

Ny redaktør

Med dette nummer af Hareposten tiltræder Mikkel Bækgaard som ny redaktør, efter at HC Molbech har trukket sig tilbage til de sure og gamles land for at hellige sig andre gøremål

Leder side 3



Hyggeonkler til nedskrevne livescenarier

På årets Hyggecon blev en ny livepris præsenteret for det danske rollespilmiljø: En Onkel.

Læs mere om prisen og de scenarier, der vandt, i Jannick Raunows store udredning.

Side 18-19

Masser af anmeldelser

Vi anmelder en stor stak scenarier fra både Hyggecon og andre arrangementer. Se hvad vores skare af hårde kritikere har at sige om *Hyggecon*, *Zombie-rædslernes nat*, *Ungdommens Glæde - Ungdommens smerte* og *Voksbold*.

Læs side 1, 4, 9 og 17

Hyggecon for femte gang



Femte udgave af Hyggecon var en massiv succes med kun ganske få skønhedsfejl. Stephan Jakobsen er begejstret i sin anmeldelse af Danmarks hyggeligste kongres



Anmeldelse

Af Stephan Jakobsen

Efteråret er godt i gang i Dannevang, og liverollespil bliver mere og mere sjældent.

Men der er nu én ting, der altid kan holde humøret oppe i disse kolde timer: Hyggecon.

Så jeg fik for tredje år i træk slået mit ikke så anseelige korpus på Danmarks mest hyggelige livecon, og sjældent har jeg set resultater, der er så imponerende. Der var aktiviteter for de nye, der var avantgardistiske tendenser til selvfølgelig ros under fest-

middagen (som var usandsynlig vel-lavet) og så var der et bredt udvalg af både livedebatter og conlives. Der var masser af fest og farver uden det hele gik op i hat og briller. og der var styr over stort set alt; og generelt virkede det som om, der altid var en eller flere, som havde det store overblik.

Mest reruns

Hyggecon 2002's liveudbud var mest reruns, men det betød ikke et fald i engagement hverken hos arrangørerne eller spillerne, og personligt vil jeg gerne fremhæve *Ungdommens Glæde - Ungdommens Smerte* som er et velskrevet live af svær kaliber, der helt sikkert har fortjent de onkler de (LVE Sektor) rentde med til connen.

Maden var fabelagtig, som det er standarden for Sputnik Catering, og helt klart de penge værd, det kostede - hvilket i vanlig Hyggeconstil ikke var meget. Det der gør Hyggecon så unik er - klart nok - hyggen. Det sociale samvær, pomopolkaen, de små conlives og de medrivende debatter kan hive selv den mest nørdede dødbider op fra D&D bøgerne.

Til efterretning

Efter denne gang klappen-på-ryggen (som forhåbentligt bliver min adgangsbillet til eliten) skal det dog siges, at der var få ting der bør tages til efterretning, såsom en opvask-/



Glade hyggecondeltagere i sangworkshoppen underholder til den store festmiddag.

rengøringsturnus allerede fra connens start så de stakkels mennesker (jeg føler med jer!), der stod flere timer lænket til køkkenvaske kun bevæbnet med en vaskebørste 1d1 og et ac1 viskestykke, kan få lidt assistance, eller at øllen ikke slipper op fredag aften, eller at man finder ud af om man mest af alt vil satse på de nye folk i miljøet eller de mere garvede og så planlægge aktiviteterne ud fra det.

Men... Alt det er blot detaljer, der ikke ødelægger det endelige billede: Hyggecon er en suveræn con for live-, semilive-, og også almindelige rollespillere. Hyggecon har et enormt potentiale og med lidt flere

folk og nogle nye scenarier er en vaskeægte succes hjemme. Og det gælder også jer, der endnu ikke rigtigt har været der, og ikke synes det tiltaler jer; det er noget snak; kom op af stolene og tilmeld jer næste år! □

BILKA
HERE END BARE BILLIG

Bilka Tilst
Ageråvej 7, 8381 Tilst, Tlf. 87455000
Hverdage kl. 9.00 - 21.00
Lørdage kl. 8.00 - 17.00



Goblin Gate

Borgergade 10
9000 Aalborg
98 13 27 24

Kystvejen 27
9000 Århus C
86 19 43 11

www.goblingate.dk

En ny mand på posten



Efter mange år ved ror-pinden har HC Molbech forladt redaktørposten og overladt den til landsforeningens formand Mikkel Bækgaard.

Leder

Af Mikkel Bækgaard

Så er det endnu engang blevet tid til Hareposten - Eidolons kære medlemsblad, som mange forhåbentlig

læser og måske endda holder af. Og meget ser ud, som det plejer at gøre, i dette nummer. En række artikler, anmeldelser og kommentar om dit og dat i liverollespillets forunderlige verden. Men i hvert fald én ting er ændret! Og det er navnet på redaktøren. I en årrække har HC Molbech siddet tungt på denne post, men har nu trukket sig tilbage til "de sure og gamles land" (se lederen i forrige nummer Hareposten). Den varme stol er nu blevet overtaget af undertegnede, og jeg bestræber mig på så vidt muligt at fortsætte den rigtig gode linie, som især de sidste par numre har været et udtryk for: Gode gennemarbejde artikler, et funktionelt og overskueligt layout og en seriøs indgangsvinkel til liverollespillet – og uden at vi glemmer, at vi skal have det sjovt.

Men det er nu ikke helt nemt at skulle overtage posten efter en gammel mastodont som HC, der har lavet Hareposten lige siden, at Eidolon blev dannet for snart seks år siden. Men jeg synes nu, at resultatet alligevel er blevet rigtigt godt,

og det er med stolthed, at jeg kan sidde og bladre mit private udkast igennem. Jeg synes, at skribenterne har gjort et godt stykke arbejde, og jeg kan kun opfordre alle med noget på hjertet til at gå i deres fodspor; for der er altid plads til mere stof i dette blad – så skriv endelig løs.

Men nu skal det jo ikke være selvsmagende ros det hele. For der kan jo også rejses spørgsmål ved, at jeg nu har overtaget redaktørposten. Det er jo ikke nogen hemmelighed, at jeg er formand for landsforeningen Eidolon, og her kan man jo forestille sig en interessekonflikt, hvis nogen vil indrykke et kritisk indlæg i dette blad. Man kunne jo forestille sig en form for censur, hvor jeg undertrykker alle holdninger, der ikke stemmer overens med mine egne...

Bare rolig, siger jeg nu med et skælmisk smil på læben. Selvfølgelig gør jeg ikke det. Men lige gyldig, hvad jeg siger, er det jo ikke sikkert er det rigtige – for det er jo mig, der er dette blads redaktør... Og så er det jo bare rart, at Eidolon ikke er noget politisk parti, hvor den slags

kunne blive blæst op som et problem. Vi er jo blot en liveforening, som ikke kan bringe sindene i kog ;-)

God fornøjelse med dette enogtyvende udgave af vores dejlige klubblad. Og god jul, når den tid kommer! □



Mikkel som Nils Malmros på Hyggecon.

En ud-af-kroppen-oplevelse



Deltagerne i Voksbold hyldes på scenen til Hyggecon.

Hyggecon blev en stor triumf fra Eidolon Aalborg, der høstede en Onkel for bedste ide for deres første scenarie Madame Tussaud's 3 - Voksbold. Men trods succes er der ingen faste fremtidsplaner.

Eidolon Aalborg

Af Ulrik Kold

Eidolon Aalborgs første triumf er i hus! Vi har vundet en HyggeOnkel med vores første scenarie! Det kan da kun være en indikator for hvordan det kommer til at gå i det åbne væddemål mellem Eidolon Aalborg (EAa) og Eidolons Århus: Hvem vinder BobBitten (liveprisen) til Fastaval 2003? EAa har valgt at spille med åbne kort og sige, at vi stiller op med scenariet Fyraften – ganske vist med gæsteoptræden af Mikkel Bækgaard, men hvad kan vi næsten sige: Synd, vi spurgte ham først!

Nu skal det hele jo ikke gå op i at mobbe hinanden og derfor vil jeg allerførst hilse alle vores nye medlemmer i Eidolon Aalborg velkommen. Det var 15 glade mennesker, der i spredt orden forlod Aalborg og Brønderslev for at bevæge sig i retning af Vejlbys Skole. For manges vedkommende var det første gang, de var afsted på con og fra mange munde hørte jeg derfor glade stemmer og megen ros til både arrangementer af teoretisk, faglig og social karakter.

Ingen sikre planer

Eidolon Aalborgs næste arrangementer er der lige nu ikke lagt nogen sikre planer om. Det skal dog her til føjes at både Ryan og Ulrik er involveret i både almindelig scenariefremstilling og livescenarioforberedelser til Fastaval 2003 lige nu. Det forlyder dog, at der findes et par rollespillere i Aalborg, der render rundt med planer om at skrive et In Nomine-scenarie, som de muligvis gerne vil have EAAs støtte til. Vi glæder os til at høre mere fra dem. □

Kontakt

Hvis du bor i Aalborg eller det øvrige Nordjylland og har lyst til at være med i vores arbejde eller du blot vil i kontakt med os, så kan du skrive til aalborg@eidolon.dk, der er klar til at svare på spørgsmål af alle typer – forvent dog at svaret bliver derefter. Vi ses! at svaret bliver derefter. Vi ses!

Uhyggelige zombier i fugtigt fort

Zombie - rædslernes nat var en yderst vellykket livescenarie med en imponerende scenografi og en snigende uhygge. Desværre var der en række problemer, der forhindrede scenariet i at blive helt så godt, som det kunne.



Anmeldelse

Af Mikkel Bækgaard

Lange, kolde gange. Hvinende skrig. Ekkoet af løbende fødder. Gamle nazistiske ritualer, viljefaste konstabler og en flok småsure militærnægtere, der skulle blive en flok sultne zombiers næste måltid...

Omtrent sådan så oplægget til det stort opsatte zombielive, der løb af staben i København tre gange i efterårsferien. Settingen var et dystert Danmark i en meget nær fremtid. Stilen var b-filmshorror blandet med en smule samfundskritik. Og endelig var der en fantastisk location – et gammelt fugtigt fort med lange gange, iskolde rum og et ekko, der kunne få blodet til at fryse til is i de fleste årer... Umiddelbart en sprængfarlig cocktail, der skulle tiltale de fleste liverollespillere med sans for klicheer og overdådige ram-



mer at spille i.

Ikke sparet på noget

Zombie – rædslernes nat er et af de mest hypede livescenarier i længere tid. Allerede i foråret var der en flot hjemmeside parat med en tilhørende filmtrailer af en kvalitet, som man ellers skal lede længe efter. Generelt udsendte reklame materialet en række signaler om overdådighed, fede kulisser og et scenarie, hvor der ikke var sparet på noget. Således lå tilmeldingsfristen også allerede i juni, og snart efter var alle pladserne fyldt op – og heldigvis havde jeg fået en plads.

Allerede midt i september dukkede spiller materialet op i form af en flot cd-rom med baggrundsmateriale og en rolle til hver spiller. CD'en var lækker produceret og indeholdt en række udmærkede multimediepræsentationer, der forklarede baggrunden for scenariet:

Samfundets kamp

Året er 2005. Verden er ikke længere et sikkert sted. Det hele går ad helvede til, og terroristerne venter om ethvert gadehjørne med det ene formål at ødelægge den vestlige verden, vores værdier og vores demokrati. Det er på tide, at tage kampen op. At kæmpe mod den usynlige fjende; at værne om vores land. Og det er ikke kun en kamp for få indviede soldater; det er hele samfundets kamp. Alle skal værne, og ingen slipper uden om. Derfor er nægterloven trådt i kraft, og alle, der ikke vil være i militæret og derfor vil være nægtere, er nu at betragte som kriminelle, der skal igennem jernhård fysisk træning og disciplin, så de kan opdrages til den rette patriotiske ånd.

Historien er som sådan set før, men det virkede dejligt friskt med en "politisk" og samfundskritisk indgangsvinkel til et horrorlive. Også selvom der var tale om en noget klichéfylt fremtidsudsig.

Efter at have læst materialet forventede jeg, at hele zombie-affæren skyldtes noget med biologi-

ske våben fra en vis hr. Husseins overskudsdepoter i Bagdad – hvilket dog ikke var tilfældet. Men frejdigt kastede jeg mig over min rolle.

Uden dybde eller personlighed

Heino hed han. En klassisk rocker-type uden nogen som helst form for dybde eller personlighed. Ærgeligt, tænkte jeg. Men, ok; det var måske heller ikke fordi, man skulle forvente meget mere i et scenarie af denne type. Det ville bare være rart, hvis rollerne kunne hæve sig en smule over de værste stereotyper og give baggrund for noget reelt rollespil – ellers mener jeg jo ikke, at der er nogen grund til at prægenere dem. Og alle roller manglede desværre også motivation i forhold til, hvorfor de havde valgt at være militærnægtere.

