på mange niveauer. Man kan være superarrangør, der er medlem af bestyrelsen og laver hundrede lives om året – eller man kan være et helt almindeligt hyggemedlem, der gerne vil høre om nye tiltag, deltage i arrangementerne og generelt bare nyde godt af, at nogle laver noget for andre. Og det helt store er, at der er plads til og brug for alle.

Værdikamp

"Hvad er Eidolons værdier så?"

Det er jo det næste naturlige spørgsmål, som der jo findes mas-

ser af svar på. Spørgsmålet er, om der findes noget entydigt. Jeg kunne let prædike nogle ned over jer eller hyre et dyrt konsulentfirma til at finde frem til dem. I stedet vil jeg give et bud og ellers åbne op for en debat.

For mig har Eidolon altid stået for enkelthed, kvalitet og seriøsitet. Og samtidig har ord som ambitioner, hygge og social sammenhæng dukket op i mit hoved, når snakket er faldet på, hvad vores forening egentlig står for?

Har jeg ret? Eller er det noget helt andet, der trykker? Hvad kan vi egentlig bruge Eidolon til? Og hvad siger alle de nye medlemmer? Er det kun pga. indgangsrabatten på Hyggecon, eller er der noget ved os, der tiltaler?

Svar og I skal vinde.

Og ellers et godt nytår til alle.

HyggeOnklen 2004

Onkeloverdommer Jannick fortæller her om de scenarier, der deltog i konkurrencen om den eftertragtede Onkel på årets Hyggecon.

Onkler

Af Jannick Raunow

Onklen for Bedste Scenarie gik i år til Dødens Ironi. Et helt igennem fremragende skrevet scenarie som dommerkomitéen enstemmigt valgte som det scenarie der bedst opfyldte kravene til god scenarieskrivning. For en mere fyldestgørende anmeldelse af scenariet vil vi henvise til Hareposten 25.

Tæt opfølger

En tæt efterfølger i opløbet om scenarieprisen var Næste Morgen. Der er her tale om et scenarie som ganske vist ikke bygger på specielt originale idéer, men som er spækket med utrolige mængder af information til scenariets arrangør. Der

er her tale om et "grej-scenarie", hvilket vil sige at der er lagt stor vægt på teknik, set og rekvisitter. Det meget atmosfæriske scenarie kan ganske vist blive svært for andre at genopsætte pga. de store krav til teknisk grej, men det skrevne materiale har alligevel behandlet denne problemstilling flot.

Morten Korch

Det Grå Guld er bygget op omkring et yderst humoristisk Morten Korch-tema. Scenariet er enormt underholdende skrevet og idéen er sjov og finurlig og i hvert fald nogenlunde original (i den forstand at et par gode og sjove timers spil og kan dette koncept så vidt vides kun er set én gang tidligere). Men når det så er sagt, så vurderes underholdningsværdien til trods alt at være relativt kortsigtet og scenariets idé er ikke tilstrækkeligt gennemtænkt og beskrevet. Det medfølgende regelsystem er sjovt og underholdende, men fungerer næppe specielt godt i praksis. Det Grå Guld har således potentiale til bestemt anbefales som

morsom inspirationslæsning.

Skingrende arketypisk teenagefest

Anders Sindings livescenedebut, HÆVY MÆDL & HAS, handler om en skingrende arketypisk teenagefest med bajere, heavy metal musik og masser af ulovlige rusmidler. Det går selvfølgelig galt på alle mulige måder og der er lagt i ovnen til nogle timers sjovt og selvvironisk spil uden masser af overseriøsitet. Scenariet kunne dog godt være mere gennemtænkt og handlingsforløbet kan være svært at få til at virke ordentligt. Gode idéer som f.eks. Hashsystemet, hvor karaktererne udsættes for særdeles underholdende påvirkninger, hver gang de en ny runde "pipe-urt", kombineret med de dejlige klichéfyldte teenagerroller, giver imidlertid grundlag for masser af gode grin.

I modsætning til tidligere, var der i år også indført en publikumspris. PublikumsOnklen blev uddelt på baggrund af spillernes egne vurderinger og også her lå Dødens Ironi i front.

Fakta

Dommerkomitéen bestod af
Jannick Raunow
Max Møller
Martin Jürgensen
Nina Runa Essendrop

De nominerede scenarier var
HÆVY MÆDL & HAS af Anders Sinding
Næste Morgen af Danni Rune, Ole Sørensen & Martin Milter
Dødens Ironi af Kenneth Mikkelsen & Kim Juulsgaard
Det Grå Guld af Danni Rune, Ole Sørensen & Martin Milter

Nyt Cyber-live fra Eidolon Århus

Society 41 er et ny-skrevet cyber-scenarie, der bliver sat op i Århus til næste efterår. Hareposten har stillet tre skarpe til hovedarrangør Ulf Thomsen.

Kommende scenarie

Af Mikkel Bækgaard

Hvad er Society 41 for noget?

”Society 41 er det live som Eidolon længe har ventet på. Det er det scenarie, der har det bedst mulige udgangspunkt i Eidolons historie med økonomisk opbakning fra DUF, samarbejdsaftale med Ministeriet for Nytænkende Fortælling (MfNF) og et bredt udsnit af nogle af de mest aktive af Eidolons medlemmer som styregruppe. Genren er futuristisk institutions-live med fokus på demokrati - en genre hvori alle af liverollespilsgenren bedste facetter kan inkluderes og føres ud i livet på innovative måder. Society 41 er det live, hvor ambitionerne bliver taget alvorligt og bliver bragt ud i virkeligheden.”

Hvad er det særlige ved Society 41?

”Det særlige ved Society 41 er de mål, vi sætter os. Det er det

ambitionsniveau, styregruppen ligger på - det er den opbakning, vi allerede nu nyder godt af. Scenariet bliver uden loft - uden begrænsninger. Indtil videre har vi ikke valgt at sige, at nogle ambitioner er for urealistiske - alt kan lade sig gøre. Det særlige er altså egentligt bare, at idéerne her bliver taget alvorligt - ville det være fedt med en gaffeltruck? Ville det være fedt med stregkoder på deltagernes hånddrygge? Hvordan ville det være hvis alle deltagere fik et digitalt deltagerbrev tilsendt?”

Hvordan bliver de fysiske rammer for scenariet?

”Der er endnu ikke fundet en fast location for scenariet endnu. Både Martin Milter og jeg selv arbejder på højtryk for at finde det helt rigtige sted. Målet er en industriel bygning som fx en nedlagt slagtehal eller lignende. Rammerne om scenariet skal være utroligt gennemførte. Der lægges her især vægt på opsætningen inde i selve bygningen - altså i spilleområdet. Lige fra projektorer og storskærme over samtaleanlæg og stregkodescannere til olietønder, hvor man kan stå og varme sig. Her tror vi ikke på, at det kun er vores idéer der, er vores begrænsning - vores idéer skal bare føres ud i livet. Så simpelt er det. Der skal skabes en liverollespilsoplevelse uden lige.”

Det går ufatteligt godt i Århus

Formanden for Eidolon Århus - den kære Danni Rune, kendt fra tv - gør her status over det år, der er ved at være ovre. Han er glad, og det kan man jo godt forstå, når man kigger på statistikkerne.

Eidolon Århus

Af Danni Rune

Det går rigtigt godt Eller rettere, det kan sagtens gå bedre.

Så pessimistisk skal det selvfølgelig ikke lyde. Men bare fordi det går godt så er der ingen grund til at læne sig tilbage og sige: ”Så!”.

”Så”, er jo de dovnes valgsprog og de flittiges pausesignal. Vi er flittige, derfor må pausen vente.

Hvordan står det til?

Det er lykkedes at puste liv tilbage i Eidolon Århus. Der skete ikke meget sidste år og med et støt frafaldende medlemstal, så tingene unægtelig sorte ud. Og helt ærligt. Hvem gider være medlem af et foretagende, når der ikke sker en skid.

Igennem det sidste halve år, har EÅ både afholdt en fastelavnsfest. Stablet EidoTravels på benene og ekspederet folk og/eller deres bage af sted til fjerne afkroge af det danske rige. Vi fik afholdt en succesfuld Sommerweekend og ikke mindst et brag af en Hyggecon, hvis aftryk endnu står stærkt hos de fleste. Ikke mindst for vores kasser, som stadig ligger begravet i overskuddet.

Vi fik os et økonomisk rap over nallerne i årets midte, som resulterede i at EÅ næsten gik fallit. Kun med økonomisk hjælp fra venlige sjæle, lykkedes det os at lave udlæg for Hyggecon, som heldigvis generede det overskud der skulle til for at foreningen igen kom på fode.

Vores medlemsfremgang er dog det bedste. Igennem en serie gode tilbud på både Sommerweekenden og Hyggecon, har foreningen sikret sig

et medlemstal på mindst 65 i 2005. Der ud over regner vi med flere medlemmer i forbindelse med gentegnelser, og så videre.

Og hvad så nu?

Det er netop her at tekstens pointe ligger begravet. Hvis den her forening skal fortsætte med at have det godt, så må vi ikke sætte os bare fordi det går godt. Vi har et ansvar over for de nye medlemmer. Vi har et ansvar over for de gamle, og ikke mindst os selv.

Vi har jo i vores forening, en fremragende mulighed for at stable arrangementer på benene. Muligheder for at søge råd og hjælp hos andre. Mulighed for at benytte os af Eidolons struktur, hjemmeside, foreningsblad og kontakter.

Udover Eidocon, Hyggecon, sommerweekenden, og hvad vi ellers finder på af alternative indslag, satser vi også på at kunne levere et live i fremtids-genren.

Vi har stadig planer om at lave EidoTravels-ture til diverse arrangementer, og vi har, udover en fordelagtig teltproduktion, også planer om at involvere os i Khypris IV, der jo som bekendt arrangeres af TRoA. Dette er bare et af mange skridt i retningen af en mere seriøs samarbejdspolitik, som vi også gerne vil videreføre i andre sammenhæng.

