

Fastaval, Fastaval, Fastaval



Danmarks næststørste og måske vigtigste rollespilkongres er overstået for i år. Og i år var det med ekstra fokus på liverollespil, der i år havde fået hele to priser at kæmpe om.

Vi bringer synspunkter om prisuddelingen, anmeldelser af alle live-scenarierne og en reportage fra fem dage i rollespillets Mekka i det store tema om Fastaval og betydningen for dansk liverollespil.

Tema side 4, 7, 9, 12, 14, 15 og 16



Mørkeskoven VI - det hidtil bedste

I april blev sjette afsnit af Mørkeskoven afholdt af Eidolon Ringkøbing. Danni Rune giver en begejstret feedback i sin anmeldelse.

Anmeldelse side 21

En fortælling når sin slutning

Scenariet, eller minikampagnen, Byens Børn strak sig over det meste af 2002 og bød på Vampirestemning, eksperimenter og nye tanker i Århus' gustne kvarterer. Den ene af de to arrangører evaluerer her processen.

Evaluering

Af René Andersen

Vi har nu afsluttet det første scenarie i Byens-Børn-kampagnen med succes. Om end ikke med helt så mange spillere som forventet. Vi havde forventet mellem 25 og 35 spillere og endte med 17, men dog stadig en succes. Vi, storytellerne, har valgt at kalde det et scenarie, da vi efter vores mening kun har spillet forhistorien til en eventuel længerevarende kampagne. Det er gjort for at karaktererne skulle have både baggrundsviden såvel som personlige erfaringer og interne relationer at spille videre på i fremtiden. Dette betyder også at selv om scenariet er afsluttet, fortsætter spillet. Dog er der i øjeblikket ingen spil-aktiviteter planlagt fra storytellers side,

men vi er altid åbne for ideer og initiativer – både fra de nuværende spillere samt fra udefrakommendes indflydelse. Samtidig var dette et forsøg på at lave et alternativt vampire-live for modne rollespillere, uden at spillerne skulle vikles ind i omfattende regler og begrænsninger – og det må vi sige er lykkedes til sidst. Vi har arbejdet med alternative grunde til Vampire i en by som Århus samt et plot, som ikke var det normale Camarilla imod Sabbatten-plot, men samtidig inddrog blandt andet magikere, varulve, mumier og stærke magiske undertoner.

Vi, storytellerne, har i hvert fald lært en masse om at lave et livescenarie af denne karakter. I fremtiden forudser jeg, at spillet vil centrere sig mere omkring karaktererne og deres handlinger i modsætning til at være dikteret af en storyteller.

Mere info

Er du interesseret eller ønsker mere info, kan du kontakte René Andersen på rene@eidolon.dk eller tlf 21445572.

Hyggecon er på vej

Lettere forsinket blev forarbejdet til årets Hyggecon sat i gang en mandag i maj. Landsforeningens kasserer Pia Frederiksen blev udnævnt til Hyggemester, og hun overtager derved tjansen, efter at HC Molbech ruti-neret har siddet i stolen de første fem år af kongressens levetid.

Hyggecon

Af Mikkel Bækgaard

Traditionen tro bliver der til efteråret afholdt Hyggecon i Århus med plads til liverollespil, hygge og masser af debat og erfaringsudveksling. Efter planen kommer kongressen til at forløbe den første weekend i november, men endnu ligger intet helt fast, da kommunen først skal give tilsagn om lån af skole.

Ny frontfigur

Efter fem års ubrydeligt hyggemesterembede har HC Molbech valgt at fokusere anderledes i sit liv, og posten er hermed overtaget af Pia Frederiksen: Københavner og kasserer i Landsforeningen Eidolon.

HC er dog ikke helt ude af billedet, men sidder i skyggen som rådgiver og konsulent for den nye mester.

På de andre arrangørposter ses undertegnede som scenarieansvarlig, Jannick Raunow som IT- og skoleansvarlig og en gruppe af engagerede altsmuligtfolk i form af b.l.a. Troels Rohde Hansen, Danni Rune, Andreas Grenaa Gryderup og Pernille Schultz.

Kom frisk

Flere folk har allerede nu vist interesse for at lave arrangementer eller scenarier på Hyggecon 2003. Er du selv interesseret, så er arrangørstaben åbne for ideer og koncepter og giv endelig din mening til kende.

Men ellers kan vi jo bare sætte os tilbage og glæde os til den sjette udgave af Danmarks hyggeligste livecon til efteråret. Jeg glæder mig i hvert fald allerede kongeligt.



Den nye Hyggemester, Pia Frederiksen fanget i et heldigt øjeblik.



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

Nornerne

Kom ned og oplev Aalborgs hyggeligste
rollespilsbutik

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

På gensyn i Mimers Brønd

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

Telefon/Fax: 98 13 36 80

Email: salg@mimers-broend.dk

Åbningstider:

Mandag - Fredag fra 10.00 - 17.30

Lørdag fra 10.00 - 14.00

WWW.MIMERS-BROEND.DK

Den kunstneriske revolution



De senere tider har budt på eksperimenter og uset anerkendelse indenfor liverollespillets verden. Mikkel Bækgaard beretter begejstret i sin leder om de nye tider, der på vej, og hvordan vi skal turde stå ved kunstneriske ambitioner og store tanker, når vi arrangerer livescenarier.

Leder

Af Mikkel Bækgaard

Der er sandelig nye tider på vej for dansk liverollespil i almindelighed og derved også for Eidolon, Hareposten og de folk, der færdes i vores nærhed. Efter at have besøgt scenarier, kongresser og sociale arrangementer begynder jeg tydeligt at fornemme en trend: Live er ved at blive voksent! Live er begyndt at tage sig selv seriøst, og det samme er resten af rollespilmiljøet, der ellers tidligere har haft en tendens til at se ned på liverollespil som noget gøgl og kun forbeholdt unge nørdere i ork-kostumer i Hareskoven. Sikke noget vrøvl, og det er det almene rollespilmiljø ved at få øjnene op for. Vi er ved at blive taget seriøst - altså både af andre og af os selv.

Nytænkning, innovation og kreative ideer

I påsken blev der afholdt Fastaval i Århus - Danmarks næststørste

rollespilkongres med omkring 500 deltagere og med en stor vægt på nytænkning, innovation og kreative ideer i rollespillet. I mange år har Fastaval været en højborg for udviklingen af bordrollespillet til det, som det er i dag. Og i de senere år er liverollespillet kommet med som et alternativ i Fastavals i forvejen meget alsidige program. Siden starten af 90'erne har livescenarier været at finde på programmet, men det er først inden for de senere år, at deltagernes fokus er landet på det. Sidste år blev den første pris til liverollespil introduceret på Fastaval og bar det tåbelige navn Bobbit. Prisen skulle uddeles til den afsluttende banket og være liverollespillets svar på Otto, som er prisen for de bedste bordscenarier. Ingen tog rigtig Bobbit seriøst, og det er svært at sige, om den fik en reel betydning. Men i år valgte Fastaval heldigvis at gå hele vejen og udnævne hele to af de betydningsfulde Ottoer til liveottoer - der blev introduceret en pris for bedste live, som var baseret på et skriftligt materiale og en publikumspris, der, som navnet antyder, skulle uddeles efter publikums oplevelse af scenarierne.

Væsentligt bedre end sidste år

Om Otto rent faktisk allerede har haft en betydning på livekvaliteten på Fastaval er svært at sige, men det er faktum at livescenarierne i år var både kunstnerisk og underholdningsmæssigt væsentligt bedre end de var sidste år. Og det tyder jo på, at liverollespillet er ved at blive voksent. Samtidig er arrangørerne begyndt at eksperimentere og prøve nye genrer af, der ikke nødvendigvis er Vampire, fantasy eller udslidte cyberpunk-klichéer.

I år bød Fastaval hermed på improvisationsbaseret fortælle- og stemningslive i *Fyraften*, surrealistisk eksperiment i *Meskalin*, metafiktion i *Klar til optagelse* og et brud med det naturalistiske og "realistisk" rollespil i det melodramatiske *Kærlighedens rapsodi*.

Og jeg er glad for denne udvikling. Jeg synes det er fedt at se, at man prøver nye ting af. At man tør kaste sig ud på dybt vand. Og at man griber sin egen vision og laver personlige lives ud af det.

Bliver bare bedre og bedre

Men det er ikke kun indenfor conlives, at der sker ting i disse tider.

Ude i Vestjylland laver Eidolon Ringkøbing fantasylives, som hvor mor lavede dem, men kvaliteten bliver bare bedre og bedre. Spillerne er begejstrede, og selv Ringkøbing Dagblad har fået øjnene op for kvaliteten af det liverollespil, som kommunens skove lægger jord til. Således var der i starten af maj en helsides reportage fra Mørkeskoven 6 i avisen, der på et seriøst journalistisk grundlag fortalte om begivenhederne i Hundeskoven. Og det er jo rart at se, selvom man bor i Århus flere hundrede kilometer væk.

Budgetterne stiger

I København sker der ligeledes ting os sager. Nok lever de gamle klassiske sommerlives i bedste velgående, men stilen mere og mere professionel, og budgetterne stiger i takt med de kunstneriske og rollespilmæssige ambitioner. Det er ikke længere nok for arrangørerne at lave et live ligesom alle andre; man vil lave det bedste, det vildeste og det mest imponerende scenarie med den største indlevelse og den vildeste oplevelse til spillerne. Og for mig at se kan det jo kun være godt - også selvom nogle arrangører selvfølgelig fejler i forsøget.

Ud over de klassiske sommerlives sker der jo også andet i København. En ny forening, der ifølge rygterne er på vej til at blive en del af Eidolon,

arbejder på et live i en vaskeægte ubåd, og på den anden side af bæltet går svenskerne amok i store ideer, ambitioner og kunstneriske visioner, som er Zentropa værdige. Her tænker jeg især på scenariet *Mellam himmel och hav*, der virkelig for alvor er gennemtænkt i sin stil, scenografi og sit kunstneriske udtryk - og som tør at beskæftige sig med emner som erotik, sensualitet og overstimulans på det følelsesmæssige område.

Er det hele blot trend?

Så hvordan ser fremtiden ud? Er det hele blot en trend? Er det mig, der et øjeblik har ladet mig forblænde? Og er det hele blot et luftkastel, hvor ambitioner og ideer bliver udvaskede sammen med næste regnvej? Tja, jeg ved det ikke. Men jeg ved godt, hvad jeg håber og ønsker. Og det er mere kvalitet, større ambitioner og væk med det middelmådige. Goddag til den kunstneriske revolution i dansk live; og farvel til den ånds svage jantelov - vi kan sgu godt! Og vi vil!



På årets Fastaval tilfældt den prestigefyldte æresotto Natural Born Holmers - et venne og forfatterkollektiv, der har haft enorm betydning for udviklingen af bordrollespillet de senere år. Og i år overraskede de ellers meget anti-live-agtige bornholmere ved rent faktisk at gennemføre et livescenarie for de yngste deltagere på kongresse, 'Buffy the vampire-slyer-Live'

Vores gode gamle Val



I påsken løb den store kongres Fastaval af stablen, og midt i de mange traditioner, nytænkninger og ideer befandt Troels Rohde Hansen sig. Det er en beretning om alkohol, hygge og forvetningens sødme, der ramler sammen i endnu et minde om fantastisk påske i det århusianske.

Reportage

Af Troels Rohde Hansen

Hep! Heeey!

Det var så den 5. Fastaval for mit vedkommende – Og jeg hyggede mig. Jeg synes det gik nogenlunde over hele linjen, hvor nogle ting selvfølgelig var bedre end andre. Men lad os prøve at kigge mere objektivt på det.

En måde skal man jo gennemgå det hele på, så lad os bare tage det kronologisk:

Hr. Blå, Lysestagen, i lokale 103...Hov?!

Det var da en dejlig ting at man for engang skyld ikke blev svinet til i check in. Det var ellers ikke fordi de ikke havde travlt, i kraft af den nye lille armbånds anordning (Men hey, det kunne redde os fra at brænde inde! Eller...?). Men det fik da ekspederet folk så hurtigt de kunne, og det endda med et smil. Det gik dog ikke være eller bedre, end at der selvfølgelig var nogen, der var placeret forkert... eller også havde de bare fået forkerte armbånd. Alt i alt havde hele check-in og indlogeringen en ret markant rolle i år, nok mest fordi

det var nyt. Næste år bliver det sikkert taget som en selvfølge, og så glider det nok mere smertefrit.

Dag 0 var interessant, på flere måder. Der var en række meget spændene oplæg, der tilbød en bred vifte af debatter, aktiviteter, og workshops. Alt sammen spændene at deltage i, hvis du da ellers kan finde lokalerne, og finde ud af tiderne. Der skal da, i hvert fald fra undertegnede, gives et typisk nordjysk anerkendende nik, til de personer der havde valgt at arrangere noget til Dag0. En ting er sikkert; kedede du dig på Dag0, så var det din egen skyld ... eller måske Dag0-ansvarliges.

Så ved vi godt hvad det handler om

For at holde den kronologiske orden, er det vel blevet tid til at nævne baren. Ingen oppyntningstema overordnet på con'en? Så laver vi et i baren!! Genialt drenge!

Det var fedt at komme i baren af flere grunde. Grunde der har været der alle år, men også nogle nye. Blandt andet at det at der var pynnet op efter et tema. Okay, det var måske ikke lige tis, men det gik. Ud over det, var der jo også underholdningen. Vi behøvede ikke at undvære Fastaval(agtig) tv, selvom de gamle hoveder var gået på pension. Faktisk hed det jo Amokanalen, og det var godt lavet. Med en god del Fastaval-tv-ånd, uden at være en kopi. Derudover kommer vi ikke

uden om Pletfri(nu med Aslak). Det satte sit præg på Fastaval. De gav os alle sammen et ny værdigrundlag... eller i hvert fald nogle nye udtryk. Baren gik næsten helt op i Kiwi: "Så ved vi godt hvad det handler om"

Nu begyndte alle scenarierne så. Og hvilke scenarier. Personligt spillede jeg ikke mange scenarier, sikkert af tilmeldingsgrunde, men jeg har da haft lejlighed at få en snak om dem med folk der spillede dem. Mit generelle indtryk var, at langt de fleste scenarier var utroligt gode, og gav folk en god spiloplevelse. Både på indenfor bordrollespil og inden for live. Samtlige scenarier har haft deltagere der er gået fra spillelokalet/området med en brugbar oplevelse.

...Fire i skade!

For at følge op på det med kronologisk orden, så er det vist allerede nu, jeg er nødt til at påpege den rengøringsmæssige situation. Der er mange mennesker på Fastaval, og der bliver hurtigt beskidt. Heldigvis så er der jo Dirtbusters, og i år var ingen undtagelse. Det var bare som om at rengøringsdelen af det at være Dirtbuster var sat i anden række. Det kan godt være, at den er det altid, men så var den måske længere nede i år. Faktum er i hvert fald, at der generelt var mere beskidt rundt omkring, end der plejer. I den forbindelse skal det måske nævnes, at der i år var en ny kommandør. Det er nok ikke lige verdens nemmeste

hvert at overtage, men der er tid til at komme efter det.