Fuld af forventning

På trods af min ret udelige spilperson dukkede jeg fuld af forventning op en kold tirsdag aften i København på Nørrebro, hvor scenariet skulle tage sin begyndelse. Og starten var rigtig fed. Man blev kaldt indenfor, og så var spillet i gang. Stedet var kontoret for militærnægtere. Her fik man in-game udleveret en kedeldragt, lavet en stregkodetatoivering (med tusch) og ellers blev man så bænket og bedt om at vente. Fra starten herskede der en hård disciplin, hvilket slog det politiske aspekt af scenariet fast med det samme.

Da alle havde indfundet sig blev



vi sendt med en bus til det nordlige København, hvor alle nægterne skulle sættes til at deres første opgave: At rengøre et gammelt militært fort. Her begyndte spillet for alvor, og de første par timer så vi kun fortet udefra, mens vi gjorde rent. Og det var fedt, at vi kunne gå og dannes vores egne indre billeder af, hvad der mon gemte sig derinde.

Samtidig kørte der noget ganske fedt rollespil, hvor jeg hurtigt var med til at danne en gruppe af hårde nægtere, der selvfølgelig ville kontrollere det hele – præcis som om det var et fængsel.

Hård militærtræning

Igennem hele første del af scenariet blev der også kørt en hård omgang militærtræning på os, hvor vi blev sendt igennem march, løb og andet godt for kroppen. Det var til tider hårdt, men det skabte en fed stemning. Og her var de meget velspillende NPC'ere et klart plus – især den behårde kvindelige oberstløjtnant, der ikke fandt sig i noget som helst fra os...og så skulle hun endda senere vise sig at indeholde menneskelige aspekter...

Men den hårde linie skulle vise sig at være vand i forhold til det, der ventede os. Pludselig begyndte rygterne at husere om at der var zombier inde i fortet. Nogle var bange, men vi var nogle, der ikke troede på den slags rygter. Så i et anfald af kæphøjhed sneg jeg og nogle stykker os ind ad en bagindgang til fortet for med egne øjne at se, hvad der rent faktisk foregik derinde. Langsomt listede vi os ind i mørket, de dryppende gange og det kolde beton. Og pludselig begyndte lydene; skrabende knive, klagende gurglerier.

Intens angst

Vi sneg os længere ind - en smule bange. Vi stødte på pentagrammer og sågar en rigtig levende flagermus. Men det gik hverken værre eller bedre, at vi til sidst fandt os fanget i en blindgyde. Der var totalt mørkt, og lydene kom nærmere. Aldrig har jeg som spiller følt en så intens angst i rollespil. Vi kunne ikke se noget, lydene nærmede sig, og ingen anede, hvad der ventede os.

Mirakuløst slap vi ud igen, og vi kunne rystede fortælle de andre om vores oplevelser. Og herfra gik så

Fakta

Zombie - rædslernes nat blev arrangeret af en gruppe sjællandske veteraner inden for live. I spidsen stod Morten Gade, Jesper Bruun og Anders Lerche, som var de kreative bagmænd på det visuelt overdådige scenarie. Vil du se flere billeder fra scenariet kan du besøge www.zombielive.dk

den vilde jagt rundt i fortet. Først med os som jægerne, men kort efter med os som de jagede. Og der blev flere og flere modstandere; zombier, som vi ikke kunne slå ihjel. Vi fandt spor på gamle nazistiske ritualer, blev snøret af den tyske doktor, der selv blev til en zombie, og vi forsøgte forgæves i timevis at bekæmpe fjenden...ganske forgæves og til sidst blev zombierne også min overmand. Jeg blev fanget imellem to grupper af zombier, og der var ikke noget at gøre. Sådan endte mit spil...

Den bedste scenografi

Zombie - rædslernes nat var et virkelig vellykket scenarie med den bedste scenografi, jeg endnu har set i et liverollespil. Zombierne var sminket meget ulækre og uhyggelige, og der kunne ikke sættes en finger på noget. Fortet var forrygende og havde lange, trange gange, fugtige vægge og et ekko, der blev kastet rundt i lang tid. Dertil kom mørket, kulden og de mange flotte nazistiske handouts med spor, vi fandt rundt omkring.

Men alt var ikke helt fryd og gammen, for scenariet havde desværre også nogle mangler og dårligheder. Selve plottet var alt andet end originalt, og jeg kunne ikke helt fornemme, hvor historien egentlig ville hen. Det nazistiske og meget klichéfyldte plot virkede ikke foreneligt med den samfundskritiske baggrund. Her ville jeg gerne have haft, at scenariet havde valgt sit fokus og så havde kørt det helt ud. Derudover blev scenariet også kørt for lang tid. De sidste par timer løb vi forgæves rundt og prøvede at finde en måde at overvinde zombierne på – og det kunne vi ikke. Til sidst var



der ikke meget rollespil tilbage, og spillerne spillede stort set sig selv. Vi blev trætte af at løbe rundt, og den uhyggelige stemning fra starten forsvandt desværre i løbet af aftenen. Efterhånden som aftenen skred frem kom vi også til at kende fortet bedre, og vi kendte til sidst alle kringelkroge af den gamle bygning – og derved forsvandt mystikken fra den.

Mere nuancerede karakterer

Det havde hjulpet meget, hvis forløbet havde været lidt kortere, at der var en mulighed for nogle at slippe væk fra fortet og at arrangørerne havde arbejdet mere med den

paranoide stemning – f.eks. ved at lade nogle spillere være spærret inde i fortet og kunne høre zombierne uden at se dem. Og her ville nogle mere nuancerede og interessante karakterer også hjælpe en del til at fremme det interne rollespil.

Men på trods af de forskellige fejl og mangler var *Zombie - rædslernes nat* et uhyre effektivt gyserscenarie med godt rollespil og en totalt imponerende scenografi. Alt i alt må det siges at være et af de mest vellykkede lives i lang tid. Og med mere arbejde på historien og med en mere seriøs indgangsvinkel kunne det være et mesterværk...Men det blev det desværre ikke helt. □

Boink sa'e det under hjælmen



I den første artikel i en serie på fire ser Michael Erik Næsby på rollespillets væsen. Og han når frem til, at vi har mere tilfælles med børns leg, end vi umiddelbart tænker over.

Rollespilsteori

Af Michael Erik Næsby

...Og det hele begynder med en mekaniker

Når jeg skal tale med en mekaniker om, hvad der er galt med min bil, må jeg bruge et rigt udvalg af uautoriserede betegnelser som 'Den dims, der driver dippedutterne', 'Klistret stads' og 'spruttelyde'. - Alt sammen noget, der trods mekanikerens ret undgående kendskab til biler, ikke bringer os meget videre.

Selvom jeg har beskæftiget mig med rollespil i snart mange år, og måske kan kaldes en slags ekspert, har jeg faktisk lidt af det samme problem, hvad det angår, når jeg prøver at beskrive de processer, der i virkeligheden sker 'under hjælmen', når vi spiller rollespil. Det er ganske vist nemt, at forklare, at man har en level 16 paladin med 7 i charisma (eller omvendt). - Det ved alle, hvad er, og der er et velkendt bjerg af den slags indforståede fagudtryk. Det hjælper mig bare ikke ret meget videre, for de dækker ingen af de problemer og mekanismer, som jeg personligt finder mest interessante. Der mangler teoretiske analyser og tekniske værktøjer i alarmerende grad.

„MmmmmmmslpchtOg?“ kommer det utvivlsomt nu fra mange læsere, mens de næsten synkront vender en håndfuld osterejer i munden. Overraskende nok er det første me-

ningsfulde spørgsmål hermed formuleret: Hvorfor skal vi beskæftige os med en masse fortænkt teori om rollespil, og hvad rager det egentlig mig?

Columbus

Grunden til, at disse teorier, beskrivelser og analyseværktøjer kan være værd at bruge lidt tid på, er, at de kan være med til at forklare, hvad der sker og måske ikke sker, når vi i praksis - spiller rollespil. Det vil i yderste konsekvens gøre os i stand til at spille bedre rollespil, forstå hvorfor hvad virker hvornår, og udvide samt ændre den brede danske gennemsnitsorks horisont i et næsten semikosmisk omfang. Det vil give os, der ret beset i dag kun er på et stenaldrelignende forståelsesniveau, redskaber, der vil sætte os i stand til at sætte ild til hjulet og dermed opfinde den varme tallerken. Lad os derfor udforske Verden!

Jeg vil starte med at slå min eventuelle læsere i hovedet med en meget tung, men primært metaforisk hammer. Jeg vil nemlig starte med at forudsætte, at alt, vi tror, vi ved om rollespil, forsvinder ud i den blå luft og starte med at se på selve fænomenet i nærbillede: Hvad f... er det egentlig for noget?

Et godt sted at starte kunne jo vore rollespillets oprindelse. Vi kender alle historien om grupper af amerikanske strategispillere, der i et anfald af Tolkien-eufori opfandt de første rigtige rollespil, hvilket allerede i 19-et eller andet førte til Dungeons & Dragons, der siden kom til at gå sin sejrsgang verden over. Misforstået og forfulgt, - men det er ... nå jah.

Selve Historien om rollespillets oprindelse er velkendt. - Og forkert. Der er nemlig en anden væsentlig større gruppe, der har spillet rollespil væsentlig længere... Børn.

Homo Ludens

Så meget, at nogen af konstruktionerne har faste navne og international udbredelse. Tænk eksempelvis på 'Far, mor og børn', 'Cowboy'er og indianere' 'Røvere og soldater' og 'Cops and robbers' m.v. - Karakteristisk nok er cowboy-legen næsten uddød. Utvivlsomt fordi western-film ikke længere er så moderne. Den er så blevet afløst af andre lege, hvor man ren-

der rundt og skyder på hinanden. Dette er rollespillets urform.

Man kan lære ufatteligt meget om rollespil og rollespillere ved at studere legende børn. Mange af disse lege har således både underforståede og udtrykte regler. Regler der synes at være konstrueret til at sikre, at legen kan fortsætte uendeligt, at den kan modstå forskellige former for pres fra virkeligheden og at den har en indbygget retfærdighed. Det anses fx for et fair argument, at sige: hvorfor er det altid mig, der skal være general Custer?. - Ligesom 'spillerne' kan vælge at forbyde 'superkræfter' eller strålevåben. Der er mulighed for at melde sig midlertidigt ud af showet, at have 'helle'. Alt sammen med den underforståede premis, at alle skal synes det er lige sjovt i næsten uendelighed.

Interessant nok kan næsten alle børn finde ud af disse lege, og den nødvendige fantasi og indlevelse kommer fuldstændig naturligt uanset køn, selvom man ganske vist allerede forbløffende tidligt ser tydelige forskelle på hvilke typer fantasi-rolle-lege piger og drenge foretrækker.

Lignende lege findes hos andre dyrebørn, og det er derfor meget nærliggende at antage, at det simpelthen er en naturlig medfødt del af børns udvikling at de efterligner spændende og/eller interessant voksenadfærd. Der er der altså tale om et indlæringsredskab. En medfødt metode til at lære vigtige færdigheder. Man har en fast betegnelse, der kaldes 'Learning by doing' og i rollespilssammenhæng er der altså tale om en slags 'learning by virtually doing'.

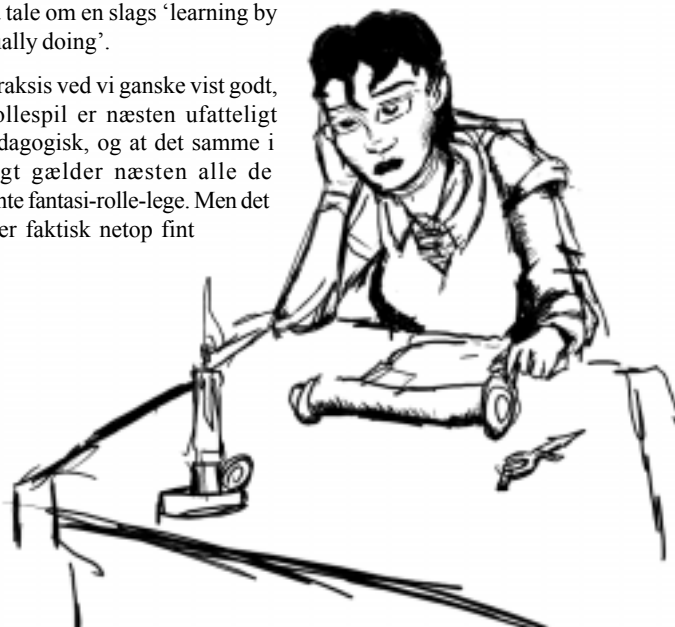
I praksis ved vi ganske vist godt, at rollespil er næsten ufatteligt upædagogisk, og at det samme i øvrigt gælder næsten alle de nævnte fantasi-rolle-lege. Men det passer faktisk netop fint

med teorien, for mange af de adfærdstyper, der efterlignes i disse lege, er jo netop primitive og relevante for unge individer i en urtidstilstand, hvor jagt og kampen for at forsvare stammen mod forskellige former for fjender uden komplerede ideologiske betæneligheder eller komplekse samfundsanalyser har været langt mere direkte nærværende end i dag. Vi bliver 'kløgere' efterhånden, som vi vokser op, men de samme primitive 'urtidsagtige' handlingsforløb tiltaler stadig nogen af os.