Dette år, hed uofficielt ”medlemmernes år”. Næste år skal gerne komme til at hedde ”arrangementernes år”. Det er her, vi skal vise, at vi som forening, virkelig kan stable noget på benene.

Nytårstanker

Vi sender til sidst vore tanker til Eidolon Aalborg og Torsdagscaféen. Begge har bevist, at gamle sataner er svære at holde i live.

Således ser den umiddelbare status for Eidolon Århus ud. Og med som afslutning på denne smøre, tillader vi os at ønske medlemmerne og de andre Eidolon organisationer en glædelig jul og et godt nytår.



EBII: Belejringen af Adri

Sjællandsk „laiv“ i Østjylland

Andet kapitel af Eldoriels Bane-sagaen lagde rammer, men det gode spil var en mangelvare. Anders Würtz bringer os her sin personlige og ganske kritiske anmeldelse af scenariet.



Anmeldelse

Af Anders Würtz

Forlev spejdercenter ved Skanderborg lagde rammen til et scenarie der var en meget blandet oplevelse. I skribentens øjne var der alt for meget master-styring, for lidt ingamespil og alt for meget regelspil, men samtidigt oplevede jeg noget af det bedste rollespil jeg nogensinde har set. Desværre alt, alt for lidt til at det vejede resten op.

Mesterens plot

Meget af spillet var baseret på et plot, som mestrene havde skrevet, og havde fuldstændigt styr på. Det betød til det ikke var en sjældenhed, at en mester kom hen til en og fortalte, hvad der nu skulle ske, som man altså bare havde at følge.

Settingen var den, at byen Adri

var belejret, og kongen var gået fra forstanden. Kongen spillede med den første dag, men han blev senere arresteret af sin rådgiver. Denne rådgiver forsvandt så efter kort tid, og så var der kun prinsessen tilbage til at styre byen under belejringen. Samtidigt måtte hun finde en tronfølger, som hun skulle giftes med.

Men også her var mesterstyringen tilstede, da det var valgt på forhånd hvem der skulle få tronen.

Altså i mine øjne: for få muligheder for spillerne, med for meget bestemt fra mestrene. En af de fejl, de lavede, var, i mine øjne, at være for mange, så det blev et for rodet mester-indtryk. En anden var, at de ikke havde nok plots klar, men fandt på de fleste efterhånden som spillet udviklede sig.

I guder!

Dette klagepunkt kan altid diskuteres, men i min øjne var det et alt for gude-baseret spil. Især da guderne kom til verden. Dette gjorde at spillet var svært at leve sig ind i, og jeg undrer mig over at nogen af arrangørerne ville kalde EBII for lavfantasy.

Offgamesnak

Alt for mange gange under spillet hørtes folk stå og snakke off-game, også på ingame-området. De sidste to dage blev dette dog bedre, da



mestrene gik rundt og ”bobbede” folk - altså indskrev dem til køkken-tjans.

Maden skal også kommenteres, da det også var en blandet oplevelse: alle spiste på kroen (på nær orkerne som stjal maden og tog den op til deres lejr), og det var et sammenrand af træskåle og plastikopper. Maden der blev hældt i var flere gange god, men morgenmaden ikke var noget der fortjener videre positiv kritik. Princippet med saftvand som øl/vin er en gammel kending, og der var ingen der klagede over dette.

Tryl-tryl og Spurv, og skjalde-sang

Men der var heldigvis også ting, der fik ens hjerte opad under scenariet. Noget af det bedste til scenariet stod skjaldene for; en koncert, givet ved deres skjaldehytte. Desuden spillede skjaldene godt, både musikalsk og rollespilmæssigt.

Det største komiske indslag blev leveret af to orker, Tryl-tryl og Spurv. Disse to livsglade orker, der altid var klar på et spil Lille-Mejer eller Mellem-mejer, hævdede spillet til et niveau der var sjovt at spille.

Kedelig middelmådighed og klicheer

Men disse to gode ting var ikke nok til at hive scenariet op fra kedelig middelmådighed og klicheer.

Derfor der også skulle meget til, for at jeg ville tage med til EBIII, hvis det kommer.

Ikke fordi, jeg ikke tror på dem, der står bag. Jeg tror bare ikke på samarbejdet mellem den for store gruppe af skabere. Det gjorde oplevelsen for rodet.

Billeder?

Efter scenariet var slut og alt var pakket ned, blev der hurtigt lovet, at der kom billeder på hjemmesiden. Og tiden gik. Og alle blev lovet, at billederne snart ville komme.

Men billederne kom ikke op før to måneder efter scenariet, og billederne var lagt op af fotografierne - Ikke af arrangørerne. Dette var den sidste sten i skoen på et ringe scenarie.

Det sidstnævnte er grunden til at scenariet kun får én Eddie. Jeg havde tænkt at scenariet var 2 Eddier værd, men eftersom arrangørerne åbenbart ikke kunne få billeder op, trak det ned i helhedsindtrykket. Faktisk så meget at jeg giver EBII: Belejringen af Adri en Eddie, i stedet for to.



Når en Vestjyde flytter østpå

Ulf PorupThomassen er tidligere Vestjyde og formand for Eidolon Ringkøbing. Nu er han rykket til Århus, til det østjyske og det har han så nogle fine kommentarer om her.

Kommentar

Af Ulf Porup Thomassen

Er der forskel, spørger du nok? Kan det virkelig passe at folk er så forskellige fra vest til øst? Er vi jyder ikke et samlet folk der bliver nødt til at gøre fælles front mod de frygtelige københavnerne ovre fra Djævleøen? Jo, jo, og nej.

Først lige en lille smule om mig selv – bare for at etablere mig som tidligere vestjyde. Jeg har boet i Vestjylland i 20 år. Var med til at starte Eidolon Ringkøbing – først som kasserer, dernæst som næstformand og slutteligt som formand. Har undervist i rollespil og liverollespil i henholdsvis to og et år.

Vestjylland

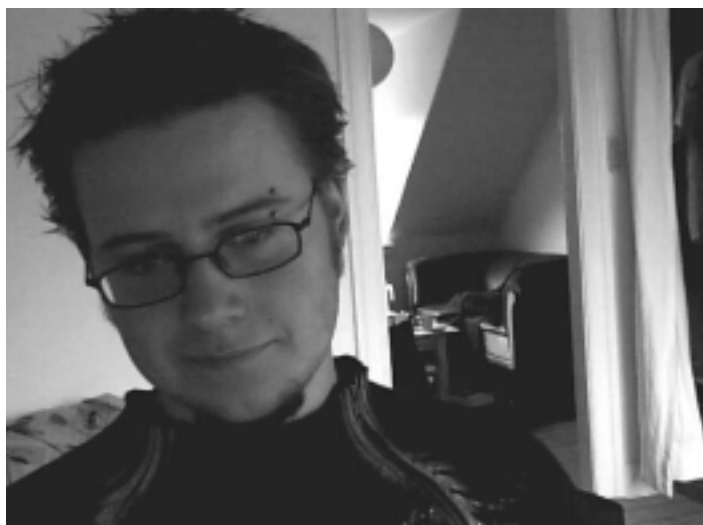
Det mørke Vestjylland. Hvor kragerne ikke længere ved hvor de er, hvor vinden blæser konstant og hvor kvoten er 20.000 indbyggere pr. by. Men Vestjylland er også stedet, hvor Liveforeningen Eidolon tog sine første spæde skridt – det er også der, hvor en tradition af stærke og populære ungdomsskolehold har spyttet den ene fantastiske rollespiller ud efter den anden. Dog skal det siges at Vestjylland ikke er et Utopia for liverollespil. Der findes et generelt loft på 20 år, hvorefter folk begynder at flytte væk og søger nye udfordringer – enkelte holder dog ved, mens resten af live-årgangene flytter til eksempelvis Århus eller Kbh. Sørgeligt, ja. Delvfølgeligt er det sørgeligt, men det skaber også en ganske særlig dynamik. For at holde livemiljøet i live (no pun intended) bliver man simpelthen hurtigt nødt til at lade nye kræfter komme til; at hjælpe nye håb til at tage ansvar og at lade den stærke og initiativrige få overtaget. Man kan ikke komme ud for en situation hvor halvgamle og elitære livere sidder på deres flade uden at udrette noget, men som samtidig høster anerkendelse over noget de gjorde for fem år siden. Hvis man har anerkendelse i Vestjylland, har

man det fordi, man foretager sig noget for livemiljøet. Fordi man er aktiv.

Meeeen det er ikke guld og grønne skove det hele. Vestjyske livere har også en grim tendens til ikke ville anerkende live overfor offentligheden af frygt for den herskende jantelov. Det er stadig et underground-fænomen derovre, selvom det heldigvis er på vej frem i lyset. Liverollespil anses ikke som en kunstform, ej heller som noget udfordrende og spændende, men nærmere som noget lidt farligt man kun engang i mellem må prikke til for ikke at blive opslugt. De initiativrige livere derovre er heldigvis ved at få vendt den opfattelse gennem blandt andet ungdomsskolerne. Desuden har de fleste livere derovre også virkelig brug for at bekræfte sig selv i at netop de gør det rigtige. Dette resulterer i en form for overkritisk syn på resten af liveverdenen. Kun hvis andre livere har det samme aktivitetsniveau som dem selv, kan det gå an.

