

Nyt Live på vej

Opfølgeren til Society 41 er på vej. Det er Uskyldighedens Melodi. Ulf giver en lille forsmag på, hvad vi kan vente os.

Se side 8



Ny redaktør

Så har hareposten gjort det igen: Skiftet redaktør. Mads har overtaget posten efter Ulf, som fik den af Danni, der tog over efter Mikkel. Mon han holder længere end de to andre? Det kan kun tiden vise.



Se lederen side 2

El Hygge des Connes



Nemlig den 19. til 22. oktober.

Programmet er lige på trapperne, og i år pynter vi connen i de festlige cubanske farver. Alle ansvarsposter har fået tildelt en minister titel. Således hedder det ikke længere kiosken, men Ministry of Domestic trade, som styres af ministrene Sigrid og Adam. Længste titel går dags dato til Ole Sørensen. Han kan pryde sin uniform med "The Chief administrator of the Central Bank of Cuba and minister of Foreign trade, culture and of the Revolutionary Armed Forces".

I forbindelse med kiosken vil vi i år også servere et traditionsrigt alternativ til den ubehagelige toast. Dette viste sig at være en fremragende succes til sidste års

Polkapølser og Lederhosen. Hvad denne lette snack bliver, afslører vi ikke på nuværende tidspunkt. Men en ting er sikkert og vist. Den bliver i den traditionelle Cubanske ånd. Ellers lader vi bare, som om den er det. I baren vil der blive serveret dejlige Coronas og andre langt mere drikkelige produkter. Ellers er connen, som vi kender den. God stemning, kreative indslag og hyggeligt samvær.

Solen over Havana.

En lille mis spankulerer på et faldefærdigt plankeværk i en baggård, tæt omgivet af bare mursten, tilhørende eksotiske faldefærdige bygninger, som kunne skvatte sammen hvert øjeblik. På den fede måde.

Her stifter vi bekendskab med Pedro. En lokal mekaniker i den lille forstad Guira de Melena. Han sidder som sædvanlig her i eftermiddagsolen, godt tilbagelænet i en gammel havestol, med en ramponeret stråhat dækkende for øjnene.

En flue lander mageligt på hans bare højre arm og sætter sig godt til rette for at slubre i sig af en stor svedpøl, der har samlet sig i skyggen af et par hår, lige omkring Pedros albue.

Med et lille irritabelt suk erkender Pedro, at han må mobilisere sine kræfter og for 18. gang baske til insektet, der nu har forstyrret hans søvn hele eftermiddagen. Det er jo ikke, fordi Pedro er doven, at han bare sidder der og hænger. Næh nej. Han kunne såmænd godt arbejde flittigt. Hvis der da bare var noget arbejde at give sig i kast med. Hans værksted er fyldt med biler, som skal have skiftet det ene og det andet. Men der er ikke kommet reservedele endnu, så hvad kan man stille op andet end at nyde friheden for en stund.

Pedros tanker bliver imidlertid afbrudt, da den før omtalte mis vælter ned fra plankeværket af bar mage-

Forsættes på side 2

En ny type Hyggecon har set dagens lys i form af nationale temaer. Den første af disse, "Vive la Résistance" i 2004, banede vejen og blev efterfulgt af "Polkapølser og lederhosen". Publikums jubel vil ingen ende tage, og derfor slår vi dørene op i år til endnu en tema con. "Revolution".

Hyggecon af Danni Rune

Galskaben i sin enkelthed.

Dette bliver den 9. Hygge i rækken af conner. Arrangørstaben er på plads, Hyggemesteren er lokket i fælden, og datoen bliver endnu engang fastsat til den sidste halvdel af efterårsferien.

Fakta

Hyggecon finder sted d. 19 til d. 22 oktober.

www.hyggecon.eidolon.dk



Forsat fra forsiden.

lighed. Med et halvkvalt "Los miav" lander dyret oven i Pedros hat, og giver ham sådan et chok, at han vælter af stolen.

"El diablos los missos", udbryder han og vifter sin næve af den lille mis, som forskræmt drøner ned af en sidegade for aldrig at blive set igen.

"Ah el Pedro les forulemplos los missos", lyder en velkendt stemme bag Pedro. Pedro drejer sig og finder til sin store fornøjelse sin gode ven Sanches, der smilende nærmer sig med en flaske rom under armen. Vanen tro hygger de to venner sig hver eftermiddag med et underholdende spil og en god snak. Langt væk fra deres bistre korer, som ustandseligt råber og skriger, så ingen kan samle tankerne.

Men denne dag er anderledes. I Havana er der nemlig karneval, og de to venner har planlagt at dele aftenen i hinandens, og en flok halvnøgne og storbarmede kvinders, selskab. Sanches hjælper Pedro på benene, og sammen slentrer de ud mod hovedgaden, hvor man allerede nu kan høre festlige trompeter og glade mennesker. Rygtet vil også, at selveste El Presidente vil møde op lidt senere på aftenen og konstruere en hjelm af ost til en af landets afgående ministre.

Vidste du?

At Hyggecon også i år er verdens bedste con.

Og at der igen i år kommer røvmange mennesker, som igen er til at holde ud at høre på.

Eftermiddagssolen bager dejligt, og inden de forsvinder omkring hjørnet, ser Pedro sit snit til at fyre en vittighed af, som han har brygget på længe.

"Es don dandos el de Polakkos une de boritos des Panama", siger Pedro, hvortil Sanches svarer "Dos", på en måde, der angiver, at han tydeligvis har hørt den før. Bortset fra det griner de begge højlydt og forsvinder i myldret af hyggelige mennesker.

informationer op på hyggesiden, så man kan følge med i, hvad der sker.

Snart kommer tilmeldingen online på vores hjemmeside; www.hyggecon.eidolon.dk/. Her skal du give dig i kast med at vælge dine aktiviteter og andre relevante ting. Og så skal du ellers bare gå og glæde dig til, at Danmarks hyggeligste live kongres løber af stablen.

Viva el Republica.

/El Presidente.

Og hvad så nu.

Nu sker der mange ting. Først og fremmest skal du nyde denne sommer. For det er den første i resten af dit liv.

Dernæst skal arrangørerne konkle videre og løbende smide relevante og brugbare

Ny Mand igen

Så er der ny mand på redaktørposten på hareposten, Take 3.

Leder

(af Mads Havshøj)

Det kan vel næppe komme bag på dig, men bare for at være sikker på, at vi ikke har tabt nogle, så er der igen kommet en ny redaktør på Eidolons medlemsblad.

Mange brave mennesker har siddet på denne post før mig, og nu er det så min tur til at sidde i den varme stol. Jeg håber, at jeg holder til lidt mere end bare en udgivelse. Nu må tiden vise, om jeg kan gøre det lige så godt som de folk, der har siddet her før mig. Men før jeg kommer for langt ud af

den tangent skal der lyde en stor tak til Theo Christensen, som har været redaktør vikar, mens jeg har skrevet afgangsupgave. For som en hver anden mand, kan jeg kun gøre to ting af gangen. Den ene har i lang tid været at koncentrere mig om min opgave, og den anden skal vi ikke komme ind på her, men vi kan bare sige, at det ikke kan bruges til at lave hareposten med.

En leder skal jo bruges til et eller andet, Ulf og HC (i de sidste nummre) brugte den til at brokke sig, Bækgaard prøvede at komme ud med noget klogt i hans leder og nogle gange lykkedes det, mens at Danni ikke sagde meget andet end hej. Og et hej er også det du får fra mig, hvad der sker herefter i lederen ved ikke engang jeg.

Hareposten har det sidste år tid været lidt i krise, men på trods af det er lysten til at skrive artikler fra medlemmerne ikke dalet, og det er sku godt. Der er ikke, hvad jeg ved af, andre i miljøet, der kan prale af at have et medlemsblad med ti år på bagen. Og da der ikke ser ud til at mangle stof, lives der skal anmeldes, ting der skal brokkes over, lokalforeninger der lukkes og åbnes, spyd der skal kastes og en masse andet pjat og pjank, så snupper vi da bare ti år mere.

Hvad vil hareposten byde på fremover, med mig som redaktør? Det kan du læse om lige her:

Hareposten vil frem over have et gennemgående tema som er:

"Man skal ikke gå over åen efter brændte bagerbørn, når brønden er kastet til med en bjørn, der er skudt i et glas-hus". Og hvad betyder det så?

Det kan betyde, at hareposten fremover kommer til at bestå af en masse forskellige ting, som ingen relevans har til hinanden eller det kan betyde, at man tager det bedste af det bedste og smider det sammen eller også betyder det, at jeg overhovedet ikke har tænkt på det og bare skriver denne linie for i det mindste at give et bud på, hvad i kan vente fra min hånd.