Bedrøvelighedens pris

Man må bedrøveligvis konstatere at mange udvikler en evne til ikke at kunne spille rollespil efterhånden som de bliver ældre. Det kunne være interessant at vide præcist hvorfor. Jeg er ikke i tvivl om, at en af grundene er, at det simpelthen bliver 'pinligt'. At man udvikler en stigende selvbevidsthed, som gør, at man ikke uden videre kan slippe fantasien løs, og da slet ikke, hvis nogen ser på det. Man lader sig styre af forventninger til 'fornuftig' voksenadfærd, hvor leg ikke har nogen plads. Hvorfor efterhånden til at kunne spille rollespil simpelthen dør.

Jeg har tidligere også peget på et fænomen, som jeg kaldte rollespil-resistens. Betegnelsen er ikke helt rimelig, men fænomenet er reelt nok. Der er en bestemt type af handlingsforløb og handlingselementer, som simpelthen er voldsomt overrepræsenteret i den traditionelle rollespil-verden. Og mens vi som unge og blåøjede entusiaster ikke rigtigt kan få



nok, når vi på et tidspunkt et mætningspunkt, hvor disse velkendte elementer simpelthen bliver bogstaveligt talt meningsløse. Resultatet er, at det der oprindeligt tiltrak os, pludselig bliver en uinteressant eller direkte frastødende faktor.

Uanset, hvad forklaringen nu måtte være, findes der en mulighed for at inddrage rollespilshæmmede personer i rigtigt rollespil nemlig rolle/spil, hvor spillerne skal spille sig selv i en fiktiv virkelighed. En overgangsform som fx kendes fra nogen af de engang så almindelige selskabslege eller luftfartens flysimulatorer.

Pointen

Men hvad kan vi lære af alt dette. Bortset fra det indlysende, at rollespil som indlæringsredskab er særdeles virkningsfuldt, men at det for at virke også skal være underholdende. For det første ser det ud til, at ideen om en Fortælling, altså et forløb med begyndelse, vendepunkt og stort anlagt meningsfuld Slutning med indbygget pointe, ikke er nogen betingelse for at kunne spille rollespil. For børnene synes det at være selve rolleoplevelsen, altså fx det at være en indianer, der giver tilfredsstillende. Selvom voksne rollespillere antagelig vil stille større krav til det overordnede handlingsforløb, kan man altså ikke tilside-sætte rolleoplevelsen. Det ser også ud til at begrebet 'spilbalance' er en del af arvemassen. Det har meget stor betydning for børnenes leg, at rollefordelingen er retfærdig og ligelig, at alle får en passende mængde sejre og nederlag, og at ingen kan køres ud på et sidespor i ret lang tid af gangen.

Men nok om børn i denne omgang. Dette skal ikke være en håndbog for unge håbefulde pædagoger, så derfor vil jeg lade billedet stå indtil næste afsnit i serien, hvor vi muligvis vil opdage hvorfor og hvordan rollespil ikke er en form for spil.

Credits

Du har netop kæmpet dig gennem den første tekst i en serie på omkr. 4-5 artikler, hvis formål det er at undersøge rollespillet 'under hjælmen'. Startskudet til projektet blev affyret af Mads Brynnum, der i et indlæg på RPGforum efterlyste rollespillets anvendelsesmuligheder. Tanken om rollespil som en videreudvikling af børns leg stammer mig bekendt fra Lars Konzack. Generelt vil jeg takke alle RPGforums bidragsydere for gennem skarpsynet og indsigtsgigt med- og modspil at have muliggjort denne serie. □

Link

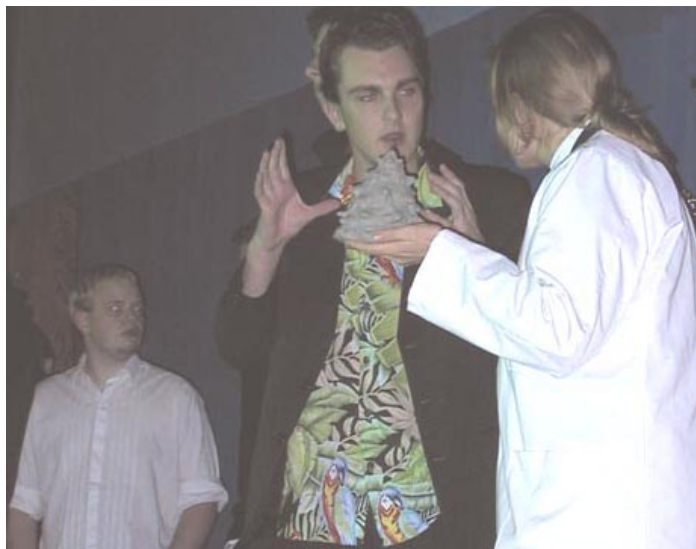
For dem, der er så uheldige at interessere sig for den slags, burde Rolfo (Rolle-spillernes forskningsforum) være sagen. Læs en nærmere præsentation af projektet på deres hjemmeside www.rolfo.dk

Ordlister

Rollespilsresistens: Et indholdsstyret fænomen, der opstår, når bestemte handlingsforløb og fortællingselementer gentages så ofte, at de mister deres oprindelige betydning og ender med at være ligegyldige eller ligefrem trættende.

Rolle/spil: Enkeltforekomster af rollespil uanset art. Altså fx den bestemte afvikling af scenariet 'Fut!', der fandt sted i Horserød fredag d. 13 september i år.

Spilbalance: Spørgsmålet om en rimelig fordeling af fornøjelsen ved at spille en given rollespilsforekomst.



Hvad foregik der egentlig på Hyggecon? - det spørgsmål stiller Bertil F. Sandholm i sin kritiske reportage. Og siger billedet her egentlig ikke alt? - Mr. Hyde i kittel sammen med HC Andersen og et juletræ...

Hyggecon - en øjenvidneskildring

Hyggecon har et samfundsomstyrtende formål, der skal sikre kommunistiske værdier i det danske land. Dette er konklusionen efter Bertil F. Sandholm har haft fingrene nede i mudderet under Hyggecon.

Reportage

Af Bertil F. Sandholm

Som de fleste nok har opdaget, blev der i weekenden 1.-3. november afholdt Hyggecon på Vejlbyskole i Århus. Undertegnede, evigt på vagt overfor anslag mod verdensfreden og den offentlige orden i al almindelighed, besluttede med fare for eget liv og levned at snige mig ind til dette arrangement.

Det første der mødte mig var check-in'en. For de uindviede kan fortælles, at dette er stedet hvor deltagere i arrangementet bydes velkommen og betaler entre, såfremt dette ikke er gjort på forhånd.

Fisk i check-in'en

Hyggecon afholdes normalt af foreningen Eidolon, men på trods af dette sad to medlemmer af den nu

nedlagte forening Das Fisk i check-in'en, hvor de stædigt bød folk velkommen til „FiskeCon Part VI“.

For os lovlige borgere i dette land må dette være godt nyt. Hvis disse rollespilsforeninger er splittet i indbyrdes stridende sekter, må de uundgåeligt ende med at være splittede og lette ofre for PETs sikkerhedsstyrker, når den danske regering endelig får sig taget sammen til at rydde op i dette moralske af undergravende virksomheder, en udvikling der allerede er begyndt i Holstebro.

Højt placerede kilder afslørede, at en af disse to „Das Fisk“-agenter har gode chancer for at blive kasserer i foreningen „Eidolon“, og dermed ende med den reelle magt over foreningen. Vær forvisset om, at jeg fremover vil holde øje med disse skumle planer.

I pagt med rollespillernes sædvanlige okkulte og verdensfjerne selvforståelse, fik deltagerne uddelt kort over skolen, hvor den blev fremstillet som en såkaldt „dungeon“. Måske var dette ment som en joke fra arrangørernes side, men mange af deltagerne tog dette sørgeligt seriøst. Jeg observerede deltagere, nogen helt ned til 12-13 år, gå rundt med vellignende våbenattrapper. Enkelte af deltagerne var faktisk

Fortsættes næste side...



Et eksempel på hvordan moralen manglede på Hyggecon: Jannick Raunnow og Jakob Ponsgaard i heftig nævekamp under oprydningen.

Hyggecon - en øjenvidneskildring ...fortsat fra forrige side

bevæbnet med ægte sværd og knive, som de ihærdigt trænede med.

Så længe disse rollespillere kun slår på hinanden skal jeg såmænd ikke klage, men hvad nu hvis denne ivrige våbentræning er en forløber til et reelt angreb på samfundet som vi kender det?? Ærede læser, jeg er bekymret!!

Mindre seriøst indhold

Ud på aftenen begyndte arrangementerne så. Der var tale om diverse foredrag med mere eller mindre seriøst indhold, men også om enkelte deciderede liverollespil. Dissen rollespil havde alle som en samfundsundergravende karakter. I „Madame Tossauds III; Voksbold“ parodierede deltagerne kendte og elskede kulturstøtter, såsom H.C. Andersen, Tandfeen og John Lennon. Deltagerne blev opfordret til at spille en karikatur på historiske eller mytologiske figurer, og dermed fik arrangørerne opfyldt deres hemmelige målsætning, at lat-

terliggøre den europæiske kulturarv.

Det andet liverollespil fredag, „Ungdommens Glæde, Ungdommens Smerte“, havde et dobbelt formål. Dels skulle det, som alle andre liverollespil arrangeret af Eidolon-uderafdelingen „LVE sektor“ latterliggøre en stolt dansk kulturarv, i dette tilfælde Nils Malmros' film, dels skulle scenariet nedværdige deltagerne, ved at få dem til at føle sig som folkeskoleelever igen. Også dette scenarie forløb ifølge arrangørerne tilfredsstillende...

Lørdagen havde stort set samme indhold som fredagen. En række workshops og seminarier, hvoraf nogen havde til formål at lære folk hvordan de bedst huggede uskyldige ned for fode. Til øvelsesformål benyttedes de før omtalte våbanattrapper, men teknikken er vel den samme, uanset om våbnet er af latex eller stål.

Kristendommen fik en tur

Også lørdag havde sine rollespil at byde på.

Atter engang nedgjorde LVE sektor en væsentlig del af vores kultur, denne gang var det kristendommen der fik en tur i „Sankt Peters disciple.“ Uden at afsløre for meget kan jeg fortælle, at det i en af de to tilfælde scenariet kørte, lykkedes at få sammenkoblet vor fredelige religion med næsten mellemøstlig fanatisme.

Lørdagens andet rollespil var „de udvalgte“, af Maria Lind Heel. Heri fremførtes et stærkt anti-kapitalistisk budskab, der fik anskueliggjort hvorledes resten af verden, dvs. ikke-rollespillere, er sygeligt fokuseret på penge. Der er hermed ført bevis for, at Eidolon planlægger ikke bare en revolution, men ligefrem en kommunistisk inspireret revolution.

Bekræftede hinanden

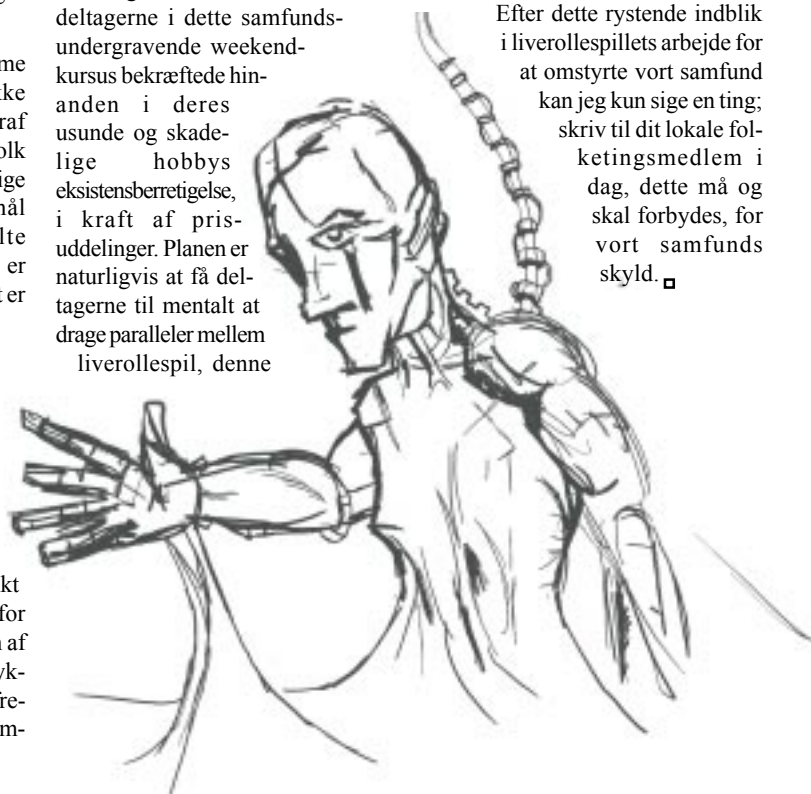
Lørdag aften afholdtes en fest, hvori deltagerne i dette samfundsundergravende weekendkursus bekræftede hinanden i deres usunde og skadelige hobbyeksistensberettigelse, i kraft af prisuddelinger. Planen er naturligvis at få deltagerne til mentalt at drage paralleler mellem liverollespil, denne

nedbrydende og ødelæggende interesse, og sunde beskæftigelser som sport og filmkunst, hvori der også uddes præmier.