Århus

... for jeg har jo fundet ud, af man ikke bare kan tale om ”Østjylland” som modsætningen til ”Vestjylland”. Her skelner man mellem Århus og Aalborg, mellem Eidolon og Einherjerne, mellem de nye og de gamle, mellem eliten og proletariatet, mellem gammel og ung, mellem erfaren og uerfaren. Der er så uhyggeligt megen skelnen mellem folk herovre, at jeg nogle gange er svært ved at finde ud af, hvor jeg passer ind. ”Goddag, mit navn er Ulf. Jeg er en ung, erfaren, tæt-på-den-nederste-del-af-eliten eidolon’er fra Århus med baggrund i Ringkøbing.” – minder mig egentligt mere og mere om de infame bestillinger fra Star Bucks... Fælles identitet? Yeah, right. Folk er så forhippede på at sætte sig selv uden for grupperinger. Man skal være individuel og helst skille sig helt ud fra alle de andre. Et eller andet sted, tror jeg, at det forhindrer folk i at udrette ting og opfylde målsætninger, der er lidt udover det sædvanlige. Kun når man lægger alt det der crap på hylden, ser man hvordan en fælles indsats virkelig rykker. LLR og Khypris er nok de absolut bedste eksempler derpå (her vælger jeg at fokusere på Khypris). Til Khypris 1, 2 og 3 var det udelukkende AKLR der stod for forberedelserne til



liverollespillene. Til sidst havde arrangørgruppen store problemer og meget gik galt, men nu til Khypris 4 hvor både Einherjerne og dele af Eidolon har sagt ja til at støtte op om scenariet og fungere som en aktiv del af arrangørarbejdet, er der kommet helt andre boller på suppen. Scenariet bliver sandsynligvis meget større, meget mere ambitiøst og ganske nyskabende! Sådan skal det være!

Meeeen nu er det jo heller ikke udelukkende slemme ting der sker herovre. Der findes et socialt aspekt, der skaber en helt anden ånd omkring liverollespil. Torsdagscaféer, fredagscaféer, fester efter lives, fester efter con’er – det er rigtigt dejligt. Endvidere har livere herovre meget nemmere ved at være sammen og tale om andet end lige præcis live netop på grund af dette sociale aspekt. Og så må man altså ikke glemme, at der virkelig er meget liverollespil i gang herovre i forhold til Vestjylland. To eller tre scenarier fra Einherjerne hvert år plus deres kampagne, utallige con’er, Eidolons lives (når de kommer – og det skal de nok), ungdomsskolehold – der er kort sagt gang i rigtigt meget live.

Integration

Nu er jeg jo en 1. generations indvandrer som skal integreres, og jeg vil da sige at jeg allerede gør mit. Er allerede ved at lære sproget, de noget specielle udtryk som fx ”ja, nemlig, ja” og ”ja, ja, det er ingen problem”. Jeg er også allerede ved at blive integreret i livemiljøet herovre, men det er nogle helt andre kriterier man bygger anerkendelse på (som jeg nævnte tidligere). Måske skulle

jeg bare droppe at lave arrangementer og være initiativrig? Måske skulle jeg bare komme til con’er og holde nogle foredrag om et eller andet poppet for at få skrabet mig nogle elitepoint sammen. Det kunne også være en god idé at begynde at skrive et eller andet lige gyldigt på liveforum – så plejer der ikke at gå lang tid før man bliver betragtet som ’en af de hippe livere’. Spørgsmålet er jo så, om jeg overhovedet har lyst til at blive optaget i denne frimurerorden ved navn ”Eliten”, der samles ved enkelte lejligheder og så ellers er meget reserverede og hemmelighedsfulde? Nææ... Det tror jeg egentligt ikke jeg vil. I stedet vil jeg blive ved med at styrke Eidolon så godt, som jeg overhovedet kan – være med til at stable nogle dejlige liverollespil på benene – være med til at skabe noget bedre og noget større ud fra et fælles grundlag. Og det synes jeg generelt også andre folk skal. De skal i hvert fald begynde at gøre sig nogle seriøse overvejelser. Vil vi virkelig være med til at støtte den evigt eksisterende inaktivitet ved at betale medlemskab til ”Eliten” eller vil vi svede, knokle og bære suppe for live for dermed at skabe fundamentet, som vi alle i sidste ende nyder godt af?

Ja, nemlig, ja.

Nyt fra Landsforeningen for Levende Rollespil: Kollektive medlem- skaber og masser af kommende medlemmer

Ryan Hansen er medlem af bestyrelsen i LLR, og han giver her alle os uvidende en lille update på, hvad der sker i det nye, store spøgelse indenfor dansk live.

LLR

Af Ryan Rohde Hansen

Arbejdet med at få en landsforening fortsætter, og som det vigtigste lige nu har vi afholdt en ekstraordinær generalforsamling den 4. december i Århus. Det var meningen, at det skulle være en lille, hurtig sag, hvor der kort blev ridset op, hvorfor vi ønskede en vedtægtsændring, hvorefter vi ville skride direkte til afstemningen. Men det viste sig, at der var en masse rigtig spændende spørgsmål, der fik debatten til at summe frem og tilbage i ganske lang tid, in-

Eidolon og LLR


Landsforeningen for Levende Rollespil og Landsforeningen Eidolon er selvfølgelig ikke det samme. Eidolon er en forening, der arrangerer live, mens LLR er en paraplyorganisation for alle liverollespillere. Eidolons landsforening er skabt med det formål alene at binde de 2-3 medlemsforeninger sammen i et tættere netværk. Og desuden har Landsforeningen Eidolon lige meldt sig ind i LLR - så snart bliver alle medlemmer af Eidolon også medlemmer af LLR - forvirket? Ikke spor.

den forslaget endelig blev vedtaget. En god diskussion, der fik sat LLRs arbejde i perspektiv og viste, at der er stor opbakning til det arbejde, der er lavet.

Forkert opfattelse af kollektivt medlemskab

Men hvad var det så for en vedtægtsændring, der var årsag til alt dette? Jo, efter en længere snak med Dansk Ungdoms Fællesråd, der deler tipsmidlerne, fandt vi ud af, at vi havde arvet en forkert opfattelse af, hvad kollektivt medlemskab fra tidligere forsøg på landsforeninger. Sleipner-spøgelset, der står som en skygge over os, og som vi konstant skal bevise os imod, var i høj grad kommet omkring, fordi medlemmerne i de enkelte foreninger ikke vidste, at de også var medlem af landsforeningen. Så når stikprøverne kom ud, faldt undersøgelsen til jorden med et brag. Men det er stadig individuelt medlemskab i DUFs øjne og ikke kollektivt, som vi troede. Derfor ville vi gerne ændre vores vedtægter, så de afspejler vores nye viden.

For at forstå, hvorfor vi gerne vil gå over til kollektivt medlemskab, er det nødvendigt at forstå, hvad det egentlig går ud på. Kollektivt medlemskab optræder, når landsforeningen (eller dens lokalforeninger!) laver arrangementer, og deltagerne på disse arrangementer tæller med i landsforeningens medlemstal. Det er for eksempel sådan, foreninger som Danske Gymnasieelevers Sammenslutning organiserer sig. Ved hjælp af denne model vil blot én af de store, københavnske kampagne skabe nok grundlag for landsforeningen. Og Sleipner-spøgelset kan manes i jorden, da der ikke skal tages stikprøver af deltagerne, men kontrollen alene går på landsforeningen og dens lokalforeninger.

Society 41  Eidolon

Et live om tilværelsen, om lykke og om prøvelser.

Society 41



september 2005 - www.eidolon.dk/society

arrangeret af eidolon århus

Ikke uden en pris

Alt dette kommer selvfølgelig ikke uden en pris, og den er i dette tilfælde kontant. Det er ikke muligt at få lige så meget i støtte, som hvis der var individuelt medlemskab, men vores miljø har en fornuftig størrelse i forvejen og det mindskede bøvvl med at sikre sig, at stikprøverne vil gå igennem, finder vi, så rigeligt opvejer en lavere udbetaling. Og lidt penge er bedre end ingen penge.

De folk, der allerede har meldt sig ind i LLR og betalt 100 kr, skal dog ikke føle sig snydt, for alle disse nye, kollektive medlemmer kommer ikke til at modtage Rollespilleren. Det er stadig forbeholdt de folk, der støtter direkte op om LLR. Vi ville heller ikke have råd til at udsende det til dem under alle omstændigheder. Hvis man melder sig ind nu, får man ud over det allerede udsendte blad også det næste, der udkommer op til den ordinære generalforsamling.

Disker op med spændende tilbud

Da vi kun kan holde generalforsamling ét sted i landet, har vi tænkt os at diske op med en masse spændende tilbud, der kan få folk til at tage den lange vej, for vi vil virkelig gerne have så mange som til vores generalforsamling. Det er jo en landsforening for alle liverollespillere. Det ville vi også gerne kunne se på bestyrelsens sammensætning, der er blevet lidt skæv efter, at undertegnede flyttede til København pga. nyt job og vores fynske bestyrelsesmedlem valgte at overgive sin post til første-suppleanten. Der er lige nu 5 sjællandske folk og 2 århusianere. Derfor tager vi med kyshånd imod kandidater til bestyrelsen. Husk, at det er initiativ, ideer og gåpåmod, der er vigtigt. Der er rejserfusion til bestyrelsen, så lad ikke økonomien afholde dig fra at være med til at forme LLR i sin kommende, nok vigtigste periode.

Næste Morgen:

Seriøst Sci-fi-live med fede effekter

På Hyggecon havde Theo Christense fornøjelsen af at deltage i en genopsætning af scenariet Næste Morgen. Det er tidligere blevet spillet på Ruscon i Ringkøbing, men genopsætningen var bestemt et hit.



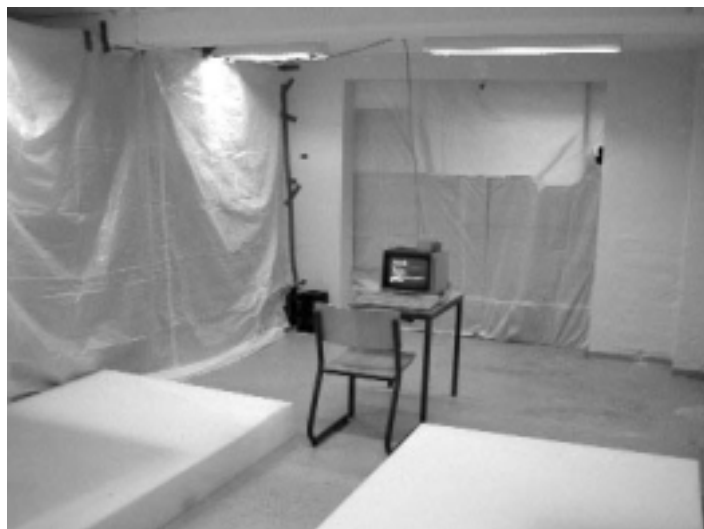
Anmeldelse

Af Theo Christensen

Jeg stiftede allerede bekendtskab med scenariet *Næste Morgen*, da det kørte på Ruscon i foråret, og allerede dengang havde det fanget min interesse. Beklageligvis nåede jeg ikke at deltage i det, men det blev der heldigvis rodet bod på til Hyggecon, hvor jeg spillede det om fredagen.