God læselyst.

Sommerweekend

Eidolon Præsenterer årets Sommerweekend- en Eidolon Århus Produktion

Så skal vi til gåsefarmen igen. En ordentlig sommer kan ikke finde sted uden vi har holdt sommerweekend i Eidolon.

Er du ikke medlem? Ikke noget problem! Alle er velkomne (mod en mindre betaling).

Planen er som den plejer: Sol, rollespil, øl, god mad, dumme indfald, søvand og meget mere.



Kommer du?

Sommerweekend på Gåsefarmen 3:

**Return of the revisiting
"Det sker den 21-23 juli..."**

Læs mere på www.eidolon.dk/sommer06

Pressen skrev:

"Lystig som ind i..."
(Hareposten)

"...nok til at kvæle en +10 drage"
(Hareposten)

"Sjovere end smæk med en kastagnet!"
(Admiral P. Peter)

"Der er ikke fejlet noget ind under gulvtæppet"
(P. Schlüter)

Kender du det?

Verden vil fremover ikke være det samme. Noget er sket, og vi ER nogle, der sørger.

Det ER Derude
(af Mads Havshøj)

Kender du det der med, at du står på bussen og rækker ned i lommen efter den tyver, du ved ligger der, men det gør den ikke?

Eller at du står i kø for at se den nye Star Wars film i biografen og så går strømmen i hele byen?

Kender du så det, at du sidder på kummen og lige har dumpet den bedste karamelstang i DK, selv Bonbon kun-

ne ikke have lavet den bedre og du rækker ud efter papiret, men der er ikke mere?

Eller at du står ude i hundeskoven i dit bedste fantasy grej, klar til at give Maltholmen i røven, men der er ingen mørke?

Det ER ikke mere. Det ER slut. Nu ER vi nogle der håber på en ny omgang med nogle andre, nogle yngERE, en gang i fremtiden.





Kamp og...vin?



Søren var med til TRoff's krigslive, kæmpede som bonde på bretonias side og her er, hvad han fik ud af den oplevelse.

Anmeldelse

af Søren Sommer Hansen

Og så skete det. Den begivenhed hundredvis af kamp-liderlige teenagere (og gamle sure mænd) havde ventet på, siden det blev annonceret engang i efteråret 2005. Ja, jeg snakker om det famøse Krigslive.

Krigslive var et vovestykke af den berømte Thomas Ågård. En ide om at producere et scenarium baseret på minimal opsætning, ingen rolleskrivning (tvungen i hvert fald) og masser af kamp. Det underlige ved det hele er, at konceptet faktisk holdt. Jeg må indrømme, at jeg havde mine tvivl om at scenariet ville glide, da jeg satte mig op i Einherjenes turbus om formiddagen fredag den 14. maj, men da vi ca. 3 timer senere ankom til området i Ålborg, undrede det mig, hvor meget det kørte. Folk var forholdsvis tilfredse og gode til at give en hånd med opsætningen.

Spillerne fik mulighed for at sy kostume, træne og købe

rustning/våben siden annonceringen, og for undertegnede, der arrangerede scenariets eneste bondegruppe, startede koordinationsarbejdet allerede på samme tidspunkt. De næste mange måneder gik med at oprette gruppeprofil, koordinere medlemmer og fortælle den samme information sådan cirkus tusind gange i træk. Men arbejdet bar frugt, og jeg endte med en god sammensat gruppe til scenariet, jeg kun kunne være tilfreds med. Jeg ville bare ønske, jeg havde vidst hvor lidt tid koordinationsarbejdet tog, så havde jeg ikke rørt en finger før to måneder før scenariet.

Da vi ankom til området (som i øvrigt var et militær-område), skulle vi først samle omkring en million patronhylstre op, før vi kunne sætte teltene op – til gengæld gik det som smurt derefter. Jeg mødte medlemmerne af min gruppe forholdsvis hurtigt, og de var

hurtige til at gribe til arbejdet, hvilket glædede mig. På forholdsvis kort tid fik vi sat vores telt op, og da halvdelen alligevel var omklædt, besluttede vi os hurtigt for at tage en lille gang folkedans. Et glimrende startskud på en generel god weekend.

Efter dansen var der ikke særlig meget mere at lave, så vi begyndte at indrette vores telt så alt offgamegrej blev ryddet af vejen. Herefter fik vi tjekket våben og rustning. Til min store glæde havde folk primært medbragt våben af latex-kvalitet. Hvad der ikke blev kasseret af kontrollørerne, kasserede jeg selv af scenografiske grunde, med andre ord alt med gaffatape på, hvilket også var de grimme våben. Alt i alt endte vi med en blandet landhandel af økser, plejle, knive og en enkelt le, senere lånte vi gavmildt 6 af Einherjernes spyd, da de "alligevel var bondevåben".

Da alle havde sat lejrer op, arrangerede vores herre (Mathieu d'bray og hans lanse aka

Allan Davidsen og co.) en voldbold-turnering. Det var en underholdende begivenhed for alle deltagende, og vi fik endelig lejlighed til at vise noget af det planlagte status spil fra vores side, hvilket bestod af en del bukken, skrabben og heppen på vores herre. Vi kom selv op mod lansens og fik prygl, til gengæld fik vi lov at prøve en revanche i en senere kamp, at vi ikke var inviteret er en anden sag. Efter en god gang vold og aftensmad stod den på lejrball og hyggede resten af aftenen.

Lørdag startede roligt med diverse gøremål. Som forsyningsansvarlig for maden til Bretonia var det mit ansvar at uddele maden til de forskellige grupper på vores side, og folk kom efter råvarerne til deres morgenmad rimelig tidligt den morgen. Efter morgenmad gik nogle af drenge på tur og, skønt vi havde rigeligt med brænde, kom hjem med et par mindre træer, de havde fundet i skoven. Disse blev bearbejdet resten af formiddagen til enten



Foto: Tomas Raggard



brænde eller våbenstativer til ridderne.

Efter middagsmad og en god lur tilsat guitartoner fandt vi til vores store overraskelse ud af, at et mindre slag var i gang i bakkerne. Egentlig var det ganske hyggeligt at sole sig i formiddagssolen, men når herren kaldte, kom man, så vi løb op i bakkerne. I de næste par timer var der skiftevis kamp og pauser, før vi endelig drog tilbage til vores lejrer. Efter at have drukket lidt vand og gjort tropperne klar igen drog vi (bretonnerne) atter til fjendens lejr. Da vi ankom til slagmarken, blev vi bønder flyttet rundt et par gange, men efter masser af brandtaler og råb kom fjenden åbenbart ikke ud, så tre af vi bønder blev sendt af sted for at håne dem og endelig, efter sortklædte gummi-kyllinger, en stor bunke bandeord og hele den bretonske hærs hånlige latter, blev vi jaget væk med pile, og imperialisterne kom ud af deres hule.

Herefter fulgte en masse råben, diverse taktiske omrokeringer og sidste taler før parterne endelig var klar til kamp. Undertegnede bidragede selv til stemningen ved at spæne ned til midten af de to sider og vise sin mening (og bagparti) til modstanderne. Dette hændte faktisk hele to gange, da den forstyrrede person fik tilbudt betaling for at gentage dåden. Efter at være vendt tilbage til mit regiment startede slaget, og vi bønder havde fået til opgave at flankere de kejserlige bueskytter. Dette gjorde vi ved at lade, som om vi lod herre og ære i stikken og flygtede fra slaget bag om fjendens linje, hvorefter vi angreb. Jeg husker at falde som den første, ligesom jeg jog min økse i en af bueskytterne. Herefter lå



Foto: Tomas Røggård

jeg og konverserede muntert med selv samme i et stykke tid, før vi på ny angav at være besvimelede.

Efter slaget samlede alle evt. tabte ting på slagmarken sammen, og da fjenden var færdige med at plyndre os, drog vi i stille ro og mag tilbage til vores lejr, hvor vi holdt den fedeste efterfest. De sidste rationer aftensmad blev fordelt, og øl og gode historier blev delt mellem folk ved lejrålene over et par shubiduasange. Der gik endda rygter om, at vores efterfest var bedre end modstandernes, da de (desværre) måtte forholde sig ingame og havde streng disciplin. Et faktum, der ikke bedrøvede vores egen feststemning sønderligt. Om søndagen havde vi morgenmad og ekstra øvelser, før vi ryddede op. Jeg fik selv oplevet glæden ved at bruge et spyd, hvis der kommer et KLII kan de regne mig med.



Ålborgs Kavaleri er klar til kæmpe for Imperiet ved næste krigslive. Så Bretonnia kan bare komme an.



