



Sommerlives

Sommeren er forbi, og efteråret trænger sig på. Men du kan mindes svundne varmegra-der og rollespilsoplevelser i dette tema, hvor vi anmelder flere af de store scenarier fra sommeren, der gik.

Læs side 4, 6, 12 og 14

Missionshotellet fra Helvede

„...Netop som jeg troede, at alt var fortabt, og der ingen redning ville være for en træt mand, så jeg de svage neonbogstaver, der bekendte gjorde missionshotellets lettere skjulte tilstedeværelse...“

Få hele historien på side 12

Eidolons stranddag - Samvær midt i sommervarmen



Den niende august afholdt Eidolon en strandtur. Normalt bliver der på dette tidsunkt afholdt den årlige sommerweekend, men i år måtte den lade lide - og vi måtte nøjes med én dag - men det gjorde vist ikke så meget ifølge Ole Sørensen.

Reportage

Af Ole Sørensen

Det var synd du ikke var med! For vi havde det ufattelig sjovt! Men så kan du jo fornøje dig med denne lille reportage, mens regnen styrter ned udenfor!

Kan man forestille et bedre morgenbord end det som Mikkel kan

banke sammen? – ja, men her havde han virkelig gjort sig umage. Faktisk var bordet for lille, ikke fordi der var for lidt mad...der var for meget! – faktisk var der alt hvad hjertet og maven kan begære; bacon, æg, hjemmbagt brød, melon, marmelade, ost....ja jeg kunne blive ved!

Den bedste sommer

Efter den udsøgte morgenmad tog vi alle til stranden, det var jo i de dage hvor vi havde den bedste sommer; varmeste badevand, højeste temperaturer og sødeste piger!

Egentlig lavede vi ikke så meget på stranden, det var det for varmt til, men det blev da til et par badture og masser af druk. Hen mod aftenen blev vi sultne, det skulle vise sig at være fatalt, for trods mange gode tiltag og ideer, havde vi ikke en grillrist til den intermiste grill...så det tog lang tid, at få noget at spise, men vi havde øl nok. Tiden gik, som den jo generelt gør, det blev pludseligt mørkt, ikke koldt, for vi havde et mægtigt bål! Klokken blev 24, 01 og 02 da tog vi vist nok hjem, jeg har gemt taxabonen, der står i hvert fald 02.37...

Og nu må vi så vente til næste sommer med fortsættelsen! God Jul og Godt Nytår!

Midt I en Live-Skuffelse

700% er et nyt koncept indenfor liverollespil. Konceptet går ud på at en stor flok hjælpere og NPC'ere trækker en ganske lille spillergruppe igennem et anderledes scenarie, end dem, vi er vant til at se. Vi kigger her lidt nærmere på konceptet.

Koncept

Af Ryan Rohde Hansen

700% - et forkæret tal, hvis du spørger nogle. For andre er det lettere ligegyldigt. Betegnelsen dækker over en holdning til live og deraf følgende måde at arrangere på, der adskiller sig en del fra den traditionelle stil. Konceptet er opfundet af foreningen Stop MILS (se overskriften).

Udtrykket opstod som en reaktion på frustrationer forårsaget af deltagelse i middelmådige scenarier. Den store iver for at tilfredsstille alle resulterede i middelmådige oplevelser for alle. Dette var der en flok folk, der ville lave om på. De stiftede foreningen Stop MILS.

Forholdet 1:7

I 700% koncentrerer der om at underholde et lille antal spillere vha. en stor flok hjælpere. Tommelfingerreglen siger i forholdet 1:7, hvil-

ket har affødt de 700% - foruden at spillet gerne skulle holde 700%. Spillerne får intet at vide på forhånd, mens hjælperne ved alt, hvad der skal foregå. Dette er en angrebsvinkel, der egner sig godt til actionscenarier, hvilket også har været fokus på de scenarier, der har været afholdt indtil videre. Hjemmesiden www.syvhundredeprocent.com opremser tre af slagsen, men undertegnede er rimelig sikker på, at der heri ikke er indregnet "I provinsens dybe stille ro", der løb af stabelen i Søby i 2002. Under alle omstændigheder er det ikke en særlig udnyttet genre, hvilket har to grunde. For det første kræver det et stort arbejde af arrangørerne at udtænke og organisere forløbet i scenariet. For det andet er der sjældent en særlig god økonomi i projekterne, da der kræves mange effekter, og det er næsten umuligt at inddrive alle pengene fra de ganske få spillere, så hjælperne må også træde hjælpende til. Dette gør de dog gerne, da det også er en god oplevelse at spille overfor hovedpersonerne.

Hvorfor kommer alt dette op nu? Jo, fordi en lille arrangørgruppe afholder et 700%-scenarie i København d. 19.-21. sep. Selvom der næppe er så mange, der gider at tage til hovedstaden blot for at være hjælper, så bliver det spændende at se, hvor langt de er kommet med konceptet. Forhåbentligt kan det give anledning til endnu flere scenarier efter 700%-princippet, for det er lig med rollespil af den rigtig store kaliber.



"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

Legendernes Tid 6: Hjerteblod

Et stort, sjællandsk fantasyscenarie

Ryan Hansen har deltaget i det store sjællandske sommerlive, Legendernes tid, der nu er nået til afsnit seks. Temaet var i år lagt på kærlighed, serenader og skønhed, og vores anmelder er ganske godt tilfreds med resultatet.



Anmeldelse

Af Ryan Rohde Hansen

Sjællænderne har en serie, som trækker folk til hver gang, at der bliver lavet et nyt afsnit. Den hedder Legendernes Tid og havde sine to første scenarier i sommeren 99. Året efter blev to nye scenarier afholdt, og i 2001 blev LT5 så afholdt. Ifølge LT-veteranen Claus Raasted har hvert scenarie været en spydspids for nye standarder. Det hele var dog ved at vælte med LT5, der var præsenteret som det første programlagte bongscenarie¹. Det endte ud i en meget middelmådig oplevelse for de fleste spillere, hvorfor det så ud til, at serien ikke ville blive fortsat.

Men i år blev Legendernes Tid 6: Hjerteblod så afholdt. Med fokus på kærlighedshistorier, en striks alkoholpolitik og antiregelkonceptet. Der var lagt op til et opgør med fortiden. Der blev holdt workshops hver mandag (i København), hvor folk kunne få hjælp med deres udstyr, der blev holdt en god kommunikation fra arrangørernes side, og der var udfærdiget et stort kostume-

kompodium. Alt i alt var der lagt et stort arbejde på forhånd til, at dette skulle blive en stor oplevelse for alle.

Afslappet holdning til eget scenarie

Da jeg vidste, at jeg ikke kunne blive til oprydningen (fy, skamme mig!), tog jeg af sted et par dage før, for i det mindste at kunne hjælpe med opsætningen. Her blev jeg ramt af en forunderlig oplevelse, idet arrangørerne havde en meget afslappet holdning til deres eget scenarie. Nogle af dem arbejdede roven ud af bukserne, mens andre mest så ud til at være på badeferie. Det blev kørt under en parole med, at det var spillernes eget ansvar, at byen blev bygget op. Det kan det selvfølgelig også være, men jeg var alligevel forundret over at scenariet åbenbart ikke var alle arrangørers hjerteblod.

Opsætningen foregik i det store og hele fint, om end der manglede arbejdskraft. Generelt kan det siges om resultatet, at der var bygninger, der var flottere og bedre end noget andet jeg har set (en 100 m² træpavillon med stråtag!), men den overordnede fornemmelse af by steder.

Kærligheden i alle dens afskygninger

Scenariet var som sagt sat til at handle om kærligheden i alle dens afskygninger, og dette havde spillerne taget til sig. Der var kurtiseringer, forlovelser og jalousi over det hele. Kombineret med feststemningen fra den ritterturnering², der blev afholdt, gav det en masse liv i byen. Personligt var jeg med til at servere banket på fyrstegården hver aften de fem dage, som scenariet foregik over. Derudover havde langt hovedparten af spillerne virkelig gjort noget ud af deres kostumer, der afspejlede den kultur, som det var en del af. Der var masser af stemning i scenariet, hvilket er en vigtig bestanddel af et sommerscenarie.

Hvordan med alle fornyelserne? Jo, antiregelkonceptet – altså at der ingen regler var, men at man selv måtte vurdere, hvad effekten af f.eks. en giftdrink var – virkede udmærket. Hvilket ikke kan undre

nogen, da det jo er det princip de fleste conscenarier virker efter, men nu har det også stået distancen på de store sommerscenarier. Dog bør nogle folk tænke lidt mere over effekten af at få et tohåndssværd i maven. Fokus på kærlighedshistorier var et garanteret hit hos pigerne, men mændene morede sig skam også med at synge serenader i natten og lignende stunts, der ikke gør sig på diskotekets dansegulv. Den strikse alkoholpolitik – som var for at dæmpe op for de dårlige minder fra LT5 – var ikke striksere end at det var muligt at holde fest uden at det gik over gevind. Der var også mere skjulte fornyelser, som fortjener at blive bragt frem. For eksempel ideen med at lade de enkelte grupper i spillet indlevere en indkøbsseddel til den mad, som de godt kunne tænke sig. Derefter kørte arrangørerne i byen og købte det, og der var ingen smalle steder – vi havde vagtelæg liggende i køkkenet. Bortset fra folks manglende evne til at indlevere deres sedler til tiden, og andres mangel på lyst brød, så virkede det godt. Udvidelsen af spilletiden til fem dage hang til gengæld lidt. Den sidste dag var mange folk i stort omfang gået i offgameagtige tilstande.

Godt sommerscenarie

Legendernes Tid 6: Hjerteblod var et godt sommerscenarie, som havde et par skønhedsfejl. Det prøvede nye ting af, hvilket hævede kvaliteten et stort hak. Ingen af dem kunne siges ligefrem at være revolutionerende, men alligevel ting, som andre arrangører bør skrive sig bag øret. LT6 led af den ting, som de fleste sommerscenarier gør: For at skrabe mange spillere sammen, accepteres spillere, der ellers ikke lever helt op til standarden, men denne gang var det en høj standard, og der var ikke nogen blatante spillerfejl. For at være et godt scenarie i sin genre, som ikke havde markante problemer, men heller ikke hævede sig op i det sublime, får LT6 fire eddier.

Fakta

En ritter er en helt, der skal kunne begå sig i adskillige discipliner under en turnering.

Fakta

Bong er defineret som rollespil, hvor spilleren morer sig, men karakteren ikke nødvendigvis gør det. Det er rollespil med et glimt i øjet. Et jysk eksempel er Madame Tussaud's III.

Større – det skal være større!

Ryan Hense mener, at det vil give markant bedre rollespil og derved bedre oplevelser til alle, hvis huse i live-rollespil var større. Størrelse giver mere spilleplads og derved mere velvære og realisme...

Synspunkt

Af Ryan Rohde Hansen

Efter at have spillet en håndfuld sommerscenarier – og specielt efter Legendernes Tid 6 – er jeg nået frem til en konklusion: De bygninger, som vi spiller i, skal være større. Til LT6 spillede jeg i fyrstegården, der arealmæssigt var den største bygning i spillet. Den bestod af et overdækket område, hvis sider bestod af 4 mark IV huse (huse i samlesæt på 3x3 m – se mere på laivforum.dk). Dette rum havde hovedporten ud til byen, og var møbleret med sofaer og et sofabord. Det blev betegnet stuen, da det var her, at de fine folk sad. Efter stuen kom en lille gang med fyrstens og fyrstindens kamre til hver side.