Malerdragter og bind for øjnene

Optakten til scenariet var at vi blev iført malerdragter, fik bind for øjnene og at vi fik høretelefoner på med høj musik i. Derefter blev vi eller to af gangen ført rundt på skolen, og endte nede i kælderens bagved baren. Der blev vi lagt på nogle store skumgummimadrasser, og efter alle var kommet ned, begyndte spillet ved at en stemme gennem højtalernerne proklamerede at opgavningsprocessen var iværksat.



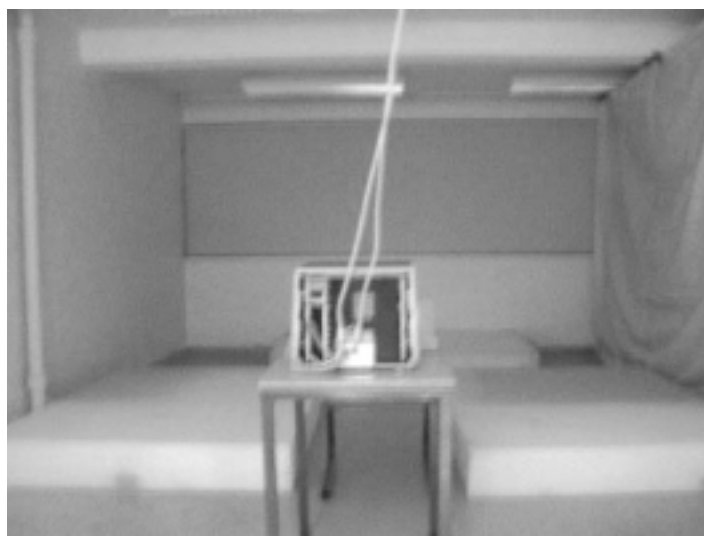
Hele spillet foregik i et lille rum på ca. 16 m², og der var kun os spillere og en gammel tekstbaseret computer til stede. Via den kommunikerede vi med installationens mainframe, og ideen i scenariet var, at vi skulle finde ud, af hvem vi var; hvor vi var; og hvad computeren ville med os.

Fragmenterede erindringer

Vi havde alle fragmenterede erindringer, om hvem vi var, men fælles for os var, at vi ikke anede, hvad vi lavede på dette sted. Ved at skrive med den kunstige intelligens, der manifesterede sig gennem computeren, fandt vi ud af at vi var i år ca. 36.000 og ikke midt i det 21. århundrede, som vi ellers huskede. Det var ikke til at få ud meget ud af computeren, for den var ikke særlig samarbejdsvillig, men vi regnede med at vi var på en rumfærge på vej væk fra jorden, fordi der var udbrudt atomkrig, og at vi var nogle af de eneste overlevende efter katastrofen. Det viste sig dog at være forkert, men vores teori, som vi hurtigt fandt frem til og stædigt holdt fast ved, gav grobund for en hel masse gode diskussioner.

Havde Computeren sin egen dagsorden?

Selve plottet gik ud på at computeren ville have os til at gøre nogle ting for at vedligeholde den, og så skulle vi finde ud af med os selv, om vi troede på den – ville den arbejde for os, eller havde den sin egen dagsorden? Den påstod, at vi skulle gøre nogle ting, for ellers ville installa-



tionen bryde sammen og vi ville alle dø.

Det var spændende at diskutere, hvorvidt vi troede på den, eller om vi skulle prøve at snyde den, og det var som sådan scenariets kerne, som jeg ser det. Denne diskussion afhænger selvfølgelig af, hvad og hvor man tror, man er, men den ville komme til at omhandle de samme spørgsmål næsten uanset hvad man troede på.

De mange gode ting ved scenariet

Af de mange gode ting ved scenariet kan nævnes, at der var installeret en hel masse overbevisende lydudstyr, og der var hele tiden motorstøj og forskellige lyde fra installationen vi var i. Derudover synes jeg det var nogle fede roller, et fedt koncept, og det var spændende med ideen om at man ikke rigtigt kendte hinanden eller sig selv, men at man skulle prøve at spille sammen i de ca. 4 timer scenariet varer.

Og de mindre gode elementer

De mindre gode elementer ved scenariet var, at det var en træls tur gennem hele skolen, fordi man følte sig udstillet, og fordi der ikke umid-

delbart syntes at være en mening med det. Derudover var der det naturlige problem, at nogle kendte mere til computere end andre, og det krævede lidt computerkundskaber at kunne aflure computeren, og at kunne forstå hvad den ville have os til. Det var for så vidt ikke noget problem for os at bruge den, for vi var en del der kunne finde ud af det, men det var et problem, at computerteknikeren ikke anede en brik om computere som den eneste af os.

Alt i alt synes jeg ved var et fedt scenarie, med et super koncept og med meget gennearbejdede effekter, som dog havde enkelte skønhedsfejl.

Fakta

Næste morgen er skrevet af Martin Milter, Danni Rune og Ole Sørensen. Scenariet blev oprindeligt skrevet til Ruscon sidste forår, men blev genopsat på Hyggecon i efteråret.

De følgende sider kan du pille ud og tage med dig, når du skal lave kostumer eller mad til et scenarie

Madopskrifter og kostumeguides

Af Maria Lind Heel

Underkjole/ kjole

En nem måde at sy en underkjole/kjole på er at klippe et rektangel i dobbeltlag stof. Dette rektangel skal være lige så langt som du selv er fra skulder og til fod. Bredden på dette rektangel skal være det samme som dit mål fra skulder til skulder.

Derefter skal du klippe til ærmer. Det gøres nemmest ved at du måler med et målebånd rundt om armen ved armhulen så du kan finde ud af hvor stort ærmegabet skal være.

Når du har målt det, deler du tallet med to, tager og lægger dit stof til ærmer til fold og måler længden på din arm. Dette mål måler du langs folden. Dette gør du til begge ærmer.

Derefter skal du lave 2 kiler der skal gå fra ærmegabet og ned. Bredden af bunden på kilen, den bestemmer du selv. Jo bredere den er, jo større bliver kjolens vidde.

Kilerne behøver ikke være samme farve som resten af kjolen.

Når kjolen skal syes sammen starter man med at klippe halsudskæringen og så sy skuldresømmen. Husk at stoffet skal ligge ret mod ret!

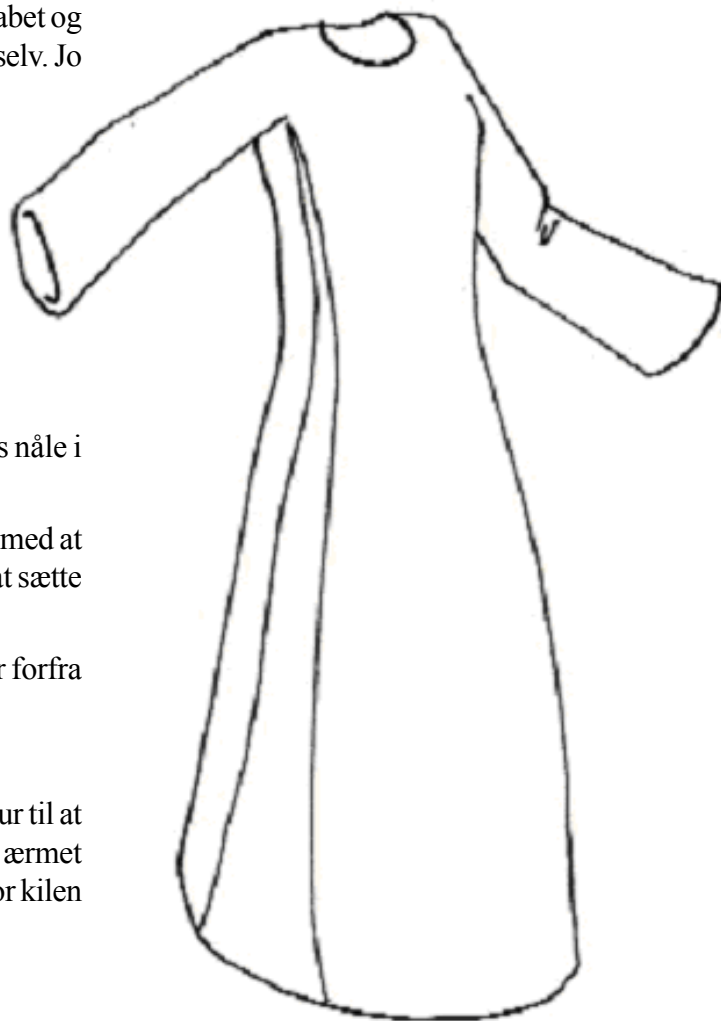
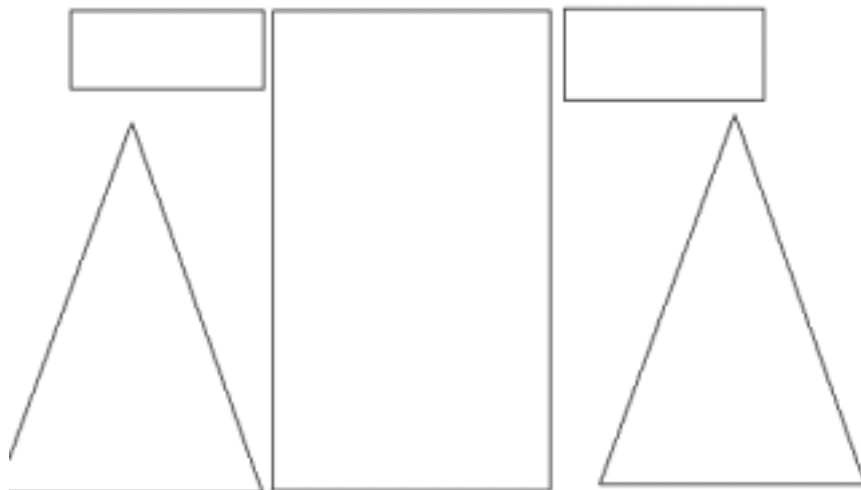
Derefter syes ærmerne på. Det gøres ved at finde midterpunktet i den korte ende. Der sættes en nål i og den sættes fast i skuldresømmen. Derefter sættes nåle i hele ærmegabet, og syes derefter på.