Rend mig i traditionerne

Hvad er vi kommet til...? Det er jo sådan at scenarierne kører hver dag, og der ikke er plads til at nævne dem alle. Lad os bare sige at vi er ved at være hen ad fredag, ved aftenstide. Her havde man valgt at lægge en reception, hvor modtageren af ÆresOtto'en skulle offentliggøres. Grunden til at flytte offentlighørelsen væk fra banketten, var simpelthen at prøve noget nyt. Ingen anden grund, men det er også nogen gange grund nok. Hvis du ikke allerede ved det kære læser, så vil jeg tage mig den frihed at skrive det her: Natural Born Holmers fik til-delt ÆresOtto'en. Nu er der er jo heller ingen grund til at rippe op i for meget, så man havde dog valgt stadig at overrække den lille Otto ved banketten.

Hop! Heeey!

Lad os springe let og elegant hen over lørdag. Det kørte endnu en række gode scenarier. Lørdag aften udmærkede sig dog ved at være den ene ud af to blokke uden lives. Det er i orden at Torsdag dag ikke har lives, men eidofolk! Næste år så sørger vi lige for at den Lørdag aften også bliver fyldt ud, ikke?

Fugl på bordet?

Søndag, frem for alt banketdag. Jeg ved, at det I gerne vil læse er, hvad





jeg har puttet ind af subjektive kommentarer om prisuddelingen, men det bliver der ikke noget af. Lad os for en god ordens skyld nævne, at der søndag for- og eftermiddag foregik en stor mængde underholdende aktiviteter, som blandt andet bræt, kort og modellervoksspil.

Om aftenen var der banket. Jeg vil dog ikke snyde (eller skåne, for den sags skyld) jer for lidt subjektive linjer. Maden, den var god. Lækker forret, der var flot anrettet. Hovedretten var rigtigt god, og der var i mine øjne, eller rettere mave, nok af den. Det var noget rigtigt godt kød, der dog i anden ombæring (eller var det tredje?) var så rødt at det kunne have svaret igen. Jeg vil også gerne stille spørgsmål til, hvorvidt KÅL var et godt valg til kødet. Men det er også rent subjektivt. Med hensyn til des-

serten, så kunne man godt blive lidt skuffet, og her taler jeg ikke kun for mig selv. Mere is, tak! Og så kan man lave en almindelig chokoladekage der er lige så god selv. Så skulle man også kunne holde sig på samme pris.

Otto skal da lige nævnes, ellers ville det da ikke være en ordentlig artikel om Fastaval. Det kan nævnes at det gik godt. Der var ingen der ødelagde deres Otto'er, og det er jo altid godt. Hvis der nu var nogen, der havde gjort det, så er der altid en ekstra uden fod. Men hov, hvorfor havde den fået lov at stå fremme med de andre? Er det ikke en af de her "Well Kept Secrets"? Er det endelig lykkedes denne redaktion at lave en afsløring? Vi kan ikke sige det, for vores billedmateriale er blevet beslaglagt!

Øverst:

Tja, hvad er der at sige. Fastaval krævede da vist pænt meget om deres kliental i år...

Til venstre:

Stemmingsbillede fra LVE Sektors livescenarie Fyraften, der kørte torsdag aften på Fastaval.



Levende Vampyr - oversættelse til de uvidende



Som altid prøver vi her i Overdrevet at hjælpe jer alle sammen til mere og bedre live-rollespil. I den senere tid er vi således blevet opmærksom på et problem, som specielt yngre liverollespillere døjer med. Langt det meste af materialet til de store systemer er på engelsk!

Overdrevet

Af Ryan Rohde Hansen

Efter utallige opfordringer fra Morten F. bringer vi her oversættelsen af det populære Pas På Øje Teater fra Hvide Ulv – også kendt som Levende Vampyr (vi har tilladt os at rette enkelte stavfejl, som har indsnegret sig i den engelske version).

Spillet foregår om natten, hvor vampyrer kæmper mod hinanden for at få mest indflydelse. Som den klassiske vampyrmyte er spillerne nødt til at undgå solens lys, hinandens kløer samt huske at drikke blod. For at skabe variationer mellem spillerne har de forskellige Træk, som bruges i systemet til at finde ud af, hvem der er stærkest. Den vigtigste variation er dog, at hver spiller vælger en Klan, som de arbejder sammen med i løbet af spillet. Hver Klan er dygtig ud i tre Opdragelser, som er deres fordel i forhold til de andre Klaner. Da dette er et af de mest centrale begreber i systemet, så det vil vi gå lidt mere

ind i, så alle er klar over, hvilke valg, som de skal foretage, hvis de skal spille Levende Vampyr.

Den første Klan, NårSandt, er herskerklanen. De er populære at spille, for de har opdragelsen Herskehed, der gør, at de kan få andre til at gøre de ting, de siger. Til at bakke det op har de Tilstedeværenhed, der får folk til at synes, at de er helt vildt seje. Når alt andet fejler, kan de bruge deres Sjælsstyrkehed til at klare mange flere tæsk, end andre vampyrer kan tage.

En anden meget populær Klan at spille er TræDam. Med deres magi kan de kaste med ild, hvilket jo ikke er populært blandt andre vampyrer. Denne Opdragelse kaldes Tømødenhed, men derudover har klanen også Herskehed ligesom NårSandt for at få de andre vampyrer til at gøre som de vil have det alligevel. Endelig har de Lykkevarslenhed, som får dem til at høre og se meget bedre, så de bedre kan holde øje med, om der er nogen, der er sure på dem.

En klassisk Klan at vælge er også BryggeGlas, der gør det mere i det fysiske. De elsker at råbe op, og så er det jo rart at have noget at have det i. Derfor har de også først og fremmest Kraftthed som Opdragelse, som gør dem helt vildt stærke. Derudover har de Selleriagtighed, der også gør dem hurtige, så de kan udlevere flere tæsk på samme tid. Da de elsker at føre sig frem, har de Tilstedeværenhed lige som NårSandt.

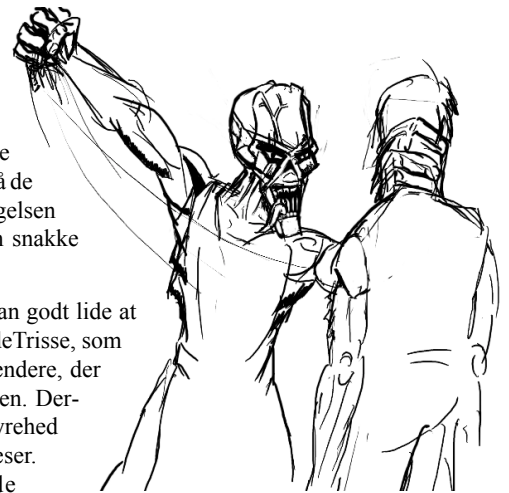
RevElske er kunstlere, der bruger al deres tid på at hjælpe unge kunstnere med deres karriere. En del af dem anses dog også for at være noget fimsede. Deres Opdragelser kan ikke komme meget bag på nogen. De har Lykkevarslenhed, så de bedre kan se al den kunst, samtidig med at de har Tilstedeværenhed, fordi kunst og kultur gør en til et interessant væsen. Endelig har de Selleriagtighed, så de kan nå at spurte rundt mellem alle disse kunst-udstillinger.

Efter dette kommer en af de mere sorte får blandt klanerne. MisHuleboer er en Klan af ene sindssyge, der driver gæk med de andre klaner. Udover Lykkevarslenhed, der gør, at de bedre kan se, hvor

de kan drille folk, så har de også Formørkehed, der gør, at de kan skjule sig, når de andre vampyrer er blevet sure på dem på grund af deres jokes. Endelig har de en Opdragelse, der går direkte på deres sindssyge ved navn Sløvsindethed, som de bruger til at gøre andre sindssyge med.

Der er en Klan, som de andre klaner ikke ønsker at omgås, ToDyreNæser. De er grimme som et ondt år og kravler rundt nede i kloakkerne. De har Formørkehed ligesom MisHuleboer, så de kan gemme sig, når de kommer op af deres kloakker. Derudover har de Kraftthed, så de kan slå de folk, der gør grin med dem, bare fordi de ikke er så pæne. Endelig er de gode venner med rotterne nede i kloakkerne, så de har udviklet Opdragelsen Dyrehed, så de kan snakke med dem.

Den sidste klan kan godt lide at være udenfor. BandeTrisse, som de kaldes, er enspændere, der godt kan lide naturen. Derfor har de også Dyrehed ligesom ToDyreNæser. Derudover har de



Her på redaktionen har vi altid troet, at dette billede var fra en fest på Cyklebanen. Men i virkeligheden kan det være at Godballe er ved at spille Levende Vampyr i stedet....

Blandt detektiver og nightbirds

Torsdag aften på Fastaval bød på LVE Sektors længe ventede scenarie *Fyraften*. Settingen var en bar for detektiver i Fusion-universets København, hvor skæbner, historier og øl spillede en ikke helt lille rolle. Jannick Raunow er glad for scenariet, og beretter om et scenarie uden nogen brølere eller problemer.



Anmeldelse

Af Jannick Raunow

Stedet er København. Året er 2017. Fusion.

Det er endelig blevet fyraften efter en lang og hård uge. Sammen med sine kolleger fra detektivbureauet Det Vågne Øje bevæger Sebastian Mejlsø sig ind på Sunshine, stamstedet for enhver i detektivbranchen.

Øl bliver knappet op og den lille gruppe gamle venner får en sjælden, kærkommen og tiltrængt snak om nutid, fortid og fremtid. Aftenen skrider frem og gamle spændinger og konflikter formidles og forløses.

Egen historie og eget spil

Rundt om i baren foregår mange spændende ting og det kan ses at hver af gæsterne bærer rundt på sin egen historie og sit eget spil. Nye bekendtskaber knyttes og gamle genoptages, men Sebastian er her bare for at holde fri og slappe af med sine gode venner og kolleger. Og Sunshine er det perfekte sted for dette. På trods af at de trange omgivelser er tæt pakkede af det brogede klientel, er der stadig rigeligt med diskrete kroge, hvor oplysninger kan udveksles og hvor man kan få en privat snak uden nysgerrige ørers påhør.

LVE Sektor har gjort et stort for-

arbejde i at etablere rammerne for scenariet. Med udgangspunkt i det velkendte Fusionsunivers har alle en fælles referenceramme; og film-trailere, stemningsbilleder og en tematisk perfekt lokation kridter banen op, så alle er på bølgelængde.

Dybdegående samtaler

Det er nemt at komme i gang med *Fyraften*. I aftenens løb bliver der flittigt udskænket og indtaget fyraftensbajere og jeg er imponeret over hvor godt det fungerede med det ellers forventeligt forstyrrende alkohol-element. Det, at man på aftenens hældvar ved at være lidt halvsnalret stemte imidlertid også godt overens med spillets tematiske ånd og de nære, dybdegående samtaler med de gamle venner blev mere intime, ganske som de ville have været i den virkelige situation.

Der var ingen synlige arrangør- eller spilmæssige brølere og alting virkede som om det kørte som smurt. Jeg kan kun sige, at jeg havde en helt igennem god og troværdig oplevelse med Sebastian Mejlsøes *Fyraften*.

Fakta

Fyraften er skrevet af LVE Sektor, som består af Ryan R. Hansen, Mikkel Bækgaard, Ulrik Kold, Troels R. Hansen, Søren K. Dalsgaard og Karsten Tonnesen.

Fyraften skulle oprindeligt være kørt på Confusion i 2002 i Aalborg, men blev udsat til Fastaval 2003.

Fyraften er et af de første livescenarier, der foregår i rollespillet Fusions Univers.

Fyraften vandt publikumsprisen for live ved Fastaval 2003.

Gøglerfuglen er også min!



Ulrik Kold spekulerer her lidt over sin rolle i LVE Sektor, arbejdet med *Fyraften* og glæden ved endelig at have vundet en Otto for arbejdet.

LVE Update

Af Ulrik Kold

En sen søndag aften i april 2003 bliver der afleveret en telefonsvarerbesked på min mobiltelefon. "Tillykke, Ulrik. Du har lige vundet publikums-Ottoen for bedste livescenarie!" Jeg var ikke specielt målløs. Selvfølgelig skulle det være den Fastaval, hvor jeg *ikke* var med, at LVE Sektor endelig skulle vinde en Otto. Selvfølgelig. Oplagt. Typisk LVE Sektor.

Altid mig...

Det er altid mig, der ikke er til stede, når der sker noget stort i LVE Sektor. Og det er altid mig, der bliver

mobbet, fordi jeg ikke er de rigtige steder på de rigtige tidspunkter. Det var mig, der ikke var med til det meget roste sci-fi live John Doe, som resten af LVE var så vilde med. Det er mig, der altid skal til en familieweekend, når der er Eidolons Sommerweekend. Det var også mig, der ikke tog med til Matrix i 1999, fordi jeg skulle være soldat. Helt ærligt, har jeg ikke for tjent en Marie-kiks til øjnene nu?

Mærkeligt i mine ører

Det prisbelønnede liverollespilscenarie *Fyraften*! ...det lyder mærkeligt i mine ører. Helt ærligt. I Jantelovens land kan man da ikke prale af sådan noget. Det er da ikke noget man siger af sig selv: "Jeg har været med til at skrive et prisbelønnet scenarie." Hvad kan man i det hele taget bruge sådan en klump gips til? At blære sig overfor de andre rollespillere? "Jeg har været med til at vinde den første Otto, der blev givet til dansk liverollespil!" Nu er der sikkert visse, der vil hævde, at Bobbitten, der blev indstiftet i 2002, kom før publikums-Ottoen til livescenarierne. Ja, og hvad så? En Bobbit er ikke en Otto. Hvad ville du helst have? En forgyldt, smilende diskos eller en forgyldt, fuldfed pingvin?

Og nej, vi vandt ikke den første Otto til et livescenarie *sammen* med Meskalin! For Meskalin fik først deres pris for bedste livescenarie *bagefter*. Der var ikke mange minutter til forskel, men Meskalin var alligevel bagefter. Men hvorfor er

Fortsættes næste side...



Bedøm selv: Hvad har mest respekt? En gul smiley som pris for bedste live som denne eller den flotte forgyldte pingvin på næste side?

En fragmenteret historie om et scenarie

Af Troels Rohde Hansen

Tap tap tap tap...tap...tap taptap! Tsk, hmm kaffe. ”Fy for satan, den er kold!” ”Vi hældte op på samme tid, og du drikker også af din” – ”Jeg kan godt li’ kold kaffe”, tap tap.

Det er det samme igen. Der er panik på. Det er ikke alle, der har lavet det, de skulle, og nu knokler vi for at lave noget, der skal i stedet for. Selvfølgelig er der en, der har taget det sidste kaffe og ikke gidet rejse sig for at lave noget mere:

”Jamen, jeg skulle lige være færdig med det her gruppeoplæg” – ”kan jeg for resten ikke lige få den der artikel, vi har skrevet på den der hændelse?” – ”HVAAAD, er den heller ikke skrevet endnu?” – ”Den skal jeg nok skrive” – ”jamen jeg vil også gerne gøre det”.

Stilheden; vi har fundet stilheden. Den er fyldt med små tilfredsstillende klik. Et klikkende mantra, der opløfter en i det fremadskridendes arbejdes Nirvana. ”Hvornår skal vi have mad?” – ”Hvad skal vi ha’?” – ”Det skal ikke være for dyrt!” Det var det. Det varede fem minutter, men det var inspirerende. Man er vel også blevet en smule sulten.