Disse var hver 4x4 m. Den lille gang mundede ud i en lille indre, indhegnet gård. Den havde en dør i den ene ende, der blev benævnt køkkendøren, da den var tyendets dør. Efter gården kom gildesalen, der var 4x8 m, møbleret med borde og bænke. Til slut kom det overdækkede, men ellers åbne køkken, der fyldte resten af pladsen op mod en skovtykning. Der var en 4 m med plads til bålplads og pumpe samt køkkenborde. Nede i et hjørne af den indre gård var der et lille skur, hvor fyrstens ritter og dennes følge sov.

Hjalp rollespillet med at udspille sig

Hvorfor opremser jeg alt det? Fordi stedet hjalp rollespillet med at udspille sig. Tyendet holdt til nede i køkkenet og gildesalen i løbet af dagen, og vi kunne gå ud igennem køkkendøren uden at forstyrre herskaberne, der holdt til i stuen med deres gæster. Om aftenen blev gildesalen så pyntet op til at holde banket, hvor måden blev serveret direkte fra køkkenet ved siden af. Det eneste sted, hvor planen ikke holdt, var, når tyendet skulle i seng, da vi skulle sove i gildesalen, der derfor måtte ryddes, så vi kunne være der.

Godt betale sig at tænke

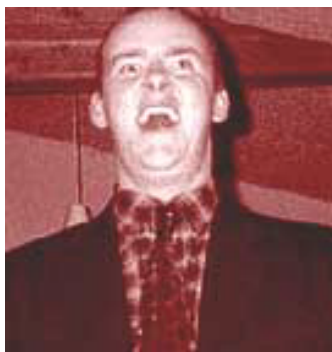
Som arrangør skal man selvfølgelig lave scenografi efter de ressourcer, som man har til rådighed, men derfor kan det stadig godt betale sig at tænke over, hvordan man indretter de bygninger, som spillerne skal bruge under scenariet. Et lånt/lejet hus er selvfølgelig at foretrække, men hvis det ikke kan lade sig gøre, bør man gøre sig selv den tjeneste at overveje, hvordan hvert hus skal indrettes. Dette kunne udmønte sig i, at der blev lavet færre men bedre indrettede huse. Hvorfor ikke tage konsekvensen af, at der sjældent er mere end 150-200 spillere selv til sommerscenarierne, og lave færre huse, og dermed tvinge spillerne til at danne større grupper, der kan understøtte sig selv. En større middelalderhusholdning (som mange fantasyscenarier jo alligevel er bygget på) bestod jo nemt af 20-40 mennesker, hvorimod mange grupper i et scenarie næppe overstiger 10.

Så byg større huse, hvor der i ruminddelingen er tænkt på, hvor folk skal sove, og hvor de skal arbejde, og smæk så folk sammen i større grupper til at befolke disse huse. Så får du mere rollespil for skillingen!



Billede fra Khypris II der viser, hvor vigtig en god og stor scenografi er for stemningen. Fra www.aklr.dk

Anno Domini - som taget ud af historien



Einherjerne har et dejligt rygte, som lyder, at de gør meget ud af deres udstyr og kulisser, og det ville i høj grad være synd at sige, at det er løgn. Danni Rune deltog i dette års store satsning af et sommer-scenarie, og han blev ikke skuffet – selvom der var problemer under scenariet, var det generelt en god og helstøbt oplevelse.



Anmeldelse

Af Danni Rune

„I det Herrens år DCCLXXII blev krigen således indledt imod saxerne, og den rasede i treogtredivende år... Kongen pressede dem hårdt, med uafvigeligt mål til trods for store genvordigheder, og endelig overgav saxerne sig og underkastede sig de betingelser som var blevet dem stillet, navnlig at de skulle opgave deres forfædres djæveldyrkelse og lade sig døbe.“

– Einhards „Karl den Stores liv“.

Anno Domini var et flot scenarie, hvor der var kælet for mange detaljer. Det gælder såvel de tre lettere spredte byer, hvori de tre æter holdt til, og den mægtige Frankerborg – ligesom Klostret og ”Den Tørstige Nonne” (skovkroen) var med til at skabe en god stemning.

Mange forskellige oplevelser og indtryk

Gik man rundt imellem byerne og besøgte de handlende, som holdte til der, så mødte man mange forskellige oplevelser og indtryk. Det var alt lige fra madboder, med megen dejlig og kreativ madlavning, til drikkesteder, hvor man kunne nyde et glas mjød af meget svingende kvalitet, og håndværkere, som kunne smede, sy og gøre en masse andre ting, som jeg beklageligvis aldrig nåede at opleve.

Der var sågar nogen der havde lavet et dampbad, hvori mange udnyttede chancen for at få sig en fortryllet snak eller synde i den dejlige vin/mjød eller... Ja, og hvad man nu ellers kan finde på, når man er næsten nøgen.

Prægtig

I min rolle nåede jeg beklageligvis kun at opleve en af æternes højsæder, men den var til gengæld også prægtig med masser af udstyr, langbord, ildsteder, huse og indhegnet af en mur. Dette var i sandhed et højsæde, som var en Than værdigt.

Deslige var Frankerborgen også en oplevelse i sig selv. Her havde man konstrueret en vældig mur, som indhegnede dele af spejdercentrets hovedbygninger, (som trods deres ikke helt tidsvarende design, faldt i fin kontrast med alt det andet) samt trælle og hirds boligerne + det muntre udendørs køkken, hvor dele af maden til Grevens mægtige gæstebud og andre voldsomme måltider blev forberedt.

I muren var der også en kombineret port og tårn med vindebro. Denne og resten af muren, var konstrueret af rafter og træller (til dem som ikke aner hvad jeg fabler om, så er træller en masse lægter som er sat sammen således at de danner en slags lang og smal gitterplade). Dette gjorde, at man havde en realistisk træmur, som udover at være solid også var umulig at vælte. At flytte dele af muren var straks en anden sag, men det vender vi tilbage til senere.

Pyntet på sagerne

Også i den mægtige riddersal i Frankerborgen, var der pyntet på sagerne. Her havde man næsten i den ene ende Grevens store trone,

og ud fra den strakte sig tre langborde ned i den anden ende. Bag ved tronen var der et hvileområde, som for det meste var optaget af grevens bror.

Fælles for Saxerne, Frankerne, og hvad der ellers måtte have været af nationaliteter, var, at alle havde fedt udstyr. Det gik lige fra folks personlige tøj og ejendele, til deres udsmykning af boder og lignende.

Skulle der umiddelbart være et kritikpunkt, så måtte det være den åbenbare overflod af metal. Man får beskrevet i deltagerbrevet og folderen, at et typisk våben er et spyd eller en saks. Går man selv tilbage i historien, finder man ud af, at det ikke var alle der ejede en ringbrynje – kun muligvis den rigeste mand i et område. Dog var der til Anno Domini folk som var smurt ind fra top til tå i panser og plade med favnfulde af sværd og andre metal ting ved deres sider. Dog skal jeg ikke helliggøre mig selv i denne sammenhæng, da jeg selv havde både et sværd og en ringbrynje.

Naturalier og klingende mønt

Scenariet havde en dejlig rodet økonomi. Saxerne handlede i naturalier, imens Frankerne forsøgte at indføre den klingende mønt. Frankerne var herrer over området og forlangte skat iform af mønter, og så var Saxerne jo nødt til at have rede penge på sig, for ellers tog Frankerne bare et eller andet fra dem, som repræsenterede en sindssyg høj værdi.

Et eksempel var da det blev krydderihandlerens tur til at betale. Han skulle betale to guldmønter eller der omkring, men da han ikke kunne fremskaffe omtalte beløb, så tog Frankerne et halvt kilo salt fra ham, hvis ingame beløb svarede til 60-80 guldmønter – hvis jeg husker korrekt. Ja, ja, det kan nok være, at der var nogle stykker, som var ret så sure på Frankerne, men ligesom Frankernes borgmur, så er dette også et punkt, vi vender tilbage til senere.

Som omrejsende handlende, både lørdag og starten af søndage, mærkede jeg for alvor problemet af de to økonomier. I starten var der ingen, der ville have guldmønter i bytte for madvarer, og da jeg og min makker, Bjørn, kun havde kål

at handle med, var det svært at komme igang. Men så fandt folk ud af, at de var nødt til at have mønter til at betale skat med, og det satte for alvor gang i handlen. Da vi startede havde vi 12 kålhoveder og den vanvittige sum af 12 guldmønter. Da scenariet stoppede havde vi tre kålhoveder tilbage og havde haft en fjerdedel af spillets mønter i vores besiddelse. Det var et meget indbringende scenarie.

Rollespillet

Så kommer turen til rollespillet, der beklageligvis var en skuffelse på nogle punkter.

Jeg oplevede mange spillere, som mere eller mindre var ”Offgame” i dele af scenariet. De spillede godt og overbevisende, når de var ”ingame”, men det blev alt sammen ødelagt, når personen gav sig til at brokke sig over scenariet og alt muligt andet; også selv om der stod andre lige ved siden af. For det meste var det godt nok om morgenen og aftenen at den var gal, og det gør det meget svært at træde i karakter eller at holde den så længe som muligt, når sådan noget finder sted i nærheden af een.

Et andet punkt var den viden som folk tilsyneladende besidder på det omtalte historiske tidspunkt. Man skal forestille sig et isoleret samfund, som sjældent hører nyt fra omverdenen eller interesserer sig for andre ting, end det de selv og deres familie laver. Frankerne kunne til dels undskyldes, da mange af dem havde modtaget undervisning, men den undervisning kom formentlig i form af klosterskolens, og det skulle undre mig meget, hvis de lærte ret meget mere end at tale Latin og en masse om, hvor ondt alt mulig andet end Jesus var. Mange af de spillere, jeg kom i kontakt med, lagde en utrolig viden for dagen. Der var ikke ret meget, de ikke vidste noget om, og man fristes næsten til at tro, at det de ikke vidste besked om, rent faktisk skyldtes en virkelig begrænsning frem for en rollemæssig begrænsning

Ren fornøjelse

Men ud over det så var resten i top og kombineret med atmosfæren og kulisserne gav det ret godt spil mellem folk, således at det i



mange tilfælde var en ren fornøjelse at være i nærheden af. Her kan der nævnes en af bryllupsfesterne lørdag aften. Folk gik op i festlighederne med liv og sjæl, og der blev ikke sparet på kreativiteten. Lege, sange og seriøse diskussioner blev alt sammen afholdt under disse festligheder.