Nu er det så kilernes tur. Start for neden på kjolen med at sy kilen. Du syr fra neden af og op til spidsen, husk at sætte nåle i, så det bliver lige.

Når du kommer op til spidsen, hæfter du og starter forfra for nede i den anden side af kilen.

Det gør du ved begge kiler.

Når begge kiler er blevet syet på er det ærmernes tur til at blive syet sammen. Du starter med at sætte nåle i, så ærmet bliver lige, og så syr du fra ærmekanten og ned til hvor kilen er sat fast. Det gør du ved begge ærmer.

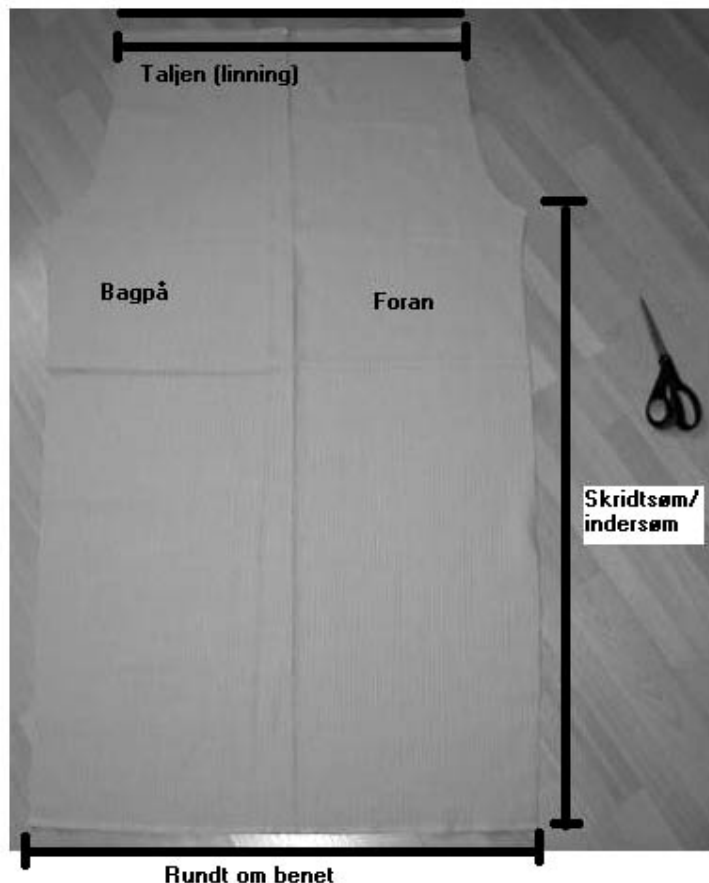


Nemme bukser

Disse nemme bukser er uden sidesøm. Der skal faktisk slet ikke syes ret meget på disse bukser.

Først tegner du mønstret af på papir. Det nemmeste at gøre hvis du ikke lige helt har styr på at tegne et mønster i fri hånd, er at finde et par løse bukser som passer dig godt. Dem vender du på vrangen med det ene ben inden i det andet.

Så tegner du forsiden af og bagsiden af og taper de 2 stykker sammen, så mønstret kommer til at se nogenlunde ud som billedet til højre.



Når du har klippet 2 af disse bukseben ud (hvor du husker at vende mønstret med bagsiden opad på den ene), syr du skridtsømmen/indersømmen sammen. Når du har gjort det kommer benene til at se ud, som vist til venstre.

Disse bukser er vist med vrangen ud af.

Nu skal de så syes sammen i selve skridtsømmen og op. Først tager du og sætter en nål i skridtsømmen, så du er sikker på at de to bukseben passer sammen. Derefter sætter du nåle i for-sømmen og bag-sømmen så du er helt sikker på at delene passer sammen. Derefter syr du fra forsiden og hele vejen bagud indtil du er færdig.

Når du har syet selve buksen sammen skal du til at lægge kanterne op.

Disse bukser kan du med lethed sy løbegang i både nede i benene og oppe i taljen. Du finder det bånd du gerne vil bruge til at binde med og så finder du ud af hvor bredt det er. Det mål + 0,5 cm ekstra skal du have lagt op og derved sy en løbegang de steder hvor du vil have snor i. Husk en åbning alle steder. Til at komme snoren i kan du med lethed bruge en sikkerhedsnål.

Gode, nemme madopskrifter til udendørsscenerier

Skovsyrepandekager

4 æg
4 dl mælk
100 g mel
2 spsk sukker
lidt salt
1 håndfuld grofthakkede skovsyrer

Bland alle ingredienserne sammen og steg pandekagerne i smør.

Oksegryde

4 pers.
3 gulerødder
1 spsk. olie
1 løg
300 g. oksekød
1 lille ds. tomatpure
salt/peber
1 - 2 fed hvidløg
4 - 5 dl bouillon
tabasco

Fintrevne gulerødder svitses med løg. Derefter tilsættes oksekødet. Kom derefter tomatpure, salt, peber og hvidløg i. Hæld bouillon i og lad det snurre under låg i ca. 20 min.

Stenbrød

8 dl hvedemel
6 dl grahamsmel
50 g gær (eller 3 tsk bagepulver hvis der er koldt)
2 tsk salt
evt. lidt olie
ca. ½ l håndvarmt vand
evt. lidt hakket grønt fra skoven (fx brændenælde, skovsyre, mælkebøtteblade)

Rør gæren ud i vandet i en skål. Tilsæt salt og olie. Rør melet i lidt ad gangen. Ælt det hele godt sammen og stil den lunt i en lille halv time med et klæde over. Når dejen er hævet, former du den til flade boller som du lægger på stenene. Vend dem når de er blevet brune på den ene side. De skal bage ca. 20-40 min. i alt, afhængig af hvor store de er. Disse brød kan også bages på en rist.

"DER KOMMER NOK TIL AT GÅ RIGTIG LANG TID, FØR JEG OPLEVER SAMME INTIMITET OG STEMNING, SOM DER VAR DEN AFTEN PÅ SUNSHINE."

RENE TOFT, RYGFORUM

LIVE-PUBLIKUMSPRISEN, FASTAVAL 2003

JANNICK RAUNOW, HÆRESTEN

KOMMER SNART TIL KØBENHAVN. GLÆD DIG!

FYRAFTEN

ET LIVESCENARIE AF EIDOLONS LIVE SEKTOR

WWW.FYRAFTEN.EIDOLON.DK

Persona:

Masker og nye arbejdsformer

Ryan Rohde Hansen giver her sin personlige beretning fra den vej, som ligger før det endelige produkt. Han fortæller om arbejdet med hans og Maya Kroenes kommende live til Fastaval, *Persona*.

Kommende scenarie

Af Ryan Rohde Hansen

Forestil dig, at du har gået og tumlet med en ide til et scenarie gennem flere år. At du har leget med ideen om en ny måde at skrive et scenarie på. At du har været fristet af en ide om at gå imod strømmen...

Forestil dig, at der kommer et andet menneske hen og gør alt det til virkelighed.

Undertegnede har egentligt haft spurt mig forsigtigt omkring blandt folk, jeg kender i mit københavner-eksil, men ingen var fristet til at skrive et scenarie sammen med mig til Fastaval. Men pludselig en dag

kom Maya og spurgte, om ikke der var nogen, der ville lave live til Fastaval sammen med hende. Klart!

Ikke fordi vi havde en idé, men fordi vi havde lyst

Efter et godt måltid mad satte vi os ned for at tænke på ideer. Vi havde ikke valgt at skrive sammen, fordi vi havde en god ide, men simpelt hen fordi vi havde lyst. Men jeg fik luftet min gamle ide, som dog måtte undergå en del tilretning under Mayas skarpe blik, før den foldede sig ud. Min gamle drøm om at lave et scenarie om det, som live burde være allerbedst til at afbilde, fik luft under vingerne. Den interne dynamik i grupper og dilemmaet mellem gruppe og individ er i mine øjne en guldgrube for rollespilsforfattere, men det er også en besværlig hest at tøjle. Min oprindelige ide om bortførte mennesker, der pludseligt befandt sig i en underlig, myrteueagtig verden, hvor de måtte forsøge at indordne sig under en meget fremmed kultur, blev kastet hid og did den aften. Hvad der blev tilbage, havde ikke så meget lighed med det første oplæg, men kombineret med Mayas ideer, blev det til

noget større. Et samfund styret af masker, hvor identitet på en gang er fast og flydende. En logisk sammenhængende historie, der nok skulle give spillerne noget at arbejde med, og en oplagt chance for lækre rekvisitter. Vi var på rette kurs.

Gruppedynamik og alt det der

Ikke nok med, at jeg nu skulle til at lave et spændende live om gruppedynamik og alt det der. Mit håb om at skrue ned for arbejdsstresset ved at arbejde regelmæssigt på scenariet, gav god genklang hos Maya. Så indtil videre har vi arbejdet hver onsdag siden oktober, hvilket også gør, at vi er langt med forberedelserne allerede. Der er meget endnu, for det er et stort projekt, som vi har sat os for, men håbet er at vi har lavet 60% af arbejdet, når vi kommer ind i den afsluttende stressperiode i stedet for som oftest en 10-20%. Jeg kan kun anbefale denne måde at arbejde på.