Som forventet begyndte folk at drikke sig fulde lørdag aften. Det giver jo nærmest sig selv, at folk med så usunde fritidsinteresser også er selvdestruktive.

Det lykkedes jeres udsendte medarbejder at snige mig bort i løbet af søndagen.

Efter dette rystende indblik i liverollespillets arbejde for at omstyrte vort samfund kan jeg kun sige en ting; skriv til dit lokale folketingsmedlem i dag, dette må og skal forbydes, for vort samfunds skyld. ▣



Paradisegade 7-9 · 8000 Århus C · 86 19 31 22
Ryesgade 20, 8000 Århus C, 7024 9041

Voksdukker på glatis



Madame Tussaud's 3 - Voksbold er et kaotisk, overdrevet og frem for alt meget morsomt scenarie. Arrangørerne mistede enhver kontrol, men det gjorde vist ikke det store. Nina Essendrop er yderst begejstret i sin anmeldelse.



Anmeldelse

Af Nina Runa Essendrop

På voksmuseet Madame Tussaud står en masse fine voksdukker. Om dagen står de der til stor fornøjelse for de betalende tilskuere, men det er nu kun fordi, at de er lammede af det elektriske lys. Om natten, når alt lyset er slukket, har de deres helt eget liv. Og en gang om året har de en særlig tradition, som alle voksfigurerne ser frem til; nemlig den store turnering i voksbold. Hvad spillet egentligt går ud på, og hvad reglerne er, er der ingen, der helt husker; for voksfigurer (der selvfølgelig har en hjerne af voks) husker ikke ret godt. Men det kan nu også være lige meget, for når først dommeren er valgt, har han ansvaret for regler, så de andre frit kan koncentrere sig om spillet.

Dette var rammerne for scenariet Madame Tussaud's III: voksbold.

Små twists

Vi spillede alle voksdukker med personligheder inspireret af de kendte figurer, vi skulle forestille - dog (for manges vedkommende) med små twists, der gjorde rollerne spændende og dybe. Der var den venlige, høflige zombie, den altid ir-

riterende fnisende Britney Spears, Napoleon med sit mindreværds-kompleks, Dr. Jekyll og Mr. Hyde fanget i den samme krop, uden at nogen af personlighederne var klar over det, Dronning Victoria, H.C. Andersen, der så gerne ville fortælle historier, men mildest talt rodede noget rundt i dem, Supermand med sit helteagtige smil og sine røde underbukser, den hidsige tandfe, der var træt af at være sød og nuttet og mange flere.

Museum efter lukketid

Spillet startede med en kort introduktion. Vi blev fordelt i de klasseværelser, som vi havde til rådighed, og vi fik besked på at stille op i vores forskellige positurer og vente, indtil vagterne havde gået deres første runde. Alt elektrisk lys var slukket, og en masse små stearinlys var det eneste, der gjorde det muligt for os at se, og det gav en meget god fornemmelse af at være på et museum efter lukketid. Så kom vagterne ind og lyste på os med deres lommelygter. Efter at have konstateret, at alt var forholdsvist vel, gik de igen, og vi kom til live. Og så kunne spillet begynde for alvor.

Først skulle vi have valgt en dommer og efter lidt diskussion blev Abraham Lincoln den heldige. Vi delte os (på bedste folkeskolemaner med 1. 2. og 3. vælger) op i tre hold, og allerede der begyndte forvirringen, for der herskede ikke helt enighed om, hvem der var hold et, og hvem der var hold tre. Egentligt gjorde det heller ikke så meget, for der var alligevel aldrig rigtigt styr på hvem, der spillede mod hvem, og dommeren var der ikke så mange der gad lytte til, selvom han gjorde, hvad han kunne for at ordne spillet efter

de regler, han lige fandt på.

Vagterne fattede ingenting

Der var råben og skrigen og vælten rundt og jagt efter bolden. Bolden blev smadret og målene blev gemt, og med mellemrum blev alt afbrudt af vagterne, som kom ind og lyste på os med deres lommelygter, der fik os til at stivne og stå helt stille. Det var ofte et tiltrængt pusterum for os. Men de stakkels vagter fattede ingenting. Voksfigurerne stod aldrig der, hvor de havde stået på sidste runde. Nogle af dem havde pludselig skiftet tøj, og hvis vagterne ikke passede på at holde skarpt øje med de omkringstående figurer, risikerede pludselig f.eks. at stå med et par fremstrakte zombiehænder foruroliggende tæt på halsen.

Men der foregik skam meget mere blandt voksfigurerne end blot boldspillet. Det var meget forskelligt, hvor meget folk gik op i boldspillet. Nogle spillede næsten ikke med, mens andre gik op i det med liv og sjæl.

Ingen kedede sig

Spillet varede nogle timer og det var ikke mit indtryk, at nogen kedede sig. Der var masser af spil i rollerne og ellers kunne man jo altid kaste sig over boldspillet (bortset fra når bolden af og til blev væk eller da den blev taget af de intetanende vagter, der dog hurtigt fik den stjålet af selveste Dronning Margrethe).

Det interne spil fungerede (for mig at se) fremragende. Ingen af os havde på forhånd fået relationer til mere end nogle stykker af de andre,

men alle figurerne var på en eller anden måde så karakteristiske, at det var nemt at danne sig et indtryk af dem.

Så blev det morgen

Kampen sluttede ca. med at hold et og hold tre (der jo alligevel aldrig havde kunnet finde ud af hvilket hold, der var hvilket) slog sig sammen til hold 4 (der hurtigt blev til hold 9 og så til hold 14 efterhånden som der blev byttet rundt og forvirringen voksede) og vandt kampen over hold to. Så blev det morgen, lyset blev tændt og det første hold turister kom ind (og blev lynhurtigt smidt ud igen, da alle voksfigurerne stadig stod hulter til bulter, som de var stivnet da lyset kom).

Alt i alt var det fantastisk fedt. Spillerne spillede godt, kostumerne var flotte og der var masser af plads til skøre ideer og pludselige indfald. De forvirrede voksfigurer kunne skifte mening fra det ene øjeblik til det andet, men alting var hurtigt glemt igen. Tempoet var højt, og spillet kørte bare.

Al ros og tak til arrangørerne for at have smidt os ind i disse fine rammer og givet os frihed uden anden indblanding end de stakkels vagter og et par forvirrende kommentatorer, der også passede godt ind i det hele og var med til at skabe lidt overblik (så meget som det nu var muligt i det forvirrede spil). Et fedt spil som vi er mange, der håber på en to'er til. Og hvis det kommer, kan jeg kun anbefale folk at melde sig, for det er en oplevelse for sig. Det var det rene kaos fra først til sidst, og det var helt utroligt sjovt. □



Napoleon, Supermand, Britney Spears og Tandfeen samlet på Madame Tussaud's voksmuseum på Hyggecon.

Forår og sommer i Ringkøbing

På trods af dårligt vejr fortsætter Mørkeskoven ufortrødent, og der er en lang række forbedringer på vej - og oven i købet et helt ny live fra Eidolon Ringkøbing

Eidolon Ringkøbing

Af Elias Helfer, Theo Christensen og Rune Tjørnild

Mørkeskoven

Ja, så er Mørkeskoven 5, for snart længe siden, blevet afholdt og der var både mange gode og dårlige ting ved livet. Det gode var at vi fik styr på de fleste af de kritikpunkter der var fra Mørkeskoven 4, og at vi således fik mere styr på hele den organisatoriske del af livet. Til gengæld var vi ret uheldige med vejret - fra at være delvist solskin og udmærket vejr, blev himlen pludseligt fyldt med store, tunge regnvejskyer som sendte adskillige massive regnskyl ned over os. Derfor måtte vi desværre aflyse livet kl. 20.30, selvom vi skulle have spillet til næste morgen - bad luck!

Men sådan en lille, uheldig omstændighed har ikke fået os til at opgive modet! Vi er allerede i gang med at planlægge Mørkeskoven 6, som løber af staben den 26-27/04-03, og igen vil der ske store ændringer. Fra at være et 18-timers scenarie, udvider vi til et egentligt overnatningslive, hvor der bliver spillet fra kl. 9 om morgenen til kl. 15 næste dag. Dette er muligt, da vi regner med at få en større sum sponsorpengene som vi vil bruge til at købe autentiske middelaldertelte for. Allerede nu er vi så vidt med planlægningen at tilmeldingen er kommet op på vores hjemmeside, så skynd jer at sætte kryds i kalenderen allerede nu! De første 11 tilmeldinger er modtaget og vi vil gerne opfordre folk til at følge disse elleves eksempel!

Det navnløse vinterlive

Eidolon Ringkøbing er i øjeblikket i gang med at forberede et større projekt. Et kriminal-nutidslive. Det kommer til at omhandle kriminal-

teten i en vestjysk by. Genren afviger en del fra de traditionelle lives i Vestjylland ved at være incrowd, men vi tror på at det bare er ét af skridtene mod et bedre live-rollespilmiljø herude. Meld dig til, det bli'r fedt. Hold øje med Eidolon Ringkøbings hjemmeside for mere information!

RUSCon

Ikke alle rollespilsarrangementer i Ringkøbing og omegn er arrangeret af ER. Sidst i marts afholder Ringkøbing Ungdomsskole RUSCon 12. RUSCon plejer at være en hyggelig begivenhed med både lives og almindeligt rollespil - og ER vil selvfølgelig være repræsenteret med et live. Vi har overladt det ærefulde hverv det er at arrangere dette til Bjørn Thomasen, og vi glæder os meget til at se, hvad han finder på!

Generalforsamling

På vores sidste bestyrelsesmøde blev der fastlagt en dato for vores næste ordinære generalforsamling. Det bliver den 12. januar 2003. Tid og sted bliver præciseret nærmere når vi er kommet lidt tættere på.

Dette bliver et møde, der nok især vil bære præg af, at det - som det jo sådan set er i hele Eidolon - er status et år efter oprettelsen af lokalforeningen, og at vi siden vi begyndte har mere eller mindre fordoblet vores medlemstal. Desuden er live-aktiviteten på disse kanter roget kraftigt i vejret, og vi er blevet mere synlige i landskabet (og nej, vi har *ikke* reklameret på Tv2).

Så det...

Går jo sådan set meget godt, og vi klager ikke, eller hvad man nu siger. Vi håber i hvert fald på at se mange af jer, enten til vores, til jeres, eller måske endda til ikke-Eidolon-arrangementer. Og indtil da - God Vind. □

Brikker i spil - om statuetter



Overdrevet

Af Ryan Rohde Hansen

Så er Hyggecon overstået, og nogle undrede sig måske over alle de priser, der blev uddelt. Nogle skriger op om, at det er Eliten™, der klapper hinanden på ryggen i et evigt Hollywood-cirkus, men dette kan jeg afkræfte efter et opkald til Elitens Informationskontor. Andre påstår, at prisuddelingerne er et ynkeligt forsøg på at stive livearrangørers kronisk dårlige selvtillid af. Jeg skal ikke udelukke, at det i visse tilfælde kan være baggrunden, men opringningen til Elitens Informationskontor vakte mit journalistgen - de sagde ikke hele sandheden.

Overset detalje...

Efter et par gamle tjenester indløst, 10.000 kroner til en unavngiven konto og to tænder fattigere efter et lettere suspekt møde i en baggyde, havde jeg fundet frem til sandheden bag alle prisuddelingerne. Det var ikke de flotte ord og glimmeren, der talte. Nej, det var en ofte overset detalje ved overrækkelserne, der er den sande grund til, at det danske rollespil-

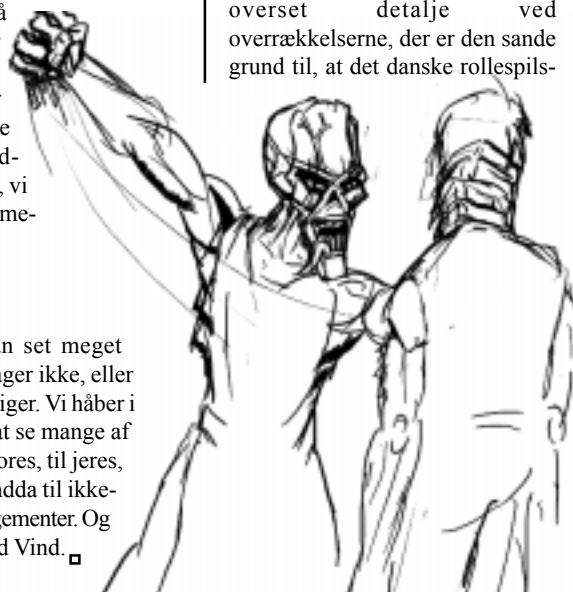
miljø svømmer i prisoverrækkelser. Det er gips, Eliten vil have fat i. Nærmere bestemt de små statuetter, der bliver overrakt ved prisuddelingen. Ja, jeg var også selv rimelig forundret over denne sandhed, for de er alle som en grimmere end en vis herre med hale. Derfor satte jeg mig ned med min ven, Jack og tænkte nærmere over det hele.