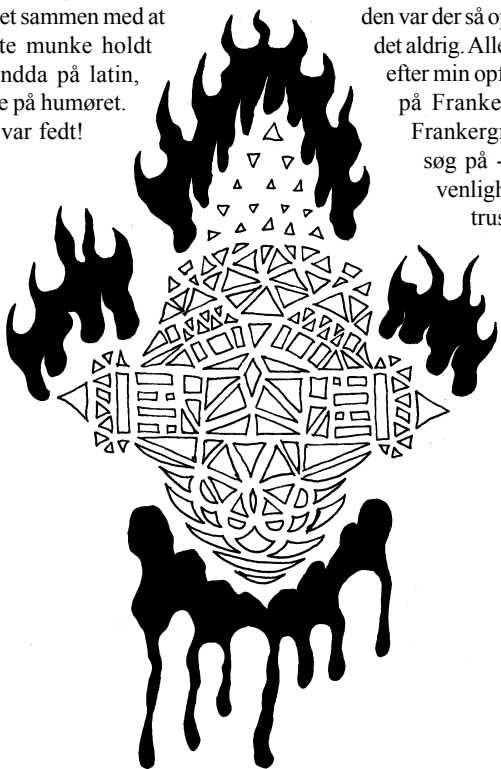
Men selv om festen rasede i byen, så var stemningen grum på Frankerborgen. Man vidste godt hvad klokken var slået, og det selv om uret ikke var opfundet endnu. Saxerne ville vælte Frankerne, og nu var det blot et spørgsmål om hvornår. Jeg selv deltog i en aftenmesse på borgen den selv samme aften. Der var en enorm trykket stemning og det sammen med at sortklædte munke holdt messe, endda på latin, hjalp ikke på humøret. Men det var fedt!

Plottet

Lad os straks drage videre til plottet, eller plottet som det så ud for den ikke plotindviende spiller: "Frankerne skulle ha' bank". Det har sikkert været mere indviklet end det på masterplan, men som spiller var det svært at se mere end det ovenstående, som værende det overordnede plot.

Settingen var således, at Frankerne havde invaderet Saxerne og havde i længere tid forsøgt at presse kristendommen ned over hovedet på Saxerne. Ved spilstart var der tre Saksiske æter, en Frankerborg og et kloster. Der skulle efter sigende have været en frankervenlig æt blandt Saxerne, men hvis den var der så opdagede jeg det aldrig. Alle Saxere var efter min opfattelse sure på Frankerne. Trods Frankergrevens forsøg på - enten ved venlighed eller via trusler - at for-

m i l d e
Ætemes



vrede, endte det alligevel med at Saxerne angreb og knuste Frankerne i et stort slag.

Ikke mange personlige plots

Personlige plots var der ikke mange af fra arrangørernes side - det var op til spillerne selv. Det kan jeg til en vis udstrækning godt lide. Det giver en god mulighed for selv at bygge noget op sammen med nogle andre, og så ellers bare se hvad der sker. Problemet kommer så bare, hvis man dør eller på anden måde må forlade scenariet, der kan det være svært at komme ind igen, fordi man ikke har den store mulighed for bare at dumpe ind og vikle sig selv ind i en masse plots. Dog lykkedes det dog alligevel for Bjørn og jeg selv at komme ind igen efter at vores tidlige rolle var nødsaget til at forlade scenariet, men det var også kun fordi vi kunne sætte os selv i gang, at det lykkedes.

Et lille jubelråb

Her skal der gives et lille jubelråb fra min side. Jeg har aldrig været med til at storme en borg før, men det fik jeg muligheden for her. Søndag morgen var vi en 50-60 mand stor hær, som stormede Frankerborgen, der beklageligvis kun havde ca. 10 mand til at forsvare sig med. Allerede da hæren marcherede op mod borgen løb Bjørn og jeg op for at kaste kål ind over borgmuren. Det lykkedes os at ramme et af munkenes hellige relikvier, som ellers skulle have velsignet Frankerne. Hæren ankommer og den nydråbte Saksiske konge, beder Frankergreven om at overgive sig. Dette bliver afvist, og så må rambukken hives

frem. Imens 4-6 raske mandfolk, i bogstaveligste forstand, forsøger at slå porten i stykker, står Frankerne og kyler kål tilbage efter os og overhælder de nærmeste med varmt vand. Og det er så nu, at vi kommer til det med muren. Der er så nogen, som bestiger muren omme på siden af borgen, og derfra får de så skubbet muren op, således at dele af hæren kunne komme ind. Derfra blev der gjort kort proces for de overlevende Frankere. Greven blev fanget og skulle senere henrettes, og de der ikke døde, blev sat i trældom. Ja, man kan i sandhed sige at Frankerne blev kålet den dag.

Et ord med på vejen

Arrangørerne Skal lige have et ord med på vejen her til sidst. Jeg har ladet mig forstå, at for en del af dem var Anno Domini et af deres første arrangementer, og jeg vil sige at alt i alt har de gjort et flot stykke arbejde. Det var meget lidt man så til dem ude i scenariet, og så vidt jeg forstod på dem, så var deres plan egentlig også bare at starte spillet og så se, hvad der skete. Selvom man kan sige at plottet muligvis var lidt tyndt, så virkede det jo alligevel, og kunne man bare sætte sig selv i gang så skulle den generelle stemning nok ordne resten.

Så, udover lidt historiske desorientering og nogen offgame snak, så var Anno Domini en god oplevelse, og hvis der kommer en efterfølger til næste år, så kunne jeg i hvert fald godt tænke mig at opleve den.

Eidolons Vestjylland og fremtid

Fordomme om vestjyder siger, at de har en mening om alting. Et er i hvert fald sikkert, og det er, at vi altid kan få et godt, kræfterigt indlæg fra den vestlige front i Eidolon. Således langer Ulf Thomassen her ud med et længere debatindlæg, som han håber, at folk vil gie til genmæle på.

Synspunkt

Af Ulf Porup Thomassen

Det er nu ved at være 1½ år siden E.R. blev oprettet med det helt klare mål at bringe liveaktiviteten op i Vestjylland efter mange års lavedød. Fantasy-settingen blev genoplivet og taget i brug med stor succes. Vi satte os som målsætning af afholde to faste arrangementer om året, der forhåbentligt kunne tilfredsstille den vestjyske liverollespilsskare. En ny

udfordring opstod, så da folket herude fik blod på tanden og ville have mere. Mere end 'bare' fantasy, mere end 'bare' Mørkeskoven. Der skulle være mindst ét arrangement mere om året, der appellerede til et lidt ældre og mere erfarent publikum, og vi i bestyrelsen nikkede genkendende til dette. Udelukkende med fantasylives mister live hurtigt sin charme og vidunderlige uforudsigelighed og bliver til intet andet end en række tilbagevendende weekendudflugter til skoven, hvor man da egentligt har haft det meget hyggeligt. For at imødekomme dette nye savn valgte E.R. at støtte initiativer som "Vintertinget" og "En kold februar" – begge lives blev ikke til noget.

Potentialet

Gennem længere tid har vi diskuteret om og om igen hvorvidt der overhovedet var nogen fremtid for fantasy og for E.R.s voksende kvalitetskrav. Der findes en naturlig begrænsning, der hedder alder herude. Generelt set flytter folk væk et år eller to efter, de har afsluttet deres videregående uddannelse; dette forhindrer os i at få tilstrækkeligt modne spillere til virkeligt at lave et spring rent rollespilmæssigt. Dette kan ganske vist afhjælpes ved at få et stort deltagerantal andetsteds fra fastlandet, som vi også satser meget på. Desuden er der fantasy-genren i sig selv. Jeg nyder skam at arrangere Mørkeskoven, men jeg tror de fleste fantasy-arrangører føler, at de mangler den helt specielle følelse ved at have arrangeret noget, man virkeligt kan vedkende sig. Hvor man kan sige at man har lavet noget med maksimalt brug af alle sine evner indenfor det givne felt. Der skal noget andet til – noget mere. Jeg må give Troels Hansen fuldstændigt ret da han i Harepostens nummer 21 sagde at fantasy-genren har sin berettigelse i forhold til nogle bestemte tematikker, men bare tilføje at

de tematikker enten ikke er dybe nok eller at de oftest forstyrres så meget at rent tekniske ting ved genren, som fx de skrevne og uskrevne regler, at de forkludres.

Visionerne

Som enhver anden lalleglad liver, er jeg også fyldt med masser af visioner for fremtiden. Jeg mener, at E.R. for hver en pris skal fortsætte med at afholde Mørkeskoven to gange om året for dermed at forsyne masserne med live og for at holde sig i gang som forening. Men der kan man jo ikke ligefrem tale om en omvæltning af karakter. Der, hvor jeg mener, at fremtidens kræfter og entusiasme skal investeres, er i enkeltstående arrangementer, hvor de givne arrangører får så meget spillerum og så meget hjælp, at de kan lave og afholde det scenarie med hvilket, de virkeligt kan give sig 100%. Dette kræver bare midler til at give den hjælp, der kræves op til scenariet både i form af økonomi og hjælp rent arbejdsmæssigt. Der har vi så problemet. E.R.s økonomi er holdbar og stabil netop på grund af de to Mørkeskoven-scenarier, men vi har ikke så stort et overskud, så vi uden problemer kan smide en masse penge i et arrangement, som vi ikke selv har ansvaret for. Her mener jeg at medlemsindtægten skal være større – ikke at medlemskontingentet skal sættes op (så fortvivl ikke), men at vi simpelthen skal have flere medlemmer. Den anden form for hjælp – altså den arbejdsmæssige – udgør også et problem. Der er simpelthen ikke nok med entusiasme og vilje nok til at lægge et stykke arbejde for dagen med henblik på at gøre noget for andre. Sådan nogle mennesker findes ganske enkelt stort set ikke længere – de er en hurtigt uddøende race, og det lider livemiljøet stærkt under.

Løsningerne

Jeg mener at løsningerne på disse omtalte problemer skal findes i et noget så traditionelt sted som økonomi. Når folk ved, at de har en bunke penge bag sig, bliver de langt mere optimistiske og engagerede i deres arbejde, fordi de ved at chancen for succes er større. Og en af måderne hvorpå man får penge, er enkel – faktisk så enkel at jeg, og forhåbentligt snart også De, kære læser, undrer mig over hvorfor der

ikke er gjort noget tidligere. Faktum er at Eidolon sandsynligvis aldrig kommer over 100 medlemmer hvor 6/12 hører til E.Å., 3/12 til E.Aa. og 3/12 til E.R. eller med andre ord 50 medlemmer til E.Å., 25 til E.Aa. og 25 til E.R.. Har vi egentligt ikke så mange medlemmer kunne man fristes til at spørge efter et hurtigt kig på hjemmesiden medlemslister? Jo, det har vi – hvis man går ud fra at de lister er opdaterede og korrekte. Uden at være for sikker på hele foreningens medlemstal, ville jeg personligt skyde på at Eidolon har et sted mellem 40-60 betalende medlemmer. Men vi gør intet ved det fordi vi luller os selv i søvn med forældede medlemslister, der viser, at vi er en voksende forening med 106 medlemmer. Hvis dette tal er rigtigt spørger jeg så, hvordan det kan være at kun få individer af alle 71 medlemmer i E.Å. kan tage initiativ til noget som helst? Hvordan kan det så være at Eidolon Holstebro stadig eksisterer selvom vi for snart et år siden besluttede at nedlægge lokalforeningen? Der er mange kritiske spørgsmål som disse, der undlades at svare på – hvorfor ved jeg ikke. Én ting ved jeg dog – Eidolon bliver ikke meget større hvis realiteterne ikke snart ses i øjnene, og der gøres noget ved dem. For at vi kan løse de problemer vi har rent aktivitets- og strukturmæssigt, bliver vi nødt til at tage tyren ved hornene og begynde ved grund zero. For når vi først har styr på vores egne rækker, kan vi igen begynde aktivt at rekruttere medlemmer og få forøget medlemstilskud, arrangementstilskud og lokale tilskud. Kommunernes kulturafdelinger vifter med en stor pose penge som vi ikke kan nå op til fordi vi står på et fiktivt grundlag. Alle anstrengelser, sommerweekend, Hyggecon, Mørkeskoven, kan ikke afholdes succesfuldt hvis vi bare går ud fra at vi er medlemmer af en vel fungerende og harmonisk forening.