Efterhånden som vores ide har taget form, har den vist sig også at opfylde endnu et ønske, som jeg har haft i mine seneste scenarieideer. I stedet for at fokusere på en større og vildere scenografi er vi gået i den

modsatte retning og er begyndt at tænke mere abstrakt og fokuseret. Vi kigger meget på, hvilke ting, der vil være relevante for scenariets spillere, og hvilke der bare vil være fyld. Vi forsøger at nå ned til disse tings grundform for at fjerne alle distraktioner. Vi tror på, at det vil forstærke oplevelsen af det spillede spil.

Tak og morale

Inden jeg runder af, vil jeg lige skynde mig at takke de personer, der allerede nu har vist deres velvillighed til at hjælpe os med vores projekt. Tak til Gimle Larsen, Mikkel Bækgaard, Jannick Raunow og flere andre for sparring over materialet. Tak til Peter Brodersen, Henrik Krøjmand og endnu en gang Jannick Raunow for hjælp til de praktiske dele af scenariet. Tak.

Og moralen er: At selv som bitter, gammel, halvpensioneret arrangør kan man pludselig lugte savsmul den i manegen igen. Nåja, og så at I selvfølgelig skal deltage i vores scenarie.

Haps, haps, haps ...

Nu skal vi ha' Gammel Dansk

Juleweekenden er overstået, og arrangørerne har forhåbentligt overlevet deres fæle tømmermænd.

Til minde om den dejlige weekend i det Vestjyske, kommer her en personlige anmeldelse af Eidolons årlige juleeventyr.

Juleanmeldelse

Af Danni Rune

Fra Østen kom de knap så vise mænd

Se det hele startede en flad fredag eftermiddag, midt i opstarten på en økonomisk julekrise. Det lysner i horisonten, thi vi skal til juleweekend. Det vil sige et par dage med god mad og godt selskab. Nydeligt placeret i det Vestjyske hede-lands-kab.

Turen derud arrangeres af EidoTravels, som i dagens anledning disker op med både klejner og juicebrikker. EidoGuiden er veloplagt og turen tegner allerede til at blive en succes.

Bussen ruller fra stationen, og allerede nu høster de rejsende frugten af EidoTravels fantastiske kundskaber. Med munden proppet med bagværk og læskedrik, hvoraf ca. 12% er ægte frugtekstrakt, sidder de rejsende og lapper den ene utrolige beretning i sig, efter den anden.

Målløse lytter de spændte til historien om Silkeborgs oprindelse. Om hvordan de to naboer, hvor den ene senere skulle vise sig måske at være Jesus, rejste fra oldtidens Aulshjæksværks (Århus), til den nye stad i det Midtjyske.

Spændte lyttede de til religionshistorien og skabelsesberetningen, som endvidere afslører Jesus som en neger-blikkenslager fra Sverige.

Og sidst men ikke mindst så lærer vi om drabet på He-Man, ved Hørbylunde bakker, vest for Silkeborg, under anden verdenskrig.

Uden tvivl er de rejsende impo-

neret, og de kan næsten ikke vente med at komme ud af bussen og videre til juleweekenden.

Nu er det jul igen

Så ruller (h)julene. Man mærker den glade stemning lige fra man træder ind af døren. Aftensmaden er næsten færdig, og det sidste forberedelse er i gang. Man møder de glade arrangører og andre deltagere. Vi stifter også bekendtskab med Brian, en ung gut der kan fremmane personlige historier som overgår selv EidoGuidens beretninger. Brian skal dog hurtigt videre til et sodavands-diskotek på et loft og kan desværre ikke blive.

Resten af fredagen forløber uden problemer, og julestemningen breder sig som et varmt tæppe af ost over hele selskabet. Og netop som de fleste går til køjs, så gratineres festlighederne yderligere da en bil fuld af Sønderjyder dukker op.

Lørdagen skulle vise sig at være skæbnesvanger. Allerede lidt over tolv finder man en flaske Gammel Dansk frem. Denne kapres straks af to halvskaldede produceraspiranter, som senere skulle forsøge at stable Eidolons årlige jule-revy på benene. Denne opgave gøres kun mere interessant eftersom de to herrer allerede under casting af rollerne, er gået i gang med flaske nr. 2.

I køkkenet står kokken Mogens og fremtryller et orgie af alskens god julemad. Dette serveres rundhåndet for de sultne gæster i Julesalen. Maden fortæres under megen nydelse, og en sjat snaps hældes indenbords i ny og næ. Dog må revyholdet ser sig ude af stand til at indtage alkohol under middagen, da de allerede nu er gået under for 1. gang. Men mon ikke der kom liv i dem igen, da kokken Mogens sluttede sig til dem. Ris a'la manden og portvin røg i svælget, og så deltog alle igen i festlighederne.

En flink juleplante sod midt i Julesalen under hele foretagendet. Den blev pyntet om eftermiddagen i en rus af brændte mandler og Gammel Dansk. Nu stod den smukt og mindede alle om højtidens forestående sødme.

Julerevyen ”Jul i det gamle vej-



Da ingen rigtigt havde tænkt på at medbringe et kamera på årets juleweekend, må I nøjes med dette fine foto af Danni fra sidste års festligheder,

kryds”, blev fyret af i en ruf. Det veloplagte publikum hujede og klappede. Skuespillerne var friske og special-guest-star; den fordrukne julemand, nåede lige at komme med i stykkets sidste minutter.

Om resten af aften forløb ok, ved forfatteren ikke. Det er næppe nogen hemmelighed at jeg er en af de halvskaldede produceraspiranter. Pga. en overdosis Gammel Dansk m. mere, gik jeg under kvart over tolv.

Op og ned

Juleweekenden bar præg, af at man selv måtte finde på den nødvendige underholdning. Dette er for så vidt ikke noget problem, for det plejer også at være dagsordenen fra de tidligere år. Der var leveret materiale til juleklip, og man kunne altid henvende sig til arrangørerne og få den hjælp og hygge, man havde brug for. Men de events som fremgår af julesiden, så som Pornopolka og pakkeleg, blev ikke til noget. Om de overhovedet var forsøgt arrangeret, er endnu uvist (Der er selvfølgelig også den mulighed at det blev arrangeret, men at jeg var gået under da det foregik).

Der var kun maddidene, som var fastsat, og det var lækkert bare at kunne lave hvad man lystede. Man kunne sove hele dagen, eller man kunne klippe julestads og bælle Gammel Dansk. Kun fantasien satte grænsen.

Alle var i et formidabelt godt humør og trods af mangel på porno og pakker, så forløb weekenden som forventet. Vi blev bespist. Vi fik hygget og vi fik drukket. Endnu en juleweekend skrives i historiebogen, med et smil.

Ak nej mor. Gi' mig en hest mor

Søndagen startede med en Gammel Dansk, og derefter gik reetableringen i gang. Arrangørerne fungerede ikke specielt godt. Det skal dog siges at Mads bar præg af at være ovenpå til sidst, men det frygtes, at Theo aldrig kommer sig over tømmermændene.

Det lykkedes for undertegnede at gennemføre en auktion efter oprydningen. Her solgte vi kioskens restvarer. Nogen mener at de blev afsat for billigt, ikke mindst Theo. Han prøvede desperat at formulere en sætning, som vi mener, betød noget i retning af det førnævnte. Efter et par forsøg gav han dog op, så det finder vi nok aldrig ud af.

EidoTravels skovlede sine deltagere op og drog af sted til Århus. På hjemturen var de rejsende delt op i to lejre. Den ene gruppe var pebernødbordet, hvor pebernødder blev fortæret i rigelige mængder. Det andet blev hurtigt døbt Hille-rød-bordet, for der foregik meget lyserøde ting.

Til slut vil jeg blot sige tak for en hyggelig weekend. Det var et hit.

Blikfang sælger live-rollespils-kostumer, tilbehør og effekter



www.blikfang.com

Liverollespil for begyndere

Maria Lind Heel har kigget nærmere på den nye bog "Liverollespil for begyndere", der er skrevet af Jesper Eising og Thomas Greve



Anmeldelse

Af Maria Lind Heel

Mit førstehåndsindtryk af bogen var ”*WOW*”. Endelig en bog, der var udformet som et kompendium med kostumer, lædergrej og våben. Perfekt til nye rollespillere og ekstra fif og idéer til os gamle.

Efter nærmere gennemgang blev jeg dog heller ikke skuffet, selvom der var nogle ting, som godt måtte have været anderledes, men dem kommer jeg til.

Tegningen af nørden

Noget som jeg specielt godt kunne lide ved den første gennemgang af bogen, var tegningen af nørden, der skal have målt sig, så han kan komme i gang med at lave kostumer. Tegningen er genial og meget forståelig efter min mening.

Kostume-delen har jeg allerede haft god brug af, som lærer i rollespil på en ungdomsskole. Mønstrene er nemme at gå til, når man først lige har set hele mønsterarket lidt an.

Dog kunne jeg godt tænke mig, at man i næste udgave prøvede at gå udenom brugen af velcro og pap, men ellers kan jeg ikke beklage mig over kostumerne.

Lidt flere beklagelser til våben

Våben-delen har jeg straks lidt flere beklagelser over.

Et skjold i liggeunderlag er en af de ting jeg har lidt svært ved at se fidusen i. Især, fordi det har svært ved at blokere for slag eller stik i

forhold til et polstret træskjold. Derudover tror jeg faktisk, det vil knække eller bare gå i stykker ret nemt, hvis det blev brugt i kamp.

Men det er da nødt til at prøves, bare så man kan få det be- eller afkræftet.

Til morgenstjerneguiden, er der brugt plastik til kæden!!! For det første er det direkte livsfarligt efter mit synspunkt. Efter diskussioner, omkring brug af plastik vil våben i rollespil med flere folk, deriblandt også arrangører og våben-checkkere til div. kampagnescenarier. Af de folk var der ikke nogen, der ville lade et våben med plastik, på den måde, eller på andre måder, blive godkendt til et scenarie. Det burde forfatterne tænke over til næste udgave af bogen, for det er synd at det er med i en ellers så god bog.