Foto: Tomas Røggård



Uskyldighedens Melodi

Til februar 2007 inviterer B&U-afdelingen til det næste store og ambitiøse projekt efter Society41.

Kommende Scenarie

af Ulf B. Thomsen

Uskyldighedens Melodi er et socialrealistisk projekt, afholdt i fornemme rammer og byder samtlige deltagere på en atmosfærisk og realistisk oplevelse, da rammerne for projektet bliver Dronning-

lund Slot med beliggenhed nær Aalborg.

Arrangementet byder på et tre dages ophold, hvor hver deltager vil blive indlogeret på et af de 40 suiter indrettet, så de passer ind i den renæs-

Fakta
B&U-Afdelingen har fået støtte fra DUF til dette scenarie.

sancestil, som Dronninglund Slot i sig selv præsenterer.

Deltagerne kan frit benytte de smukke sale, tårnværelserne samt slotsparken. Desuden vil de blive vartet op af tjenerstaben og bospist af slottets egne gourmet-kokke.

Ambitionerne fra arrangørernes side stiler endnu engang imod totalt indlevelsesspil, hvor fokus ligger på forberedelse, og hvor vi holder indlevelse og minimalistisk

spil for øje. For at læse mere om spillestilen, kan du se, hvad Ulf skriver om totalteater i sin artikel.

Projektet går 'live' d. 1. august med hjemmeside, trailer, plakater og hvad der ellers hører til. For at læse mere om selve projektet, kan du klikke ind på afdelingen.net/melodi, hvor den midlertidige hjemmeside ligger placeret. Yderligere information vil ligeledes blive præsenteret på Eidolons hjemmeside.

Du er, hvad du laver

Klara har gjort sig nogle tanker om rollespilmiljøet og dens heraki. Dem har hun valgt at dele med os andre.



Synspunkt

af Klara Christensen

Rollespil er et forunderligt miljø. Det er det eneste sted, mig bekendt, hvor mennesker er villige til at presse sig selv ud på sammenbruddets rand og videre endnu, for folk de slet ikke kender. Folk de ikke skylder noget som helst.

I andre miljøer ville man måbe, hvis man så hvilket arbejdsindsats der bliver lagt for dagen. Nogle ville nok grine af de åndssvage mennesker, der knokler uden at få så meget som en krone for

det. De fleste ville tage hatten af, og ønske at det var normen overalt i Danmark, og alle er enige om, at disse mennesker virkelig må brænde for det de laver.

Jeg står tilbage med det samme spørgsmål, som alle de udenforstående:

Hvorfor? Får arrangører virkelig intet som helst ud af det? Og de fleste ved, at selvfølgelig gør de det. Efter et veloverstået scenarie kan de hårdtarbejdende mastere sole sig i smiger og respekt fra deltagere og venner. Hvis de er heldige, vinder de en pris til en kongres eller får gode anmeldelser i Haren, og bliver kendte. Lige pludselig er de noget, sådan nogen som folk gerne vil have med til deres eget scenarie og den private efterfest hjemme i lejligheden bagefter. Man bliver sådan en, hvis navn alle kender. Og har de da ikke fortjent det? Jeg kan huske, at en af mine venner indenfor rollespilmiljøet engang sagde, at noget af det han holdt allermest af ved denne hobby er, at man er det, man gør sig fortjent til. Hvis du slider i det, får du kredit derefter. Og det

er faktisk rigtigt.

Jeg synes, det er prisværdigt, at der findes så seje folk, der knokler for at lave scenarier til mig, og jeg har heller ikke ondt i røven over, at de får positiv omtale for det. Men jeg synes, at vores miljø har et problem med prestige. Jo længere jeg har været her, jo mere går det op for mig, hvor intrigant og udspekuleret, det hele er, og hvor vigtigt det er at være sej, sejere, sejest. Eller måske har det bare forandret sig, siden jeg kom? For jeg synes, jeg kan huske, at jeg bed mærke i, hvor åbne og søde alle var mod alle. Chancerne for, at jeg bare er blevet lidt mindre naiv og blåøjet med tiden er også ret stor.

Jeg frygter, at mange laver et scenarie for at få kredit, for at vise, at de kan, ikke så meget fordi de virkelig brænder for det, de laver. De kommer op i hierarkiet og bliver en af de "gamle". Det virker som en slags lokkemad for de yngre spillere, så de har (endnu) en grund til at overtage de gamle GM'eres rolle, da de naturligt nok falder i takt med, at de bliver ældre.

Det er superlækkert at være mig og sidde her og spille hel-

lig. For jeg har nemlig ikke lavet dagens gode gerning, og kan derfor ikke beskyldes for at gøre noget for at blive sejere. Eller hvad? For jeg tænker sgu da også over, hvem jeg snakker med, og gerne vil snakke med og hvem jeg absolut ikke gider snakke med. Jeg er da selektiv, og måske er det bare min egen dårlige samvittighed jeg sidder og pirker i, når jeg skriver dette indlæg. Men jeg har altså stadig mine hippieholdninger, jeg synes, at der noget forkert i, at alle ikke bare kan snakke med alle og holde hinanden i hænderne og alt sådan noget hø. Det er da fedt, at man ikke behøver betale arrangørerne for at lave de her vildt fede events, men er det nødvendigt med vores snobbede, bedømmende attitude overfor alt? Kan man ikke bare være rollespiller uden at skulle leve op til et krav?

Måske er det bare mig, der kan føle et ikke-eksisterende pres hvile tungt på mine små skuldre, måske er jeg paranoid og ser klikedannelser og konspirationer overalt på min vej. Men tænk over det. For hvis det ikke bare er mig, er det så virkelig sådan vi ønsker vores sociale miljø omkring rollespil skal være?

Total Immersion Theatre eller Totalteater?

Et af de helt store spørgsmål i liverollespilsmiljøet har altid været, hvad der helt præcist kan defineres som liverollespil. Det har Ulf kigget lidt nærmere på.



Debat
af Ulf R. Thomasen

Fokus har været på, hvordan man kan forklare det til personer, der befinder sig uden for miljøet, så de kan forstå, hvad det er, vi laver. Men vi har ikke defineret det for os selv. Vi har efterhånden skabt en lang række traditioner for, hvad man gør, og hvordan man gør for at skabe et liverollespil, men vi har sjældent stillet spørgsmålstejn til, hvorfor vi gør, som vi gør. Arrangører prøver at efterligne tidligere succeser på forskellige måder, fordi det er sikrere, og fordi man jo sjældent går galt i byen, når man vælger at lave det, der tidligere har vist sig at fungere. Det har resulteret i, at vi har fået nogle meget fastlagte genrer af liverollespil i vores miljø, der adskiller sig markant fra hinanden – alt fra juniorkampagner over de store sommerscenerier til de mere sjældne horror-scenerier og alt imellem. Men kan man virkelig kalde det hele for liverollespil?

Bjørn Thomasen har i tidligere artikler forsøgt at definere, hvad man egentlig kan kalde for liverollespil, så det vil jeg ikke bevæge mig ind på. Jeg vil heller ikke nedgøre juniorkampagnerne eller kalde sommersceneriernes rollespil for hyggespil. Det er alt sammen blevet gjort før, og det er du, kære læser, nok efterhånden blevet træt af. Og det kan jeg godt forstå. Så i stedet for at brokke mig, som det ellers er blevet tradition for de fleste, vil jeg i stedet skrive om totalteater – genren jeg efterhånden sværger til. Jeg vil definere, hvad totalteater er, og hvorfor det er sådan en fantastisk form for liverollespil.

Først en smule tørre fakta. Politikens Retskrivnings- og Betydningsordbog definerer "teater", som en "opførsel der ikke er ægte" og ordet "total" som "hel, fuldstændig". Det engelske begreb immersion theatre så jeg første gang i Knudepunktbogen fra '03, *As Larp Grows Up*, hvor det især blev forbundet med den efterhånden omtalte tredelte inddeling af liverollespillere. Inddelingen gik kort fortalt ud på, at man kunne kategorisere rollespillere i tre noget grove kategorier afhængig af deres spil – gamist (den handlingsdrevne), dramatist (den udadvendt teatraliske) og immersionist (den indlevende). Selvom jeg mener kategoriseringen er alt for grov, var det første gang jeg så begrebet immersion theatre – totalteater på dansk. Hvorvidt definitionen i bogen er den samme, som jeg kommer med her, skal jeg ikke kunne sige. Sandsynligvis ikke. Artiklen her er dog ikke et decideret manifest, men mere en holdningstilkende-

givelse. De smarte og intellektuelle ting må komme senere. En ting er jeg dog helt sikker på – der er mange, der vil være ualmindeligt uenige med mig, og det er også i orden. Det ville faktisk være enormt spændende, hvis de der netop er det ville modargumentere lidt, så vi kunne få en konstruktiv dialog i gang! But now for something completely different.