Da Jack var smuttet, var jeg ikke kommet videre, men så slog indsigtssynet ned i mig. Alle disse små statuetter bliver jo lavet af den ene og samme person. Denne person er "tilfældigvis" også brætspilsarrangør på mange af de conner, som Eliten frekventerer. Sammenholdt med, at mange i Eliten er fra den tid, hvor brætspil var normen, og derfor er nogle af dem, der holder fast i papskubberiet, er løsningen indlysende. Statuetterne er ganske enkelt brikker i det ultimative strategispil, som du kun kan deltage i, hvis du har vundet en pris.

Strategiske styrker

Nogle statuetter er selvfølgelig mere værd end andre. Fastaval's Æresotto er den stærkeste brik - noget hen i retning af dronningen i skak - med de andre Otto'er følgende tættere efter. Det forklarer også, at liveprisen på Fastaval ikke må hedde Otto, men skal have et andet navn: Ellers ville den rykke balancen i spillet, da den ville få kræfter svarende ca. til de andre Otto'er, mens den nu udgør en helt ny kategori af brikker, der kan bringe spillet nye strategiske styrker. Det samme gør sig gældende for Hyggeonklen og muligvis også for Fede Freden, om end den sidste er sjællandsk, og derfor godt bare kan være en potensforlænger for arrangører. Man må have respekt for, at Eliten har sammensat et snedigt koncept, hvor den udnytter medlemmernes spillemani til at få dem til at lave ting til miljøet, så de kan vinde priser, som de skal bruge for at stå sig mod de andre. Hvis de ligger på den lade side, er det andre spillere, der vinder priserne og dermed fordelen. Det er næsten lige så slemt som PokeMon.

Nå, efter veludført detektivarbejde vil jeg læne mig tilfreds tilbage, hilse på min nye ven, Jack, og være glad for, at jeg ikke bliver udnyttet af Eliten til at trække for miljøet. Tak for denne gang. □



Styr på pengene

En kold dag i november samledes en gruppe bestyrelsesmedlemmer fra diverse underforeninger i Eidolon for at bruge en hel dag på tørre tal og regnskaber - og det var ikke engang kedeligt, mener Ulrik Kold

Kassererkursus

Af Ulrik Kold

Lørdag d. 16. november stod et par forfrosne bestyrelsesmedlemmer fra Landsforeningen Eidolon udenfor et mørkt hus i Århus midtby. De ventede med blå fingre, frostskyer om hovederne og forhåbninger om at der ville dukke nogle glade kasserer fra lokalforeningerne i resten af landet op.

Dagens program så ellers spændende nok ud på overfladen – ny, centraliseret indmeldings-

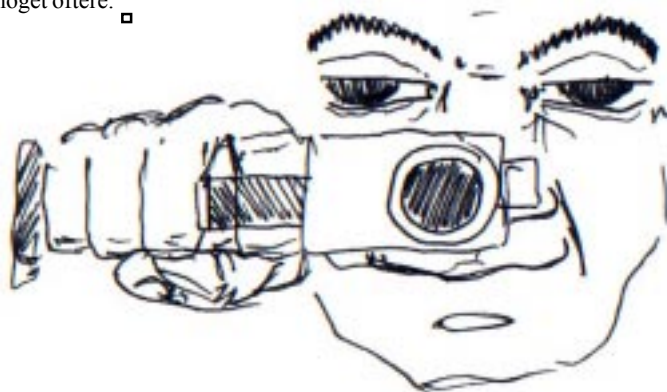
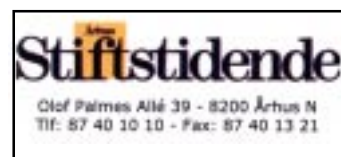
procedure, introduktion til foreningsregnskab, introduktion til arrangementsregnskab og sidst men ikke mindst et håndgribeligt kursusbevis til dokumentmappen hjemme på kontoret.

Desværre var der kun 3 mennesker, der endeligt havde besluttet sig for at møde op til denne hyggelige dag i tryk forvaring af vores erfarne kasserer Pia Frederiksen. Det viste sig at det langt fra var alle, der tidligere havde stiftet bekendtskab med, hvad der kræves af et 'ordentligt regnskab' og derfor var det med stor entusiasme alle tilstedeværende kastede sig ud i begreber som debet / kredit, dobbelt bogføring, kvittering, attestering. Der blev anvendt praktiske, forhåndenværende eksempler fra den virkelige verden i forsøget på at lære kursisterne mere om regnskaber og bogføring end de vidste før.

Kursusbevis

Der var tid til masser af snak, hygge, latter, slikspising og kaffe-

brygning ind imellem de mere teoretiske sessions, der sluttede med at alle fik et underskrevet kursusbevis, der kan bruges senere i en karriere. Efter at have pakket notesblokke, kvitteringer, tilgodehavesedler og andet grej ned fortrak den lille flok til Mikkel Bækgaards hyggelige lejlighed for at se nærmere på en omgang kødsovs og frisk pasta a la Brovst. Til de, der ikke var til stede: synd for jer! I kan føle jer snydt – og til de, der var der: Tak for en hyggelig dag. Den slags kurser må vi lave noget oftere. □



FREMTID, FORTÆLLINGER, FUSION

FYRAFTEN

ET LIVESCENARIE AF EIDOLONS LVE SEKTOR

WWW.FYRAFTEN.EIDOLON.DK

FASTAVAL 2003

Brainbuilders - rollespil i gymnasiet

Institut for fremtidsforskning søsatte her i efteråret et nyt undervisningsprojekt i kunstig intelligens, hvor rollespil havde en central rolle. Og det var ifølge Ryan Rohde Hansen yderst vellykket.

Rollespil som undervisning

Af Ryan Rohde Hansen

Mange gymnasieelever beskæftiger sig med rollespil, men det er nok de færreste, der har oplevet det brugt direkte i undervisningen, men under den nyligt afsluttede Naturvidenskabsfestival, var det faktisk en af de mange muligheder. Til de uindviede kan jeg lige nævne, at Naturvidenskabsfestivalen er et projekt, der sigter mod at øge interessen for naturvidenskab hos børn og unge gennem utraditionelle aktiviteter, der skaber forundring og nysgerrighed.

I år havde Institut for Fremtidsforskning slået sig sammen med en gruppe erfarne rollespilforfattere for at prøve at bruge rollespillet som indgangsvinkel til naturvidenskaben – og til-

med et hardcore emne som kunstig intelligens.

Talentfuldt udført

Jeg skal ærligt indrømme, at da jeg hørte om projektet første gang, havde jeg nogen tvivl angående heldigheden af denne sammenblanding, men ret skulle være ret, så jeg meldte mig som instruktør, da kaldet for disse kom. Og jeg blev gjort til skamme. Materialet var virkelig talentfuldt udført. Layoutet fik mig til savle og teksterne gjorde, at jeg kunne tilgive det sene tilsendings-tidspunkt. Der var letforståelige artikler, der beskrev forskellige aspekter af at skabe en kunstig intelligens, og det hele var svøbt i lækkert grafik, der talte til de grå celler. Mange diskuterer form vs. Indhold, men hvorfor det, når man kan få begge dele?

Nu er en ting, hvad der ser godt ud på papiret; noget andet er, om det virker i virkeligheden. Jeg var meget spændt på at se, hvordan materialet ville blive modtaget af spillerne. Jeg kunne levende forestille mig en flok modvillige gymnasieelever, der havde fået noget trukket ned over deres hovedet, men dette var ikke tilfældet. Rent faktisk havde lærerne været nødt til at sige nej til 3 elever, der havde haft det som første prioritet, da der ganske enkelt ikke var flere roller at fordele. Det var interesse-rede elever, der dukkede op, og det kunne mærkes. Efter højst fem minutters usikkerhed over det at spille rollespil, var alle elever i fuld gang og gik til den med ildhu. Det var meget sigende, at der på andendagen dukkede ganske mange jakkesæt op – på trods af, at det ikke engang var et live-rollespil. Adspurgt sagde en: ”Jeg kunne bare ikke rigtig føle mig som en forsker i det andet tøj”.

Startskuddet på historien

Forløbet af Brainbuilders var også lettere usædvanligt. Eleverne havde fået udleveret roller og de fleste af artiklerne på forhånd, da der ikke ville være tid undervejs til at styre det. Efter en kort introduktion af tovholderne startede vi ud med et 10 minutters videoklip, der var start-

skuddet på historien. Endnu en gang viste materialet sin høje standard, da man godt nok kunne se, at det var amatørvideo, men alligevel overbevisende nok til, at man uden problemer godtog illusionen. Derefter gik eleverne ud til hver deres firmarum, hvor de gik i gang med den første opgave. Hele vejen igennem spillet skulle de foretage valg over, hvordan deres kunstige intelligens skulle fungere. Disse valg blev så ført ind på deres hjemmeside. Hvert firma havde en hjemmeside, og det hele kunne så administreres fra en overordnet side, som vi spillere havde adgang. Dette foregik på en hjemmeside, som styrede alle spil i Danmark, så det bagefter var muligt at lave statistik over alle hold. Undervejs i spillet dukkede flere forhindringer op, som firmaerne måtte tage stilling til. Afslutningen skal ikke afsløres her, men der var gang i den.

Lidt malurt i bægeret skal der også, og som jeg har nævnt, så er en del af det, at materialet blev udsendt så sent. Derudover var der en del af de praktiske opgaver, der godt kunne have været forklaret bedre. Den ene af lærerne og jeg sad en hel aften og brød vores hjerner med at forstå dem, så vi kunne forklare dem for eleverne, men den slags tager man med, når det overordnede indtryk er så godt.

Gik op i spillet med liv og sjæl

Potentialet i Brainbuilders er stort. Rigtig stort. Eleverne sugede den viden, som var det faglige indhold,



Cykelkældereren

Redaktionen har modtaget følgende tekst, som optakt til endnu meget hemmeligt live-projekt. Men det lyder spændende.

Hemmeligt live...

Af anonym

Anders lod den tunge dør smække i bag sig og gned hænderne mod hinanden. Der var ret koldt ned i cykelkældereren på denne tid af året. Han

fik sig vredet ind til sin cykel. Det var ikke så tit, at han brugte den, men der var da stadig luft på den, om end ikke så meget. Han tog pumpe og begyndte at fylde luft i.

Som han stod der og sled i det, faldt hans blik på den gamle dør nede i hjørnet. Han var faktisk ikke klar over, hvor den førte hen. Måske var det et pulterkammer af en slags. Jo mere han kiggede på døren, jo større blev hans nysgerrighed, og til sidst gik han ned og skubbede bunken af rustne cykler væk fra døren. Der kunne ikke være noget derinde, som

skulle bruges regelmæssigt, for han var sikker på, at der ikke var andre udgange fra rummet. Muligvis et enkelt lille vindue om end han tvivlede på det. Han tog i håndtaget og øjeblikkelig var det som om, at temperaturen faldt yderligere et par grader i den kolde cykelkælder. Han var ikke sikker på, om det var intuition, sjette sans eller bare en fornemmelse, men han var sikker på, at der var noget inde i rummet, der var holdt op med at bevæge sig og nu ventede med tilbageholdt idræt – ligesom ham. Han rystede fortryl-

lelsen af sig. Det var en latterlig tanke, at der skulle kunne være noget derinde. I strid med en lille men insisterende stemme i sit indre tog han fat om håndtaget igen. I det øjeblik slog lyssensoren fra.

Anders holdt godt fast om cyklens styr, så det ikke kunne ses, at hans hænder rystede. Han måtte få fat i viceværten snarest – indtil da kunne cyklen godt holde til at stå udenfor. □

til sig for at være med i kapløbet om at lave den bedste kunstige intelligens, og de gik op i spillet med liv og sjæl. Det var en fryd at køre, og jeg ved, at de to lærere også var meget begejstret for måden at køre undervisning på. Det synes uafværgeligt, at der vil blive udviklet flere projekter af denne slags. Jeg overvejede at tildele Brainbuilders karakterer, men jeg kunne ikke finde ud af, hvad jeg skulle give karakterer for. Til sidst indså jeg, at det var fordi, at man ikke kan karaktersætte noget, der er det første af sin slags. Men jeg kan sige, at kommende projekter har noget at leve op til, hvis de vil have gode karakterer. Standarden starter med at være høj.

Afsluttende vil jeg sige, at det var forrygende at køre Brainbuilders. Alt materiale var gennemarbejdet og fokuseret på sin opgave. Eleverne var forrygende, og jeg savnede dem allerede, da jeg kørte hjem i bussen efter arrangementet. Håber der bliver en anden gang. □

Link

Hvis du vil vide mere om Brainbuilders kan det være en idé at tage et kig på hjemmesiden www.brainbuilders.dk.

En rejseberetning

Af Arrangøren

Det skete egentlig så pludseligt. Jeg arbejdede og arbejde og opdagede det faktisk ikke, før det var sket, men på et tidspunkt opdagede jeg, at jeg havde nået grænsen for panik - og var kommet ud på den anden side.