Dog også ting, jeg er vild med

Der er dog ting i våben-delen som jeg er helt vild med. Det er de latexting, der er guides på, som ka-

gerullen, stegepanden mm. Dem måtte der godt have været nogle flere af – Flere utraditionelle ting, tak!

Læder-delen er jeg helt vild med. Det eneste, jeg har at sige om den, er: Synd der ikke er en guide og et mønster på en nem bæltetaske og gid der var flere størrelser på sko.

Med hensyn til tekst i bogen, så er der en smule bag i, der kort beskriver rollespil i det små og en kort beskrivelse at rollespil i det store. Men mangler lidt omkring, hvad rollespil er, og hvilken slags der ellers er – for middelalder/fantasy er jo ikke den eneste genre... Men det kan jeg jo håbe på kommer i en fremtidig udgave af bogen.

Alt i alt vil jeg sige at det er en god bog, på trods af dens fejl og mangler.

Nem at forstå og lige til at gå til, hvis man har de rette remedier.

Det at skrive en rolle

Et er at kunne udfylde et karakterark – noget andet er at kunne skrive en ordentlig rolle. Bjørn Thomasen tager her fat i nogle tips og tricks til at skrive bedre roller. Og det gør han blandt andet ved at tænke bredere end baggrundshistorie og i stedet i brugbare historier og relevante karaktertræk.

Rollespilsteori

Af Bjørn Porup Thomasen

Jeg vil egentlig godt starte med et statement:

”Der er meget stor forskel på at kunne lave en karakter og på at kunne skrive en rolle!”

Et typisk træk for den gæve rollespiller er at trække et character sheet frem fra tasken og begynde at udfylde diverse felter. Vi kender alle de forskellige formularer og kan efterhånden udfylde dem med lukkede øjne, men dette har absolut intet at gøre med at lave en rolle. Det, man gør, er at lave en karakter, så simpelt er det.

Et lille felt til baggrund

Når man grundigt undersøger et karakter-ark, så finder man typisk på bagsiden et lille felt, hvor der står ’baggrund’, og her er det så meningen, at man skal skrive, hvad personen har oplevet før, hvor gammel

han/hun er og de gængse ting og sager. Dette har heller ikke noget som helst at gøre med at lave en rolle.

”Det lyder da underligt... jamen, det er det eneste, jeg nogensinde har lavet...”

Ja, og så kan jeg kun sige, at du aldrig har lavet en rolle og sikkert heller ikke har spillet ordentligt rollespil, idet du ikke har kunnet finde ud af, hvordan man laver/spiller en rolle.

At udfylde et stykke papir er fint nok, men ...

Det at udfylde et stykke papir eller udfylde en baggrund er fint nok, og man kan godt spille ’noget’ rollespil, men længere når man vist heller ikke med det.

Før jeg giver en forklaring, vil jeg lige komme med en sammenligning:

Der var nemlig en klog man, der engang sagde: En historie, hvor der i starten er skrevet en personkarakteristik af en eller flere personer, resulterer i en historie der er lige ud af vejen med et plot svarende til en børnebog. Derimod, hvis man lader personen beskrive gennem de forskellige handlinger, han foretager i diverse situationer, se så har man straks et helt andet billede.

Rollen er ikke en baggrundshistorie

Rollen er ikke en baggrundshistorie, som mange misforstår. Hvis jeg skriver en tre sider lang afhandling med alle mulige fede fortidsberetninger, så har jeg en baggrund - intet andet.

Det kan være, at karakteren oplevede et flystyrt og har mistet et ben, det er også helt okay, men det siger ikke rigtigt andet, end at han har

mistet et ben! - og det er så her, at rollen kommer ind.

Et let eksempel:

”Da John var 30 år var han med i et flystyrt og mistede det højre ben.” (karakterbeskrivelse)

”John har efterfølgende udviklet en angst for at flyve, og han er bange, på nærværendes vegne, hvis de nogensinde kommer ud at flyve. Da styrtet foregik i det nordlige Canada, og han lå klemmt sammen i flyet i fem timer, før redningsholdet nåede frem, har han i dag stadig ar i ansigtet efter forfrysningerne. Han har fået et specielt kærligt forhold til Karen, der var en stewardesse, som også var med i styrtet. Hun havde kræfter til at varme John med nogle tæpper og give ham den moralske støtte, han havde brug for.” (rollebeskrivelse)

Elementer man kan spille på

I det lille eksempel prøver jeg at give den valgte karakter, nogle elementer man kan spille på, ikke bare et amputeret ben, men et indtryk af, hvordan det flystyrt stadig i dag har indflydelse på nogle af hans træk.

Nu kommer det sjove, for der var jo også en biperson i den lille historie, og jeg har ikke fortalt noget om hende, men alligevel sidder I med et indtryk af, hvordan hun er, for som sagt, det med at lade en person beskrive gennem handlinger i stedet for at beskrive personen direkte - virker meget bedre.

Baggrund kan være tilovers

En anden ting, en baggrund kan godt være totalt tilovers. Gå ud fra, at din karakter (ikke rolle!) som lille altid fik spagetti og nu hader det

som pesten, men at han nu er landet på en øde ø og hvor hans eneste selskab er en last sprut og saltede fisk – se, hvad kan man så bruge det til? Det er total ligegyldigt.

Hvis du laver en rolle, så prøv vedkommende af ved at placere vedkommende på en ø med pandekager. Den teknik virker i de fleste tilfælde, og hvis personen ikke har nogen egenskaber at spille på, så prøv igen – og husk, at der ikke er regler uden undtagelser.

Sanseindtryk

En rolle står for sanseindtryk, psykener, alle de elementer, man ikke kan se, men føle og høre – rollespil kan godt køre på (en) sans – hvad man kan ’se og høre’ og intet andet.

Det er så let at spille på det, der ligger lige foran næsen på én uden at tage andre faktorer i spil.

Et eksempel:

Du er på vej hen for at fri til kvinden i dit liv.

Det er da simpelt, du har blomsterne i den ene hånd, ringen i lommen, det er da bare med at gå derhen... eller er det? Og her ville den simple rollespiller endda sige... ”nej, jeg vil da også være en smule nervøs”.

Sætte sig ind i psyken og følelser

For at lave en god rolle er man nødt til at sætte sig ind i rollens psyke og tage følelser, og bestemt følelser fra fortiden, i betragtning for at danne bare et lille billede af personen.

Alt i alt, sagt med et billede, handler det om, at når man gerne vil lave en person, så er det både karakteren og rollen der er vigtig, uden den ene virker den anden ikke.

Karakteren er skallen, det udvendige, det man kan se og høre, hvor rollen er indholdet i karakteren, det menneskelige, det ikke synlige, det man baserer alt rollespil på.

Tænk dig lige om to gange næste gang, tak

Så, næste gang du skal lave en rolle, så tænk lige to gange før du begynder at udfylde baggrund eller dot’s på et karakter ark.

Tag dig tid til at lave en ’rolle’ og stil dig ikke tilfreds for arbejdet er gjort færdigt, for enhver spiller kan lave en karakter, men det er de færreste der kan lave en rolle.





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

Nornerne

Kom ned og oplev Aalborgs hyggeligste
rollespilsbutik

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

På gensyn i Mimers Brønd

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

Telefon/Fax: 98 13 36 80

Email: salg@mimers-broend.dk

Åbningstider:

Mandag – Fredag fra 10.00 – 17.30

Lørdag fra 10.00 – 14.00

WWW.MIMERS-BROEND.DK

Er rollespil virkelig for piger?



Piger og rollespil. En umulig cocktail? Det mener Bjørn, der her giver sin helt egen analyse af, hvorfor det er, at piger bare skal holde sig langt væk fra det der med at spille rollespil.

Kommentar

Af Bjørn Porup Thomasen

I længere tid har der været et spørgsmål om, hvorfor så få piger deltager i rollespil. Er der måske en indlysende forklaring, eller skyldes den manglende interesse noget, som kan være svært at fastlægge?

Lad os prøve at lave et eksempel, hvor begge køn starter med at spille, enten i en gruppe, på ungdomsskolen eller et helt tredje sted – det vigtigste her er at fokusere på, at begge køn i forvejen ikke har den fjerneste

ide om, hvad rollespil går ud på. Drengespilleren kan man altid kende på de fjollede og useriøse roller, der på den ene eller anden måde er totalt useriøse og urealistiske, og sådan forholder det sig faktisk i et godt stykke tid.

Pigespilleren derimod finder en mere realistisk tilgang, typisk den stille ordensmagtsrolle, der altid står i baggrunden og observerer og ikke rører en finger, men er tilfreds bare ved at være med i selve spillet og kunne læne sig tilbage og grine, når nogle af drengene laver dumme fejl. Hun tænker måske: "Hold da op, hvor er jeg bare meget bedre".

Drengene bliver hurtigt bedre og bedre

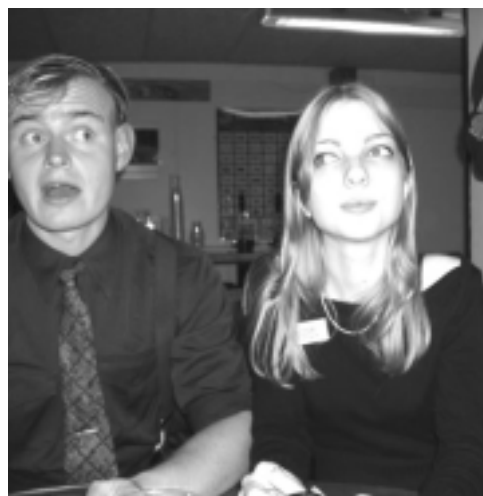
Selv om drengene starter et dårligt sted, bliver de hurtigt bedre og bedre. Når de laver fejl, bliver de rettet, og derved opnår der et rollespil, hvor de ikke er bange for at lave fejl, for det er igennem disse, at man bliver en bedre rollespiller.