Liverollespil er efterhånden blevet knyttet til alt, hvad der kan gå og stå. Især når de store scenarier bliver arrangeret, kan man ikke høre andet end arrangører, der taler om, hvor fed scenografi de har fået, hvor lækker en lokation scenariet har, eller hvor in-

tensiv deres PR-kampagne er. Det ville ikke engang være en tilsnigelse at påstå, at fokus ikke længere er på spillet, men bare på de praktiske omstændigheder. Scenografi og PR betyder noget, men det betyder ikke alt, og det må ikke være det, som scenariet fokuserer på! Igen og igen har jeg hørt arrangører sige, at deres eneste opgave er at forberede de praktiske omstændigheder ved et scenarie, og at de så egentlig bare kan lade spillet passe sig selv. Nu er jeg jo en høflig herre og vil derfor ikke sige, at det er direkte skørt eller uden nogen form for fornuft, men i stedet beskrive, hvor jeg mener, at arrangørernes fokus bør være.

Nina er bare Total theater!!



Foto: Mikkel Bækgaard



Når man koger liverolle-spil ned til, hvad det egentlig handler om, ender man med karakterspil. Det handler om at spille sin rolle. For at kunne gøre det skal man bruge, udover selve rollen, de nødvendige redskaber for at holde sit spil i gang; altså den rigtige mængde input. Udover dette skal man holdes fra de såkaldte illusionsbrydende elementer, der hiver en tilbage til virkeligheden og væk fra den rolle, man spiller. Den genre af liverollespil, der defineres som totalteater, fokuserer netop på dette. På at spille sin rolle og absolut intet andet. Det er så arrangørernes opgave at begrænse antallet af illusionsbrydende elementer ned til et minimum, der ikke generer spillerne. Eksempler på disse elementer kunne være plastik i et middelalderscenarie eller brug af nutidig teknologi i et renæssancescenarie – alt der vil fremstå som paradoksalt for spillerens illusion. Dette stiller store krav til arrangørerne og sørger for, at aspekter som netop scenografi, setting og lokation er forudsæt-

ninger for det gode og vellykkede karakterspil. Forskellen er fokus. Ved totalteater virker alle praktiske aspekter som forudsætning for karakterspillet – ved liverollespil er det efterhånden de praktiske aspekter i sig selv, der fungerer som omdrejningspunkt. Det er en skam. Hvis arrangørerne udelukkende beskæftiger sig med de praktiske forberedelser ved et projekt, rammer de ved siden af. Jeg ved efterhånden, at det er en åbenlys fælde at falde i, som jeg selv har måttet gøre tidligere. Det lærer man af. Scenografi gør en forskel – det kan der ikke være spørgsmål om. Men det kan ikke holde spillet i gang på nogen måde. Der skal rollespil til.

Totalteater præsenterer da også en række paradokser, som man ikke må ignorere. Som tidligere nævnt handler det om total indlevelse, og det kan være forbundet med forskellige risici. Det mest åbenlyse er manglen på kontrol. Danni Rune sagde på et tidspunkt til mig, at rollespil handler om kontrol og ba-

lance – altså balancen mellem dig selv som person i virkeligheden og dig selv som person i rollespillet. Rollespil handler om at kontrollere processen, hvor man sætter sin personlighed til side og fører rollens personlighed ind i stedet for. Totalteater slækker på den kontrol. Det måske mest karakteristiske aspekt ved genren er, sagt med et engelsk begreb, immersion – altså den totale indlevelse. Det er målet at skyde sin egen personlighed så langt tilbage i bevidstheden, så den på ingen måde forstyrrer karakterspillet. For at dette skal kunne lykkes, er det strengt nødvendigt, at man slækker på kontrollen og lader sig selv glide over i rollen. Arrangørerne derimod skal have den totale kontrol med sikkerheden omkring rollespillet, så spillerne kan tillade sig at slække på denne – det er næsten paradoksalt, men resultatet er en fantastisk dynamisk symbiose, hvor spillere og arrangører sammen løfter spillet!

Det mest åbenlyse problem på nuværende tidspunkt er manglen på respekt over for selve begrebet totalteater. Overalt ser jeg, det bliver brugt som et smart ord for ganske almindeligt og ofte ret kedeligt liverollespil. Dette sker oftest, fordi arrangørerne enten ikke vil erkende, at de laver liverollespil, eller hvis de skal føre sig frem over for autoriteter med højere prestige. Hold op med det! Totalteater fortjener bedre – det skal anerkendes som en genre i sin egen ret og ikke som et popsmart synonym.

Om totalteater er kommet for at blive, om det er en døgnflue, eller om det er en genre inden for liverollespil, der vinder flere og flere arrangører, er svært at sige. Undertegnede er i hvert fald uden tvivl en arrangør, der sværger til manglen på kontrol, den totale indlevelse og den høje kreative kvalitet.

Noget om en Helt

De findes derude, helte. Rundt imellem alle os almindelige mennesker er der af og til en af dem der stikker hovedet op. Klara så det sker og har her skrevet om sin oplevelse.

Helteberetning af Klara Christensen

Mudder. Ikke bare pytter eller huller med det, nej, kaskader af brun milkshake-lignende pladder lumrer som floder på vejene, smatter op ad væggene og ned i dine støvler. Alt er bare brunt, koldt og vådt. Gennem hele scenariet (Arvens helte – Red.)

forsøger jeg desperat at holde mit snehvide kostume bare nogenlunde beigefarvet, og det lykkes faktisk meget godt. Jeg havde et spændende scenarie. Men det jeg for altid vil huske har ikke noget med scenariet at gøre. Det, som står lysende klart for mit indre blik, er kampen mod dette altoverskyggende, frådende monster af mudder, som lå tilbage og grinede af os efter scenariet var slut, og de små spillere havde hevet deres svappende støvler ind i mors bil, og var kørt hjem til rene bukser og en varm seng.

Her stod jeg så tilbage uden

en mor ved hånden, træt efter al den oprydning og organisering, udmattet og håbløs. Men så hørte jeg et råb. Der blev kaldt til kamp mod den fjende, vi endnu ikke for alvor havde turde at se i øjnene. For på den mudrede vej dybt under mudderflodens skvulpende vande lå der nogle træller, bunker af træller, som vi pine-død skulle have op på ene eller anden måde. Koldt, klamt, gammelt, vådt, stinkende ulækkert mudder, der begravede de dersens store trækolosser. Men et eller andet gør, at jeg straks rejser mig og løber hen mod råbet. Her står en fyr, som allerede har

samlet en lille gruppe, og vi bevæger os ned mod vejen. Her ligger mudderet spejlblyndt, og hvis man ikke vidste det, ville man ikke tro, at der gemte sig masser af træller under overfladen. Og her sker det mærkelige. For nu begynder vores leder at tale til os, og på mystisk vis forvandler han dette forestående mudderbad til en kamp på liv og død. Jeg fatter det ikke, men han får hele flokken til af egen fri vilje at løbe ud i mudderet og bore vores bare hænder ned i mudderet for at få fat om trællerne. Her står vi, og vores kampråb gjalder ud over skoven, mens vi haler vo-



res skat op af dyndet og vores øjne lyser vildt. Der er ingen, som går med trællerne. Nej, vi løber med dem, vi hujer og råber mens vores tøj forvandler sig fra beige farvet til mørkebrunt. Og vi er ligeglade. For han har forvandelt os til krigerne fra Braveheart, og vi nægter at lade mudderet beholde så meget som en lille stump træ. Sådan gik det til, at hver eneste trælle blev reddet op i sikkerhed og vi gik tilbage som et samlet, sejrserust hold, der følte at vi havde kæmpet sammen, til hver eneste muskel i vores krop havde nægtet at adlyde os, og vi havde vundet!

Nu sidder jeg her tilbage måneder senere og må stadig tænke tilbage på denne mand med beundring i sindet. Han ville forvandle enhver genbrugsplads til en kampslette, hvor man måtte kæmpe mod alverdens ondskab for frihed og ære.

Længe leve Don Quixote!

Call of Cthulhu-Dark corners of earth

Experience the horror of H.P. Lovecraft like never before in the most chilling survival horror game ever. Not only do you have to keep Jack Walters alive, you have to keep him from going insane as he encounters ever more terrifying creatures and situations. Insanity effects will ensure you experience every ounce of terror as you seek to uncover the mysteries of the Great Old Ones, and why it is that they want you.