Jeg håber at jeg har sat nogle tanker i skub med denne artikel. Foreningens fremtid afhænger for mig at se af en grundig efterårs-/vinterrengøring hvor alle nullermændene kommer frem under sengen og bliver smidt væk.



Live i en rigtig ubåd



Den nystartede københavnske rollespilforening Rexfelt afholder til foråret et spændende projekt - overdådigt, anderledes og fremfor alt meget spændende: Live i en rigtig russisk ubåd.

Kommende scenarie

Af Pia Frederiksen

Året er 1963. U-359s nye besætning har gennem længere tid været på træningsture i simulatorer og på skolebænken. Nu skal de for første gang i længere tid på søen til en af Sovjets største øvelser i ishavsområdet. Kaptajn Kaupas er ikke et sekund i tvivl om, at øvelsen bliver en succes. Øvelsen vil blive en ydmygende torn i øjet på NATO, da store dele af øvelsen vil foregå meget tæt på NATO-landet Norges nordlige farvande. Vesten vil ryste ved denne enorme magtdemonstration, og lære af frygt er den rette følelse at have for den stolte sovjetiske flåde.

Historisk korrekthed

U-359 er et levende rollespil der foregår på en sovjetisk ubåd i starten af 1960'erne. Der vil blive tilstræbt historisk korrekthed i alle henseender. Dog bliver selve plottet i scenariet fiktivt.

Scenariet kommer til at foregå på en ægte russisk ubåd fra tidsperioden, som ved hjælp af simulerede instrumenter og et varieret lyd-tapet vil få dig til at tro du er ombord på en af moder Ruslands mest dødbringende flådefartøjer: En ubåd af Whisky 5 klassen.

Forberedelse fra din side vil der ikke være meget af. Alt fra transport, udstyr og uniformer vil blive stillet til rådighed. Det eneste du skal gøre er at sætte dig grundigt ind i din rolle.

Scenariet vil blive afviklet 3 gange fra 12. til 22. marts 2004. Der er plads til 47 deltagere per afvikling. Hver afvikling vil have en varighed på ca. 48 timer, inkl. briefing og debriefing.



Lab 13

Måske skulle jeg ikke være kommet. Jeg hader den forbandede dragt. For syvende gang kontrollerer jeg at den sidder rigtig, at kanten sidder tæt til masken. Det eneste jeg kan høre er gasmasken væsen, dens lyd skærer i ørene. Ikke fordi der ellers er andet at høre, stilheden i gangene gør mig sindssyg. Måske er masken tørre væsen alligevel at foretrække.

Det giver et sæt i min krop da radio pludselig skratter. Jeg skynder mig tjekke dragten for rifter endnu engang. "Rebecca for helvede du var lige ved at give mig hjertestop." Min stemme lyder som torden i mine øre. "Tag dig sammen Doktor ." Lyder svaret "Du skal til højre ved næste kryds. Så er laboratoriet første dør på venstre hånd. Der er kun fem meter."

Gennem maskens duggede glas er pande-lygtens skær ikke andet end en tåget blåhvid plet på gulvet. Fem meter siger hun og jeg kan ikke engang se to. Øjeblikket efter dukker hjørnet op, jeg passer på ikke at komme for tæt på vægen.

Min fod rammer noget blødt. Jeg springer tilbage og lyskeglen rammer liget på gulvet. Jeg mærker min frokost presse sig vej op gennem halsen og kun en anstrengt synkebevægelse forhindre mit maveindhold i at fylde masken.

Et klassisk gyserspil af LAB 13

www.lab13.dk

Info

For mere information se www.rexfelt.dk eller mail info@refelt.dk

På hjemmesiden finder du desuden masser af baggrundsinformation, stemningsbeskrivelser og en flot video-trailer for scenariet.

Klæder skaber folk

Om brugen af kostumer i liverollespil

Hvor meget betyder kostumet egentlig, når du spiller liverollespil? Og hvor vigtigt er det, at spillerne gør sig tanker om, hvilke signaler udklædningen udsender? Disse tanker ligger til grund for Mikkel Bækgaards artikel, der har som hovedtese, at der er stor forskel på at komme i et kostume til et scenarie og så til at have en påklædning, der fuldt og helt passer til netop den rolle, som man spiller... Med andre ord, er det væsentligt nøje at overveje sin udklædning for hver eneste gang, at man spiller et nyt scenarie og en ny karakter. Det er ikke nok bare at møde op i sit standard-kriger-outfit

Kostumer

Af Mikkel Bækgaard

Tilbage i januar deltog jeg i det overdådige adelsscenario *Onkel Ebezers testamente*, som jeg gav en yderst begejstret anmeldelse i forrige nummer af nærværende blad. Her havde jeg modtaget en lang og vel-skrevet karakter, som jeg glædede mig til at spille: En ældre herre, slægtsøverste for en underslægt og ganske flink, venlig og måske lidt kedelig, når alt kom til alt. Men jeg havde et problem; jeg havde lidt svært ved at greje ham. Hvordan var han egentlig? Hvordan opførte han sig? Og ikke mindst, hvordan gik han klædt? Jeg havde kun et svagt billede for mit indre blik, men tingene spillede ikke helt sammen i en helhed.

Frejdig tog jeg en tirsdag eftermiddag ned i kostumebutikken *Mit skat-*

kammer i Århus. I hånden havde jeg det udførlige kostumekompendium, der i detaljer beskrev adelsmoden anno 1914 – noget med høje hatte, jaket, smoking og deslige. Jeg sagde til den venlige ekspedient, at jeg skulle bruge et jakkesæt til en adelsmand omkring 1914. Fint, sagde hun. Nu skulle hun lige se, hvad hun kunne gøre. Jeg forventede, at hun kom tilbage med noget af det, som kompendiet fortalte om – men der blev jeg glædeligt overrasket...

Yderst usædvanligt tøj

Pludselig fandt jeg mig selv stå klædt i noget yderst usædvanligt tøj, der på mange måder ændrede min opfattelse fuldstændig af min karakter – ikke personen som helhed, men de små ting, der udgjorde hans personlighed faldt på plads. Jeg havde trukket et par stumpe skotkskternede bukser på med tilhørende knæstrømper og flade sort-hvide sko. Hertil kom en hvid skjorte, en strikket vest og en grøn-rød charmeklud om halsen. På hovedet havde jeg en engelsk sixpencehat, og jeg lignede mere en automobildjævel end en adelsmand. Men det gjorde intet. Pludselig stod personen klar foran mig. Nok var han ældre og lidt ”kedelig”, men samtidig var han også med på beatet. Han interesserede sig for nymodens ting, og han passede meget bedre ind i sin underslægt, som gik ind for moderne ideer, frie valg og om at følge sit hjerte – også selvom han var den mest konservative af underslægtens mange medlemmer. Og samtidig var han en person, der grundlæggende fulgte sine egne idealer og ikke så meget andres – ligegyldig, hvad folk tænkte om ham. Og dertil kom så, at det ikke fine adelsagtige tøj signalerede en vis grad af excentrisk sind.

Jeg var glad. Jeg havde pludselig skabt en karakter. Ikke alene ud fra det skrevne oplæg – men i samarbejde med mine egne tanker, noget held og de små detaljer, der gjorde det store udfald.

Tøj er kommunikation

Man siger, at klæder skaber folk, og det er jo uægtelig ganske sandt.

Eller i hvert fald, så skaber dine klæder et udtryk om, hvem du er. Tøj er kommunikation og siger meget mere om dig, end du egentlig er klar over. Førstehåndsendtrykket er altafgørende, når vores relationer til andre mennesker bliver bestemt. Hvor meget vi end prøver at sige os fri for det, kan vi ikke lade være med at bedømme folk ud fra deres udseende og tøjstil.

Liverollespil er på et eller andet punkt defineret ud fra, at det foregår i en fysisk setting med agerende spillere, der som oftest har en eller anden form for udklædning på. Og udklædningen er ikke ligegyldig – det ved de fleste. Der findes scenarier, hvor man faktisk bliver bortvist, hvis man møder op i den, ifølge arrangørerne, forkerte udklædning, som måske ikke er fyldestgørende nok – eller ikke lever op til arrangørernes høje kvalitetskrav til materialer og realisme.

Siger meget om din rolle

I liverollespil skaber klæder også folk, og også her siger din påklædning selvfølgelig meget om, hvad det er for en rolle, du spiller – og hvilken stil og setting, det foregår i. Der er naturligt nok stor forskel på, hvilket kostume du vil tage på til et sci-fi-komediescenarie og et tilsvarende lo-fi-fantasy. Men også i den enkelte setting, siger påklædningen meget, og det er ikke ligegyldigt for din rolle i spillet, om du er iklædt rustning og kappe eller om det er laset bondetøj.

Alle disse ovenstående tanker er de fleste liverollespillere ganske klar over. Der er skrevet stakkevis af artikler, der hjælper dit til at kreere flottere og mere realistiske kostumer, der passer ind i alle scenarier. Men det er bare ikke nok. Et er at de flotte; noget ganske andet er, om de virkelig afspejler den karakter, du spiller. Og det synes jeg faktisk ofte kan være et problem. Spillerne tænker ganske simpelt for lidt over, hvilke signaler,



Billede fra *Onkel Ebezers testamente*, som viser nogle af de meget flotte kostumer, der var i scenariet.

udklædningen sender om karakteren – og i stedet tænker de mere over, hvor flot, prangende og dyrt kostumet er.

En enkelt indrømmelse

Jeg må på nuværende tidspunkt i denne artikel komme med en enkelt indrømmelse. Jeg har faktisk aldrig gået særlig meget op i kostumer til liverollespil – måske fordi jeg ikke har interesseret mig for det, måske fordi jeg ikke rigtig har haft tid, penge og lyst til at investere den fornødne energi i prangende ringbrynjer, laset tiggertøj eller hvad der nu har passet. Men dertil skal så også siges, at den interesse er kommet. Jeg har fået et blik for, hvor meget kostumet betyder for liveoplevelsen – ikke kun for det udtryk, man sender til andre spillere, men også over for den måde, man skaber sin karakter overfor sig selv. Faktisk er har jeg indenfor det seneste år oplevet at kostumet fuldstændig har ændret den måde, som jeg har set min rolle på – pludselig er personligheden, og hele udtrykket ændret på grund af, at jeg har fået et bestemt kostumet. Og det var endda efter, at jeg havde brugt lang tid på at gruble over det skrevne karakteroplæg, som måske ikke helt ville falde på plads i mit hoved.