Pigerne, der som sådan ikke rigtigt kan rettes på, da de er meget passive i spillet, bliver på det niveau, de startede, og de lærer aldrig i samme grad som drengene, hvordan man skal bære sig ad med at spille godt rollespil.

Konsekvens - Nørd

Når man som dreng starter med at spille rollespil, varer det ikke særligt længe, før man fortæller alle og

Hvad er det for en sitrende magt og ondskab, de kvinder besidder, siden de ikke kan og bør spille rollespil? Hvad er det for noget?



enhver om, hvad det er, man laver i selve spillet. Dette har ofte den konsekvens, at man af sin omgangskreds bliver opfattet som en 'nørd' i forhold til de andre.

Piger, der går til rollespil, tager i 'den virkelige verden' ofte totalt afstand fra ordet rollespil og nævner heller ikke begrebet i nogen som helt social sammenhæng. Måske har de indset, hvad der kan ske rent socialt, hvis de giver sig til kende som rollespillere? Pigerne sidder i en akavet situation mht. rollespil, for på den ene side har de deres hverdag, som præges af at opretholde rollerne i de sociale grupper, de færdes i, og på den anden side er de rollespillere – de ultimative nørd, der sidder rundt om et bord med persiennerne trukket ned, stearinlysene tændt og fantaserer om urealistiske ting og sager.

Laver lektier og rider på heste

Pigerne vælger i denne situation at spille et dobbeltspil, hvor de alle ugens dage på nær spilaftenen er helt almindelige piger, der laver lektier og rider på heste i deres fritid. På spilaftenene lader de så sig selv glide ind i rollen som nørd, men tænk, om nogen skulle opdage dem!

Grunden til, at piger aldrig når et lige så højt niveau som drengene, er, at de er nødt til at slås med denne dobbelte virkelighed, imens drengene bare lader en skovl være en skovl, og langsomt lader deres fantasi fylde en endnu større del af deres hverdag.

Fordrejer hovedet på drengespillere

En del pigespillere har svært ved at aflægge deres 'virkelige rolle', når de

træder ind i rollespilsverdenen. Konsekvensen af dette er ofte, at de fordrejer hovedet på drengespillerne, da rollespillet får flyttet fokus fra den egentlige handling over til den mere hverdagsagtige pige-scorer-dreng-handling. Når disse situationer opstår, som de normalt gør, er det rollespillet der i sandhed tager skade. Koncentrationen om det væsentlige forsvinder, og den spillemæssige oplevelse bliver langt mindre, end man kunne forvente.

Visse forholdsregler

I forhold til det ovenstående er der visse forholdsregler man måske skulle tage at gøre sig selv klart:

- Når man spiller et rollespil og har hunkøn med, så skal man passe på ikke at sætte ens forhåbninger for højt. Det er vigtigt at ens forventninger til et kommende spil er i rimelig overensstemmelse med virkeligheden og ikke tager sit udgangspunkt i en idyllisk illusion.

- Når man leder et spil skal man også være bevidst om konsekvenserne af at blande de to køn, da dette, som tidligere nævnt, fører til et useriøst samspil imellem kønnene.

Alt i alt betyder dette at piger ikke kan eller ikke må spille rollespil?



Ja, ja, det kan godt være, at Bjørn mener, at de ikke kan bruges til rollespil, men skønne det er de nu alligevel, de piger.

Danni Rune går til filmen

Rygtter vil vide, at Eidolon-Århus formanden Danni Rune, kendt fra tv, har kastet sig over tjansen at instruere en trailer for det kommende Khypris-scenarie.

Rygtter

Af Mikkel Bækgaard

Indtil videre er alt meget hemmeligt, og undertegnede har kun set enkelte fotos fra optagelserne. Men de ser flotte ud og det hele bliver ledsaget af dystre, nyskrevet musik, optaget på computere og med ægte cello.

Ikke så meget plot

Ifølge Danni skulle der ikke være så meget plot i den lille et-minut lange produktion, men i stedet skulle den vise noget af den mørke stemning, der kendetegner Warhammer-universet.

Vi glæder os meget til at se filmen og ser frem til næste nummer af nærværende blad, hvor der sikkert vil dukke mere information op om den spændende projekt.



Året der gik ad helvede til

Så blev det edderhyleme jul igen. Hvor herre bevares. Allerede nu sidder forfatteren og brækker sig i lårfede stråler. Vi har sgu da ingen anelse om, at julen for længst er overstået når læseren slæber sine små fede øjn herom. Det har måske noget at gøre med den ustabilitet, der ligger som et råddent tæppe af lort over den her falliterklæring af en forening. Deadlines? Hvem fanden har brug for det! Vi er en flok snottede individer, der af en eller anden åndssvag grund har bildt os selv ind, at vi er guds gave til menneskeligheden. "Jamen jeg har da haft fingrene ude af røven mindst en gang, så jeg behøver ikke overholde noget som helst". Gu' gør du så din klaphat. Du skulle males blå og køres over med en kølevogn, indtil du har lært det.

Og for at gøre ondt værre, så skred formanden og Harepostens kølerfigur sgu til Kjøbenhavn. Og for hvad? Det er en stor lad undskyldning for at lave noget. Bare forestil jer bøvl med at få den her tåbelige pamflet viklet ind og smidt i nakken på medlemmerne. Nogen skal jo gøre det, og det er bare et spørgsmål om tid, før bossen kommer og hælder den her svampeinficerede dødssejler i nakken på os i Århus. "I kan skide i havet alle til hobe. Jeg skal fandeme ikke"!

Og hvad så med Eidolon Aalborg? Så'rn en svindlerbule! Hvorfor er

der ikke nogen, der slæber den gamle satan af en mølædt køter udenfor og blæser dens hjerne op ad ladeporten? Foreningens formand måske? Tjoh, hvis han da overhovedet har betalt sit kontingent endnu. Jamen, burde landsformanden så ikke skride ind? Hah. Fat chance, Buddy! Den får sgu bare lov at ligge deroppe og rådne op. Og godt det samme. Så er der mere plads til os andre. Havde vi ikke valgt at skride ind, så lagde Eidolon Århus lige i røven af Aalborg drengene, og ventede på dødens støvlespark. Men fuldstændig blottet for intelligens valgte en eller anden blind idiot og vedhæng at sige: "Jamen den tager vi da". Flot, så'rn en flok knollerrøve. Er det ikke bare at forlænge det uundgåelige. Vi kan lige så godt lukke hele lortet og lade os opsluge af Tarm Adjventjurer Konsortium.

Men bare rolig. Nye tider er på vej. Snart starter Eidolon København. Sådan lød det i hvert fald i efteråret. Snot og gylle. Hvor bliver den af? Er den måske også taget til Homo-Con sammen med bos-

sen og hans partner-in-crime, som burde have været til deres egen forenings juleweekend. Hvad fanden er det her for noget?

JA, ja, ja ... Farlig det ser han da ud ham Danni, der står for denne Hares Spyd.



Jeg ved det ikke. Jeg kan da kun satse på at næste år bliver lidt mindre kvalmende. Jeg håber at når I nu alle sammen sidder og skovler julemad ind i jeres forædte kranier, at I så bare vil kløjes i det. Bare en lille smule.

Ha' en vammul jul og lad nu være med at få røven sprængt af til nytår. Men hva', det kunne sikkert pynte på jer.

/Danni 'Dumme Svin' Rune

/Spyd

Ja, og i protest over Danni mugne dyne af mundlort vælger jeres alle sammens evigt bitre og generelt ubehagelige Spyd at indlevere denne tekst til Haren præcis en måned efter deadline. Og hold så jeres kæfte!

/Spyd

Spyddets redaktør skal da også lige have tørt på, så her kommer et lidet flatterende billede fra årets Hyggecon. Tag den Onkel Dumme Svin!



Hareposten 26

Redaktør: Mikkel Bækgaard, 50 56 33 90, mikkel@eidolon.dk

Layout: Mikkel Bækgaard

Korrektur: Ryan Rohde Hansen

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

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

Deadlines: Nr. 28: 15/3 Nr 29: 15/6

Kalenderen

4-6/2	EidoCon - Intern Eidolon-kongres Århus - www.eidocon.eidolon.dk
18-20/2	Troa Con - Rollespilkongres Aalborg - www.troa-con.dk
24-27/2	Knudepunkt - Fælles nordisk live-con Oslo - www.nordiclarp.org/knudepunkt
23-27/3	Fastaval - Rollespilkongres Århus - www.fastaval.dk
11-13/3	1945 - Cthulhu-live Sjælland
12-16/6	Xlaxia - Fantasylive Sjælland - www.xlaxia.dk
7-10/7	Khypris IV - Warhammer-live Nordjylland - www.khypris.dk
21-24/7	Einherjernes sommerscenarie Østjylland - www.sommerscenariet.dk
August	Eidolons sommerweekend Østjylland - www.sommer.eidolon.dk
Efterår	Society 41 - Cyberlive Århus - www.eidolon.dk/society

Indhold

Eidolon runder 150 medlemmer	1
Khypris IV: Nu med Eidolons aftryk	1
Leder: Hvad er det egentlig, vi skal bruge Eidolon til?	3
HyggeOnklen 2004	3
Nyt Cyber-live fra Eidolon Århus	4
Det går ufatteligt godt i Århus	4
EBII: Belejringen af Adri - Sjællandsk „laiv“ i Østjylland	5
Når en Vestjyde flytter østpå	6
Nyt fra Landsforeningen for Levende Rollespil	7
Seriøst Sci-fi-live med fede effekter	8
Underkjole/ kjole	10
Nemme bukser	11
Gode, nemme madopskrifter ti udendørsscenerier	12
Persona: Masker og nye arbejdsformer	13
Haps, haps, haps ... Nu skal vi ha' Gammel Dansk	14
Liverollespil for begyndere	15
Det at skrive en rolle	16
Er rollespil virkelig for piger?	18
Danni Rune går til filmen	19
Det spydige hjørne	19