”Kan du ikke lige overføre det her” – ”Så skal disketten i den her computer, også over på den her cd, som den her computer ikke kan tage.” – ”Kan vi så ikke vente?” – ”NEJ”.

Det kunne vi ikke, så vi laver den helt store bytter. Det ville have været nemmere hvis... Men...

Det blev færdigt. Det gjorde det da. Og det virkede, selvom det ikke var alt, hvad vi planlagde. Men det er også planlægning. Så er der indpakning, lir og laster. Træt, meget træt og skraslen og skraslen.

Man går. Går der fra, for man skal væk. De samme ansigter i de samme folder over den samme ting kan være skadelig. FARLIG! Sådan er det, sådan skal det være. Det er godt at komme væk. Er det væk for altid, skal det ikke være mere. Helst ikke. Hvornår bliver det godt at komme tilbage? Bliver det?

BANG! Og det var det; ”Var det lige så godt for dig, som det var for mig?” Det var det åbenbart. En masse rygklap og glade miner senere. Og så lige nogle timer senere. Træt. Tømmermænd!

”Hey, for resten jeg har den her ide...”



Stemmingsbillede fra Fyraften. Barejeren Holger lytter interesseret til gæsternes beretninger om livet derude i verden. Og han fortæller også gladeligt om sine dage på De syv have...



*Gøglerfuglen er også min!
...Fortsat fra forrige side*

det vigtigt? Er det vigtigt? Hvorfor siger jeg alt det her; jeg var jo ikke til stede?

Stor del af mit liv

For mig er det vigtigt, at jeg var med til at vinde for Fyraften, fordi Fyraften har været så stor en del af det sidste år af mit liv. Fordi LVE Sektor i de sidste efterhånden mange år har lavet lives, som vi synes, har været fede at skrive og spille. Det har ikke altid været lige let eller lige sjovt, men sådan er livet jo. Fra starten var vi kun en flok drengerøve fra Nordjylland, der morede os med det vi gik og skrev. Men ambitionerne har altid været der! Hvordan kan man ellers tillade sig at arrangere en rollespilkongres, der skal vare en weekend med indlagt live på en gammel herregård, som det første officielle projekt med arrangørnavnet LVE Sektor skrevet under? Og ikke nok med at vi skrev et live til 20 mennesker, som de skulle deltage i – vi skrev også hvert vores bordscenarie, som en del af konceptet. Ambitiøst eller sindssygt? Jeg tror, at der var to grunde til at vi gjorde det: Enten var vi gale i hovedet, da vi planlagde dét, eller også... Nej, der var nok kun den ene grund!

Kun har måttet aflyse ét scenarie.

Fandenivoldskheden og den positive feedback fra omgivelserne på de ideer, vi kom med, har langt hen ad vejen været grunden til, at det har kunnet lykkes at nå så meget, som jeg synes, vi har. At vi kun har måttet aflyse eet scenarie (Fyraften til ConFusion i 2002) i løbet af de år, der er gået, er dog ikke ensbetydende med, at alt er lykkedes. Den forkromede plan med Paranoia Live i 2001

lød på, at der skulle være omkring 100 spillere! Det lyder ikke af meget i forhold til Søsloppet eller Legendernes Tid, der rask væk praler med både det fir- og otte-dobbelte. Men der er altså væsentlige forskelligheder på at skrive bred (i ordets positive forstand) fantasy og så at skrive smal, sarkastisk sci-fi.

Vi droslede Paranoia Live ned til først 60 karakterer og derefter lige så stille indtil vi nåede lige omkring 35. Det var dog langt fra den vision, vi havde. Men viljen til at gennemføre en idé og evnen til at gøre idéen praktisk gennemførlig reddede os dengang. Fleksibilitet er nøgleordet. Fleksibilitet og ihærdighed. Og et godt kammeratskab skal man aldrig undervurdere.

Uden bitterhed

Det var derfor ikke med bitterhed i tankerne, at jeg tog imod beskeden om at resten af LVE Sektor havde været på scenen i Århus og modtage en Otto. Jeg vidste, at de ville nyde det på mine vegne. Jeg undte dem det øjeblik i spotlyset og ønskede blot, at festen aldrig ville blive glemt. At den har været alt sliddet værd. Og jeg ved, at jeg blev takket fra scenen, at mine gode venner huskede mig, da jeg ikke var der.

Og med Mikkel Bækgaards refererede formulering i baghovedet vil jeg derfor blot sige: Gøglerfuglen er også min!

Eidolons scenarieservice

Eidolons IT-udvalgsformand Ulrik Kold laver en database til livescenarier. Endnu er databasen ikke offentliggjort, men et tidspunkt i efteråret er der lagt op til store fanfarer og reception, når den går i luften.

Kommer snart

Af Mikkel Bækgaard

Databasen skal indeholde alt information, der kan være relevant i forbindelse med et livescenarie - lige fra antal deltagere og spilledere over forhistorien og en appetiser for scenariet og videre til budgetter, forslag til fonde og kostumeguides til scenarier. Kort sagt al den information, man måtte ønske uanset tilhørsforholdet til scenariet.

Livescenariernes svar på R'lyeh

"Eidolons ScenarieDatabase (ESDb) er livescenariernes svar på R'lyeh," udtaler Ulrik og fortsætter, "men det er planen, at vi skal være meget mere end R'lyeh. At arrangere et livescenarie kan kræve meget mere end 50 downloadede, udprintede sider og en stue med 6 kammerater. Ofte er der overvejelser om budgetter, deltagerbetaling, lokaler eller spillerarealer, kostumeoversigter og -vejledninger og meget andet, der også skal tænkes på før et livescenarie af en given art kan spilles. Det er de forhold for livearrangøren, vi gerne vil afspejle med scenariedatabasen."

Selv om det lyder som en fantasyorienteret database, der fokuserer på de store arrangementer, så er målgruppen meget bred: Hvis det er et livescenarie, så er der plads til det i databasen.

Alexandria

Den første marts introducerede Peter Brodersen og Max Møller scenariekataloget Alexandria, der fokuserer på at være en fortegnelse over forfattere, scenarier og kongresser i Danmark. Det er IT-udvalgets og udviklernes håb, at Alexandria kan være med til at levere spændende links til scenarier, forfattere og kongresser, der har interesse for liverollespillere i Danmark selv om Alexandria skriver, at livescenarier netop ikke har interesse for dem.

Der er i øjeblikket ingen planlagt deadline for Eidolons ScenarieDatabase, men IT-udvalgsformanden glæder sig meget til at kunne lancere dette stykke digital teknik for scenariesultne liverollespillere engang i 2003. Vi på redaktionen krydser fingre for at de forskellige databasetiltag ikke kommer til at gå hinanden så meget i bedene, at de udsulter hinanden.



IT-udvalgets formand på slap line under sidste års fødselsdagsfest på Cyklebanen i Århus.

Kærlighedens rapsodi - et Barbara Cartland-live

Kærlighedens rapsodi var en pastiche over Barbara Cartlands romaner. Forfatterne Klaus Meier Olsen og Julie Streit Christopheren havde håbet på stort melodrama og ikke-naturalistisk rollespil. Det lykkedes kun delvist, skriver Ryan Rohde Hansen i sin anmeldelse.



Anmeldelse

Af Ryan Rohde Hansen

Blandt de mange spændende tilbud på årets Fastaval var der et, hvis undertitel vist fik de fleste til lige at læse den en ekstra gang: Et Barbara

Cartland-live er ikke noget, som er set før, og det er nok de færreste rollespillere (eller så mange andre for den sags skyld), der har læst Barbara Cartland-bøger. Alligevel har de fleste nok en forestilling om, hvad disse bøger indeholder, hvorfor der da også kom en del tilmeldinger - med en kønsfordeling på 8:1 i kvindernes favør. Undertegnede havde selvfølgelig straks set potentialet i dette, men arrangørerne skulle så ødelægge det hele ved at skaffe en masse mandlige spillere i sidste øjeblik ;)

Flot udklædning

Praktisk talt alle spillere havde sørget for en utrolig flot udklædning - selv standin'en, der trådte til på 10 min, da en anden spiller ikke dukkede op. Da flokken var samlet, var det promenadetur til en nærliggende bar, der var udsmykket i klassisk salonstil. Desværre var det ikke muligt at lukke stedet af for gæster, så spillet foregik med de faste barmgæster som tilskuere. En lidt irrite-

rende ting, men de tilstedeværende var dog venlige at forholde sig stille, så man for det meste kunne ignorere dem.

Intrigebaseret

Spillet var almindeligt intrigebaseret hvoraf mange var åbenlyse fra spillets start. Dette fandt jeg udmærket, da jeg opfattede scenariet være i tråd med Meskalin og Fyraften, der primært forsøgte at formidle en stemning og derved være med til at skabe en tydelig tendens blandt årets Fastavallives. Der var også lagt op til, at der skulle skrues op for melodramaet, hvilket jeg dog personlig følte, at de mange tilskuere satte lidt en dæmper for. De mere skjulte intriger gav selvfølgelig et uventet twist på nogle plots, men ellers forløb mange af intrigerne som forventet. Der var en god stemning under scenariet, og folk morede sig, hvorfor jeg giver Kærlighedens Rapsodi tre solide Eddier. Det leverede varen, og der var en fin ba-

lance i relationerne, men det kom aldrig helt op at ringe i mine øjne.

Interessante ideer

Gennem snak med den ene af arrangørerne har jeg siden forstået, at han havde nogle interessante ideer bag livet, og jeg synes, at det havde været spændende, hvis disse havde været tydelige i spillet, men jeg synes, at den i høj grad må falde tilbage på arrangørerne, da det var meget lidt tydeligt i det udsendte materiale. Jeg håber, at disse ideer vil blive fuldført i et andet scenarie, for det vil være et godt eksperiment for dansk live.



Onkel Ebenezers triumf

Det stort opsatte og temmeligt hemmelige livescenarie, Onkel Ebenezers Testamente, var et studie i eksklusive rammer, velskrevne roller og en konstruktion, der varetog alle spillertyper og interesser. Mikkel Bækgaard finder de rosende ord frem og giver fuldt hus til dette fantastiske scenarie, som uden tvivl bliver svært at overgå.



Anmeldelse

Af Mikkel Bækgaard

Liljenskjold-slægten har altid holdt på formerne. Slægten er en af de største, vigtigste og mest indflydelsesrige adelsslægter i Danmark, og trods interne stridigheder og splittelse mellem slægtens undergrene har familien altid holdt sammen uadtil og gjort alt for at bekæmpe de største rivaler i Brockenhus-slægten.

Gamle Ebenezer er død. Han var den sidste overlevende i Sølvregrenslægten, som var en af undergrenene i den omfattende Liljenskjold-klan. Boet er nu gjort op, og resten af slægten er inviteret til Ebenezers gamle slot for at overvære oplæsningen af den gamle rævs sidste ønske – og der er mange interesser på spil, for hele Sølvregrens rigdom ligger jo netop på Ebenezers skuldre og skal nu fordeles mellem de andre underslægter.

Året er 1914. Om hjørnet truer verdenskrigen, splittelsen, de moderne tider og adelens død. Der er dekadence, visioner og blåøjede idealer om adelens privilegier i hovederne hos de fleste fremmødte til testamenteåbningen denne kolde weekend i januar. Forventningerne er store, og alle regner med at få en bid af kagen, så den kan få endnu mere magt, større indflydelse og endnu flere privilegier at gøre godt med i fremtiden – ikke mange tæn-



Den gamle enkefyrstinde sender sit sædvanlige snobbende blik til den skamløse fotograf.

ker på, at dagene er ved at være talte, og adelens tidsalder snart vil være forbi. De sidste naive krampetrækninger er i gang, og ikke meget kan stoppe glidebanen mod fortabelsen.

Bertild

Min karakter hed Bertild Cedric Vildtløber Liljenskjold og var slægtsældste i den temmelig skandaløse og frigjorte Vildtløber-slægt, der var kendt som Liljenskolds sorte får. Bertild var en ganske reel og måske en kende naiv, gammel mand, der ihærdigt kæmpede for to ting: At holde sammen på sin slægtsgren, der var ved at gå fra hinanden i blåøjede visioner om individets magt, samt at åbne den gamle enkefyrstindes øjne for kærlighedens mysterier – en gammel forelskelse, som den kære Bertild havde kæmpet med hele sit liv, og nu endelig måtte gøre noget ved.

Bertilds konflikt var simpel, klassisk og næsten ikke til at bære. Skulle han følge sin underslægt, der ønskede at man skulle lytte til sit hjerte og *ikke* gøre, hvad der forventedes? Eller skulle han spille enkefyrstindens spil; holde høj profil og gøre den gamle snobbende kvinde tilfreds? –

og derved også følge sit hjerte?

Vildtløberslægten var de sorte får, som mange i andre i familien så ned på – og som slægtsøverste ønskede Bertild jo så inderligt at opnå de andres anerkendelse og blive en del af inderkredsen af i den store Liljenskjoldslægt. Han kæmpede sin kamp, logrede ivrigt med halen, når hans gamle kærlighed var i nærheden, og han kæmpede ihærdigt for at holde de temmelig skandaløse medlemmer af Vildtløberslægten stangen og i en vis anstændighed.

Det gik godt et stykke af vejen for Bertild, men som weekenden skred frem begyndte det hele at falde mere og mere fra hinanden – ganske forståeligt med de moderne tiders komme og adelens forfald, men ganske forfærdeligt for en mand, der bare så gerne vil gøre sit bedste, gøre alle tilfredse og endelig opnå sit livs kærlighed. Intet af dette lykkedes desværre, og Bertild tog fra slottet med nederlaget printet i øjnene. Han havde friet til Enkefyrstinden, der fravalgte ham – ikke grundet hans person, men grundet hans slægt og dens medlemmers opførsel – det ultimative nederlag for Bertild, der ville det så

godt for alle...og mest af alt sig selv...

Historien om en arv

Selve hovedplottet i Onkel Ebenezers testamente omhandlede arven og fordelingen af den. Oplæsningen af testamentet skulle finde sted lørdag, og ved middags-tid blev alle forsamlet i riddersalen for at høre den sleske hushovmester Gregers læse Ebenezers vilje op.

Det blev med megen mumlen, forargelse og skandale til følge, da testamentet endelig var blevet bekendtgjort. Alle tilstedeværende skulle arve forskellige ting, værdier og ejendomme, men det lå alle frit for i løbet af weekenden at handle indbyrdes og derved opnå de ting, som de tilstedeværende gerne ville have.

Dette var for meget for de slægtsældste, der straks påræbte sig betænkningstid og krævede, at testamentets gyldighed skulle prøves ved en domstol. Lignende skandaløst spil om ejendomme og adelige privilegier havde ingen endnu været med til – og det skulle bestemt heller ikke finde sted i

denne weekend – det var for galt!

Meget af weekenden gik nu med møder mellem de ældste, der ihærdigt forsøgte at kontrollere den skandale, der langsomt var under opsejling og truede med at rive adelens struktur fra hinanden. Mange ideer, planer og konspirationsteorier blev drøftet i de fine værelser over cognac, likør og cigarer. Andre brugte tiden mere konstruktivt på at handle indbyrdes og forhindre ustemplede papirer i at havne hos Kattens Værn i København.