Anmeldelse af Bjørn P. Thomsen

Det var ikke lige alle, der regnede med, at der skulle komme et review af et computerspil med i næste harepost, men det gjorde der nu engang, og det er der også en god grund til, for det er intet mindre end Call of Cthulhu spillet!

Vildt var det, da jeg strejfede rundt i Stereostudiet i Holstebro for at se, om der var kommet noget nyt, man skulle hjem og snuppe fra nettet. Så var det, at jeg pludselig faldt over Dark Corners of the Earth. Nu har jeg altid været helt over ende mht. Call of Cthulhu, det er det vildeste og sejeste system overhovedet, og når det nu er kommet som pc spil, var betænkningstiden ikke særlig lang.

Spillet går ud på, at man spiller privatdetektiven Jack Walters. På en almindelig opgave kommer han til et hus, hvori politiet tror, der foregår forskellige okkulte ting og sager. Ved et nærmere kig finder man da også diverse syge eksperimenter i kælderen og masser af lig.

Alting ændres dog pludselig lidt længere henne, da man kommer ind i et rum, der lugter af alien technology. Alting er grønt og meget skummelt, og man kommer til at aktivere en portal ind til nogle Old Ones, som kommer ud, og man besvimer. Næste skridt er at følge op på sagen. Dette fører Jack til en afsides fiskerby, og nu begynder efterforskningen så. Samtlige personer, man møder, ser vejrbitte ud og er overhovedet ikke i humør til at sige goddag, når man spørger pænt.

Spillet tager Jack Walters på lidt af en rejse. Fra fiskerbyen går det videre til nogle andre byer, og endelig begynder historien at udvikle sig meget uhyggeligt, efter man kommer under jorden. Generelt så er spillet lavet således, at man næsten kan mærke, at man er manden i spillet, og efter et stykke tid så bliver det 'fandme uhyggeligt du', hvis man da spiller i mørke, som spillet anviser.

Skærbilledet er grumset, hvilket er lavet for at give ideen af at handlingen foregår i 1920erne og det virker også mht. uhyggen. Det er et absolut fantastisk spil, der virkelig kommer godt omkring stemningen i Call of Cthulhu, og som også holder sig 100% reelt til verdenen. Der er ikke nogle Hollywood elementer,

som man måske kunne tro.

Den dårlige ting ved spillet, er at nogle af de ledetråde og spor, man bliver nødt til at få fat i for at komme videre er, totalt umulige at tænke sig frem til, og dertil er der forskellige scener i spillet, man skal puzzle sig igennem. Et godt råd er at have en walkthrough ved siden, så man ikke sidder fast i uendeligheder. Dertil har spillet et rigtig fedt sanity system. Hvis du oplever et eller andet frygteligt, som virkelig påvirker dig, så sker der forskellige ting med dig. Det kan være, du pludselig bliver døv, at omverdenen skifter fra farver til sort/hvid, du kan begynde at høre stemmer (det er kramt!) eller også agerer skærmen, som om du er ved at besvime, så alting bliver blurry og trukket i baner, når du ser fra side til side. Så står du med en revolver, og der kommer et monster, så kan du godt regne med, at det at ramme bliver sin sag. Eventuelt forsvinder farverne helt fra skærmen og herefter dør du simpelthen af sanity mangel.

Indgangsvinklen til spillet er en efterforskning, og man skal lede efter spor. Dette er grundelementet, og derefter kommer der så forskellige monstre jf. Call bogen. Det bliver dog aldrig et 'monster-shoot-em-up' eller overdrevet i nogen stil. Generelt er spillet fantastisk og enhver person, der spiller rollespil med Call of Cthulhu, bør gøre sig selv den tjeneste at spille dette spil og lære af stemningen i spillet.





Landsforeningspræsidenten visionerer

Vision

af Jannick Rounow

På sit første møde, pådrog landsforeningsbestyrelsen sig den opgave at kortlægge foreningens væsentligste overordnede udfordringer i den kommende valgperiode. Hvert enkelt bestyrelsesmedlem fik på tur som opgave at opridse, hvad han så som de største problemstillinger sammen med sine egne interesseområder og motivationsfaktorer for at have engageret sig i bestyrelsens arbejde. Denne proces var i sig selv en sund øvelse for den nyvalgte bestyrelse for at etablere et fælles udgangspunkt for det kommende arbejde og debatteret hvert enkelt individuelle forudsætninger og antagelser. Resultatet heraf blev en ganske kort liste, som denne bestyrelse således påtager sig som sine væsentligste arbejdsområder i den kommende periode:

1. Lokalforeninger
2. Foreningens brand/renomé
3. Landsforeningens tre grundpiller

Punkt 1 vedrører det faktum, at landsforeningsstrukturens eksistensberettigelse kan debatteres, nu hvor hverken Eidolon Holstebro, Eidolon Aalborg eller Eidolon Ringkøbing eksisterer længere, og den eneste tilbageværende lokalforening er Eidolon Århus. Det er således væsentligt for landsforenings bestyrelse at overveje, hvorvidt nye lokalforeninger kan oprettes eller optages.

det rygte om, at Eidolon er kendt som "dem der ikke laver noget". Udover at det er direkte forkert, så er vi jo meget kede af, at det måtte ske at være det billede som visse interessenter måtte ske at have af os. Selvom vi ikke altid har nær så mange aktiviteter, som vi gerne ville, så sker det skam ganske ofte, at Eidolon krediteres for de mange øvrige projekter, vi er involverede i, uden dog selv at stå for tingene. I flæng kan nævnes Khypris IV, Rollespilleren, Knudepunkt 2007, Fastaval, Orkon og mange andre steder, hvor Eidolonfolk yder støtte. På dette problem er der såle-

des to løsninger: Enten at lave flere aktiviteter eller at bruge flere kræfter på at oplyse om de væsentlige bidrag, vi trods alt yder til samarbejde omkring andres aktiviteter.

Punkt 3 opridser landsforeningens væsentligste grundpiller: Hareposten, hjemmesiden og medlemsregistreringen. Det er disse tre ting som

Landsformanden i al hans magt, se hvor små husene er.



Foto: Mads Havshøj

Punkt 2 vedrører et ondsin-



er de vigtigste arbejdsopgaver for landsforeningsbestyrelsen. Alle tre ting kan og bør således optimeres.

Således opridses så landsforeningsbestyrelsens visioner for det kommende arbejde. Men det er naturligvis ikke nok at have visioner. De skal også opfyldes. Og heller ikke her har bestyrelsen ligget på den lade side.

Vedr. punkt 1 har bestyrelsen i øjeblikket to nye lokalforeninger i kikkerten. Én nyoprettet og én til optagelse. De nærmere detaljer herom

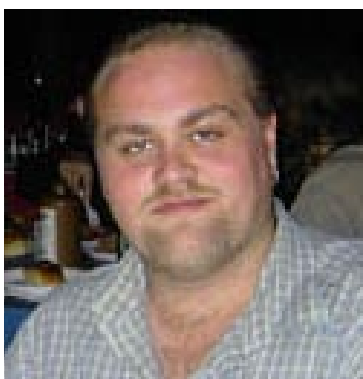
ligger dog endnu ikke fast, og vi kan derfor ikke sige meget andet om sagen lige nu. Vi vender tilbage med mere nyt, når det foreligger.

Vedr. punkt 2, så kan vi med glæde konstatere, at den nye bestyrelse i Eidolon Århus, har været mere end almindelig effektiv mht. at skaffe aktiviteter. Der er allerede nu hele 4 scenarier planlagt i løbet af det næste år til halvanden, så mere end det kan scenariet kalenderen jo næsten ikke bære. Mere nyt om alle disse planer vil komme løbende.

Vedr. punkt 3, så kan du jo netop nu konstatere, at Hareposten er kommet ordentligt i gang igen med ny redaktør og masser af ressourcer til at opfylde ambitionsniveauet. Hjemmesiden har fået sig et nyt forum og indholdet er blevet gennemgået og opdateret. Dette arbejde forestår dog stadig, og vi er langt fra færdige med at forbedre på vores dejlige (om end designmæssigt håbløst uddatede) hjemmeside. Medlemsregistreringen er blevet overtaget af Ole Sørensen, og er kommet ind i en fornuftig arbejdsgang igen. Der er ble-

vet ryddet op i listen af medlemmer, og vi mangler såmen kun at få processen omkring udsendelse af velkomstpakken ordentligt op at stå igen. Alle tre ting er enormt vigtige for foreningens virke og skal alle fungere upåklageligt, hvis landsforeningsstrukturen fortsat skal have sin eksistensberettigelse.

Live sex



Nemlig ja, som overskriften i alt sin enkelthed antyder, så handler denne her artikel om sex i dansk live.