Små tilfældigheder

Som beretningen i starten af denne



Billede af Holger(tv) fra Fyraften - dog uden den karakteristisk truckerhat.

artikel fortæller, så er det de små tilfældigheder, de enkelte objekter og den skæve ideer, der pludselig kan give liv til en karakter. I Ebenezers testamente gjorde jeg således også brug af andre små ting i form af konkrete objekter – f.eks. piber, tændstikæsker, tobaksdåser,

lommeknive og lignende – alt sammen noget, som giver de små detaljer og liv. Og det er min tese her, at alle disse ting tilsammen kan gøre meget mere, end et flot og prangende kostume, som er udført ”korrekt” i forhold til de kompendier, der ofte yderst realistisk beskriver, hvordan man går klædt korrekt i en given setting.

Holger fra Fyraften

Som afslutning på den smøre om kostumer, objekter og liverollespil, vil jeg fortælle om min NPC-karakter Holger fra Fyraften, som jeg var med til at køre på dette års Fastaval.

Holger var en halvgammel værtshusejer, der igennem årene var gået fra at være indehaver af en trendy café til nu at stå for en lille snusket beværtning, hvor byens detektiver holdt til. Holger ønskede ikke meget, men han kunne fortælle lange historier om hans fortid i flåden, og samtidig drømte han om en dag at drage til Californien for besøge sin datter.

Holgers kostume synes jeg selv

virkede rigtig godt. Et par fløjsbusker, en grim polo-tshirt med en grå vest uden på. Og på hovedet en amerikansk trucker-cap med påskriften ”West Point, US Military Academy, duty, honor, country”. Ganske simpelt, men på mange måder, synes jeg at tøjet sagde meget om Holgers karakter, og hvad han drømte om. Samtidig gav hatten anledning til mange fortællinger om, hvordan han havde købt den som ganske ung i Eurodisney i Paris; og hvordan den nu stod som symbol på hans drømme og hans liv. Alt dette kombineret med portvinsflasken og advokat-cerutterne var i høj grad med til at skabe Holger.

Tænk nu over det

Så alt i alt, kan dette opfriskes ganske kort. Tænk nu over, hvad du tager på af kluns næste gang, du spiller live. Smid ringbrynjen og din standardkappe væk, og vær kreativ i stedet for – det behøves hverken at være dyrt eller besværligt. Det kræver kun omtanke og en smule held.



Et lille tilbage-kig på Mørkeskoven VII



Kampagnen om Mørkeskoven har manifesteret sig selv! Krøniken lever videre og endda i bedste velgående, men ikke uden problemer! Ole Sørensen tager her et kig på seneste kapitel i den uendelige saga om Mørkeskoven; om fantasy i Ringkøbing; og om vidt og bredt...



Anmeldelse, eller...

Af Ole Sørensen

Dette er ikke en anmeldelse i gammeldags forstand! Jeg vil faktisk ikke bruge så meget tid på at genfortælle hvad der præcist skete til scenariet, jeg vil hellere gøre mig nogle tanker om hvad kampagnen er for en størrelse og hvordan M7 er i forhold til den. Måske er det ikke hvad jeg er blevet bedt om, men jeg tog alligevel dette uartige initiativ og skrev en lille artikel i stedet for en almindelig anmeldelse.

High eller low fantasy?

Hvilken genre er Mørkeskoven egentlig? Er det High Fantasy eller Low Fantasy, noget helt tredje; Middle Fantasy...eller hvad man nu kan finde på af fine begreber. Det er noget rigtigt mange har spekuleret på siden den nye række af scenarier, under Eidolon Ringkøbing (ER), er blevet lanceret, svaret er:

”Det ved vi ikke, for mørkeskoven kampagnen vil ikke sættes i kasser, den er en god gryderet med mange forskellige ingredienser...stemning, uhygge, mad, lensherrer, mørkefolk, Maltholms Kors, gudstjenester...”

Ønske om tilgodese flest mulige ønsker

Denne retning er Mørkeskoven mere og mere gået i, det er gennemgående for de sidste to års scenarier, at masterne har haft et ønske om at tilgodese flest mulige ønsker og forventninger; og samtidigt skabe mere realistisk middelalder rollespil, derfor er der kommet en speciel møskeskovens model ud af dette, hvor der i høj grad spilles stemnings live om dagen, og om natten ændrer det sig til at blive en slags horror eller High fantasy. Det har ikke været hensigten hos masterne, men det er produktet. Denne lidt sjove blanding er på en gang til Mørkeskovens fordel og ulempe.

Det er en fordel fordi spillet til

mørkeskoven har lov til at udvikle sig på spillets og spillernes præmisser. Siden Mørkeskoven I i 1997 er det blevet nemmere og nemmere at engagere sig i spillet og gøre en forskel, hvis man har en god ide eller bare gerne vil lave en bod – og dem var der mange af sidst. Faktisk kunne man godt samle dem alle og derved udgøre et torv til et større sommerlive...så gode var de!

Bedste eksempel på spillerstyret scenarie

M7 er således det bedste eksempel på et spillerstyret scenarie i Mørke-

skovens historie - men måske også Eidolons. Den fantastiske stemning, der herskede specielt om lørdagen, var et produkt af mange dygtige spilleres trang til at skabe god stemning – eksempelvis med salgsboder af meget høj kvalitet: ingen nævnt og ingen glemt; men sikke nogle varer de kunne fremstille - uh ha, templets gudstjeneste: ved Ypperstepræst Joseph Hue, der meget gribende fortalte pøblen om hvorfor neutralitetens anker skulle ophæves; handel på gaderne; ”børnenes leg”. Indtil flere gange så jeg to knægte ryge i totterne på hinanden



og først stoppe den raske slåskamp, da den ene "blødt". Og sidst men ikke mindst, var der en masse rigtigt godt rollespil fra en forunderlig stor del af deltagerne. Når man lægger dette sammen med de masterskabte rammer (eks. at der nu kun var en by), så har denne form for live helt bestemt haft grobund for mange gode scenarier i kampagnen og et stort fremtidigt potentiale for endnu bedre scenarier...mere af det tak!

Ulemper

Men det har også sine ulemper. Jeg kan, direkte i tråd med de forrige afsnit, trække en parallel herover. For selv om spillerstyrede scenarier er en fordel, så giver det meget arbejde til masterne, for de skal følge med udviklingen og endda være på forkant med den. Og det magtede masterne til M7 ikke til fulde. Der var simpelthen for mange situationer, hvor spillere måtte gribe ind i mastergerningen og tage beslutninger og arrangere ting, som skulle være gennemtænkt og forberedt på forhånd af masterne. Der var et par spillere, som mere eller mindre måtte være udenfor scenariet for at arrangere flere af nattens hændelser - og de skulle være lavet på forhånd. Masterne havde også for travlt med at lave sære ting i deres mastertelt (alle masterne var skindhandlere i scenariet = 0 dødsrige!). Det var meget godt, de var i spillet, men det var ikke til at undgå at se, at skindhandlerne havde noget i gære - det var bare ikke inplay! De havde for travlt til at følge scenariet...

En kopi af M6

Alt dette er meget beklageligt, for det er det, der efter min bedste overbevisning, har fået M7 til at være en kopi af M6 - hvilket er dybt beklageligt. Allerede til M6 følte flere af deltagerne afmagt i forhold til at ændre nævneværdigt på scenariet forløb, da det først var skudt i gang. Her kan jeg tage hele angrebet af Ragnersminde lørdag nat, som et godt eksempel. Det var der både til M6 og M7, og der var ingen forskel i, hvordan det udartede sig. Man kunne på ingen måde overvinde mørkefolket; kun forsvare sig bag Maltholm kors! Men det var nogle fede scener, men de kom bare til at stå som en parantes i scenariet. Det var som om, at nattens udskjelser kun var med for at tilgodese bestemte spilleres trang til vold og horror - som en var det en film, der blev vist... Der blev simpelthen ikke spillet nok på uhyggen om dagen; og specielt ikke dagen efter.

Kunne man have slået mørkefolket tilbage, ville der nok ikke have været noget problem. Men der var på masterplan ingen løsninger på hvordan, og det blev fatalt for scenariet - og måske for hele kampagnen. Vi risikerer til M8 at stå i nøjagtig samme situation som til M6 og M7. Hvis det sker, så dør kampagnen. Masternes fornemste opgave er nu, at de skal videre i historien, og det skal være næste gang...Men bare rolig jeg ved, at der kommer boller på suppen til M8!

Fortjener ros

Jeg synes alt i alt at scenariet fortjener ros, men jeg må samtidigt kraftigt opfordre alle - og specielt masterne - til at få skabt et "helt" scenarie til M8. Det er synd, at det på afstand ser ud som om, at Mørkeskoven er lidt af det hele og alligevel ingenting...



Og tjek i øvrigt...

Gå ind på Eidoforums fantasy forum, her finder man en hæftig diskussion om mørkekoven.

Og besøg Mørkeskovens hjemmeside:

www.eidolon.dk/morkeskoven

Den side er guld værd! Her finder man blandt andet billeder og masser af info!

Det gamle missionshotel

Novelle

Af Ryan Rohde Hansen

Det var en af de aftener, hvor man tager sit liv op til revision. Bilen var brudt sammen, varekolektionen ødelagt af regnen og det sidste humør ødelagt af mekanikerens dom. Oven i det stod jeg nu på den regnvåde gade og manglede et sted at overnatte. Værende en ægte sælger følte jeg mig hjemløs uden bilen, og mit kendskab til Köln var begrænset til Western Hotels, der desværre var udsolgte denne weekend grundet en stor messe. Nu gik jeg forvirret rundt i byens gamle kvarter uden at være helt sikker på, hvordan jeg var havnet der, for der var tydeligvis ingen hoteller i de høje, mørke huse. Jeg begyndte lidt at frygte for min nattesøvn, hvilket uværgeligt fik humøret til at synke et par grader mere.

Netop som jeg troede, at alt var fortabt, og der ingen redning ville være for en træt mand, så jeg de svage neonbogstaver, der bekendte gjorde missionshotellets lettere skjulte tilstedeværelse. Jeg studsede lidt over navnet, men løb nærmest ind ad den store, tunge trædør med udskæringer af alvorlige bibelske scener. Normalt ville jeg være stoppet op og beundret dette tavse mesterværk, men nu var en varm seng, der kunne bringe en smule humør tilbage i mig, det eneste, der stod i hovedet på mig. Således kom jeg tumlende ind i vestibulen, hvor den gamle receptionist kiggede med slet skjult misfornøjelse på mig. En ældre herre med et lidt for stort hoved på den lille krop.