Overdådige rammer

De fysiske rammer for scenariet var ganske enkelt fuldstændigt fantastiske, og jeg har svært ved at se bedre steder at køre et scenarie som dette. De fysiske rammer blev udgjort af et gammelt slot, som vi havde stor bevægelsesfrihed på. Der var hotelværelser på slottet, restaurant i kælderen, riddersal, lounges og rygeværelser til herrerne. Den omgivende park var fantastisk, og det gav en helt ubeskrivelig stemning at promenerer med sin stok og godt selskab, mens de dannede samtaler rullede sig ud.

Maden var ligeledes uovertruffen, men startede dog en smule skuffende. Fredag måtte vi ”nøjes” med et stort tag-selv-bord, hvilket blandt andet skyldte det sene tidspunkt, hvor spillet gik i gang. Som sådan var maden fredag fin, men i forhold til temaet og stemningen, faldt det

en smule til jorden.

Men alt dette blev gjort til skamme lørdag, der bød på to retters eksklusiv menu til frokost med blandt andet unghanebryst på basilikumcreme – meget lækkert. Og aftenen bød på en stor tre retters gallamenu, hvor intet kan siges at have manglet. Udsøgt. Og med vin ad libitum, cognac, likør, cigarer, cigaretter og konfekt til fri afbenyttelse kan man kun tage kokkehuen af for det overdådige køkken.

Kostumer i tidstypisk mode

Et var de overdådige rammer, som selve lokationen til spillet var – noget andet var kostumerne, som også overraskede mig fantastisk. Alle dukkede op i moderigtigt tøj anno 1914, og der blev luftet smokings, løftet på de høje hatte, og de lange klassiske kjoler var fundet frem til lejligheden. De mange flotte kostumer skal da også tilskrives det vidunderlige kostumekompendium, som arrangørerne havde fået udarbejdet til lejligheden. Det var så inspirerende, at mange havde brugt rigtig megen tid og rigtig mange penge på at komme i de perfekte dragter til lejligheden.

Og ud over det skrevne kostumekompendium bød forarbejdet til scenariet også på mange siders velskrevet baggrundshistorie om både tidsperioden og slægten, der ikke levnedede mange spørgsmål tilbage. Som

prikken over i'et fik alle deltagere selvfølgelig prægenerede roller, som alle var nuancerede og var skrevet omhyggeligt og omfattende.

Problemer og kritik?

Når alt var så overdådigt, var der så slet ikke nogen kritik? Jo, et par småting, men ved siden af de mange plusser, blegner de fuldstændig. Mine eneste kritikpunkter går på, at nogle af de interne intriger til tider var lidt for overdrevne efter min smag, og at jeg personligt ikke havde så stor en indlevelse i min karakter, som andre havde i deres – men det var vist mest min egen skyld. Selve hovedplottet med Onkel Ebenezers spil om, hvem der skulle arve hvad, virkede måske også en anelse for-tænkt. Og endelig kan man sige, at de 70 siders tætskrevne ark med baggrundsmateriale for scenariet næsten var for meget til, at man kunne overskue det.

Alt i alt

Onkel Ebenezers testamente er det mest gennemførte livescenarie, jeg nogensinde har deltaget i. Alt gik op i en højere enhed, hvor dygtige spillere leverede en spændende og interessant historie i vidunderlige rammer med god mad, engagerede arrangører og med et spilmæssigt overskud, der fik det hele til at boble. Der var noget for alle, om man så var til indlevelse, plotspil, personlig udvikling eller bare ville vinde

scenariet. For mange af spillerne nåede rollespillet op i kunstneriske højder, og historien om adelens forfald og de moderne tiders komme er jo en eviggyldig klassiker, som kan blive fortalt mange år frem.

Nå, ja, og så skal det vel også lige nævnes, at de 550 kroner vi betalte for at deltage, synes latterligt lidt i forhold til alt det, som vi fik for vores penge. Jeg havde gladelig betalt det tredobbelte uden at være blevet skuffet.

Fakta

Onkel Ebenezers testamente blev afholdt en weekend i januar på et slotshotel i Nordjylland.

Forfatterne var fra det sønderjyske og bestod af Nina Runa Essendrop og Jakob Becker, som begge tidligere har arrangeret mindre fantasy- og vampyrelives i Aabenraa og omegn. Ebenezers er deres første scenarie af denne kaliber.

Alle deltagere til scenariet var personligt inviteret af forfatterne, og prisen for deltagelse var 550 kroner.

Se flere billeder fra scenariet: www.trolle.net/liljenskjold/

Lørdag aften blev hele slægten samlet til traditionelle familiefoto, hvor alle stridigheder for en stund blev bilagt og roen for et øjeblik kunne sænke sig over Liljenskjoldslægten.



Skal Ottoen nu revolutionere dansk live?



Vi tager et kig ind i en LiveOttodommers hjernevridninger om årets scenarier på Fastaval 2003 – og om perspektiverne i uddelingen af LiveOttoer, samt tendenser i de bedømte livescenarier. Live-dommer René Husted fortæller her om sine tanker efter at have læst alle livescenarierne på årets Fastaval.

Synspunkt

Af René Husted

Lad mig allerede til at starte med slå fast, at denne artikel ikke er et udtryk for LiveOttodommer-panelets meninger eller overvejelser. Det er udelukkende min egen subjektive vurdering af mulige tendenser og perspektiver i scenarierne, der danner grundlaget for artiklens indhold. Ligeledes skal man lede andetsteds, såfremt man ønsker at finde en afklaring på, hvorfor det netop var de scenarier, der løb med priserne, der gjorde det. Det er muligt, at mine egne overvejelser skinner igennem på en sådan måde, at man kan læse sig frem til min egen holdning. Men dette er som sagt ikke udtryk for det samlede panels vurderinger og holdninger.

Så er det sket! De første LiveOttoer i dansk rollespilshistorie er blevet

fordelt. Og med Eidolon som de store vindere. Med den gamle HC Molbech som vinderen af Bedste Live (sammen med Martin W. Jürgensen), og LVE-Sektor som vinder af Live Publikumsprisen på dette års Fastaval. Det store spørgsmål er nu: Hvad kan liverne bruge Ottoen til, og vil det gøre en forskel på de scenarier, der bliver skrevet i fremtiden? Jeg tror det, og her er mit bud på hvorfor.

Hvad lå til grund for bedømmelsen?

Som deltager i dette års Live-Ottodommerpanel, havde jeg den ud søgte fornøjelse at modtage ikke mindre end fire livescenarier lige omkring d. 1. april. De, der kender programmet på Fastaval, vil vide, at der var flere livescenarier på Valen, men der var kun afleveret fire til bedømmelse hos juryen. Ved første øjekast var det så ikke mindre imponerende, at det samlede antal sider, der skulle gennemlæses, summerede sig til lige i underkanten af de 1000 stk. (!!!)

Forklaringen herpå skal findes i det bedømmelsesoplæg, som LiveOttodommer Morten Juul udstak lang tid før Fastaval. Heraf fremgik det tydeligt, at man dette – det første – år, ville skele til udarbejdelsen af det samlede produkt. Dette med særlig vægt på det skrevne materiale, med henblik på den totale spilbarhed i forhold til såvel arrangør som spiller. Altså med mine egne ord faktisk en form for samlet håndbog i afviklingen af scenarier, komplet inkl. roller.

Tematikken – tradition eller innovation

Hvad resulterede dette så umiddelbart i, set i forhold til det afleverede materiale?

Set i forhold til tematikkerne i de afleverede scenarier, så var det oplagt at tro, at man ville forsøge sig med de gammelkendte scenariefomer og -typer, så som bl.a. Vampire og andet intrige. Men ukendt af hvilken årsag, endte man op med noget ganske andet. Således var der med *Fyraften*, scenariet der løb med Live Publikumsprisen, lagt op til et stemningsmættet Intrige/Investigation scenarie, afholdt i en alternativ liveudgave af det danske FUSION-rollespil. Samtidig hermed var der også lagt i ovnen til en ganske alternativ

liveoplevelse med scenariet *Kærlighedens Rapsodi*, der udforskede mulighederne i liverollespillet blandet med den melodramatiske/teatraliske setting fra Barbara Cartlands noveller og romaner. Værd at nævne i denne sammenhæng er bestemt også vinderscenariet for Bedste Live: *Meskalin*, der bevæger sig helt væk fra det man normalt tænker ved liverollespil, og i stedet ud i noget, der måske bedst kan sammenlignes med et psykologisk eksperiment ...

Kort sagt formåede de scenarier, der lå til bedømmelse, at brillere ved deres nytænkning i brugen af tematik og handling. Dette gjorde de alle på en sådan måde, at jeg blev endog ganske overrasket. Heldigvis kun til det positive, idet der vitterligt var tale om nytænkning. I store træk var der i mine øjne faktisk tale om scenarier, der alle kvalificerede sig til at blive nævnt for deres nytænkning.

Nye scenarier, nye tanker ... nye tendenser

Denne nytænkning afspejlede sig ikke kun i den måde, hvorpå tanker bag scenarierne skinnede igennem, men måske især i den form scenarierne blev formidlet på. Idet man havde lagt vægt på at bedømme det skriftlige oplæg, var scenarierne alle gennemarbejdet til, hvad jeg tror er, forfatterens nuværende maksimale. Derfor var der ikke blot tale om sjuskede Word-dokumenter uden synderlige tanker om formidlingen af stoffet, men rent faktisk om færdige scenarier i fuld form. Således havde man også tænkt på elementer som layout, korrektur og illustration. Tendensen heri er klar, idet man har gjort sig tanker om formidlingen og faktisk afleverer et 'færdigt produkt'.

Den overordnede tendens ligger også klar for os, der har læst det hele. Nemlig det, at man har villet gøre sig umage for at 'præservere scenarierne for eftertiden'. Hermed mener jeg, at forfatterne rent faktisk har gjort sig nogle tanker om, hvordan man bedst nedfælder scenariet på papir, eller et andet medie, således at andre kan få gavn af det, uden at forfatterne nødvendigvis selv behøver at deltage.

Hvis denne tendens er klar, således at det er noget man for eftertiden vil forsøge at efterleve, så har Ottoens indtog allerede hér beretti-

get sig selv. Den udvikling man har set i det 'traditionelle bordrollespil' med Ottoens indtog, har klart været til fordel for alle de, der ønsker at gøre brug af scenarierne på et senere tidspunkt. Scenarierne forsøger nemlig alle at fremstå på en sådan måde, at de er lettilgængelige for såvel spillere som spilledere. Denne tendens er bestemt også ønskværdig i livemiljøet.

Præserverer man ikke kun døde ting?

Som udgangspunkt er denne 'præserving' af scenarierne måske svær at forstå, idet der rent faktisk kan gøres en del indvindinger imod det. Man kan – måske med rette – sige, at man på den måde er med til at ødelægge impulsiviteten af liverollespil, og samtidigt styrke 'de intellektuelles live'. Men jeg mener at man skal passe på ikke at slå for store brød op. Isoleret set drejer Ottoudelingen sig udelukkende om Fastaval-lives, der jo altså henverder sig til en bestemt målgruppe.

Der er derfor kun tale om en belønning af denne type scenarier. Af selv samme grund mener jeg heller ikke, at man skal forsøge at 'præservere' alle scenarier, idet man så ville ødelægge den innovative livekultur, der eksisterer omkring bl.a. Fantasy- og Vampirekampagner. Her skal man blot holde sig for øje, at forfatterne som oftest er aktive i udførelsen af scenarierne, og derfor har man (måske) ikke det samme behov for 'præserving'.

Der er altså blot tale om at belønne det bedste con-live, der jo i sig selv er en genre indenfor livescenarietyper. Dermed være ikke sagt, at det ikke af og til ville være en god idé, at prøve det selv samme indenfor andre scenarietyper, der måske herved ville kunne udveksles imellem foreninger rundt omkring i landet...

Avantgardisternes sejr

Med "Meskalin" som vinder, blev der umiddelbart skabt tale om, at det var 'avantgardisternes sejr'. Scenariet er da også i sin form ikke særlig lettilgængelig, men forsøger til gengæld sig med helt nye initiativer. Således er det gennemgående eksperiment i scenariet, at give helt slip på spillerne i samtlige de 4 timer, scenariet er berammet til at være eksklusiv briefing og debriefing. Der

er i realiteten kun tale om brugen af 1 NPC, der i praksis kunne være udeladt.

Denne måde at 'tænke' et scenarie på, er i og for sig ikke synderlig revolutionær. Men udførelsen af det pågældende scenarie er ganske speciel. Perspektivet er nemlig det, at man ikke nødvendigvis skaber et 'godt live for alle', men at man fra forfatterens side allerede fra starten gør sig klart, at man vil 'tabe spillere på gulvet undervejs'. Hermed er der altså tale om et scenarie, der i den yderste konsekvens er et 'exceptionelt live for nogle', mens andre vil hade det for dets mangel på styring. Netop denne afklaring allerede i det skrevne materiale, er altafgørende for at scenariet kan lykkes, og dermed *blive* en ganske usammenlignelig oplevelse for en stor del af deltagerne.

Fejler 'det sikre scenarie' i fremtiden?

Jeg mener på ingen måde, at man nu for fremtiden skal forsøge hele tiden at gå nye veje i danske con-lives. Det handler dybest set om, at man nedskriver sine idéer, og forsøger at formidle dem på en sådan måde, at man sikrer sig at de er spilbare for alle. Prisen for Bedste Live blev i år netop givet til det scenarie, der overordnet set forstod at levere det bedste oplæg til såvel spillede/arrangør som spiller. Sådan vil det muligvis også være næste år.

Men som med 'de gamle Ottoer',

så kan vurderingsgrundlaget ændre sig fra år til år. Derfor skal man ikke nødvendigvis vende vrangen ud på sin egen hjerne, for netop at fremkomme med den idé, der er helt ny – og 100% revolutionerende. Man skal derimod sikre sig, at ens idé er mulig at føre ud i livet, og sørge for at formidle sin idé bedst muligt – så andre også får noget ud af den.

Otto lever videre – også som LiveOtto

Jeg er sikker på, at LiveOttoerne er kommet for at blive! – Som nævnt værdsætter de udelukkende én type livescenarier, men denne type vil eksistere så længe der afholdes rollespilkongresser i Danmark. Derfor tror jeg, at man vil se en udvikling indenfor netop denne disciplin af live. En udvikling der vil være med til at sikre scenariernes kvalitet, og evne til at formidle sig til såvel spillere som spillede/arrangører. Herved kan man være sikker på, at man – over tid – højner scenariernes kvalitet *yderligere*.

Samtidig hermed ødelægger man ikke noget for alle os livere, der stadig elsker at 'tage en tur i skoven/byen' i ny og næ, for dér at få den oplevelse som kun Fantasy/Vampire-spillet netop dér kan give os. Så bare bliv ved med det, I går og pusler med – Otto spænder ikke ben for os!



Vil denne mystiske og grimme fugl revolutionere dansk liverollespil? Tanken lyder da umiddelbart vild, og René Husted dementerer da også tanken til dels i sit kig på den gyldne pingvin, der netop er landet for at blive en del af livemiljøet. Men han ikke i tvivl om, at fuglen vil få en betydning.

U-359

Проект 613



www.RexFelt.dk

Bjarke Pedersen
33318929

Pia Frederiksen
26219400

U-359 er et projekt hvor der forsøges at genskabe det miljø og de livsvilkår, der var i en Russisk ubåd under den kolde krig.

Gennem simulation og rollespil søges der at opnå en unik mulighed at prøve at leve som russisk ubådspersonel gjorde i månedsvis.