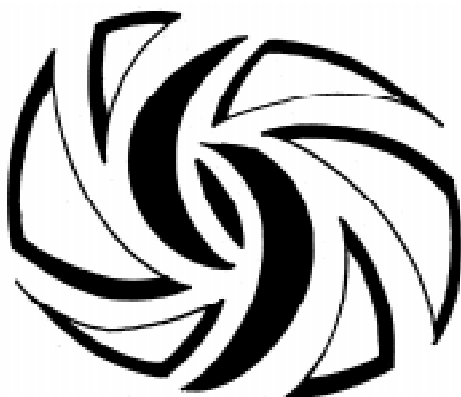
Nu flød jeg rundt i et æterhav af beroligende vibrationer, som gennembølgede min krop med sin afslappende kraft. Det var lyst violet med grønne tendenser i kanten og bølgerne lavede flotte mønstre. Jeg ved ikke, hvor længe jeg lå der og nød det, men til sidst vandt min nysgerrighed dog over lykken ved bare at gøre ingenting, og jeg begyndte med rolige svømmetag at bevæge mig ud på opdagelse. Snart kom jeg til en stor rund kugle, der gled rundt i æterhavet uden videre retning eller formål. Den var grønplysset og hvis man hev lidt i det, kunne man komme ind i kuglen. Det var et godt sted at sove. Da jeg vågnede kunne jeg høre musik. Ikke egentlig musik, men nærmere som snak tilsat melodi. En samtale, der blev sunget. Da jeg kiggede ud, var havet fyldt med nogle underlige væsener, der nærmest var en blanding mellem en søhest og en fe. De så ud til at more sig.

Jeg lærte aldrig at snakke deres sprog, men de lærte mig at grine og have det sjovt. Det virkede som lang tid siden, jeg sidst havde gjort det. Med glade bobler i maven søgte jeg ud af, indtil æterhavet begyndte at virke dybere og mere udtømmeligt. Pludselig så jeg i det fjerne en tropeø, der kom svævende. Eller måske var det bare fordi jeg bevægede mig. Måske stod den stille. Den så i hvert fald øde ud. Da jeg kom nærmere blev jeg klar over, at det enlige palmetræ på øen var stort. Rigtig stort. Da jeg landede på øen, tårnede det sig op over mig. Jeg gik helt hen til stammen, som der nok skulle have være ti af mig for at kunne nå rundt om. Som jeg stod der og glanede, landede der en kokosnød ved siden af mig. Jeg sprang til siden, men aldrig så snart, så kom der en ny på den anden side af mig. Jeg gik lidt væk fra stammen, men så kom der en til. Det var lidt for mange tilfælde, så jeg kiggede op, og der sad en gammel, skaldet mand med et langt hvidt skæg og sigtede på mig med endnu en kokosnød. ”Kommer du snart op, eller skal jeg spille flere nødder på dig?”. Det viste sig, at han havde et mindre palads oppe i palmens krone, og nødderne forsynede ham med alt, hvad han havde brug for. Man kunne bare åbne en af nødderne, og så lå der, hvad man havde forventet. Det tog mig en del tid at lære.

Jeg brugte lang tid hos palmekongen, for han underviste mig i at slappe af og passe på mig selv. Da jeg tog derfra, var det med formaninger om at holde øje med mig selv og diverse nødder i bagagen. Men nu var jeg blevet eventyrlysten og ville finde ud af mere, så jeg tog af sted igen. Denne gang tog jeg i den retning, som jeg opfattede som opad, om end det ikke rigtig gav mening i denne verden - specielt ikke, da jeg kom i nærheden af et skib. Jeg så først flaget, hvilket nok ikke var så underligt, da det var det, der var tættest på mig, for jeg kom oppefra i forhold til skibets orientering. Mens jeg svømmede ned langs masten kunne jeg se, at det måtte være et sørøverskib, for der var træben og øjeklapper over det hele. Det så ud til, at jeg var dumpet lige ned i en fest og ganske rigtigt - snart var jeg budt på rom og beskøjter, mens kaptajnen underholdt os alle med en sømandsvis af de værre.

Jeg er ikke klar over, hvor lang tid jeg var hos piraterne, for der var ikke en ting som dag og nat. Æterhavet var altid oplyst af sig selv i flotte violette, blå og røde nuancer. Men piraterne lærte mig at komme af med min vrede. At råbe den ud til der ikke var mere tilbage, og man kan læne sig udmattet og rolig tilbage. De var også så flinke at sejle mig tilbage mod der, hvor jeg oprindeligt kom fra. De kaldte det Den Første Kyst og de var ikke meget for stedet, så de sejlede så tæt på, som de turde og satte mig af. Herefter affyrede de alle kanoner, der eksploderede i farverige fyrværkerifacetter, til ære for mig og satte stævnen ud af igen.

Nu svømmer jeg rundt her, og jeg er så småt begyndt at savne, der hvor jeg kommer fra. Jeg vil egentlig gerne tilbage til min egen verden.. Snart trækker jeg sværdet Ansvarlighed og går i land. Snart - men lige nu vil jeg have perfektioneret min ryg-crawl. □



Brug din fantasy...til noget mere



Er fantasygenren en død bastard, der har udtømt sit potentiale? - eller kan man bruge den på nye måder? Troels Rohde Hansen sender her en en opfordring videre til at lave mere og bedre fantasy.

Fantasy

Af Troels Rohde Hansen

Efter min mening er Fantasy på mange punkter en overset genre. Den bliver mest af alt brugt til at underholde teenagere én søndag om måneden. Den er blevet en slags trash-genre, som en del (live)rollespilsforfattere ikke vil røre med den famøse ildtang. Men jeg mener, at fantasy - ligesom enhver anden genre - har sin berettigelse i forhold til bestemte tematikker, som denne bedst kan repræsentere.



Mere end hyggelig underholdning

En diskussion, der med jævne mellemrum bliver taget op, er, om vi kan bruge rollespillet til mere end bare hyggelig underholdning – om vi kan sige noget; komme med et budskab; eller måske endda være holdningspåvirkende.

Rollespil er et medie med en række muligheder, som man ikke finder i andre medier. I mine øjne er netop fantasygenren et glimrende værktøj, når man skal udnytte mulighederne i rollespilsmediet. På samme måde, som mange andre genrer også er det. Man skal bare være bevidst om disse muligheder; og selvfølgelig de begrænsninger, som enhver genre også lægger.

Op til spilleren

Jeg er af den overbevisning at rollespillet som medie giver forfatteren mulighed for at opnå en helt anden påvirkning af modtageren end andre medier. Alle beslutninger og overvejelser er op til spilleren, og man kan lægge hele ansvaret for en holdning eller attitude på spille-

ren og derved dennes egne refleksioner. På den måde kan man levere et specifikt budskab til en spiller ved at lade deres karakterer påvirke hele spillet. Eller man kan lade dem selv nå frem til det... Og dette gælder selvfølgelig også for fantasygenren. Men lad os for kort øjeblik tage et blik på en nært beslægtet fætter til fantasy, Science fiction:

Civilisationskritik

Sci-fi er en ofte benyttet genre, når det gælder civilisationskritik, hvor man beskriver en fremtid, der oftest er videreført fra vor egen nutid – i alle tilfælde noget eksisterende eller genkendeligt. På den måde kan sci-fi-forfatteren tage en ting fra vort samfund, og beskrive sin forestilling om hvad det kan udvikle sig til, eller han kan vise konsekvensen af en tendens ført ud i ekstremet (artiklen "Natur/Videnskab/ Fortælling. Om S.F. som civilisationskritik" af Søren Baggesen kan varmt anbefales af undertegnede).

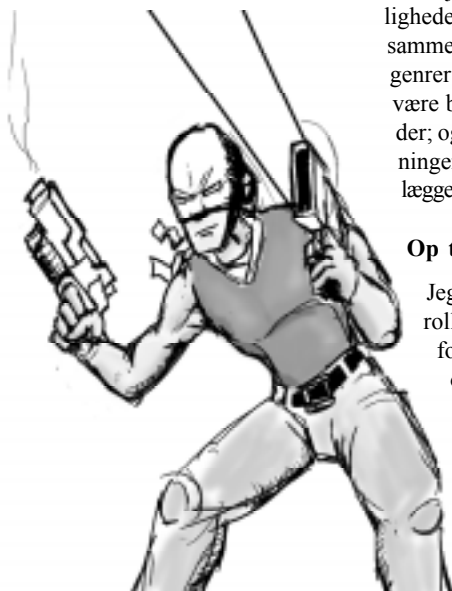
Sci-fi har sin berettigelse i perspektivering af vor tids tendenser, samfundets indretning og vores videnskabelige formåen og fremskridt. På samme måde har fantasy sin be-

rettigelse over bestemte temaer, som f.eks. den måde hvorpå vi behandler hinanden, og den måde grupper med en bestemt holdning påvirker samfundet.

Uden at støde nogen

I fantasy er det blandt andet tilladt at lave store raceforskelle uden at støde nogen, og man kan komme med et budskab der handler om vort samfunds raceemner uden at det virker alt for tydeligt og kvalmt. Der er imidlertid ingen grund til at holde sig til racerne som racer, og disse kan også bruges som udtryk for bestemte holdninger eller attituder. Det står jo enhver frit for at forfatte væremåden for elvere eller dværge i deres scenarie eller historie.

Man kan spørge hvorfor det ikke er muligt at opnå det samme med en socialrealistisk historie placeret i vor tid. Det kan man til en vis grad også, men det kommer hurtigt til at virke påklaret og meget entydigt. Hvis man lader en karakter fremstå som et udtryk for noget andet, eller for en holdning, kan denne komme til at virke kunstig eller uvirkelig. I fantasy er der ingen, der kan sige, at det er kunstig adfærd, eller at det ikke stem-



mer overens med virkeligheden. Det er forfatteren, der skaber sin egen virkelighed. Ydermere mister man det perspektiv, som valget af en anden verden, eller en fjern fremtid ellers giver.

Holberg

Et godt eksempel på brugen af en alternativ verden som billede på vores egen er Ludvig Holbergs noveller *Niels Klims underjordiske reise*, hvor han skriver om et land langt under jordens overflade. I dette fantasiland er kønsrollerne byttet om. Holberg vil vise, hvad der sker, når kønsroller bliver ændret. Denne historie ville han ikke kunne skrive så den foregik i hans egen verden, idet et sådant scenarium ville være fuldstændigt utænkeligt og uspise- ligt i datidens samfund. Han opnår altså en distance og et perspektiv, der gør at hans læsere acceptere det de læser.

En anden fordel, der gør fantasy skønt at arbejde med, er at den per-

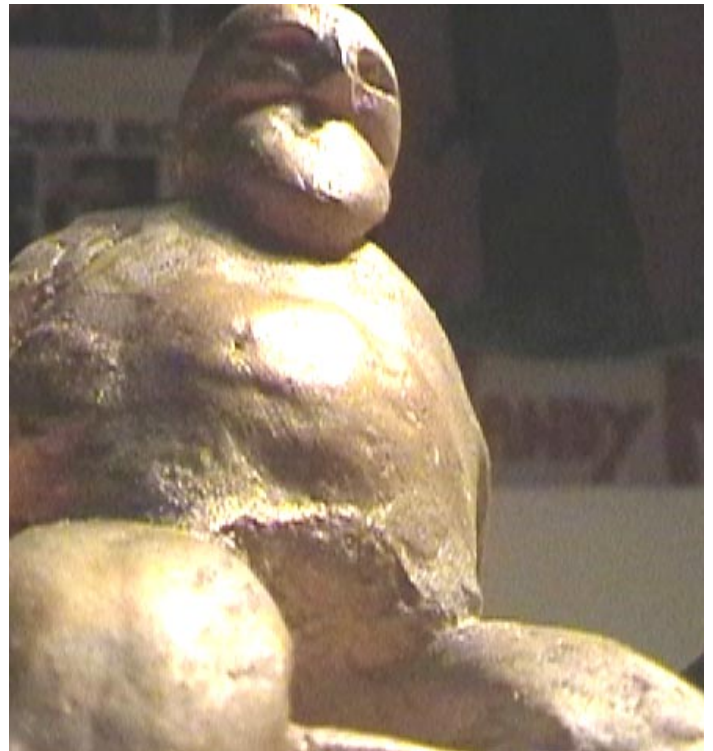
definition er eventyrlig. Man kan nemt glorificere noget, og samtidigt kan man med lethed gøre det modsatte; at gøre stemningen (og budskabet) rigtigt mørk og dystert – igen i kraft af det eventyrlige.

Tegner stregerne helt op

Man kan hurtigt stemple fantasy som stereotyp, hvilket der også er en stor fare for at det bliver. Det er dog i overdrivelsen, at man opnår forståelsen. Det er jo når man tegner stregerne helt op, at man lægger mærke til dem. Sådan er det jo i al litteratur i alle genre.