Synspunkt af Kenneth Mikkelsen

Nu har man efterhånden deltaget i så mange scenarier rundt om i landet, og det festlige ved dette er jo netop, at folk med samme hobby valfarter til disse arrangementer, som enten bliver en kaskade af fede oplevelser, eller en deprimerende erindring om noget man engang deltog i.

Til disse arrangementer får man et hav af indtryk og bliver mærket i ting som enten

virker, eller ikke virker efter hensigten. Og her taler jeg om sex..... Jo, Danmark er blevet mere og mere frit på dette punkt igennem årtierne, og derfor er det et samtaleemne, der hopper frem forskellige steder, og som har brug for en meget grundigere diskussion, end jeg vil kunne skrive om i denne lille artikel.

Af den grund vil jeg begrænse min artikel til "Sex in-game" Bordeller, horehuse, lysthuse etc., som efterhånden forekommer ofte til Live scenarier rundt om i landet, er simpelthen noget af det værste lort, nogen har fundet på i Live. Forfattere, arrangører og spillere prædiker evig og altid om, hvor vigtigt det er at holde illusionen og ramme den rigtige setting, så illusionen ikke brydes, og om hvor vigtigt det er, at ord og fremtoning stemmer overens med den periode scenariet foregår i. Fanden fløjtmte om de/i så ikke tillader den slags beværetninger, der bryder med enhvert kendskab til et originalt "Lysthus". Vi har allesam-

men set eller hørt om et "Bordel" i et Live scenarie, hvor den trængende kan lette sin pung for en smule guld, ved at købe sig til en ung barmfager tøs, og hvis i spørger mig, så er det da helt i orden, hvis folk (i langt de flestes tilfælde piger) ønsker at spille sådan en rolle, MEN:

Illusionen brydes allerede ved første øjekast i dette "Kødets paradys", for det hele handler om skulder/ryg massage! Vor herre til hest en gang ged at finde på.... Jeg er simpelthen så træt af "Bordeller", hvor der sidder en skeløjet opvaske tøs, og klapper mig nervøst på skulderen, fordi hun enten ikke har haft fantasi til at finde på noget bedre at lave, eller fordi hun "ufrivilligt" er blevet sat til det af en eller anden fyr, der skal tjene lidt ekstra guld på pigen.

Det eneste sted jeg har set det fungere nogenlunde godt, var til Khypris 4. Det berygtede Te-hus fik en ordenlig røvfuld besøgende, som fik gode oplevelser in-game, og som så, hvad det kunne været ble-

vet drevet til ved andre Live scenarier. Men det er bare ikke godt nok.

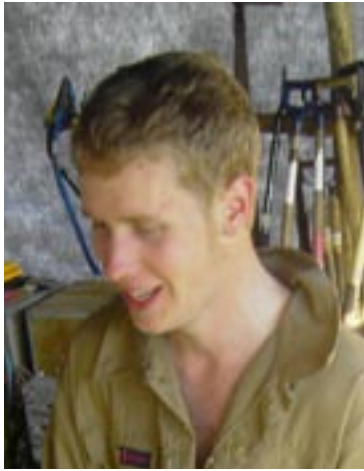
Der er kun én måde, hvorpå man kan holde illusionen med sådan en beværetning, og det får man nok ikke særligt mange piger til, medmindre man afholder scenariet i polen, eller indfører professionelle prostituerede. Bordeller, horehuse og deslige skal enten helt fjernes fra dansk Live, eller også skal man finde på bedre tiltag. Personligt vil jeg MEGET hellere se de piger spille nogle roller, der passer dem, end at se dem sidde og massere en fed nørd på skulderen. Så hvis vi skal holde fast i illusionerne, og gøre vores settinger så "virkelige" som muligt, så nedlæg bordellerne til alle Lives og find på andre ting.

Thvertfald indtil fri sex indføres igen (Held og lykke med at vente på det).



Turen går til Sverige

Mads Bovbjerg tog sammen med syv andre danskere og en belgisk fotojournalist til det svenske juniorliverollespil Land Utan Sorg, der foregik lidt udenfor byen Nyköping, på slottet Stjärnholm. Her er beretningen om en særdeles kompakt og spændende tur helt ude ved de yderste teltplækker.



"Anmeldelse" **(af Mads Bovbjerg)**

Lad det være sagt med det samme: Sverige er fedt! Sådan, så fik jeg det ud, nu har jeg det meget bedre. Nå, men det er ikke kun det, vi skal høre om i dag. Vi skal nemlig snakke lidt om vores oplevelser til det svenske live Land Utan Sorg, som vi var et par stykker, der var til i weekenden omkring d. 19-21. maj. Lad os starte ved begyndelsen...

Morten Tellefsens og undertegnede tur til Stjärnholm havde været planlagt i lang tid, ja faktisk lige siden vi besøgte svenskerne og foreningen Gröna Draken sidste år til en kongres i byen Söderköping engang i september. Men som altid har sådanne ting det med at eskalere kraf-

tigt, og da det lykkedes Saturn V at rejse et pænt pengebeløb til transportomkostninger, havde vi lige pludselig kapacitet til at tage mange flere med. Og da vi så oven i det hele blev kontaktet af en belgisk fotojournalist ved navn Fabien, som i øvrigt gerne ville med til et rollespil i Sverige, blev det hele jo meget mere spændende. Det skete altså således, at vi lossede otte danskere og en belgier ind i en lejebil og begav os mod det svenske.

Det skal med det samme siges om det live, vi skulle op og spille, at det jo er arrangeret på en lidt speciel måde. De svenskere vi kender, navnlig præsten Mikael Eriksson, tager nemlig del i rollespilsforeningen Gröna Draken, som rent faktisk er en del af den svenske kirke, eller Svenska Kyran, som det så flot hedder på svenska. De har således lidt deres egen måde at gøre tingene på, har bygget sig selv op fra bunden, og kommunikerer ikke rigtigt med det øvrige svenske rollespilmiljø som f. eks. SVEROK. Det giver rollespilsforeningen, og det rollespil de arrangerer et lidt specielt præg, navnlig fordi at de børn og unge, der deltager, er kommet ind i foreningen gennem konfirmationsforberedelser. Dette giver en sær kombination af manglende erfaring på det høje kvalitative plan, men en helt exceptionel inkorporering af de yngre spillere. Kommunikationen mellem ældre rollespillere og nybegynder er enormt god, og de nye har som konsekvens deraf faktisk ret gode evner med rollespil, efter min opfattelse en del bedre end vores unge i Danmark.

Nå, men vi ankommer hovedkuldts til et slot et sted i Stjärnholm, i nærheden af Öxelsund (udtales gerne med dum svensk accent) efter en 10 timers køretur igennem det blå og gule land. Svenskerne har åbenbart, ved hjælp af ubegrænsede krikemidler, valgt at indlogere sig på et vaskeægte slot, hvor spillet således skulle stå og foregå. Vi lossede ud af bilen og finder hurtigt vores ven og kontakt, præsten Mikael. Han indlogerer os på vores respektive værelse, som i dagens anledning er suiter rundt omkring i slottet. Yes sir!

Næste dag begyndte selve scenariet tidligt om morgenen. Hele moleviten blev vanligt indledt med en kombineret gudstjeneste/briefing, da det jo nu engang er den svenske kirke, der står bag det hele. Det giver en særlig følelse af institutionelt sammenhold, når det hele indledes med en gudstjeneste, netop fordi alle de unge er blevet indsluset på samme grundlag. Det er bestemt ikke måden, jeg ville gøre det på, men man kan ikke nægte svenskerne, at det virker; Alle er godt med, alle er indforståede med reglerne, alle har nogenlunde kostumer og alle har styr på deres gruppestruktur.

Selve scenariet var en sammenblandet cocktail af meget low fantasy og intrigebaseret spil. Jeg er personligt meget imponeret over, at svenskerne ikke havde valgt at lave et typisk gå-ud-og-tæsk-en-ork-scenarie, især fordi der var så mange yngre deltagere. I stedet havde man valgt at lave et intrigebaseret rollespil, der handlede om et kulturelt møde mellem fire forskellige menneskeracer, fra forskellige egne af det fiktivt opbyggede ø-land. Det skabte en meget intreressant gruppe-

dynamik, der gjorde det nemt at få folk til at spille på deres baggrund. Personligt synes jeg, svenskerne begik en genistreg i at skylle elvere, orke-re og alt sådan noget lort ud i lokummet, og i stedet spille på menneskeracer med forskellige kulturelle baggrunde.