Meskalin - mystik og mærkelige eksperimenter

Vinderen af Otteen bedste live på Fastaval blev det mærkelige liveeksperiment Meskalin. Det løb af stablen fredag aften, og settingen var en bunker under Berlin - måske engang i 80'erne - og ellers var alt meget frit, svævende og metafysisk. Jannick Raunow roser den anderledes oplevelse, men fremhæver også visse problemer i sin anmeldelse.



Anmeldelse

Af Jannick Raunow

Hvad er Meskalin? Det var et spørgsmål som blev stillet af folk efter at have læst foromtalen i Fastaval-programmet, af deltagerne efter at have læst deres rolleoplæg og sågar også af deltagerne efter scenariet var gennemført. Jeg kan ikke undlade at drage tematiske paralleller til det dybt surrealistiske *Elevator* (Sebastian Flamant, Fastaval 2002) og selvom jeg egentlig ikke havde indtryk af at dette ville være et surrealistisk scenarie inden jeg gik i gang, så må jeg nok sige, at det er det kendetegnende ord her efter gennemlevelsen. Beskrivelse af min karaktermæssige tilgang til scenariet

Fakta

Meskalin blev skrevet til Fastaval 2003 af Hans Christian Molbech og Martin W. Jürgensen. De har tidligere sammen skrevet det roste livescenarie *Nattens Slagskygger* til Fastaval 1999.

Meskalin vandt Otteen for bedste live og blev bedømt på sit skriftlige oplæg til spillere og arrangører.

vil i virkeligheden ikke give den store mening eftersom karakteroplægget var lige så fragmenteret som foromtalen havde givet udtryk for. Det var forfatterens målrettede intension at give så lidt konkret information som muligt og i stedet bero sig på sanseindtryk og stemningsbilleder. Dette element virkede for mig meget underligt inden scenariet, hvor jeg grundlæggende var totalt på bar bund omkring hvordan jeg skulle spille min rolle eller hvad der i det hele taget skulle ske. Det skal så dog siges at arrangørernes fantastiske flotte udsmykning, lyd-kollage og stemningsvisualisering med det samme fik sat rammerne i orden og det tog mig imponerende kort tid at komme ind i rollen.

Kunne straks mærke rolleindlevelsen

Efter den obligatoriske korte småtunge indledningsfase, kunne jeg straks mærke rolleindlevelsen dukke op og få minutter efter jeg først havde åbnet munden, var jeg 100% inde i de omtågede og forvirrede tankegang som udgjorde Detlev Feldmanns liv. I de efterfølgende timer havde jeg helt fantastiske oplevelser med selv at opleve, gennemleve og udleve den underlige verden, jeg var blevet kastet ind i. Jeg blev flere gange overrasket over mine egne ord og ikke mindst de ord, som blev reflekteret på mit spil. Jeg vil ikke sige, at jeg blev kastet ud i voldsomt grænsebrydende rollespiloplevelser, men det spil, jeg har oplevet, adskiller sig markant fra de ting man normalt kommer ud for, og det er en særlig svær disciplin at fremavle den sindstilstand som Meskalin har taget som varemærke. Hermed skal de rosende ord til Meskalin være, at arrangørerne har bidraget med en ganske særlig oplevelse, som det kun er meget sjældent, man som rollespiller oplever.

Svært ved at holde i længden

Ok...det var så de pæne ord...men var det nu også altsammen så udviklende, grænseoverskridende og fantastisk? Njah... jeg havde svært ved at få mit rolleoplæg til at holde

i længden. Til min egen overraskelse viste der sig at være mange spændende tråde at bevæge sig ud af allerede fra starten, og som der også var lagt op til, digtede jeg videre på mange af de åbne ender, så jeg fik en fuldkommen rolle i al hans fragmenterede ubestemmelighed. Men... desværre fandt jeg ikke at dette oplæg kunne holde i længden. Allerede efter et par timer fangede jeg mig selv i gentagelser og derefter kunne jeg simpelthen ikke finde på andet end enten at køre videre ud af et slidt spor eller at præsentere den samme velgennemprøvede rolleudtryks-pakke overfor nye medspillere, som jeg havde haft succes med overfor de tidligere. Det blev kort sagt lidt trivielt og jeg greb mig selv i at kigge på klokken. Mening og indsigt i noget som helst andet end det man selv havde fundet på udeblev totalt og på trods af at man igennem rollebeskrivelsernes tågede ord kunne skimte en silhouet af mening, så kom der aldrig nogen forløsning. Arrangørerne fastholdt hårdnakket at scenariet var en slags formeksperiment med 100% kontrol og

ansvar lagt op til spillerne, men i såvel tekst som tale afslørede de under deres ord, at de havde en mening som de dog på intet tidspunkt ønskede at afsløre for de betydnings-hungrende spillere.

Stor respekt og beundring

Min slutkommentar må være en stor respekt og beundring af arrangørernes tydeligvist fantastiske store arbejde med scenariet og de fascinerende og forunderlige tanker og elementer, som indeholdes og skabes i scenariet, men dog en gran af skuffelse over at det ikke lykkedes at føre arbejdet helt i mål. Jeg sidder tilbage med en følelse af at have oplevet noget stort, men dog uden at have været helt oppe at ringe. Jeg er glad og taknemmelig for at jeg oplevede Meskalin, for jeg ser gerne den arrangørtrup som kan fremskabe den samme fantastiske stemning og ånd som jeg her har været vidne til, men spillet, dybden og holdbarheden fortjener desværre en opstrammer.



En af de mange bizarre udsmykninger, som prægede scenografien i Meskalin. Ellers var der masser af stearinlys, mystiske billeder og industrialmusik med Einstürze Neubaten som en af de gennemgående kunstnere.

Galimatias og nektar



Meskalin på Fastaval var for mange en temmelig mystisk og intens oplevelse, der på mange måder viste, hvor langt man kan gå i liverollespil. HC Molbech, der er medforfatter på scenariet, fortæller her om nogle af de tanker, der resulterede i Meskalin.

Uddybning

Af HC Molbech

Fordampning

En historie fortælles i øjeblikket. Når en menneskekrop bevæger sig, sanser, indretter og indrettes. Objekter og andre menneskekroppe er medfortællere. Kroppene handler, taler, møder hinanden. En historie fortælles i mellem dem. Lige nu.

Et scenarie skrives med fremtidige øjeblikke som mål. Skaber forudsætninger for øjeblikkenes opståen og indhold. Fremtidens muligheder formes med skrift, billeder, tanker og handlinger frosset i en allerede forældet nutid.

En scenarieforfatter arbejder med fremtid. Forfatterens krop er omgivet af medfortællere, der i øjeblikke af fortællinger sammen skaber et scenarie. Lige præcis i øjeblikket bliver nuets fortælling frosset og gemt til en mulig fremtid.

En spiller fortæller sin historie i øjeblikket. Omgiver sig med objekter og andre menneskekroppe i deres fælles fortælling. Den mulige fremtid bliver virkelig nutid når

rolleoplæg og andre medfortællere gør en menneskekrop til spiller i et scenarie. Frosne øjeblikke fra fortiden fortæller med, når forfatterens fortælling fletter sig sammen med spillerens.

Ledemotiv

Et scenaries nutidige virkelighed er aldrig alene. Enhver medfortæller i den fælles historie har altid sit eget øjeblik. Når forfatteren fryser sine øjeblikke, når spilleren gør sin historie levende, når kulisserne og sanseindtrykkene spiller sammen. Scenariet eksisterer på sine egne præmisser, på alles og på ingens. Aldrig kan det fastholdes, afgrænses eller fuldt beskrives.

En nutid fortælles ikke i fortiden. Et rolleoplæg er spillerens medfortæller, men aldrig fortælleren. Spillerens fortælling opstår lige nu og her fra en menneskekrop omgivet af medfortællere. Fortællingen skabes af den kropps handlinger i øjeblikket, ikke af en fortid frosset på papir.

En forfatter skaber rammer for mulige fremtider. Skaber medfortællere i form af spilleroplæg og arrangøroplæg med forslag til kulisser, briefinger, biroller og tilsvarende forfatterskabte dele af et scenarie. Aldrig er rammerne solide. Aldrig kan forfatteren diktere fremtiden.

Fjernkontrol

En forfatter kan skabe gode rammer i form af medfortællere, der giver spillerne mulighed for at fortælle vedkommende historier i øjeblikket. Historier, der giver mening netop for dem netop i det øjeblik, måske i sammenhæng med andre øjeblikke og måske endda også når øjeblikket for længst er fortid.

En forfatter kan vælge mange forskellige måder at skabe disse medfortællere på. Et rolleoplæg kan beskrive en karakter med facts, historiske beskrivelser af livet før nu, mål for fremtiden, personlige karaktertræk og lignende ting, der fortæller med når rollen kommer til live i en spiller.

Et scenaries struktur lægger op til en mulig fælles historie, der i større eller mindre grad kan styres med forfatterskabte medfortællere. Et scenarie må for eksempel i den praktiske afvikling på en eller anden



Stilbillede fra Meskalin, der faktisk slet ikke viser, hvor mærkeligt og intens, det hele var under spillet.

måde have en begyndelse og en slutning, der sætter rammerne.

Men også de øjeblikke er fortællinger i spillerens historie, lige så vel som alle andre øjeblikke i mellem dem og de andre medfortællere, man som forfatter og arrangør fortæller med i scenariet, er det. Selvom øjeblikkene oprindeligt udspringer fra en forfatter eller en arrangør, er de ikke deres. Spilleren ejer ethvert øjeblik.

Frisvømning

Hvad er da det gode scenarie? Hvordan skaber en forfatter det? Begge spørgsmål kan ikke besvares, kun berøres. Kriterier for det gode scenarie er lige så arbitrære for forfattere som for spillere. Målet for en forfatter i kunsten at skrive et godt scenarie lige så.

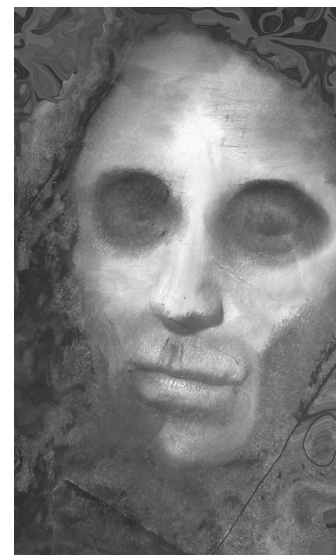
Nogle forfattere og spillere vil lægge stor vægt på medfortællernes påvirkende kraft både i scenariets nutid med arrangørstyring af historien. De kan også lægge vægt på rolleoplæggene som fortidens rammeskabere for det nutidige øjeblik med på forhånd definerede handlingsmønstre, relationer, fælles verdensforståelse og lignende som spilleren må forholde og måske også helst holde sig til.

Andre vil kaste det bort og lade øjeblikket definere sig selv. Lade spilleren så vidt muligt vedkende sig sit ejerskab over øjeblikket. En enorm frihed som kan være fru-

strerende eller berusende. En frihed, der kan udløse intensitet og euforiske fortællinger, men også en frihed der kan ende i apati. Menneskelivet i mikroskop.

Får man den gode historie fortalt af en dygtig fortæller, eller er man sin egen bedste fortæller? Nogle spillere vil føle sig kvalt af selv den dygtigste fortællers forsøg på at formidle den gode historie for dem, mens andre ikke vil ane, hvad de skal stille op, når fortælleren går sin vej, og de selv må skabe en fortælling ud fra deres egne og omgivelsernes forudsætninger.

Fortsættes næste side...



*Galimatias eller nektar:
...fortsat fra forrige side*

Legemliggørelse

Under og efter afviklingen af Meskalin på Fastaval 2003 så vi dette spændingsforhold med al ønskelig tydelighed. Fortælleren var gået sin vej og kun et udfyldt nu stod tilbage. Euforien var tydelig hos de spillere, der kæmpede sig ud af frustrationen og forvirringen. De greb deres frihed, tog valget og skabte fabelagtige øjeblikke af berusende intensitet.

Apatien og distancen overtog de, der aldrig helt accepterede deres ejerskab over øjeblikket. Flere befandt sig et sted midt i mellem de to yderpoler, da de helt klart tog ansvaret for mange af deres øjeblikke, men stadig hang fast i fortidens rammer med efterfølgende kommentarer som "jeg havde svært ved at få mit rolleoplæg til at holde i længden."

Vidste du?

Meskalin er navnet på et narkotisk og hallucinerende stof, der udvindes af visse kaktusarter.

En sådan spillerkommentar kan enten betyde, at vi som forfattere og arrangører har gjort vores arbejde for dårligt, eller at scenariet simpelthen bare ikke var noget for den spiller. Under scenariet var det kun øjeblikket, der havde betydning, og kun spilleren selv kunne gøre det meningsfuldt. Kun spilleren selv kunne forvalte den frihed og tage ansvaret for sin fortælling.

Fortidens frosne øjeblikke er ikke determinerende for nutiden. Et rolleoplæg er påvirkninger fra fortiden, og ligegyldigt hvilken type scenario, det er skrevet til, er det i sidste ende spillerens eget ansvar at virkeliggøre rolleoplægget som medfortæller i nutidige øjeblikke. Er fortælleren gået sin vej, må man alene selv tage det ansvar, glemme sit rolleoplæg og finde på noget andet hvis man "ikke kan få det til at holde."

Destination

I vores arbejde med Meskalin havde vi hele tiden den spiller for øje, der fuldt ud ville gøre hvert øjeblik til sit eget. Vi var helt bevidste om at vi ville tabe en del spillere på gulvet, men det ville være det hele værd hvis blot en enkelt ville kæmpe sig fri af frustrationens hægedynd og skabe sine egne fantastiske, fragmenterede fortællinger af menings-

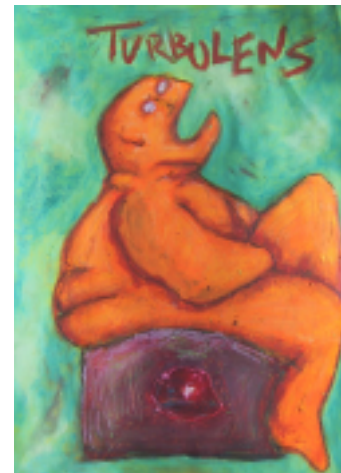
fulde øjeblikke.

For at hjælpe spillerne så vidt muligt derhen, prøvede vi at gøre hvert enkelt rolleoplæg så lidt determineret rammeskabende for nutiden som muligt. Mange af dem var i sig selv fragmenterede, frustrerende og måske endda meningsløse og modsigende. Vi pointerede tilmed både i spilleroplægget og til briefinggen at det kun var hvert øjeblik, der var afgørende, og at det var spillerens eget ansvar at skabe mening og indhold.

Som forfattere og arrangører skabte vi en masse påvirkende medfortællere eller rammer om man vil, men vi overlod det helt og aldeles til spillerne selv at udfolde sig indenfor disse rammer eller sågar prøve at sprænge dem, hvis de ville. Fortælling fuldstændig på spillerens præmisser.

En spiller havde taget det så meget til sig, at han mere eller mindre glemte alt om sit rolleoplæg og i stedet baserede hele sit rollespil og arbejdet med sin rolle på en børnetegning af en skildpadde. I et scenario med fokus på en samlende fortælling og rammeskabende fortid kunne den slags selvfølgelig være destruktivt, men her var det helt i scenariets ånd og ganske vidunderligt.