Derfor vil jeg opfordre forfattere til at tage fat i fantasygenren og hive den op af dyndet. Brug alle de værktøjer, som genren indeholder og indbyder til. Jeg selv vil arbejde videre med et moralsk fantasyscenarie, og jeg håber, at folk vil modtage det med et åbent sind og huske på at det ikke er klassisk fantasy; det er derimod fantasy på den fede måde. □

En update fra LVE Sektor



LVE Sektor arbejder som altid på højtryk og det store arbejde blev belønnet på Hyggecon, hvor de vandt tre ud af fire onkler.

LVE Sektor

Af Ulrik Kold

Hvad var det liiige der skete på Hyggecon2002? LVE Sektor sled trappetrinene tynde i Hyggesalen på Vejlbys Skole lørdag aften, da der for første gang blev uddelt HyggeOnkler. Et hurtigt overblik fortæller at LVE Sektor rendte med 3 af 4 Onkler, mens Eidolon Aalborg lumpent stak af med den sidste gipsfigur forklædt i guldlakering. Vi syntes ærligt talt at det var et beskidt trick at snige sig ind og snuppe den sidste fjerdedel af vores totale lykke!

Men bortset fra dette lille skår i glæden, så var det en stor oplevelse at få lov til endelig at blive hædret for de aktiviteter, vi havde brugt vores sidste 3 år på. Det skal ikke være nogen hemmelighed, at vi allerede for et par år tilbage mente, at det ville være enormt anvendeligt og praktisk, hvis vi nedfældede scenariet Sankt Peters Disciple på papir, så det kunne spilles for andre

end de, der havde skrevet og været med til at arrangere scenariet på HyggeCon99.

En smule lettere for arrangører

Der kan skrives og siges meget om arrangørernes rolle i forbindelse med et livescenarie, men hvorom alting er, så har vi med indsatsen i de to scenarier, der nu foreligger fra LVE Sektor ("*Sankt Peters Disciple*" og "*Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte*"), gjort det en lille smule lettere for arrangører, der ønsker at lede et livescenarie, der ikke er deres eget. Spilmaterialet kan meget snart hentes fra <http://scenarier.eidolon.dk>, hvor der også vil være mulighed for at læse mere om de enkelte scenarier.

I de kommende måneder har LVE Sektor mere end nok at gøre med at blive 100% færdig og klar med livescenariet "*Fyraften*", der nu skal prøve kræfter med Fastaval 2003. Denne gang har vi forhåbentlig større held med os end på ConFusion i Aalborg i august, hvor deltagertallet tvang os til at aflyse scenariet.

Hvis du har spørgsmål, ris / ros, krav, ultimati, kontante pengeoverførsler eller andet godt, så kan vi som sædvanlig kontaktes på email lve@eidolon.dk. □



Eidolons Juleweekend 13-15 december

Hygge, rollespil, juleøl, risk

Så er det jul igen!

Igen i år afholder Eidolon en hyggelig Juleweekend i Ravnsølejren nord for Århus. Datoen er 13.-15. december og som noget nyt i år er der ingen generalforsamling og arrangementet er åbent for alle, både medlemmer og ikke-medlemmer. Det er tilmed ganske gratis at deltage - du betaler blot for maden.

Med andre ord har vi en kæmpe stor og dejlig hytte til rådighed en hel weekend og så er det bare med at få den fyldt ud med hyggelige mennesker. Vi skal selvfølgelig lave en hel masse ting lige fra at spille rollespil, brætspil, gå ture ved stranden og ikke mindst holde en kæmpe julefrokost om lørdagen.

Glæd dig i denne søde juletid og skynd dig straks at tilmelde dig.

Hygge, rollespil, juleøl, risk

www.jul.eidolon.dk

Glædeligt besøg i ungdommens land

Benjamin Jørgensen er begejstret for LVE Sektors malmroske live-scenarie *Ungdommens Glæde - Ungdommens Smerte*.



Anmeldelse

Af Benjamin Jørgensen

- Lise...? Lise, jeg vil godt have at du læser dette her...

Christoffer rækker hende et sammentrykt stykke papir. Hun kigger skeptisk på ham.

- Christoffer, jeg forstår ikke hvorfor du bliver ved med at prøve...

- Jeg forstår ikke hvorfor du bliver ved med at benægte dig selv.

Christoffer vender sig og går bort, ligeså fortvivlet som da han gik hen til hende.

7.C skulle holde klassefest. Christoffer havde planlagt det hele skridt for skridt. Nøje havde han planlagt hvert eneste lille træk, som gjaldt det en flykapping. Men erobringen var

af en helt anden karakter end det.

På tykkelse med en telefonbog

Da jeg modtog min karakter en halv time inden spilstart havde jeg kun et ord i tankerne: D'OH!

Karakteren var på tykkelse med en telefonbog, i øvrigt meget velskrevet og en af de største udfordringer mit rollespil har mødt i lang tid. For det første lå denne her fred- og kærlighedsfikserede og snæversynede person tilpas langt fra min egen, og for det andet ar han smaskforelsket. En farlig, men yderst interessant cocktail!

Jeg endte da også med at få en masse spil ud af det op ad scenariet, selvom jeg havde lidt problemer med at komme i gang. Det var dog snarere min egen skyld end arrangørernes.

Han stod der. Kiggede over på hende. Lise. Den dejlige pige, han elskede højere end noget andet på denne jord. Skæbnen ville, at hun også elskede ham, men utopien endte brat da hendes følelseskulde og nærhedsparanoia kom ind i billedet. Han vidste, at hun elskede ham, men at hun var for bange for sig selv og for at der ville gå skår



De famøse 7C - her samlet efter scenariet til det traditionelle klassebillede.

af hende, hvis hun viste det.

Rigtige mennesker

Ingen af karaktererne var klichéer, så derfor følte jeg at jeg snakkede med rigtige mennesker, og ikke bare skuespillere fra en amerikansk B-serie, hvilket kun kan gå til GM'ernes kredit, og kombineret med det faktum, at alle deltagerne var dygtige rollespillere (i hvert fald dem jeg snakkede med) havde jeg en meget positiv oplevelse ud af UGUS.

Scenariet er meget spillerstyret, hvilket har den effekt, at man selv må sætte nogen ting i gang før det bliver sjovt (ganske som til enhver anden fest) – der er altså ingen flink mand, der kommer og søger deltagere til at udforske en dungeon, og derfor retter scenariet sig i højere grad til mere erfarne rollespillere.

Kirsebærvin

- Kom nu, mand! Her er pissekoldt!

- Luk, Kristian. Vil du gerne opdages? Jeg er næsten færdig.

Johnmys smøger og den lille, brunlige klump havde næsten forvandelt sig til en aflang, hvid genstand. Phillip var allerede omtåget af den kirsebærvin ham og drengene havde delt. Nu stod han og betragtede Christoffer mens han ventede på at han blev færdig. Endnu et nyt stof. Endnu en flugt fra virkeligheden. Endnu en undertrykkelse af ham selv. Nu skulle der fandme festes!

Rygeforbuddet på Vejlbj Skole gjorde det hele meget syvende-klassesagtigt, når man så alle de hårde drenge gå udenfor for at smøge den,

blande kirsebærvin i deres colaer og fortælle hvor meget de sked på deres forældre (Go Phillip, Johnny og Kristian!).

Det hele blev endnu værre da to piger fra 9. kom til festen med sprut i sjove farver. Pludselig var de hårde drenge meget mindre, og Arne (lillebror til en af 9.klasserne) blev meget større. Så meget for folkeskolementalitet.

Dokumentarfilm

Endelig dukkede en Nils (Malmros?) op til festen, hvor han ville filme lidt til sin dokumentarfilm om en classes udvikling fra 6. til 8. klasse. Dette påvirkede kun klassen ved at folk gemte deres sprut og andre gode sager når manden med den snurrende linse nærmede sig.

Lise kiggede på ham, denne gang med andre øjne.

- Jeg håber du ved hvor meget du egentlig betyder for mig...?

Christoffer svarede ikke. Smilede bare. Han lagde sin arm om hende og trak hende tættere på. Nu vidste han hvad de kloge mente med "Ungdommens glæde".

Titlen kom til sin ret

Til festen blev underholdning som Ballondans, "Den Som Flaskehalsen Peger På" og andet godt vi alle mindes med glæde (smerte?) præsenteret, og scenariets titel kom virkelig til sin ret, da folkeskolelæreren hev klassens taber, Mona, med ud på dansegulvet. Han prøvede at slukke flammerne med benzin, men jeg er sikker på at hun også husker scenariet som sjovt hele vejen igennem. Ligesom alle os andre. □

Anmeldelser og priser

Ungdommens Glæde - Ungdommens Smerte blev første gang spillet på Fastaval 2001, hvor Tine Nyeng dengang i Hareposten ligeledes anmeldte scenariet til fem Eddier ud seks mulige.

På Hyggecon i år modtog scenariet Hyggeonkler for *bedste redigering* og *bedste spillermateriale*.

Scenariet er skrevet af LVE Sektor med Mikkel Bækgaard, Ryan Rohde Hansen og Ulrik Kold som hovedforfattere.



Onkler af gips og ære

På årets Hyggecon blev en ny livepris præsenteret for det danske rollespilmiljø: En Onkel. I modsætning til de måske lidt for mange andre priser uddeles Onklen på baggrund af scenariernes skriftlige materiale.

Ny livepris

Af Jannick Raunow

Ved at belønne det skriftlige materiale, vil vi fremme tendensen til at nedskrive og udvikle sine live-scenarier, sådan at de kan blive tilgængelige udover de kongresser, som de skrives til og spilles på. Målet er at fremme produktionen af små, let tilgængelige livescenarier, som andre arrangører nemt kan vælge mellem og lære fra. Vi vil gerne medvirke til, at scenarieforfatterne skaber varige produkter, som kan køres igen flere gange eller på forskellige conner.

Onklen uddeles, af praktiske årsager, til con-scenarier og i første omgang til de scenarier som afholdtes på Hyggecon. Selvstændige live-scenarier er ofte store projekter, som nemt bliver uoverskuelige at nedskrive og afholde igen under andre rammebetingelser. Onklen appellerer således ikke umiddelbart til denne slags arrangementer. At Onklen på lidt længere sigt vil inddrage andre og flere scenarier end dem som afholdes på Hyggecon kan ikke udelukkes, men her er det igen prakti-



ske omstændigheder, samt hvor godt prisen modtages af miljøet, der spiller ind.

Bedste Idé

Prisen for bedste idé belønner forfatteren bag scenariet med den bedste nyskabelse indenfor con-live. Vi husker alle den nyskabelse scenariemappen bragte til miljøet, eller hvordan idéen om at lukke deltagerne inde i et rum siden har givet inspiration til utallige efterfølgere og hybrider. Uddelingen bygger bl.a. på vurdering af følgende:

- *Opfindelser* - Herunder nye tiltag, som kan hjælpe arrangøren i afviklingen af scenariet, eller som gør

det nemmere at deltage i spillet.

- *Temaer* - Herunder nye idéer til temaer i rollespillet, eller nyskabende anvendelse af gamle ideer og koncepter.

- *Andre innovative tiltag* - Herunder de ideer, som er så fantastiske, at de ligger udenfor Onkelkomitéens fantasi.

Bedste Redigering

Onklen for bedste redigering gives til scenariet med den bedste skriftlige formidling, layout og udformning. Der ses på om teksten er skrevet godt og forståeligt, om struktur og opsætning bidrager til at skabe overskuelighed og overblik og om materialets visuelle præsentation er pænt og appellerende.

Bedste Spilleroplæg

Onklen for bedste spilleroplæg gives til det scenarie der har det bedste spillerhenvendte materiale og som på den bedste vis præsenterer scenariet overfor deltagerne og efterfølgende opfylder de forventninger som præsentationen skaber. Spillerens rolleoplæg vurderes med henblik på at evaluere deres værdi for den enkelte spillers rollespil - herunder deres sammenhæng og involvering i scenariet og forbindelse med de øvrige spillere. For eventuelle handouts og andet spilmateriale vurderes værdien heraf for de implicerede spillere med fokus på materia-

lets aktuelle formål. Scenariebeskrivelse, briefing-instruktion og lignende vurderes med henblik på at evaluere hvor godt scenariets koncept og indhold formidles for spillerne samt hvor godt det bidrager til at spillernes forventninger til scenariet stemmer overens med virkeligheden.

Bedste Arrangørmateriale

Prisen for bedste arrangørmateriale er den mest omfattende Onkel. Den uddeles til forfatteren af det materiale, som giver arrangøren det bedste grundlag for at afvikle det pågældende scenarie. Uddelingen bygger bl.a. på vurdering af følgende:

- *Bedste manualisering af afviklingen* - Herunder huskesedler, forklaringer til hvorfor der gøres hvad, tidsplaner, instruktion i at anvende de forskellige materialer og redskaber til at påvirke spillets udvikling i en evt. ønsket retning.

- *Bedste struktur i rollespillets fortælling* - Herunder hvorvidt spillets indholdsmæssige elementer er meningsfulde i forhold til spillets overordnede idé/koncept, soliditet i det evt. planlagte forløb (plotstruktur), fleksibilitet i forhold til uventede ændringer / afvigelser af spillets omstændigheder og betingelser.