Rent scenografisk var scenariet en blandet oplevelse. Først og fremmest skal man lige bide mærke i, at svenskerne havde ET SLOT. Det er ganske vist ikke helt uden moderne illusionsbrud, men det er komplet med skumle middelalderkatakomber, riddersale og stenkældre, man kan plotte i (and then we did), hvilket jo var mega fedt. Men selve området var præget af, at slottet til hverdag er kursusfacilitet. Der var blandt andet legepladser og moderne gadebelysning, men ud fra scenariets præmisser var det nemt at ignorere. Og de tilhørende skovområder gjorde bestemt ikke oplevelsen ringere: Den svenske natur styrer (ligesom resten af Sverige). Alt i alt en fed scenografi at spille i, hvis man altså lige var villig til at ignorere et par håbeløse fejl.

Vores indgangsvinkel til scenariet var at komme og spille den store og mægtige pirat-familie Pirazzo, og så ellers bare more os og skabe en masse spil for de svenske junior-spillere. Det synes jeg, vi klarede meget godt, når vi altså ikke var stive, åd, giftede os med vores døtre eller begik mytteri mod hinanden. Vi havde det ihvertfald mega sjovt, og jeg var personligt enormt imponeret af den gennemsnitlige svenske junior-rollespillers præstation. De bærer meget præg af, at tage det de laver seriøst – om dette skyldes moderat indoktrinering eller bare god gammeldags



kompetance er svært at sige - men hva fa'en, det virker jo.

Da vi lossede os selv ind i bilen igen søndag morgen efter afsluttende gudstjeneste, var det med en ordentlig en på opleveren. Jeg tror, jeg kan tale for os alle, når jeg siger, at vores tur til Sverige var yderst begivenhedsrig og spændende. Selve scenariet får ikke et hak mere end 2 eddier af mig, hvis jeg nu endelig skulle bedømme det (og dette er ikke en officiel anmeldelse!), men det var ikke selve scenariet, der var så vigtig i sammenhæng med vores gode oplevelse. Det var følelsen af at rejse ud, opleve hvordan andre gør det og føle svenskernes dejlige og varme gæstfrihed - og det, mine kære venner, er i sig selv 6 eddier værd - en for oplevelsen, en for gæstfriheden, en for et godt eventyr, en for en lærerig oplevelse... og to for svenskerne.

Så synd at det her ikke er en anmeldelse. Snydt grønært.

Vi ses iværtfald næste år i Sverige!



Mads Bovbjerg ville jo ikke give dette scenarie i Sverige Eddier. Så dem af os, der ikke gider læse atiklen får aldrig at vide om det var et godt scenarie. /Red.

Slægtsfejde



De gør det hver år, og de gør det godt. Her fortæller Lars om årets sommerscenarie.

Livescenarie af Lars Kjær

Fra den 10 til 13 august byder Einherjerne atter engang velkommen til et sommerscenarie på Forlev Spejdercenter, nær Skanderborg. Årets scenarie hedder Slægtsfejde og er et klassisk einherjer scenarie, det vil sige rigelig og god middelaldermad, ordentlige huse at sove i og gode spillere i ordentlige kostumer. Meget er dog også forandret, således har vi i år valgt at starte på en frisk og ikke bruge den gamle baggrundsverden fra de tidligere sommerscenarier, altså et godt år at deltage selv om man ikke har prøvet Einherjernes sommerscenarier før. Einherjer sommerscenarier er udprægede rammescenarier, rammerne går i nogen grad igen fra år til år, men det væsentlige, indholdet, skifter fuldstændigt i kraft af hvilken historie du skaber for dig selv og dine medspillere.

Når det er sagt så er de redskaber vi giver deltagerne at bygge deres historier op om selvfølgelig alligevel forskellige: I år lægger vi op til et scenarie med dynamik og magtkampe. Man skal nok få lov til at røre i kålgryder hvis

det er det man vil, men den evige kamp om at opnå eller bevare status kommer helt ind under huden, på selv den laveste træl og den rigeste stormand.

Men magtkampene bliver anderledes end man sædvanligvis ser dem til middelalder-scenarier, i år lægger vi op til at spillerne bruger Kulturen i deres spil med og mod hinanden. Konkret drejer det sig om 3 nye håndtag, som vi stiller til spillernes rådighed: Juridiske søgsmål, Gavegivning og Slægtsfejden. Hvem har ikke drømt om at være med i scenen fra Braveheart hvor de to adelige skotter står og skændes om hvis arvetavler er ægte og hvem der derfor skal arve kronen? I år for I muligheden. Fra simpel almue til kongelig prins bliver kampen om den fædrene arv mm. til at være en del af spiloplevelsen og vigtigst af alt bliver det muligt at kæmpe på andet end sværd. Ved hjælp af et detaljeret, selvmodsiggende og brugbart lovkodeboks og en lang række potentielle retssager og dertilhørende dokumenter, vil man kunne føre sin sag for retten og der kæmpe om hæder og ære.

Gavegivning. I middelalderens Europa vandt en stormand status ved at vise sin store gavmildhed, en gavmildhed, der ikke kun stammede fra hans gode hjerte, men fordi han vidste at dem han gav gaver og tjenester var forpligtede til en dag at betale ham tilbage og indtil da at behandle ham med respekt og underdanighed. Dette fænomen har vi lånt til årets scenarie, da vi samtidig har fjernet den lukkede adelsstand og erstattet den

med en langt mere åben og mobil stormandsstand, håber vi på at se spillere der overøser hinanden i hjemmebagte tærter, gavmildt givne armringer og alskens andet godt i kampen om hvem der er den rigeste og mest gavmilde mand eller kvinde i byen, og dermed den mægtigste.

Endelig er der så slægtsfejden, vi har de seneste år gjort meget ud af at give alle roller et tæt og forpligtende netværk. Således ender hele scenariet med at være i slægt med hinanden på den ene eller anden måde. Din ven i laugget er således ikke bare din ven, men også din onkel og kropigen er din kusine på mors side. Også i år lægger vi stor vægt på familien som en baggrund for rollens spil, den er sikkerheden når krisen kraser, og det er den der træder til hvis din ære bliver krænket. For hvis man ikke passer på kan selv et uskyldigt slagsmål på en kro ende med en ødelæggende slægtsfejde.

Der er ikke plads i denne artikel til at komme nærmere ind på alle de andre godter der venter, i flæng kan nævnes kvinderoller med monopol på hemmelighederne om den mytiske verden, et scenarie hvor opstillingen er klaret på forhånd, et laug for lærde roller og en særdeles djævelsk monstergruppe... For flere oplysninger gå ind på vores hjemmeside www.sommerscenarie.dk hvor du kan tilmelde din rolle, skrive på forum og meget mere. Hvis du mangler folderen til årets scenarie kan du finde den på www.einherjerne.dk

Vi glæder os til at se dig!

Mvh

Arrangørerne



Eido-guldet

Eido-guld, ja har du ikke hørt om det før, og svaret er ja. Men redaktionen på jeres alle sammens harepost har bragt nye beviser og ikke mindst indicer på banen.

Konspirationsteori (af Mads Hlavshøj)

Der er tale om det forsvundne Eido-guld, den kæmpe formue af guld, ældsten og latexvåben, der forsvandt en søvrig søndag morgen en gang i det sidste århundrede. Redaktionen er kommet i besiddelse af en rapport fra politiets efterretningstjeneste, som ikke har noget med sagen at gøre, men det viser blot vores vilje til at løse denne sag.

Inden en sådan sag kan løses, er man nødt til at kigge på de fakta, der forligger. Fakta er der desværre ikke ret meget af i denne sag, da det er så længe siden at Eido-guldet forsvandt, at alle oplysninger er bygget på rygter og anden håndsberetninger.

Alle dem, der burde vide noget om Eido-guldet, dvs. formænd for vores forening vil ikke udtale sig eller ved til syneladende noget. Formand for landsforeningen, Jannick Raunow, udtaler: "Jeg har sagt, at du ikke må ringe til mig på min privattelefon." Tidligere formand for Eidolon Århus, Danni Rune, udtaler: "Jeg har aldrig i min tid som formand set noget Eido-guld." Det har ikke været muligt for redaktionen at få fat i tidligere formand Hans Christian Molbech, da han var bortrejst til Australien.

Australien. Det er netop her, at redaktionen har fået hen-

ledt sin opmærksomhed. Det viser sig nemlig, at flere af foreningens formænd har været en tur i Australien. Så er det, man kan spørge sig selv, hvad sker der i Australien, som kan trække så mange, så betydningsfulde folk fra Eidolon til sig. Og ikke nok med det er redaktionen kommet i besiddelse af beviser for, at nuværende formand for landsforeningen, Jannick Raunow, og tidligere menigmedlem af LVE sektor, Ryan Rohde Hansen, skal en tur til Australien denne sommer. Om denne tur udtaler RRH: "Vi skal rejse rundt og se ting. Være turister. Vi har meget få egentlige planer".