For mange spillere har scenariet helt sikkert også haft enorm betyd-



ning på grund af de samtaler og oplevelser, det gav dem. Flere har bagefter sagt at det virkelig har fået dem til at tænke over en masse ting i deres eget liv, blandt andet fordi de undervejs i deres samtaler har berørt livets store spørgsmål på helt nye og uventede måder.

Vi har således med Meskalin efterladt os et spor. Både hos os som forfattere og hos alle det har rørt og vil røre i fremtiden. Et fortidens spor, der som medfortæller i hver vores personlige historie fortæller med i fremtidens øjeblikke. Måske som galimatias, måske som nektar.

Klar til optagelse

Eidolon Århus bidrog til årets Fastaval med film-pastichen *Klar til Optagelse*. Live-scenariet rummede et væld af ideer, der dog ikke rigtig fungerede i praksis, skriver Jost L. Hansen i sin anmeldelse.



Anmeldelse

Af Jost L. Hansen

Fredag dag på Fastaval bød på live-scenariet "Klar til Optagelse" af Eidolon Århus. Settingen var starten til optagelsen af en gyserfilm, hvor vi spillede nogle skuespillere.

Efter 5-10 minutter gik lyset ud og optagelsen måtte afbrydes. Sce-



nen blev taget om og så gik scenariet i gang, hvor man spillede de karakterer som skuespillerne spillede.

Indlagte sæbeoperaelementer

Hele scenariet var så en lang Gyserfilm med indlagte sæbeoperaelementer eller omvendt. Settingen

i filmen var baren, kirken, skadestuen og detektivbureauet samt lokationer, man selv fandt på.

Plottet i historien var meget forvirrende, som det skal være i en Gyserfilm, men desværre var der mange roller, som ikke rigtig følte at de havde noget at lave.

Det skal da også siges at der var roller, der virkelig havde meget at lave og havde en fantastisk oplevelse. Men som helhed virkede scenariet stereotyp og havde ikke rigtig noget nyt at tilbyde. Ideen med at det var en film, man lavede, som er en god ide, blev ikke fulgt op.

Det virkede som at film-planen var en undskyldning for at lave en historie, der ikke hang sammen, og det er synd, for det kunne have potentialer.

AVL-Sektor – hvem er det?

Som nogle folk der ude måske har opfanget, så er der i Eidolon Aalborg opstået noget, som går under navnet AVL-Sektor. "Og hvad er det så lige det er?" spørger du måske. AVL er en forkortelse for Aalborg Vampire Live, og derud fra må man jo så konkludere at AVL-Sektor nok har noget med vampire live at gøre. En af arrangørerne fortæller her mere om Vampirekampagnen i Aalborg.

Præsentation

Af Morten "Maui" Nørgaard

AVL-Sektor er 7 mennesker, som engang om måneden arrangerer en Vampire Live-kampagne i Aalborg. Nærmere betegnet foregår kampagnen i et ungdomshus som hedder "Ungdomshuset Stationen" i Nørresundby. Vi er som sagt 7 personer, med en gennemsnitsalder et sted i tyverne, som fornøjer os med dette.

For at være lidt mere nøjagtig så består AVL-Sektor af følgende personer: Morten Nørgaard, Jesper Bisgaard, Jakob Munk, Bjarne Hermansen, Rune Munch, Kristian Kristiansen og Jan Skruppeltrang.

Idé om at lave Vampire live i Aalborg

AVL-Sektor's historie starter for ca. 3 år siden, da en gruppe mennesker fik den ide at lave en Vampire Live kampagne i Aalborg, og det blev til en kampagne, som gik under navnet

"New Berlin By Night". Kampagnen foregik i en fiktiv millionby på Amerikas østkyst. På dette tidspunkt bestod storyteller-gruppen af Kristian, Jakob Bjarne og nogle flere folk, som ikke længere er relevante. (Mægtigt at få lov at svine folk lidt til...).

Sabbat in Sydney

Hen mod slutningen af kampagnen blev Morten også en del af storyteller-gruppen, og Jakob faldt ud, da kampagnen sluttede. Derefter begyndte "Sabbat In Sydney"-kampagnen som forløb et års tid, det samme som "New Berlin By Night" kampagnen. "Sabbat In Sydney" foregik, som navnet også antyder, i den mægtige by Sydney, Australien. Et par måneder inde i kampagnen blev Rune en del af storyteller gruppen.

Nuværende kampagne

For ca. et år siden gik den nuværende kampagne så i gang. "Amsterdam After Dark" blev den døbt (kan i gætte hvor den så foregår?), og samtidig blev Jakob igen en del af storyteller-gruppen. Efter et halvt år, stod vi overfor at vi måske ville miste de lokaler, vi lånte af kommunen til at spille i, så derfor begyndte vi at overveje at lave en forening, for derved at tvinge kommunen til at give os lokaler...men sådan gik det aldrig.

Meldte os ind i Eidolon Aalborg

Jesper er nemlig i gruppe med Ulrik Kold på Aalborg Universitet, så Ulrik kom med det forslag, at vi meldte os ind i Eidolon Aalborg, dannede et udvalg, og der i gennem tvang kommunen til at give os lokaler. Det lød som en mægtig ide, så det gjorde vi og antog navnet AVL-Sektor. Heldigvis fik vi lov til at beholde vores lokaler, så egentligt var det slet ikke nødvendigt for os at blive en del af Eidolon, men det passer os fint nok at være det, så det fortsætter vi med at være. Kort tid efter blev Morten faktisk også medlem af Eidolon Aalborgs bestyrelse og blev valgt til næstformand (og så var jeg faktisk ikke engang med på generalforsamlingen, da jeg sov over!!). I går (d. 8-5-03) fik AVL-Sektor så endnu et medlem,



nemlig Jan, som egentligt bor i Århus og som vist nok egentligt ikke er medlem af Eidolon endnu.

En sæson mere

Nu har "Amsterdam After Dark" kampagnen så kørt i et års tid, og, som det ser ud lige nu, kommer kampagnen til at køre en sæson mere. Vi spiller i Amsterdam i nutiden, og kampagnen er meget baseret på alle de intriger, der nu er i en Camarilla-by. Vi spiller efter White-Wolf officielle Minds Eye Theater regler med en smule husregler. Vi spiller på en lukket lokation, hvor der ikke er adgang for offentligheden – altså ikke noget med In-Crowd her.

På nuværende tidspunkt tæller kampagnen omkring 80 spillere, hvis alle folk dukker op. Ydermere kan jeg sige at vi (eller det vil sige, mest mig) på nuværende tidspunkt arbejder på et livescenarie til Hyggecon, som indtil videre går under titlen "Mona Lisa". Scenariet bliver et MEGET high-power intrige scenarie hvor en del af spillerne kommer til at skulle spille officielle White-Wolf karakterer, som f.eks. Lucita af Aragon, Sacha Vycos, Theo Bell, Heshia Ruhadze og Frederico DiPadua. Indtil videre satser vi på at det bliver et scenarie for mellem 20 og 25 spillere.

Et stykke prosa...

Traditionen tro har redaktionen modtaget et lille stykke tekst om et endnu ikke navngivet og offentliggjort scenarie. Og vi tør jo ikke andet end at bringe det.

Duften tegnede pirrende, spændende billeder af ukendte ting. Den, der havde afsat sporet kunne ikke være ret langt væk. Det var en meget mystisk lugt, der var en blanding af både kendte og ukendte ting. Der var naturens brune, mudrede karakter. Der var den rådne sødme af affald; der var tilmed et skær af Herrens lugt, men alligevel ikke helt. Der var noget anderledes kringlet over den. Det var som om lugten af Herren kæmpede med en anden lugt om overtaget – og det var den udefinerbare lugt, der var så interessant. Den dragede nærmere og nærmere, nærmere og nærmere. Nu kunne selve tilstedeværelsen af den ukendte ting mærkes. Duften af nyopvendt jord fortalte næseborerne, at tingen gik og rodede i jorden. Nærmere, nærmere. Pludselig eksploderer tingen i den primale lugt. Lugten, der afgør udfaldet. Jagten går ind. Lugten, der kortslutter alle andre hjerneaktiviteter. Frygt.

"Basse, Basse, kom nu her"

Opdragelsen overvinder instinkterne. Når Herren kalder, er det bedst at komme. Jagten må fortsætte en anden dag.



Link

Læse mere om AVL Sektor på deres hjemmeside:

www.vampirelive.dk

Internationale tanker og grænseløst fællesskab

Ryan Rohde Hansen deltog sammen med flere andre eidolonere i den fælles nordiske liverollespilskongres Knudepunkt, der i år fandt sted i København. Forinden havde arrangørerne stablet en uge på benene, hvor scenarier og socialt samvær var i højsædet, inden selve kongressen begyndte en weekend i februar. Ryan er meget begejstret for både kongressen og A Week in Denmark.

Anmeldelse

Af Ryan Rohde Hansen

Hvad skal jeg sige? Aldrig har jeg følt mig så inspireret, som da jeg tog hjem fra lidt over en uges koncentreret rollespilssnak i København. Jeg havde efterhånden hørt en del om fænomenet Knudepunkt fra de folk, der havde deltaget, og det var ikke fordi, at jeg ikke var interesseret i at deltage, men Finland er langt væk, Norge er dyrt og Sverige lå på et uheldigt tidspunkt. Så nu skulle det være. Knudepunkt var tilbage i Danmark, og der så ud til at komme til at være gang i den. Årets tema var "Fornylse", hvilket jo var lidt svært for mig som førstegangsdeltager at forholde mig til, men en af de ting,

Fakta

Knudepunkt er en fælles kongres for nordiske liverollespillere, der kan mødes og hygge og udveksle ideer. I år havde kongressen ud over de nordiske detaljer også besøgende fra Rusland, Frankrig, Belgien, USA, Canada og Italien. Næste år finder Knudepunkt sted i Finland.

som var nyt, var konceptet "A Week in Denmark", som kun kan betegnes som en stor succes.

Præsenterede Danmark og dansk live

Ideen var at udfylde tiden op til Knudepunkt, der som traditionelt startede torsdag, med en festival, der præsenterede Danmark og dansk live. Der var ture rundt i byen og på museum og diverse lives – heriblandt tre fra Eidolon, der var programsat til at køre 8 gange. Det var dog kun halvdelen, der rent faktisk kom til at køre. Det vigtigste ved A Week in Denmark var dog nætterne, hvor alle (og her var mindst halvdelen altså udlændinge) gik i byen og lærte hinanden at kende. Jeg vil ikke rode mere rundt i det hele, for jeg har allerede skrevet meget i min reportage, der kan findes på Eidolons debatforum under Generel Debat. Blot vil jeg knytte den kommentar, at den største fejl fra de ellers fremragende arrangører var at fejlbedømme mængden af deltagere i forhold til mængden af aktiviteter. De mange aflysninger gav et lidt dårligt skær, som var ufortjent. Jeg giver A Week in Denmark fire ud seks mulige Eddier, for en god oplevelse, et godt arbejde og en god ide, der skal have lov til at udvikle sig til sit fulde potentiale.

Første positive overraskelse

Torsdag gik Knudepunkt så i gang. Allerede ved incheck fik man den første positive overraskelse. Knudebogen, som blev udleveret til alle deltagere var en proper sag på en 180 sider, er et førsteklases værk, der burde proppes ned i halsen på enhver ny arrangør, så de kan lære af andres erfaringer. De sidste par års teori er pænt og nydeligt præsenteret og fulgt op af kommentarer. Der er overvejelser om alle dele af et live, og en handy ordbog bagi, der sætter et hurtigt mærkat på de mest almindelige udtryk. God start.

Inden aftensmaden, der blev med vanlig ekspertise blev serveret af Sputnik Catering, var der venskabsgrupper, hvor vi skulle lære nye folk at kende og sammen skabe en ide til et scenarie. God ide, men min oplevelse blev noget beskæmmet af en fuld finne, der troede sig selv meget

intellektuel. Næste dag var der fra morgenstunden fuld gang i de mange foredrag og seminarer. Midt på dagen var der så Open Space-diskussion, hvor man kunne vælge mellem mere end 100 emner og diskutere, så længe man havde lyst. Det kom der en del spændende ting ud af. Aftenen var fyldt op med flere seminarer og foredrag. Jeg deltog ikke selv i så mange af dem, for jeg havde lovet mig selv væk til at stå i infobod.

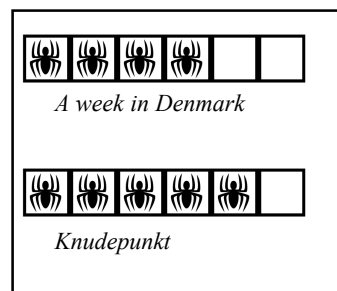
Næste dag holdt jeg mit eget foredrag, som vi forbigår i stilhed. Ellers var dagen præget af de et bredt udvalg af aktiviteter. Der var både kogebøger til lives, præsentationer af specielle typer af lives og eksempler på, hvordan live bliver brugt udenfor miljøet. Lørdag lå størstedelen af de mindre seminarer, hvilket gjorde det svært at vælge.

Et ægte modeshow

Efter blokkens afslutning startede kostumeshowet. Et ægte modeshow med lyd og lys, der passede til, og mange flotte kostumer. Flere var fra lives, der snart kommer til at køre, og som nok kunne få en til at savle i forventning. Det hele var meget flot arrangeret, og det var herligt at se den opfindsomhed, der var lagt for dagen i tilvirkningen af kostumer. Det var også en god optakt til Gallafesten, der gik i gang lidt senere. Årets tema var hatte, hvilket der var kommet en del underlige påfald ud af. Der var masser af feststemning og god mad. Senere – efter en del besøg i den forrygende ZanziBar – var der pornopolka, som det sig hør og bør for en Knudepunkt. Søndag var der solid brunch, og som en smart detalje havde arrangørerne lavet visitkort til alle, så man kunne udveksle adresser nemt og smart. Denne sidste detalje viser meget godt, hvor velorganiseret Knudepunkt var. Arrangørerne var professionelle til fingerspidserne og altid parate til at hjælpe.

En magisk følelse

Men den ting, som jeg allermost har



været glad for ved Knudepunkt, var stemningen. En magisk følelse i luften af international samhørighed, som sætter sig spor i ens sjæl. Jeg har overvejet meget, hvordan jeg skal forholde Knudepunkt til Hyggecon, og sagen er egentlig åbenlys: Hyggecon er en regional con, hvor man kommer for at få nogle gode liveoplevelser med gamle og nye venner. Det leverer Hyggecon overbevisende. Knudepunkt er en international kongres, hvor der bliver snakket stolpe op og stolpe ned om liverollespil. De er hver deres kategori. Derfor vil jeg også indtrængende opfordre folk til at deltage i Knudepunkt i fremtiden. Det er godt nok Finland næste gang, men de er altså også flinke mennesker deroppe. Snyd ikke jer selv for den oplevelse.



Denne glimrende bog blev udleveret til samtlige deltagere på Knudepunkt - og det er nærmest den bibel, som enhver livearrangør har venttet på.

Og de siger Bang, Bang!



Hermed præsenterer Michael Erik Næsby for Hareposten andet afsnit i den senere så sørgeligt oversete artikelserie, der nådesløst afslører Sandheden om Rollespil. Dette afsnit er ulideligt kedsommeligt og vil hovedsageligt beskæftige sig med noget, alle ved i forvejen.