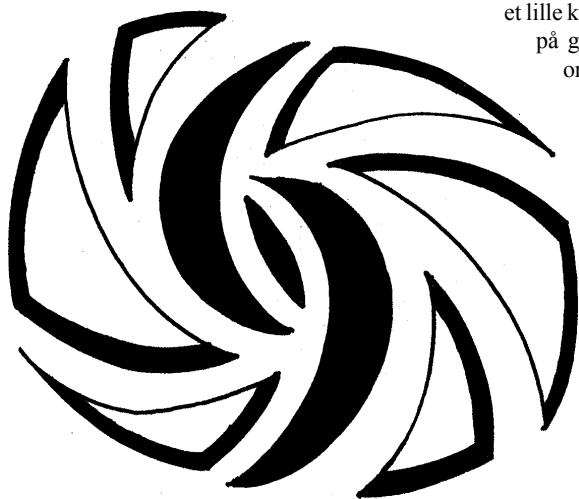
”Godaften, hvad kan jeg hjælpe med?” – han havde taget den professionelle maske på, men hans øjne sagde stadig det hele. Jeg forklarede hurtigt og undskyldende, at jeg havde brug for et værelse, og at han ikke måtte fortælle mig, at han også havde alle værelser optaget. Nu var hans attitude skiftet til ren forretning, men hans stemme havde fået et lettere forun-

dret skær: ”Vi har altid plads til en mere... hvis du lige vil skrive dig ind her?”. Han vendte bogen og rakte mig en gammeldags fyldepen, som jeg nok normalt ville have frydet mig med at skrive under med, men lige nu kunne jeg allerede mærke den varme, tørre dyne lægge sig henover mig. Da jeg kiggede nærmere i bogen, kunne jeg dog ikke lade være med at se, at der kun var seks værelser, og at nummer et åbenbart skulle være mit for natten. ”Og så vil jeg gerne bestille morgenmad”, sagde jeg på en mave, der kun havde fået en sandwich i løbet af hele aftenen. ”Vi serverer ikke morgenmad”, sagde receptionisten, og hans forundring havde sneget sig fra stemmen til hele ansigtet. ”Nå, det er der jo ikke noget at gøre noget ved. Hvor meget bliver det?”. Nu ændrede forundringen sig til bestyrtelse, og der var måske en anelse anstød i hans stemme: ”Vi tager skam ikke penge for det. Det er blot vor kristne pligt”. Jeg kiggede hårdt på ham for at få ham til at trække mundvigene op i et grin, men han stirrede blot tilbage med sine tomme, alvorlige øjne – var der en anelse af sørgmodighed i dem? Jeg trak på skuldrene og trak blikket til mig. Jeg var for træt lige nu til at stille spørgsmål lige nu, så jeg fulgte bare i hælene op af den gamle, knirkende trappe til en lille gang, der var sparsomt belyst af en lampe, der ligesom passede i stilen med resten af hotellet. Værelset var ikke særlig stort, men der var rent og pænt, og den altdominerende seng virkede uimodståeligt indbydende. ”Nogle gæster foretrækker et bad, inden de sover hen – i så fald er det nede for enden af gangen, men undgå at forstyrre de andre gæster”, sagde han med sin tonløse stemme. Nu begyndte jeg at blive lidt irriteret på ham, så jeg sørgede for at få ham ud af rummet på en pæn måde, så jeg kunne få sengen for mig selv. Ingen bad i aften – nu skulle der indhentes noget søvn.

Min søvn var mørk og drømmeløs, men alligevel har den nok ikke været så dyb – de store mængder kaffe på værkstedet har nok haft sin indflydelse – for jeg blev vækket, da døren med et lille knirk blevet åbnet på klem, så lampen på gangen kunne tegne receptionistens omrids i gabet. Jeg løftede søvntil hovedet for at se, hvad han ville, men han undskyldte: ”Åh, du er ikke faldet i søvn endnu. Det må du undskylde. Jeg tager de andre gæster først så”. Inden jeg kunne nå at finde hoved eller hale i så meget som mit eget hoved, havde han lukket døren igen. Dette natlige besøg pirrede dog min nysgerrighed, og i stedet for at lægge mig til at sove igen, lyttede jeg til, hvad der skete ude på gangen. Døren til min nabo knirkede åbenbart på samme måde, for jeg kunne høre den

åbne og lukke. Derefter var der stille i en treminutters tid, så åbnede og lukkede den igen. Det samme skete også på det næste værelse, hvis dør havde en vis falset til sin knirken. Resten var enten blevet smurt eller også lå de bare for langt nede af gangen, for jeg kunne ikke høre dem, men ved den tid, som jeg ville forvente, at han ville nå tilbage til mit værelse, åbnede min dør igen. Denne gang lod jeg som om jeg sov, for jeg var ved at gå til af nysgerrighed og måske lidt nervøsitet over, hvad det var, receptionisten foretog sig på gæsternes værelser midt om natten. Manden kom nærmest lydløst op til hovedenden af sengen, men jeg kunne føle hans tilstedeværelse, og den skræmte mig. Efter et øjeblik fuldstændig stilstand ytrede han med en nærmest ritualistisk stemme de ord, som har været prentet i min hjerne lige siden: ”Vor Herre, udfri denne mand for hans trængsler og tilgiv ham for den synd, som han begår. Lad os være et redskab for Din vilje.” I samme øjeblik det sidste ord var faldet, strammede et par behandskede hænder om min hals med en styrke, som på ingen måde ville kunne stamme fra receptionisten. I det øjeblik var jeg kun fyldt med frygt for mit liv. Jeg begyndte at kæmpe vildt og inderligt, men grebet blev kun strammere, og nu begyndte mine lunger at brænde. Desperat hvirvlede mine hænder rundt for at afværge dette angreb, men det var umuligt at skubbe ham væk. Nu kunne jeg mærke det tomme rum åbne sig under min bevidsthed. Til alt held fik jeg i sidste øjeblik fat i lampen på det lille bord ved siden af sengen, og jeg slog ukontrolleret i min overfaldsmands generelle retning. Den ramte. Grebet løsnedes, og halvt instinktivt kastede jeg mig ud af sengen til den modsatte side. Hivende efter vejret og med sne på synsfeltet fik jeg tændt lampen, der stadig var i min hånd. Der stod receptionisten iført sorte fløjshandsker og kiggede stille men bebrejdende på mig. I ikke særlig velformulerede vendinger, der til gengæld var fyldt med indestænget vrede, fik jeg spurgt ham om, hvad han troede, at han lavede. Han kiggede på mig et på øjeblikke for længe, inden han sagde: ”Hvis du ikke havde tænkt dig at blive udfriet, hvorfor checkede du så ind på Hotel Evigheden?”.

Jeg husker knap nok, hvordan jeg forlod hotellet, men det har været i al hast, for jeg nåede ikke at få noget som helst af min bagage med mig. Jeg husker først at vågne op i en ussel opgang, der stank af kål, men på det tidspunkt var jeg lykkelig blot at være til. Jeg har siden gennemført Kölns gamle kvarter på kryds og tværs, men det gamle missionshotel er intet sted at finde, og der er ingen, der har hørt om det.



Bredt udvalg af scenarier på årets Hyggecon

For sjette år i træk blænder Eidolon i oktober op for Hyggecon. Og traditionen tro er der flere interessante og meget forskellige scenarier på dagsordenen. Scenariansvarlig Mikkel Bækgaard fortæller her lidt om, hvad vi kan forvente.

Hyggecon

Af Mikkel Bækgaard

Bredde er vist det ord, der bedst karakteriserer årets scenarieudvalg på Hyggecon. Programmet spænder fra humoristisk paranoia-action, over klassisk høj-intrige Vampire, socialrealistisk high-school drama til intenst anden-verdenskrigs-suspense – og det hele er tilsat et par humoristiske light- og pastiche-scenarier.

Langt om længe ligger programmet endeligt fast, og jeg vil her kort gennemgå de forskellige scenarier, som vi år kan præsentere.

Store oplevelser har bedst vilkår

Fredag aften er traditionelt den aften på Hyggecon, hvor de store oplevelser har bedst vilkår. Således har vi også i år hele tre scenarier på bedding, der kan tilfredsstille de fleste.

Pia Frederiksen og Bjarke Pedersen præsenterer et intrige-vikingscenarie, som hvor mor lavede dem – og det er sågar uden spillere. Det er udelukkende spillerne, som skal styre showet. Det er noget med høvdingens død og valget af hans efterfølger, så mon ikke, at intrigerne nok skal stå i kø i *Tinget*.

Tyske soldater i en bunker

Samtidig leverer Danni Rune og Ole Sørensen nok Hyggecons mest seriøse scenarie. *Åge des Orkans* er et modificeret rerun fra en tidligere Rus-con og omhandler en flok tyske soldater i en bunker på østfronten – og det er i nogle skæbnesvangre timer i 1944. Forfatterne lover intens stemning af forfald, nazisme og et hav af realistiske effekter – og så er det kun for mænd.

Ballade og troubleshooters

Endelig bringer Ryan Rohde Hansen og resten af Eidolon Aalborg os et action-live sat i den humoristiske Paranoia-scifi-setting. Ryan lover masser af ballade, troubleshooters, action og en vanvittig computer i dette hæslende brag, som løber af staben det meste af fredag nat... så umiddelbart er der ingen grund til at sove her – meld dig i stedet til *Con-sektor*.

Mindre scenarier

Lørdag er der et par mindre scenarier på programmet samt SLA-sektors vampszenarie *Mona Lisa*.

Her lægger vi ud med Maria Lind Heel og Michael Eismæs *I samme båd*. De har ikke afsløret meget om scenariet, men det er noget med et gymnasium, noget mystik og en gang socialrealisme tilsat noget horror – typisk Maria, og det skal nok blive interessant. Sidst, hun og Michael Eismæs arbejde sammen, var på det meget roste *Må du hvile i fred* fra Hyggecon 2001.

Troels Rohde Hansen debuterer som alene-forfatter med et lille fantasyeksperiment ved navn *Bare ly for natten... og regnen*. Det er noget med en kro og nogle fantasystereotyper – men mon ikke Troels blænder op for noget spændende? Han lover i hvert fald en lang og lærerig debriefing.

Hvad mange har sukket efter

Det sidste scenarie lørdag eftermiddag er *Mona Lisa*, som er lavet en flok garvede Vampire storytellers fra Aalborg. Det er klassisk høj-intrige og handler om en mytisk begivenhed i den velkendte vampyr-setting – og det er jo lige, hvad mange har sukket efter på Hyggecons program.

Efter festmiddagen kan de kampglade livespillere kaste sig ud i *Mumielive*. Der er en videreudvikling af klassikeren *Zombielive*, der har hærget danske con'er gennem mange år. Der er dømt soveposer, liggeunderlag, kitch og masser af morskab i denne undskyldning for at tæve hinanden, uden at det gør ondt.

Tømmermænd, okkultisme og dødenatten

Søndag formiddag er heller ikke gået fri i år. Her præsenterer HC Molbech og Ulrik Lehrskov *Cthulhu Live*. Noget med tømmermænd, okkultisme og dødenatten. Og hvis jeg har forstået det hele rigtigt, så skal vi vist ikke tage det alt for seriøst. Men for regelnørdere skulle der være noget at komme efter, da scenariet er skrevet strikt efter Cthulhu Live regelbogen. Så mon ikke, det skal blive underholdende?

Alt i alt kan du se, at der er noget for enhver livesmag på Hyggecon; og dertil kommer så alle de andre aktiviteter i form af foredrag, workshops og generel hygge. Så skynd du dig bare at tilmelde dig Hyggecon – inden det er for sent.

Hyggeconklen vender tilbage

Igen i år vil Hyggecon gøre sit til at fordre, at danske livescenarieforfattere griber den virtuelle pen og nedfælder deres værker til glæde og inspiration for en større og mere varig skare end traditionen i det danske liverollespilsmiljø påbyder. Idégrundlaget såvel som bedømmelseskriterierne er de samme, men i år uddeles kun en eller to Onkler til de absolut bedste af de scenarier som afholdes på Hyggecon. Priserne uddeles under lørdagens festmiddag og vi lover at aftenen nok skal komme til at byde på flere spændende overraskelser.