Hvad er "ting", hvorfor er det så vigtigt for Ryan at understrege, at de kun skal være turister og hvilke er de få egentlige planer, som de to har?

Hvad der sker, er jo tydeligt: Eido-guldet er ikke væk, men er af et syndikat af tidligere og nuværende bestyrelsesmedlemmer blevet anbragt i en bank i Australien. Dette er gjort for at syndikatet ikke skal dele Eido-guldet med alle medlemmerne, men at de selv kan leve af renterne.

Et bevis på dette syndikats eksistens er, at det kun er forudbestemte folk, der kan få lov til at stille op til Eidolons bestyrelser. Dette skjules som at der ikke blandt medlemmerne er lyst til at deltage i bestyrelsesarbejdet, og dermed kan syndikatet selv bestemme hvem der kommer i bestyrelsen. Det var en stor hæmsko for syndikatet da undertegnede blev valgt til landsforeningen. Dette skete ved årets General forsamling, hvor alt gik som det skulle, indtil at undertegnede stille op og blev valgt, før at syndikatet nåede at reagere.

Det er med liv og lemmer på spil, at Hareposten bringer

denne artikel, allerede mens den blev lavet, løb der trusler ind på undertegnede mobiltelefon og mail. Vi har, for at vise at vi ikke er bange, bragt en af dem her:

SMS modtaget fra en af de indblandede i sagen:

"Hej Mads, hvad sidder du og laver?"

Det viser tydeligt at syndikatet ved, hvad der sker omkring dem og prøver med alle midler at stoppe dårlig omtale. Men Hareposten er ikke så nem at skræmme. Jeg gemmer mig bare hjemme ved mine forældre, indtil at Hareposten er udgivet og sandheden er ude i det åbne, så kan de nemlig ikke gøre mig noget, og de er nødt til at forsvare sig over for offentligheden.

Men jeg lover jer, at jeg nok skal komme til bunds i denne sag. Følg med i næste nummer af Hareposten.

Et billede, der formenes at være taget af det forsvundne Eido-guld



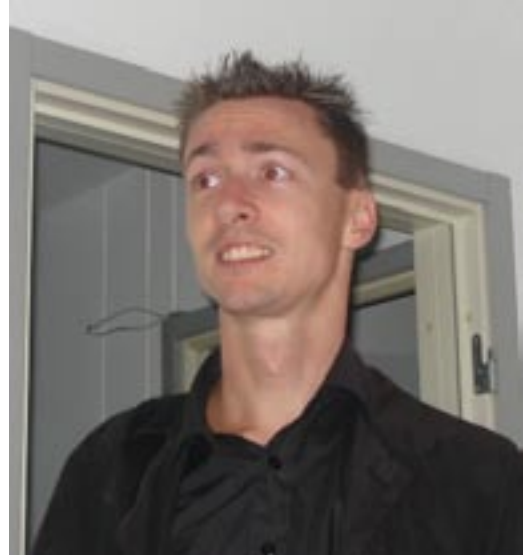
Foto: Ukendt

Det Spødtige Hjørne

Det er kraftedeme for ringe. Her sidder jeg med jordens bedste mulighed for at hidse mig op over verdens urimeligheder, og så kan jeg kraftedeme ikke engang komme på noget, der virkelig er skidt nok til at fortjene en lodden slamsalve. Så står det satanedderpuleme skidt til! Alle de sure mennesker derude er sgu ikke sure nok eller har grund nok til overhovedet at være sure, til at det kan betale sig at spilde energi på at brokke sig over dem. Jeg kan sgu heller ikke tude over, at folk er vrede og indelukkede og ikke kan finde ud af at snakke sammen, for

det har de forkvaklede røvtåber åbenbart ikke kunnet finde ud af at være lamme nok i roen til at fucke op. Aktivitetsniveauet er jo ellers en god gammel brokklassiker, som har en klar førsteplads i Harepostens historiske spydigheds-top 10. Og her er der da i det mindste plads til en daggammel ostelort af uduelighedsallergi. Der har fandme ikke været meget guf at komme efter i årets første halve år. Jo jo...fester og kongresser og sikkert også noget grej- og hugtandslive, hvis ellers man var til den slags, men fulenfløjteme ikke noget der tilnærmelsesvist har

kunnet konkurrere med sidste års superdyngge af kram. Men så holder elendighe-den edderbrand-fjerteme også op. Alle mulige fede projekter bliver lige pludselig smidt i støbeskeen, og så skal privatøkonomien sgu straffes endnu engang, når lortet begynder at ramme loftsblæseren fra efteråret. Det er sgu for ringe. Jeg klager til min forpulede fagforening! Det er pisse umuligt at være Spyd under de her vilkår! Jeg håber fandme, at der er et eller andet mudderfjæs af en idiot, der finder ud af at få biler til at bruge latex som brændstof, så det rådne øglebæ bliver for dyrt til, at I ubrugelige møghoveder har råd til at stø-



be ølkrus og lommeknive ud af det til at bøffe hinanden i bærret med. SÅ skal I sgu nok få noget at blive sure over! Og når I er sure, så er jeg sur. Og så er alt igen tilbage ved det gamle...

/Spyd

Jamen hov! En vred kvidren stiger op fra sølet! Martin Lindhart fra A New Hope i Herning, har set sig sur på et eller andet pædofilt fjols, som åbenbart har været for lam i roen til at gøre noget som helst rigtigt.

gende lagt på Newhope.dk.

Og så er det jeg brokker mig. For ikke alene var billedet taget fra siden uden hverken fotografens eller foreningens samtykke og brugt til forsiden af Hareposten. Det stjalne billede var også stærkt komprimeret og ligner derfor lort, når det bliver forstørret op til A4-størrelse.

sigt at trykke billeder, de ikke har ret til. De trykker også disse billeder i en så dårlig kvalitet, at fotografen fremstår som totalt uduelig.

i en bedre kvalitet!

Så ka' vi fandme lær' det! Og lad så dette være min officielle forespørgsel til Hr. Lindhart om tilladelse til at bringe et højkvalitetsbillede af ham med en bunkerspæl plantet solidt mellem ørerne i det kommende nummer af ugemagasinet "Luk Røven Din Lodne Brokner!"

/Spyd

Amatortyveri!

Et ord de færreste vil bryde sig om at få påhæftet sig. Men det er alligevel det ord, der bedst beskriver Harepostens seneste forside og vedkomne bag.

Men jeg må hellere lige starte med begyndelsen. I det sidste nummer var der på forsiden et billede af et par piger på vej ned af en bakke. Dette billede er taget til Tilverton i Herning og efter føl-

Så ikke alene tillader Hareposten



Martin Lindhardt
-Denne hares spydkaster

Enten er Hareposten hævet over almindelig lov og god moral, eller også var det for krævende en opgave, at maile den webansvarlige for den omtalte hjemmeside.

I kunne jo bare have spurgt, så havde I fået billedet og tilmed

Kom med dit Spyd

Det kan ikke passe at du ikke har noget at brokke dig over, når nu du er så gammel og så bitter. Send dit spyd til jannick@eidolon.dk

Redaktør: Mads Havshøj Kristensen
tlf: 61331410 e-mail: havshoj@eidolon.dk

Layout: Mads Havshøj Kristensen

Korrektur: Maria Petersen

Tryk: Husets trykkeri Århus **Oplag:** 175

Abonnement: Fås som medlem af Eidolon.
Det bliver du ved at kontakte Jannick Raunow på
jannick@eidolon.dk

Kalenderen

- 13-16/7** **Two Cities**
www.two-cities.dk
- 20-23/7** **Eidolon Sommerweekend**
www.eidolon.dk/sommer06/
- 21-23/7** **LEF Live**
www.leflive.dk
- 27/7-4/8** **Dragonbane**
www.dragonbane.org
- 10-13/8** **Slægtsfejde**
www.sommerscenariet.dk
- 25-26/8** **Europæisk Middelalderfestival (Horsens)**
www.middelalderfestival.dk
- 19-22/10** **Hyggecon**
www.hyggecon.eidolon.dk

INDHOLD

El Hygge des Connes	1
Ny Mand igen	2
Sommerweekend	3
Kender du det?	3
Kamp og...vin?	4
Uskyldighedens Melodi	6
Du er, hvad du laver	6
Total Immersion Theatre eller Totalteater?	7
Noget om en Helt	8
Call of Cthulhu-Dark corners of earth	9
Landsforeningspræsidenten visionerer	10
Live Sex	11
Turen går til Sverige	12
Slægtsfejde	13
Eido-guldet	14
Det spydige Hjørne	15