Rollespilsteori

Af Michael Erik Næsby

Mens vi stadig kigger på børnene fra sidste kapitel, der render rundt og skyder efter hinanden med deres legetøjpistoler, er der en ting, der hurtigt står lysende klart. De spiller Liverollespil. Men ikke nok med det. De benytter tre teknikker, der er centrale for alle former for rollespil, nemlig *virtualisering*, *realisering* og *konkretisering*. 'Javel så?' vil de ærede læsere måske bemærke, grebet, som de er, af forskellige grader af ligegyldighed. Det skal dog ikke skal hindre mig i at forsøge at forklare: børnene gemmer sig blandt andet for hinanden, ligger på lur og flygter. For at være gyldigt i forhold til legens handling, skal et gemmest faktisk virke. En deltager i denne leg er altså kun gemt i legen, hvis hun eller han også er gemt i virkeligheden. I modsætning til bordrollespil, hvor alt, man behøver, er at sige: 'jeg gemmer mig,' og så er man i skjul. Børnene i eksemplet benytter altså *realisering* af det 'at gemme sig', mens bordrollespillerne *virtualiserer* samme koncept. Børnene benytter sig også af

virtualisering, eksempelvis, når de er så uheldige at blive skudt, hvorefter de lægger sig ned med megen drama - og tæller til 100!

Forskellen på traditionelt live og traditionelt bordrollespil ligger netop i den omstændighed, at live benytter en meget stor grad af realisering, mens bordrollespillerne omvendt primært benytter sig af *virtualisering*. På det dybe og hemmelighedsfulde plan, hvor selve rollespillets handling udspiller sig, er forskellen fuldstændig ens, men der er selvsagt meget stor forskel på, hvordan de forskellige teknikker udføres og opleves.

Statistikens afslørende hvæsen Der kan siges at være en skala, der har 100% realisering i den ene ende og 100% virtualisering i den anden. For at opnå 100% virtualisering kræves det næsten, at spillerne er iført spændetroje og kommunikerer med hinanden ved hjælp af morsekode. Ekstremt vanskeligt og næppe praktisk anvendeligt. Omvendt vil 100% realisering, betyde, at intet, der ikke kan udføres af spillerne i virkeligheden, kan finde sted i rollespillets handling. Et af de interessante forhold ved denne skala er, at de former for rollespil, vi kender i dag, koncentrerer sig i nærheden af dens yderpunkter. Normalt vil man indenfor statistisk videnskab og videnskabelige statistikker i forbindelse med skalaer af denne slags se en jævn fordeling over hele forløbet eller en koncentration omkring midten. Altså må man, alene af den grund, forvente mange flere eksempler på rollespil, der benytter en mere jævn blanding af de to teknikker.

Begrebet *konkretisering*, som vi indtil nu behændigt har oversat, betegner brugen af legetøjpistoler. Genstande som i mange tilfælde kun har en særdeles overfladisk lighed med rigtige skydevåben, men som i rollespillet problemløst udfylder skydevåbenets funktion. Betegnelsen dækker ikke blot skydevåben, men generelt brugen af diverse praktiske hjælpemidler, som kan benyttes til netop at konkretisere bestemte dele af handlingen. Både bordrollespillets hand outs og livernes berygtede gaffa-sværd falder ind under dette begreb. Pointen er her, at man for at understøtte fantasien benytter konkrete redskaber, papirer, billeder eller lignende osv., som forestiller (og ligner) noget an-

det end de reelt er.

Den indre teddybjørn

Rollespil er en meget kompleks størrelse, som det kan være svært og lidt pikant kontroversielt at forsøge at definere præcist. Alle kan dog vist blive enige om, at hvor der er rollespil, er der også en *handling*, altså et forløb af begivenheder, handlinger(!) og tanker, som ville kunne registreres og genfortælles, og at denne handling er en form for fiktion, - ikke-virkelighed. Alt sammen ganske indlysende. Det er væsentlig mere besværligt at finde ud af hvor denne handling kommer fra. Er det fra de Kunstneriske og kreative scenarie-forfattere? er det fra spillerne? eller er det de tilfældige afgørelser fra et sæt spilleregler, der spiller den vigtigste rolle? Det indlysende svar på alle disse spørgsmål er selvfølgelig et klart ja - eller et nej, alt efter hvordan man ser på det. Den ret banale sandhed er, at handlingen er et resultat af flere forskellige faktorer. Så mange at det nemt bliver fuldstændig uoverskueligt. Men lad os starte med at dele dette kaos op i to dele: *intention* og *proces*, hvor processen er det, der sker under selve spillet, mens intentionen er de planer, rammer og linjer deltagerne har lagt ud på forhånd. En af de klassiske diskussioner i rollespilsammenhæng handler netop om spændingen mellem det proces-prioriterede og intentions-prioriterede spil. Også i denne forbindelse er der tale om en skala, hvor begge yderpunkter samt alle mellemstadier er mulige, og hvor valg og prioritering alene er afhængige af, hvad man ønsker at opnå.

Uden at ville gøre det ene bedre end det andet, kan jeg fastslå, at eftersom spilledere og forfattere stort set har reel guddommelig magt i den verden, handlingen foregår i, er der meget rige muligheder for at lade intentionerne styre handlingsforløbet. I praksis er det dog et problem, at de metoder der ofte benyttes er så primitive, at spillerne føler deres (eller helt præcist: deres karakterers) handlingsfrihed begrænset, hvis intentionsstyringen bliver for stærk.

Herrens vilje

Intentionen påvirker handlingen ved på forhånd at strukturere dele af rollespillets forløb. Den omfatter ting som valg af system og setting.

(I denne sammenhæng er *systemløst* også et systemvalg.) Og så naturligvis det *plot* forfatteren eller GM-personen har planlagt. I rollespil-verdenen er der en lidt sær tradition for, at man ikke strukturerer sit plot som et plot, men derimod nærmest opbygger det som en *bane* med et fastlagt forhold mellem indholdselementer og lokaliteter, således at spillerne får mulighed for at kikke eller forbigå væsentlige plotelementer. Derved opstår handlingen som resultatet af et quiz-lignende forløb, hvor der er 'rigtige' og 'forkerte' handlingsmuligheder i forhold til plottets mål. '*Ups! I skulle være drejet til venstre ved korsvejen!*' Metoden betoner spil-elementet i rollespilsbegrebet på bekostning af Fortællings- eller myte-elementet.

Bortset fra det er det værd at bemærke, at man selvfølgelig kan have en intention for et rollespilsforløb, der slet ikke indeholder noget plot i traditionel forstand, som fx i forbindelse med fortællerrollespil, og at man for den sags skyld kan forestille sig et rollespilskoncept, der slet ikke har nogen foregående intention for handlingen.

Det siger sig selv, at også valg af setting og system kan have meget stor indflydelse på et handlingsforløb. Men jeg ved ikke hvor mange, der er opmærksomme på i hvor høj grad især systemet påvirker handlingen direkte. Her taler jeg ikke så meget om udfaldet af forskellige terningslag, som den omstændighed, at spilsystemet simulerer naturlovene i det univers, handlingen foregår i, og at disse naturlove giver bestemte muligheder og begrænsninger. De fleste systemer har således regler for kamp, og hvordan man bruger de mest relevante våben, mens de fuldstændig mangler regler for, hvordan man kan score på det lokale værtshus. Nogen systemer rummer en indbygget fare for at ens karakter bliver akut sindssyg (=sanity check), mens andre lægger op til, at man overhovedet ikke bliver påvirket af selv de mest voldsomme og frygtelige begivenheder. Min pointe er, at systemvalget også kan påvirke handlingen på et mikro-detajle plan, - ud fra princippet om, at en knægt med en hammer automatisk vil forsøge at slå søm i ting.

Det hidtil bedste afsnit af Mørkeskoven



Et nyt kapitel er ovre men forhåbentlig ikke det sidste i denne stor-slåede saga om Mørkeskoven. Danni Rune var med til denne syvende udgave af den evige fantasysaga, som Eidolon Ringkøbing afholdt i en weekend i april – og han er ganske begejstret.



Anmeldelse

Af Danni Rune

Når man kigger tilbage på, hvorledes det så ud, da de første scenarier udspillede sig i denne setting, så må man sige, at vi er kommet langt: Telte så alle kan sove, forskellige typer kroservice i træ - og endda nok til næsten alle – og sidst men ikke mindst folk. Folk som møder op i fede kostumer og med masser af fedt rollespil, som de lod vælte ud af ærmerne. Ja, det var sandelig et live af karakter.

Næsten en rekord

Det bedste sted at starte, er nok ved begyndelsen. Telte og andet scenarie-relevant materiale blev stillet op om fredagen, hvilket resulterede i, at scenariet startede mindre end en time efter planlagt tid. Det er næsten en rekord.

Da man kom ind i skoven og bevægede sig op imod Ragnersminde, blev man mødt med synet af en by. Denne by var af forskellige telte. Runde spejdetelte med spids i midten og de klassiske pavaliontelte. Blandingen var fed. Spejdeteltene fungerede som huse for bønderne og adelen, og pavalionerne tjente som henholdsvis kro og tempel.

Ikke mindre imponerende

Teltene var fordelt over et stort område, og det gjorde illusionen ikke mindre imponerende. Man fik virkelig følelsen af, at man var i en rigtig by.

Beklageligvis opholdte jeg mig ikke særligt meget i Grandlund under scenariet, men de få gange jeg var der, fik jeg også en lækker følelse af et velfungerende bymiljø, selvom byen var meget lille. En stor ros skal gå til købmanden og hans folk, som alle i høj grad var med til at få byen til at fungere.

På kroen i Ragnersminde, var der opstillet store træbænke og borde, som virkelig opvejede det faktum, at man sad i et pavaliontelt. Servicen bestod af henholdsvis træ og metal, og når den samtidig blev serveret af en bondsk krovært med udstående tænder, blev stemningen virkelig lagt, når han klaskede et eller andet stads i en skål og smækkede en ske oveni.

Til tider ingen betjening

De eneste umiddelbare kritikpunkter til kroen må være, at der til tider ikke var nogen betjening. Det skal dog siges, at kroværterne gjorde deres arbejde godt, og når de ikke var i kroen, så var det fordi de var ude for at skaffe, købe eller lave mad.

Punkt nr. 2 må være, at der var en

mangel på mad. Brød var der nok af, men der manglede nogle gange noget at putte på det. En forklaring er, at når kroen ikke havde særligt meget mad, så var det fordi, købmanden i Grandlund havde købt alt, hvad bønderne havde på lager. Manglede man noget at spise, så måtte man begive sig til Grandlund.

Dette problem omtaler dog kun mellemmåltiderne. Den varme mad var der efter min opfattelse rigeligt af, og så var den fandme god. Suppe lørdag aften, skarpt efterfulgt af en eller anden form for kødgryde, som jeg desværre ikke fik smagt, da jeg havde andet at lave på det tidspunkt. Og ej at forglemme den lækre havre/æble/nøddegrød søndag morgen, mums.

Krydderøl og skovmærkesnaps

Kroen havde et par værter, som i høj grad var med til at skabe stemningen. De virkede begge meget gennemførte, og så vidt jeg er orienteret, så var det også dem som stod bag konstrueringen af krydderøl og skovmærkesnaps. Øllet var ikke værst og snapsen gjorde alt det en snaps nu gør, bortset fra at man ikke blev fuld af denne her.

Rollespillet generelt er der meget lidt at sige om – altså på den negative facon. Jeg har hørt mange sige, at der var en masse of-game snak, men det bemærkede jeg ikke. Uanset hvor jeg var, så jeg folk, som

spillede med liv og sjæl. Nogle selvfølgelig mere imponerende end andre, men sådan er det nu engang.

De, som imponerede mig aller mest, var bondefamilien i skoven, som med deres accent og generelle væremåde sparkede meget røv. Det var en fornøjelse.

Men de er langtfra de eneste, der fortjener et skulderklap for det fede spil. Som nævnt tidligere, så mødte jeg den ene efter den anden som spillede godt, og jeg mindes ikke at jeg på et eneste tidspunkt tænkte ”Aaarhh, det kunne hvist nok være en smule bedre det der”.

Gode til at bevæge sig

Det skal også siges at folk (bortset fra mig) var gode til bevæge sig imellem byerne, hvilket også skyldes at afstanden var kortere end i M4, som var det sidste jeg var med i.

Arrangørerne skal også have en tur. De havde tydeligvis lagt meget arbejde i scenariet, og det kan de jo så høste frugten af nu.

De havde alle roller som passede ind i scenariet bortset fra Ulf Thomassen, som pga. en spiller-aflysning var nødsaget til at spille ypperstepræst. Dermed ikke at sige at Ulf ikke passer ind, det er bare det der med at have en master i en vigtig og central rolle. Men han gjorde det godt, og jeg syntes ikke, at man bemærkede det.



Uanset hvad, så var der altid en master i nærheden, og det var fedt, istedet for at man skulle rende scenariet rundt for at finde en og så opdage, at den master man søger, render samme vej rundt i scenariet som man selv, bare 5 minutter bag efter.

Spil om søndagen

Min opfattelse var, at masterne havde styr på spillet, og hvis en af dem havde sat noget i gang, som de andre ikke vidste noget om, så var de hurtige til at samle tråden op og køre med på vognen.

En stor overraskelse for mig var, at der var spil om søndagen. Jeg var lidt skuffet over, at folk gik forholdsvis tidligt iseng om lørdagen. Selvom nogle få blev oppe for at holde skansen, fik jeg fornemmelsen af, at det var det.

Søndag vågner man så efter en travl nat og ser folk i deres kostumer gå rundt og prøve så småt at tage sig sammen. Da man så får sig snøvlet ud af teltet og prøver at snakke med andre, finder man så ud af at de allerede er ved at komme i spil igen. Fedt! Op og hop, og 10 minutter efter kører det hele igen.

Vejret skal også ha' et "Det var godt gået". Trods en møgsur vejrudsigt få dage forinden viser det sig så kun at regne lørdag morgen og natten til søndag. Om morgenen lørdag var folk alligevel ved at gøre sig klar, og regnen holdt hurtigt op, så den generede ikke særligt meget.

Regnen mere til gavn end skade

Natten til søndag var regnen faktisk mere til gavn end til skade. De få som holdt sig vågen fik en slem overraskelse, da der pludselig ud af det våde mørke væltede trold, dæ-



moner og orker. Regnen var med til, at det ikke blev et stort hack n' slash-eventyr, men i stedet blev således, at de dødelige krøb sammen i tempellet, imens ondskaben lurede derude. Jeg kunne fornemme på spillerne om natten, at de også var tilfredse med det, men hvis jeg tager fejl så skal i være velkomne til at rette mig.

Der er nogle stykker, der har brokket sig over, at der var for mange goblin-angreb, men jeg syntes det var fair nok. Taget i betragtning at der var en 20-30 stykker af dem og de også skulle lave noget, så jeg intet galt i at de underholdte sig selv med at angribe alt og alle.

Goblinerne skal også have en fin ros. Det kræver mod at vælte Kasper og Bredvig af pinden og selv overtage styringen af dem. Jeg syntes det virkede fedt, at de gik ud over

deres fastsatte rammer og selv tog initiativ til at deltage mere aktivt i spillet. Godt gået!

Tilbage er der kun at sige "Fedt live, hvornår skal vi afsted igen".