Årets Hyggecon-priser uddeles af en komité bestående af

Mikkel Bækgaard – Formand for Landsforeningen Eidolon og kendt for at vinde både Onkler, Orker og Ottoer for sine egne skrivelser.

Jonas Derwalt Hedegaard – Formand for det københavnske kreativitetsskole Opus og kendt for sin levende sjæl og sit omsiggribende smil.

Bjarke Pedersen – Formand for den nystartede forening Rexfelt og en af hovedkræfterne bag det kommende års helt store og lovende ubådsscenarie U-359.

Morten Juul – Garvet stjernejournalist og erfaren uddeler gennem mange år af Ottoer og elskelige krammere.

og ledes af

Jannick Raunow – Ukendt og ubetydelig myre set i fyldestgørende sammenligning med universets mangfoldige forunderligheder.

Vel mødt på Hyggecon 2003!

- Onkel Komitéen





Borgergade 18
9000 Aalborg
98 13 27 24

Kystvejen 27
8000 Århus C
86 19 43 11

www.goblingate.dk

I fremskridtets navn

Endnu en gang iler vi på Overdrevet til at afsløre de bedrageriske arrangører, der misbruger kunstens og fremskridtets navn til at ødelægge nydelser ved vores allesammens yndlingshobby. Vi bringer her en rystende øjenvidneberetning om, hvor galt det kan gå, når arrangører lader hånt om spillernes interesser for at stive deres egne egoer af. Morten Frederiksen bringer en sørgelig historie fra det sommerscenarie, som han deltog i.

Overdrevet

Af Morten Iver Frederiksen

Det var bare for meget. Dette var dråben, der fik bægeret til at flyde over. Han skummede fuldstændigt over af raseri. Hvor fanden var Elandors sværd? Det skulle ligge her. Hvis ikke han fandt det, ville Kepor

ikke tro på hans historie om hans ret til tronen. Selvfølgelig var han ikke det, og det vidste Mikael, der spillede Kepor, også udmærket, men han udfyldte sin rolle i spillet. Mikael accepterede også, at han blev røvdret af mig senere i scenariet, når den nye konge skulle vælges. Mikael var sgu en standupguy, men han kunne jo ikke spille sin del, hvis de nødvendige effekter manglede. Hvad værre var, at det næppe var de små miffers skyld denne gang. Det skete hvert eneste år, at der var en af dem, der kom til at ødelægge plottet, fordi de ikke vidste, hvad der foregik, men en hurtig snak med arrangørerne rettede sædvanligvis op på problemet. Men ikke i år.

Det havde været tydeligt allerede ved tilmeldingen. Da han sendte en mail, fik han at vide, at tilmeldingsfristen var overskredet. Han havde ellers været en hel uge i forvejen denne gang. En opringning til Mads, hans gode arrangørven, klarede dog det problem, men han burde allerede have lugtet lunt på det tidspunkt. Mads lod træt på et eller andet plan. Han skulle snart finde ud af hvorfor. Det kom igen ved indcheckningen. Det var ikke de sædvanlige folk, der sad der, og de krævede 100 kr ekstra, fordi han betalte i indgangen. Mads var

der ikke til at hjælpe ham, så han måtte punge ud. Som om det ikke var galt nok, så blev hans sværd taget i kontrollen. Det sværd, som han nu i samtlige 6 scenarier indtil nu troligt havde brugt. En lovning om at pakke det ned i rygsækken under scenariet løste dog det problem. Der var dog ikke noget i vejen med det sværd, da scenariet kom i gang. Ikke én brokkede sig.

Det skulle dog hurtigt vise sig, at de nye arrangører havde ændret andre ting. Hans sædvanlige sovested var blevet inddraget til fordel for en ny kirke. Bevares, den var da meget flot, men der var ikke nogen grund til at placere den der, hvor han plejede at stille sit telt. Hans kostume var pludselig ikke godt nok – på trods af det efterhånden var ensbetydende med kultisten, der endte med at blive konge. Hvordan skulle de andre spillere så kunne vide, hvad hans rolle var? Sådanne havde det fortsat med ændring på ændring gennem scenariet. De havde oprettet en masse nye roller, der var handlende, hvilket var til at leve med, hvis det ikke var fordi, at disse handlende åbenbart havde fået noget af hans plot tildelt. Hvordan kunne man gøre det? Efter at have klaget til arrangørerne – uden held – havde han heldigvis fået overtaget de fleste plot ved vold eller list, men det havde bragt ham flere timer bagud efter planen.

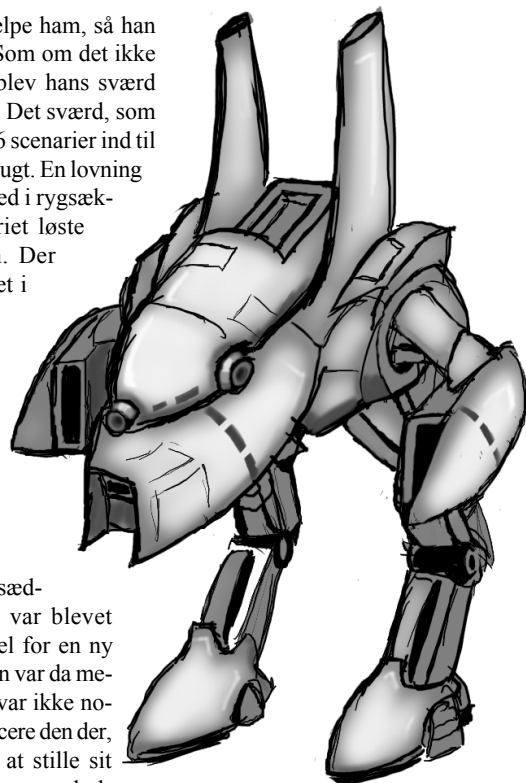
Og nu det. Elandors sværd var hele omdrejningspunktet i scenariet. I 6 år havde det ligget på denne plet, og der var ikke nogen, der havde fundet det – i hvert fald ikke nogen, der ikke kunne irrettesættes – men nu var det væk. Han gennemrodede det lille hul endnu en gang, men resultatet var det samme. Frådende gik han op mod arrangørfeltet – som i årets anledning var gjort ingame som et bolsjekøgeri – og den første, han mødte, var Mads.

”Hvor er Elandors sværd?”

”Jeg har villet fortælle dig det...”

”Hvad skal det sige? Er der nogen, der har taget det?”

”Nej, det er der ikke”



”Hvad? Jamen, hvordan skal jeg så fuldføre plottet?”

”Det sagde jeg også til de andre, men de ville ikke høre tale om det gamle plot”

”Jamen, hvordan kan det så være Legendernes Søslet? Vi har da altid gjort sådan?”

”Morten, det er nye tider. De andre sagde, at det var oldnordisk, og jeg var jo ligesom lidt i undertal”

”Hvis det skal være på den måde, så kan jeg da også udspille plottet alene. Har du stadig Elandors sværd liggende?”

”Deet...Ja, men...Jeg tror ikke, at...”

”Giv mig det sværd, og det skal være nu!”

Nu skulle han lære dem, hvordan Legendernes Søslet skulle spilles.

Der kan I se. Når arrangørerne laver arrangementer for deres egen skyld uden at tænke på spillerne, så går det galt. Tænk over det, næste gang I overvejer at deltage i et "eksperimenterende" scenarie. Vi er stolte her på Overdrevets redaktion over at kunne være den almindelige spillers vagthund overfor arrangørerne. Hvis du har lignende beretninger om overgreb, så email ryan@eidolon.dk, så tingene kan komme for dagens lys.



Løbet gennem skyggerne i Odder



Der stod incrowd på menuen, i hvad der skulle forestille en meget nær fremtid, og forventningerne var høje til scenariet Dunkle Sider 3. Nogle af arrangørerne er kendt for at være i en klasse for sig, og de tidligere scenarier i Dunkle Sider-sagen havde fået gode anmeldelser. Jeg var tændt på mit første incrowd-live!



Anmeldelse

Af Ulf Porup Thomassen

Op til livet var det utroligt sparsomt med informationer. Til et så veletableret og populært arrangement gik jeg ud fra, at spilaterialet nåede spillerne i tilstrækkelig god tid til at de kunne lave de nødvendige forberedelser til deres karakterer. Der var ganske vist prægenererede karakterer, men alt det praktiske omkring rollen, skulle man naturligvis selv sørge for. Personlige fik jeg min karakter og deltagerbrev

en uge inden scenariets begyndelse. Det viste sig at jeg havde fået en helt anden rolle, end den jeg havde søgt, og at der derfor skulle en del tilpasning til fra min side; både praktisk, men også rent mentalt.

Erotisk boutique

Rollen blev som sagt en helt anden end den tilsigtede, men en helt dårlig ting var det nu ikke. Egentlig havde Theo Christensen, min bedre halvdel til livet, og jeg et koncept med erotisk boutique/kontaktbureau, hvor vi begge stod som slimede bagmænd. Min rolle blev en sygepasser på Odder Sygehus, der samtidig passede stillingen som sekretær for overlægen, var ansat under Theo Christensen i den erotiske boutique, fungerede som kriminel low life og havde gang i den absolut vildeste hacking af nationalbanken. Der var lagt op til overvældende, meget og til min overraskelse var rollen tydeligvis delt op i plots. Gennem hele A4-siden med rollen kunne man finde et plot i hver anden sætning, der ikke var pakket ind i søde formuleringer eller sofistikerede fremmedord. Der stod plain and simple, hvad mine plots var. Lidt mærkeligt og en anelse surt, men det gav en nogle værktøjer til at holde sig selv i gang i livets tre dage.

Langt bedre end mine forventninger

Selve spillet var langt bedre end mine forventninger havde spået mig de sidste par dage inden scenariet. Uden briefing gik spillerne i gang på forskellige tidspunkter, der gav en flydende overgang, som gjorde, at man følte, at man virkelig gik ind og oplevede tre dage af sin karakters hverdag. Rent geografisk spillede man i Odder By, hvor en bygning tjente som avis, en som kommune,

Gode sider

En meget omfattende hjemmeside med online politiske valg, jobansøgningmuligheder, netbank og utroligt effektivt mailsystem.

Flot arrangørarbejde og venlige miner gennem scenariet.

Fremragende scenografi på de forskellige spillesteder – eksempelvis kørestol og hospitalssenge på sygehuset.

En inngame avis.

Den praktisk udførsel af det kriminelle miljø, som alle mere eller mindre var indblandet i. Jeg blev i hvert fald tvunget fuldstændigt ud i torvene!

en som sygehus, en som politistation og endelig efterskolen der fungerede som hotel. Det var som sagt incrowd og det var herligt at vide, at man skulle gå 1 ½ km for at komme fra a til b i stedet for bare at gå en lille tur.

Fra starten fra der tryk på for min karakter! Jeg skyldte alt og alle penge, og fordi jeg var den absolut laveste i det kriminelle hierarki, kunne alle med rette trampe mig længere ned i muddere, end jeg allerede var. Jeg spillede ikke sammen med én person, der ikke på et eller andet tidspunkt prøvede at snyde mig – det lykkedes for mange af dem. Så konstant stress kombineret med to 8-timers nattevagter på sygehuset, fik mig helt ud i torvene og gav mig en god, men en ekstrem og en hård oplevelse.