- *Den praktiske håndtering af spillets idé* - Herunder hvordan spillets baggrundsidé gøres spilbar (selve spillermateriale er dækket under Onklen for bedste spilleroplæg).

De nominerede

Af de nominerede til HyggeOnklen 2002 valgte ét scenarie, Tvekæmperen, ikke at deltage og ét scenarie, Rottebørn, blev aflyst. De deltagende scenarier var således følgende:

Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte af Mikkel Bækgaard, Ryan Hansen, Ulrik Kold, Søren Koch-Dalsgaard og Troels Rohde Hansen.

Sankt Peters Disciple af Ulrik Kold, Ryan Rohde Hansen, Mikkel Bækgaard, Troels Rohde Hansen, Jonas Rosenvinge og Søren Koch-Dalsgaard.

Madame Toussaud's III: Voksbold af Anne Lerbors, Ryan Rohde Hansen, Ulrik Kold, Søren Koch-Dalsgaard, Karsten Tonnesen, Mads Marturin og Troels Rohde Hansen.

De Udvalgte af Maria Lind Heel, Dennis Godballe og Mads Maagaard.



Onkelkomiteens formand Jannick Raunow i stilig form ved Onkeluddelingen på Hyggecon.

Et evalueringværktøj

De fire kategorier er fastlagt ud fra en scenarieanalytisk tilgangsvinkel nærmere end en praktisk. Det har været vores ønske at udvikle et evalueringværktøj, som giver den bedst mulige kvalitetsvurdering og på bedst mulig vis underbygger målsætningen om at skabe gode og anvendelige scenarieprodukter. Med dette som hovedmål, har vi fundet det nødvendigt med de fire kategorier, som er blevet slutresultatet, til trods for at der endte med kun at være fire nominerede scenarier. Det er således vores håb, at priserne udover at være en anerkendelse af forfatterens arbejde, også kan benyttes som en konstruktiv vurdering af hvilke elementer af de vindende scenarier, som er særligt prisværdige, og som andre forfattere kan tage ved lære af. Endvidere forventer vi, at den nuværende kategorisammensætning vil kunne bevares i sin nuværende form, selvom mængden af nominerede scenarier måtte stige, eller prisens nomineringsmålgruppe måtte udvides.

Har tjent sit formål

Slutteligt kan vi med glæde oplyse, at prisen i princippet allerede har

tjent sit formål i og med, at Eidolon nu er blevet fire nedskrevne og let tilgængelige livescenarier rigere. Således kan vi snarligt åbne op for Danmarks første online livescenariedatabase, som supplement til bordrollespillenes Projekt R'lyeh og Atlantis. Med et stort tillykke til de vindende scenarieforfattere, og respektfuld anerkendelse af det store arbejde årets nominerede forfattere har lagt i deres scenariemateriale, takker OnkelKomiteén af og siger på gensyn næste år! □

Dommerne

Onkelkomiteen 2002:
Jannick Raunow, Thomas
Duus Henriksen, René Hus-
ted & Hans Christian
Molbech

Fakta

HyggeOnkel = en Onkel
som uddeles på HyggeCon
;-)

Find the winner was...

Onklen for Bedste Idé : Madame Toussaud's III: Voksbold

Onklen blev givet til scenariet for dets nyskabende og sjove grundidé, hvor voksbolddukker spiller et spil i spillet. Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte og De Udvalgte havde begge gode og lettilgængelige idéer, men manglede begge i høj grad opfølgning herpå i materialet. Sankt Peters Disciple var ganske traditionelt opbygget.

Onklen for Bedste Redigering : Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte

Vinderen udmærkede sig ved mange gode layoutmæssige idéer og tiltag samt, at det tydeligt bar præg af, at der var blevet brugt meget tid på scenariets præsentation. Scenariet havde dog mange struktur- og overblikmæssige mangler, som Sankt Peters Disciple til gengæld håndterede glimrende. Sankt Peters Disciple præsenterede sig dog ikke lige så godt, og det kunne ses, at der ikke var brugt nær de samme kræfter på redigeringen. Onkelkomiteén valgte derfor at præmiere Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte for den anerkendelsesværdige arbejdsindsats. Hverken De Udvalgte eller Madame Toussaud's III: Voksbold leverede bemærkelsesværdige redigeringsindsatser.

Onklen for Bedste Spillermateriale : Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte

Prisen for bedste spillermateriale uddeltes til et scenarie med et helt eminent spilleroplæg med et enormt gennearbejdet og omfattende rolleoplæg med stemning, idéer til påklædning, talemåder og meget mere, som vil gøre det nemt for en-

hver spiller at levere en god rollespilspræstation. Rollerne til Sankt Peters Disciple var også helt igennem velproducerede, men kunne dog ikke hamle op med vinderen. Madame Toussaud's III: Voksbold havde nogle særdeles sjove roller med en underholdende vinkel, men manglede lidt dybde og fylde til at kunne udfylde mange timers spil. De Udvalgte leverede meget korte rolleoplæg.

Onklen for Bedste Arrangøremateriale : Sankt Peters Disciple

Sankt Peters Disciple var virkelig godt beskrevet på alle punkter, lige fra hvad man skulle bruge i lokalet (rekvisitliste m.m.) til hvordan scenariet skulle afvikles, næsten helt ned i små detaljer. Man kunne nemt tage mastermanualen, læse den og vide hvordan man skulle afholde scenariet. Voksbold var godt fortalt til en mulig spilleleder, så man nemt vidste hvad man skulle gøre, men dog med plads til forbedringer. Ungdommens Glæde – Ungdommens Smerte var stort og godt på mange punkter, men der var mange steder, hvor man kunne se, at forfatterne havde skrevet materialet til sig selv som arrangører, hvormed det ville være sværere for en udenforstående at sætte sig ind i mange lidt indforståede detaljer. Scenariet manglede på mange områder den nødvendige adskillelse af forfatter og arrangør. De Udvalgte havde en del mangler og mange elementer, som ellers havde været indeholdt i scenariets afvikling, var ikke medtaget i det skriftlige materiale. □

electric city

Hverdage: 10:00 - 19:00
Lørdag: 10:00 - 16:00

Anelystvej 6, Tilst 8381 Mundelstrup.
Telefon: 86 24 82 66

Kvickly

Åbyhøjcentret | 8230 Åbyhøj | Tlf.: 86156733

Man - Fre 09.00 - 20.00
Lørdag 08.30 - 17.00
Søndag lukket

Hareposten 21

Redaktør: Mikkel Bækgaard, 86 15 46 22, mikkel@eidolon.dk
Annoncer: Dennis Godballe, 26 67 11 43, dennis@eidolon.dk
Layout: Mikkel Bækgaard **Tryk:** Husets Trykkeri **Oplag:** 130
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. 22: 15/2, nr. 23: 15/5, nr 24: 15/8

Kalenderen

- 7-9/12 **Kronos (Cyberlive) - www.molf.dk/kronos/**
Ole Olesen, lord_arundorf@ofir.dk
- 13-15/12 **Juleweekend (Århus) - jul.eidolon.dk**
Mikkel Bækgaard, 86154622, mikkel@eidolon.dk
- 20-23/12 **FactoryCon (Kongres, Ballerup)**
factorycon@hotmail.com
- 27-29/12 **En vinternats eventyr (Live, KBH) - www.larn.dk**
- 10-13/2 **A week in Copenhagen (optakt til Knudepunkt)**
www.nordiclarp.org/knudepunkt/
- 13-16/2 **Knudepunkt 2003 (Nordisk livekongres, København)**
www.nordiclarp.org/knudepunkt/
- 21-23/2 **En kold februar (live, Holstebro) - februar.eidolon.dk**
Eidolon ringkøbing, ingkobing@eidolon.dk
- 7-9/3 **ConCarneval 2 (Kongres, Hillerød)**
Rikke Munchkin Sørensen, munchkin@worldonline.dk
- 14-16/3 **Eldoriels Bane (Fantasylive, Dronninglund)**
www.hessenfeldt.webbyen.dk
- 15/3 **Generalforsamling i LF (Århus)**
bestyrelsen@eidolon.dk
- 15/3 **Eidolons 6-års fødselsdag (Århus)**
bestyrelsen@eidolon.dk
- 28-30/3 **Ruscon 2003 (Kongres, Ringkøbing)**
Ulf Porup-Thomassen, ulf@eidolon.dk
- 16-21/4 **Fastaval (kongres, Århus) - www.fastaval.dk**
Peter Bengtsen - peterbengts@yahoo.com
- 17-20/4 **Fyraften på Fastaval (Fusion-live) - fyraften.eidolon.dk**
LVE Sektor, lve@eidolon.dk
- 25-27/4 **Dark Amnesty (fantasylive, Roskilde)**
naqua.dyndns.dk/dark_amnesty, naqua@bloodlust.dk
- 26-27/4 **Mørkeskoven VI (Fantasylive, Ringkøbing)**
morkeskoven.eidolon.dk - morkeskoven@eidolon.dk
- 27-28/9 **Mørkeskoven VII (Fantasylive, Ringkøbing)**
morkeskoven.eidolon.dk - morkeskoven@eidolon.dk
- UDSAT **Bryllupsfesten (Luksuslive, Århus)**
bryllupsfesten.eidolon.dk

Sidste nye arrangementer: Tjek www.eidolon.dk

Tjek www.liveforum.dk for kampagner og flere arrangementer!



Det Spydige Hjørne

Gæstespyd af Troels R. Hansen

Og så skal vi lige ha' en røvfuld fra Troels Rohde Hansen, som syns', at I alle sammen sku' ha' no'en tæsk...

Så nu er det eddermame min tur til at få totalt afløb for alle mine indeklemt, bundrødne holdninger, der vokser som en byld på mit gode humør, og mine pæne manerer. En byld der bare bliver større og større jo mere jeg læser Hareposten.

Derfor erklærer jeg hermed, at jeg vil brokke mig over brok. Når jeg så er færdig, er der sikkert andre, der har tænkt sig brokke sig vidt og bredt over mit brok, hvorefter andre begynder at brokke sig over det (hvilket jeg egentlig også gerne vil brokke mig over).

Da jeg læste sidste Hareposten (eller nøjt), der var tyndere end en møgirriterende og ildelugtende vipstjert med fodsvamp, opdagede jeg: Brok brok brok. Det var alt (men det var egentlig heller ikke særlig meget).

Jeg læste om sure gamle mænd, og folk der ikke ved hvor deres egen gadedør er. Og om folk, der syntes at verdenen bare er nemmere at overskue, hvis den er sort og hvid.

Ud over det, så gider jeg ikke at høre mere om folk, der arrangerer lives, eller var det mangel på samme. Og hvis det ikke er det, så er det mangel på spillere. Det kunne også bare være måden det blev arrangeret på, eller at det ikke var mulig for folk at opgive alt andet for bare at lave live til andre. Det er jo heller ikke fordi, der sidder folk og prøver at lave noget i deres fritid. Noget lignende det andre investerer i, og tjener mange penge på.

Så er det, at man nærmest kan høre en eller anden med Liveforum som startside sige med en stemme, der minder om noget fra en dukkefilm på TV-Danmark: "Må jeg lige knytte en kommentar til d..."

NEEEJ!! Det eneste, du må knytte, er sylten!

Skriv nogle ordentlige indlæg og artikler, man gider at læse. Vi så det selv i sidste Hare; en hvis gammel sur mand, der ville have mere handling og mindre snak.

Så hvis I totalt åndsforstottede analfikserede møgeksistenser, der har alt for meget at misunde en amøbe, gad at tage jer en smule sammen...

"No man is an island", og det er en medlemsforening heller ikke. Det er jo derfor vi er medlemsforeninger af en landsforening.

SIG MIG HVORNÅR FISER DET IIIIIND! Aldrig! Vel? Jeg har simpelthen set våde spånplader, der arbejder bedre sammen. Og de skal i det mindste kun opnå at være helt vildt pladede. Prøv sgu da for helvede og satan at lette arbejdspresset fra et scenarie ved at sende en mail til nogle af de andre medlemsforeninger og hør, om de gider at lave en række subplots, eller den her karakter gruppe, eller...

Men nej! Det er de andre jo ikke fine nok til! Hellere lave det halvgodt selv end at give andre chancen for at lave det godt

Mit næste scenarie bliver færdig til tiden, der er ingen der tilmelder sig for sent, eller glemmer at betale. For mit næste live er for én person. Mig selv! Det er et socialt realistisk scenarie med et twist. Nu pakker jeg en nemlig kufferten med partisanørklæder, og tager til Washington DC, hvor jeg har tænkt mig at rende rundt i gaderne og råbe: "Hvem kan? Taliban!"

Dette konkluderer mit sure opstød (der mest af alt minder om opkast fra større kloddyr) i denne underlødige klumme. Muggen røv med skorper til dit ansigt!

Ja, så ka' vi kraftedeme lære det! Jeg er en kolymagonyl kampspasser, fordi jeg brokker mig! Mit svin! Jeg sku' fandme holde min kæft sku' jeg! Jeg hader sådan nogle brokpader som mig! Jeg smadrer mig fandme! ■