Et egentligt hovedplot fandtes vist ikke eller også blev det udspillet blandt ganske få personer. Der var noget meget forvirrende med nogle kemiske våben og en karantæne af hotellet, men en egentlig effekt nåede eventen ikke at have på scenariet da vi stoppede umiddelbart efter.

Fakta

Dunkle Sider 3 blev afholdt i Odder som det tredje led i en række på indtil nu tre scenarier arrangeret af en lille gruppe mennesker og ikke af Einherjerne som mange ellers tror. Mikkel Schmidt Maltesen, Asger Hallas Larsen og Rune Lippert stod for scenariet denne gang.

Dårlige sider klart opvejet af de gode

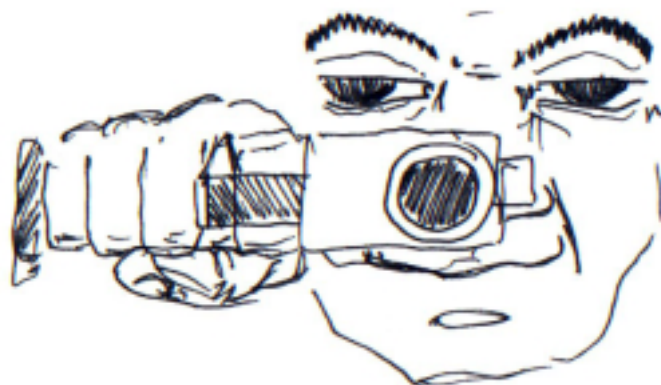
Dunkle Sider var alt i alt et fremragende live! De dårlige sider bliver klart opvejet af de gode, og det er et live jeg uden tvivl kan anbefale folk til at deltage i, hvis serien af scenarier skulle fortsætte. Jeg husker det som nogle af de mest stressende tre dage i mit liv, hvor jeg virkelig følte, at jeg var en meget lille fisk, der var omgivet af noget større – lækker effekt!

Dårlige sider

Rollen og det øvrige skriftlige materiale inden scenariet blev ikke sendt ud tids nok.

En stor gruppe kristne folk, der intet havde at gøre med scenariet, begyndte i løbet af de sidste dage at vade frem og tilbage på efterskolen og genere spillerne.

Det kemiske angreb lørdag aften virkede ikke. Det var vist heller ikke arrangørernes initiativ...? Virkede bare mere som en lørdagsdæmon end noget andet.





Jep, det mystiske er sket. Vores kære brevkasse har simpelthen modtaget to sure spyd til denne udgave. Så enten keder folk sig, eller også er der bare meget mere, at være sur over for tiden. (FUCK JER.RED).

Det Spydige Hjørne II

Gæstespyd v. Elias Helffer

Ja, eders ydmyge Spyd har set sig nødsaget til at rette lidt i nedenstående gæstespyd fra gnatfimsen Elias Helffer, idet han konsekvent har skrevet "livet" med den følge, at han i sit oprindelige oplæg opfordrer dig der ude til at tage ansvar for livet...bestemt en beundringsværdigt opfordring. MEN BARE SNOTHAMMERENDE DUMT!!! Så skriv da for helvede ordentligt negerkryb!

Nu har jeg været arrangør for nogle lives, og har været deltager til en del, og der er en ting, der slår mig: hvor punktligt live'ere egentlig er – og nej, det er ikke fordi det er specielt imponerende. Jeg har, så vidt jeg kan huske, været til to lives, to mine damer og herrer, der startede indenfor en halv time af det annoncerede tidspunkt.

Men dette spyd er ikke rettet imod mastere på forsinkede scenarier – nej, det er rettet imod de &∞% spillere, der først kommer flere timer efter scenariet skulle starte, eller i slemme eksempler slet ikke dukker op. Lad mig give nogle grosteske eksempler:

En spiller skal komme langvejs fra til et scenarie. Derfor undrer man sig selvfølgelig, da man på dagen ikke har hørt noget om, hvornår han vil ankomme. Da jeg er den der kender ham bedst, bliver jeg bedt om at ringe til ham. "Hej – kommer du?"

"Nej, jeg er på hyttetur med min HF-klasse" På hyttetur!!! Og han kunne ikke meddele os det, for han havde jo ikke nummeret til nogen af os – og han havde ikke internet. Og det var trods alt *kun* en uge siden han havde fået at vide, at han skulle på hyttetur. Alt, *alt* for kort tid til at han kunne nå at gå på biblioteket, på netcafé, eller bruge en af hans skoles computere, ikke sandt?

Men det bliver værre! En spiller til samme live er ikke dukket op ti minutter inden briefing, så man ringer ham op: "Vi er der inden for halvanden time" lyder svaret. Ikke optimalt, men hvad – bare de kommer. Der er nemlig en anden spiller der afhænger af vedkommende – deres roller hænger tæt sammen. Men hun må lige vente til de kommer – og de skulle alligevel ikke ind helt fra starten, så det går jo nok.

Problemet er bare, at han aldrig dukker op. Hans mobil? Tager han ikke. Ingen forklaring, ingenting. Først da han nogle dage senere ringes op i en anden sammenhæng kommer forklaringen: For det første er der en person derude (en af arrangørerne, endda hans kontakt), som han af forskellige grunde (der ligger flere uger tilbage) ikke vil møde – og så har han ikke råd. Ja, så er det da *klart* at du ikke kan nå at melde afbud, når nu det er sådan nogle pludseligt opståede problemer du har!!! Og at din medspiller må vente forgæves i mange timer – ja, det er jo hvad der sker. Det bliver ikke bedre af, at samme spiller havde sjoflet samme medspiller til sidste live også, ved først at dukke op ud på aftenen og så tage af sted igen få timer efter. Appendix med auris!!!

Og listen fortsætter. Dette er blot to eksempler der springer frem i min

bevidsthed – der er ikke ligefrem tale om isolerede tilfælde.

Og hvad så? Det er da alt sammen ærgerligt, men kan man kræve af folk at de møder op? Det er jo trods alt frivilligt at tage til live?

Svaret burde være indlysende – *selvfølgelig* kan man kræve at folk er der, og til tiden. For i samme øjeblik folk tilmelder sig, siger de ja

til to ting: 1) "Jeg lover at betale *rettidigt*", og 2)

"Jeg lover at være til live'et og til tiden, eller, hvis dette ikke er muligt, at melde afbud *så hurtigt som muligt*" – er dette ikke almindelig sund fornuft? Er der virkelig nogen der er tykpanede nok til ikke at fatte det selv? Det er jo

ikke ligefrem en større filosofisk erkendelse det kræver. Og hvis det ikke er det, ja så er alternativet vel, at folk er nogle egocentriske navlepillere, der ikke anser andres tid for at være noget værd. "Jamen, det starter alligevel først to timer efter det, de har annonceret." Ja, men hvis nu du, og alle de andre dorske læs kunne få lettet jeres fede røve, så ville det måske starte til tiden, og ingen ville blive frustrerede, og alle ville få et bedre live.

Jeg tror, jeg har fundet en del af årsagen til denne opførsel: spillerne føler intet ansvar for, at live'et forløber godt. Der er alt for få, der til fulde fatter, at arrangørerne har arbejdet hårdt for at skabe rammen om et live, og at for hver eneste



kvajpandet spiller bliver værdien af det arbejde decimeret.

Det er den samme ansvarsløshed, der gør at folk brokker sig, hvis de keder sig til et live: "Øv, arrangørerne har ikke lavet nok plots!" Men hvis arrangørerne så gør noget for at skabe spil, siger de samme spillere "Ad, masterstyring!" *SÅ FÅ DOG FINGEREN UD, KVAJPANDE!* Tag ansvar for live'et – du er ikke tilskuer og passager i dette total-sanse-teater, du er skuespiller og medpilot. Masterne har skrevet et "manuskript" og lavet et scenari. Nu er det op til *dig* at sørge for, at du og dine medspillere får det optimale ud af oplægget. S*u og f!ndme

Sådan kan det jo gå, når den dekadente forbrugermindelitet spreder sig ud i det frivillige foreningsliv. Det der med sund fornuft og realitetssans har sgu også altid været noget svært noget for sådan nogle knaldperler som jer.

/Spyd

Hareposten 22

Redaktør: Mikkel Bækgaard, 86 15 46 22, Mikkel@eidolon.dk

Layout: Mikkel Bækgaard

Tryk: Husets Trykkeri **Oplag:** 150

Tegninger: Brian Mortensen, Daniel Laursen og Jesper Bisgaard

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

Deadlines: nr 24 1/12 2003

Kalenderen

www.hareposten.eidolon.dk



Det Spydige Hjørne

Ved Jannick Raunow

Jannick er tilbage - efter en række numre med gæstespyd er det nu igen spydredaktørens egen tur til at tage den store svinepensel frem og male med hårde ord. Tak.

Zzzzzz... Hov, hvad? Sker der noget? Nå, nej... det var bare et medlemsblad fyldt med informationer, som skal skjule det faktum, at der i virkeligheden ikke sker en flyvende fis. Hvad helvede gik der lige galt i Århus? Der er fulenfløjteme nogle kvapoddere, der ikke helt har opdaget, at rollespil altså er sjovest, hvis der li'som også bliver afholdt noget man kan deltage i! Hvornår er det lige, der sidst er sket noget uden for de der gamle con-travere, som altså for fanden ikke sætter scenen for nogen som helst forenings eksistensberetigelse!? Jeg syns sgu de sku' ta' og ansætte en produktionsskole til at bygge live-scenarier ud af tøjklammer i stedet for de der bovlamme århusianske negeraber, der tydeligvis ikke kan finde ud af noget som helst. Nej, så er det fandme godt, at vi har nogle vrede unge mænd siddende ude vest på. De er sgu altid klar på at spule en uskyldig tumbe til i brok og af-føring. Det ER sgu også folks egen fejl, at de ikke bare gør som vestjyderne siger. Når man har afholdt 3½ fantasy-scenarie, så har man jo set det hele, så ta' du bare og luk røven og sit dig ud i Hundeskoven med din sutteklud. Nej, det er fandme godt man ikke behøver at snakke sammen. Jeg syntes at temaet på årets Hyggecon skal være "HOLD DIN KÆFT" og så kan vi nemlig nøjes med at rende rundt og nakke hinanden med skarpslebne vikingehuggerter. Så skal jeg sgu nok komplementere dig for hvor godt rollespil du spiller, når du ligger der i sølet og agerer skamskåret kyllingelever. Den mellemliggende ventetid tror jeg, jeg vil bruge til at finde en passende indpakning til det



spark i røven, jeg skal have sendt ud til de dovendyr, der tydeligvis ikke har opdaget at verden altså stadig bevæger sig selvom de for længst er holdt op med at trække vejret af kedsomhed. Godnat og væk mig når der sker noget...

/Spyd

Vil du spyde...

Er du sur? Trænger du til at svine verden, din hund eller andre livere til? Er du fuld af galde, og er det på tide at få det hele ud til den brede Eidolon-offentlighed? Kan du svare ja, så er det på tide, at du sender dit personlige spyd til Jannick Raunow på jannick@eidolon.dk