Jeg ville gerne give scenariet topkarakter men grundet at det ikke var 100% perfekt, må det nøjes med 5 ud af 6.



Næste gang...

Den næste mørkeskov tegner indtil videre med at blive mindst lige så god som denne her, så der er noget at glæde sig til. Personligt glæder jeg mig til at se flere seje bønder, flere stridigheder imellem de respektive ridderordener og især til hvordan Jacob af Maltholm har tænkt sig at styre lenet. Kongens niece og Kristine Agernæs var nu noget bekymrede over hans udtalelse "Jeg går kun med til denne aftale på de betingelser, at jeg får absolut magt, jeg vil ikke kunne blive afsat og jeg vil styre lenet som det passer mig". Ja, mine venner. Jeg kan garantere jer for at der er lagt i kakkelovnen til et storslået live den 15-17/8. Vi ses til Mørkeskoven 7 (eller VII om i vil).

Bohus Gæstebud - et live i Sverige

Ryan Rohde Hansen beretter her om sin første oplevelse med at tage til liverollespil i Sverige. Han er lettere skuffet trods det gode ry, som meget svensk har i det danske live-miljø.

Reportage

Af Ryan Rohde Hansen

Det var tilbage i oktober, at jeg første gang blev opmærksom på live-scenariet *Bohus Gæstebud – Skyggen af en konge*. Dengang vidste jeg ikke, hvor rammende, den titel skulle være, men mere om det senere.

Nordens stærkeste fæstning

Det spændende ved Bohus Gæstebud var, at det skulle foregå på Nordens stærkeste middelalderfæstning, Bohusfæstningen i Göteborg, og at der ville komme deltagere fra Norge, Sverige og Danmark. Jeg meldte mig straks. Herefter trådte en af de ting, som jeg nok mest vil kritisere ved Bohus Gæstebud i karakter: Den manglende information forud for scenariet. Der var ingen hjemmeside, så holdside og forum blev oprettet af spillerne selv. Jeg ved, at der var enkelte af spillerne, som prøvede at undersøge, om dette var en fupnummer, for der var virkelig informationstomt i lang tid, og arrangørerne var træge til at svare på den officielle emailadresse.

Jeg havde selv en noget dårlig oplevelse af selve scenariet, men jeg er også klar over, at det i høj grad er min egen skyld grundet manglende forberedelse. Derfor vil der heller ikke komme karakterer i enden af denne reportage, for det ville ikke være fair. Bohus Gæstebud var et historisk live sat i middelalderen, og så er man nødt til at læse på lektion.

Aldrig indtaget

Bohus Fæstning er et fantastisk sted. Det er en kæmpe sag, og når man står nede og kigger op på fæstningen, kan man godt forstå hvorfor, at den aldrig er blevet indtaget af fjender. Fæstningen er noget medtaget

af årene, men ellers er det et godt sted at spille, og arrangørerne havde derfor heller ikke pyntet synderligt op. Til gengæld havde de sørget for at få fat i krus, flasker og lignende til at køre en realistisk kro i et af rummene. Det var en velfungerende scenografi som var lagt for dagen, hvilket var et rart træk.

Forhandlinger

Selve spillet var lagt meget op omkring forhandlinger mellem de tre riger. Dette var fint nok i sig selv, da der var små plots rundt omkring til at underholde resten af spillerne. Et af de store problemer under scenariet, som også fik mig til at synes, at Gæstebud var et passende navn, var nordmændene, der udgjorde to tredjedele af scenariet. De spillede praktisk talt kun adelsmænd, hvilket gjorde, at der var en meget ødelæggende mangel på tjenere og andet tyende. På førstedagen besvimeede en af kokkene grundet stress, hvorfor tre på det danske hold gik over og blev tjenere næste dag.

Et andet stort problem var, at specielt den spiller, der var den norske konge, ikke havde forstået, hvad dette live gik ud på. Det gjorde undertitlen på scenariet ekstra rammende, for vi husker ham bedst som Flash-Håkon, der kommer løbende med sit sværd i strakt arm i hans kappe af nervøst velour. Mange var hans hjerneblødninger, hvilke jeg skal spare andre for.

Fed stemning

Scenariet havde sine problemer – specielt med det norske følge – men der var også en fed stemning blandt spillerne, og specielt om aftenen efter livet (der blev spillet ni til ni, da man ikke måtte sove på borgen), hvor vi sang og dansede sammen med svenskerne. Ubetaleligt. Næste år vil vi fra det danske følge hjælpe arrangørerne med at skaffe en troværdig vagtstab, tjenere og alt det der. En busfuld danskere skal nok sætte liv i den gamle fæstning.

MVH Eskil, page for de danske herskaber

PS: Vi vandt...



10 ting du ikke vidste om LVE Sektor

Efter at have ledt længe og grundigt i den sociale hjernebark kommer her en liste med 10 ting, som vi er rimeligt sikre på, du ikke vidste om LVE Sektor. Vidste du for eksempel at...

1. LVE Sektor-navnet er inspireret af Paranoia-universet? LVE er en kæk forkortelse for Live.
2. LVE Sektor var navnet på den sektor, der var centrum for LVE Sektors Paranoia-scenarie fra vinteren 2000?
3. LVE Sektor overvejede at skifte navn til ELF-Sektor, da en 'hvilken AD&D-karakter er du?'-test viste, at de alle var elvere eller halvelvere?
4. LVE Sektor er det udvalg i Landsforeningen Eidolon, der har det største geografiske dække: Der er medlemmer i Århus, Aalborg og Brønderslev?
5. LVE Sektor stadig prøver at give indtryk af at være antielitære til trods for at de har vundet præmier på de sidste to kongresser, hvor de har deltaget med scenarier?
6. LVE startede deres fælles rollespilkarriere med at arrangere en con, HorrorCon, hvortil hvert medlem skrev et scenarie?
7. LVE Sektor aldrig har haft mere end 40 deltagere i et scenarie? Dette skete til Oroville 1848, et helcon-scenarie med skrevne roller til Orkon 2000
8. LVE Sektor aldrig har skrevet et fantasy-scenarie og har heller ikke planer om at gøre det?
9. LVE Sektor gerne ville have haft Nils Malmros til at spille skolelærer i Ungdommens Glæde - Ungdommens Smerte?
10. LVE Sektor gerne skriver karakterer på cirka 4 A4-sider i gennemsnit til deres spillere?



Det Spydige Hjørne

Gæstespyd v. Bjørn-Aragorn

Så er sommeren ikke langt borte. Du kan høre de savlende babyers vrælen, og du kan næsten lugte alle de små beskidte børn, imens de gnider sig i hænderne over alle de ulykker de endnu har til gode af forårsage. Du har en lang sommer fuld af katastrofale liveoplevelser at se frem til.

Indse det... du er en taber og det med stort T. Skal vi ikke råbe hurra for dig som rollespiller og dine taber-venner, som står der i flok sammen med dig...h-u-r-r-a h-u-r-r-a.

Og hvad er det lige, vi har råbt hurra for?...joh, det er såmænd en person, der er stået tidligt op på en lørdag morgen, selvfølgelig kommet for sent ud af sengen - og ligner en udskidt gulerod fra dagen før, grundet at „face-cleaneren“ fra i går aftes selvfølgelig har haft den modsatte virkning, end den burde have haft. Du har bevæget din la-

sede røv ned af trappen og slynger morgenmaden ind i det søvnlige gab. Med vilje spilder du ud over det hele, for du har hørt, at opvarmning til et live er noget af det bedste, og nu da du skal spille dværg-barbarian, så står det jo lige for, at kaste morgenmaden ud over hele ansigtet (som man jo gjorde) og komme i stemning, i stedet for at spise som et normalt individ.

Våben... rustning... ekstra gaffa... og liggeunderlag, hvis der nu går noget galt. Hmmm...mangler du noget? En tilmelding, penge til betaling, din baggrund? Nej da, smut du bare ud af døren... du har det vigtigste...

Men lad os engang tage udgangspunkt i vores lille tilfælde, som han står i forsamlingen ude i skoven... iført selvløsende gummijoggere under et klæde, som man er nødt til at antage er en mislykket kappe - hvis det da i det hele taget er muligt? Hmmm, og der er skrevet elvisk på hans trøje, lad os se...“Nike“, det må jo stå for kriger, hvis man ikke er helt tabt bag en vogn (host-taber)...

Dertil så står vores tilfælde i skyg-

gen af et træ...næææ, vent lige et øjeblik...jamen dog, det er jo ikke et træ(!), det er minsandten et surfbræt af et gaffasværd, han har medbragt... hurra for konceptet „større er bedre“... men det er jo gørelsen og ikke...hmf...

Okay...udstyret er i orden...glemte pengene, men lånte af far i bilen, og er nu klar til at udfylde karakter-skemaet...

Navn: Legolas
Profession: Krieger/barbarien
Titel: Barbarian wizard-aprintes doom-dragon slayer thief guild master-assasin.

Og nu er Legolas så klar til at smadre orker og goblins, som jo er i den nordlige del af skoven...tch...selvfølgelig...
...time warp til 6 timer senere...

Legolas kommer marcherende ud af skoven. Han har haft et kanon live, hvor han har slået 3 goblins ihjel. Han er godt nok død 5 gange, men er kommet ind med den samme rolle alle gangene, så han har haft mulighed for at slå flere goblins ihjel...

Legolas kommer hjem og fortæller far og mor, at rollespillet var totalt

Vil du spyde...

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

fedt...han havde slået 3 goblins ihjel. Der var en borg, der var brændt til grunden; en kvinde der var blevet voldtaget af den lokale lensherre. Der var kommet en zombie-master, men han blev også slået ihjel ved et kæmpe ritual ude i skoven, hvor en præst havde taget hjertet ud af zombie-masteren og havde stukket en ritualkniv igennem det og til sidst brændt hjertet på bålet. Orkinvasionen blev slået tilbage, så byen heldigvis overlevede, men nekromanceren havde tilkaldt en dæmon, som desværre åd halvdelen af byens indbyggere, før den blev sendt tilbage til helvede af den lokale (high-level) præst.

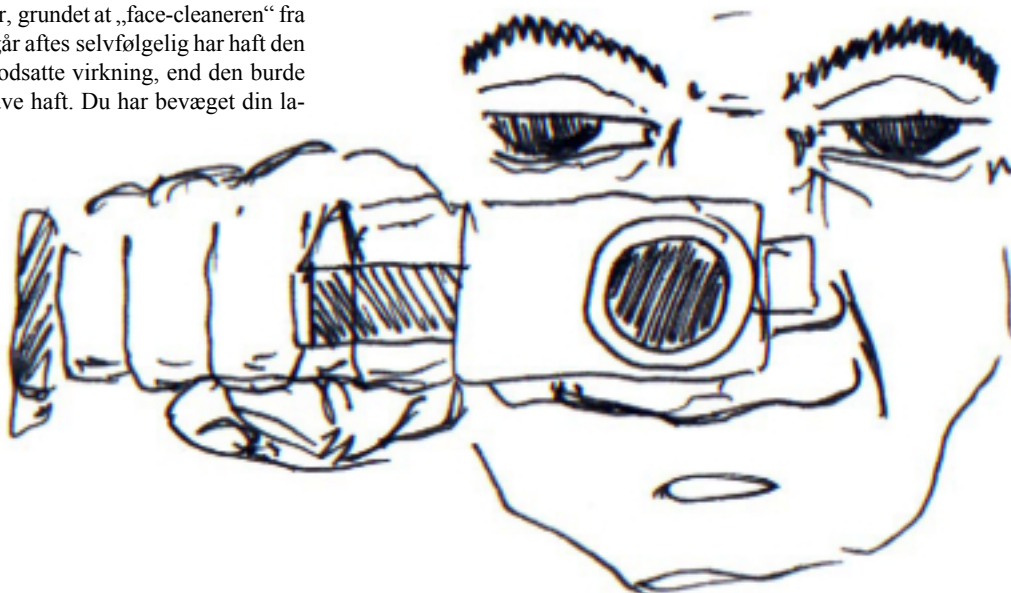
Legolas kaster sig i sofaen når han kommer hjem, griber telefonen og ringer til hans fem venner og fortæller hele historien til hver enkelt.

Som sagt...H-u-r-r-a for os rollespillere for at bringe en spændende, ny og socialt udviklende verden til de små børns hoveder.

Undertegnet:

Aragorn - Bjørn Porup Thomasen
En mand med erfaring
En historie om en mand
En mands erfaring er en historie
Et fjols med en spand

/Spyd



Hareposten 22

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

Layout: Mikkel Bækgaard

Tryk: Husets Trykkeri **Oplag:** 150

Tegninger: Brian Mortensen, Daniel Laursen og Jesper Bisgaard

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

Deadlines: Nr 23 1/8 2003, nr 24 1/11 2003

Kalenderen

| | |
|----------|---|
| 4-6/7 | I mørkets skygger (Fantasylive, Sjælland) www.larn.dk/imd - Daniel Worminger - 26853726 ims@larn.dk |
| 10-13/7 | Khypris II (fantasylive, Dronninglund) www.aklr.dk - Søren Parbæk - khypris@troa.dk |
| 11-13/7 | Fyrstens forbandelse (Fantasylive, Ribe) www.ripen.dk - mafiaen@ripen.dk |
| 18-20/7 | Anno Domini (historisk live, Skanderborg) Einherjerne |
| 19-25/7 | Sommerlejr (Voerså) www.parbaek.dk/sommerlejr Søren Parbæk - sommerlejr2003@parbaek.dk |
| 29/7-2/8 | Legendernes tid 6 (Fantasylive, Sjælland) www.lt6.dk - lt6@laiv.dk |
| 8-10/8 | Eidolons sommerweekend (Hygge, Århus) info følger - Danni Rune - dannir@eidolon.dk |
| 15-17/8 | Mørkeskoven 7 (Fantasylive, Ringkøbing) www.morkeskoven.eidolon.dk - morkeskoven@eidolon.dk |
| 11-13/10 | Viking Con (Kongres, København) info@viking-con.dk |
| 1-3/11 | Krikkit Con (Kongres, Århus) www.krikkit.dk |
| November | Hyggecon 2003 (Livekongres, Århus) www.hyggecon.eidolon.dk Pia Frederiksen - hyggemester@eidolon.dk |
| December | Eidolons juleweekend (Hygge, Århus) www.jul.eidolon.dk |
| 2004 | U-359 (Ubådslive, Nakskov) www.rexfelt.dk Pia Frederiksen - 26 21 94 00 - piafrederiksen@hotmail.com |

Indhold

| | |
|--|----|
| Evaluering - En fortælling når sin slutning | 1 |
| Nyhed - Hyggecon er på vej | 1 |
| Leder - Den kunstneriske revolution | 3 |
| Reportage - Vores gode gamle Val | 4 |
| Overdrevet - Levende Vampyr - oversættelse til de uvidende | 6 |
| Anmeldelse - Blandt detektiver og nightbirds | 7 |
| LVE Update - Gøglerfuglen er også min! | 7 |
| Nyhed - Eidolons scenarioservice | 9 |
| Anmeldelse - Kærlighedens rapsodi - et Barbara Cartland-live | 9 |
| Anmeldelse - Onkel Ebenezers triumf | 10 |
| Synspunkt - Skal Ottoen nu revolutionere dansk live? | 12 |
| Anmeldelse Meskalin - mystik og mærkelige eksperimenter | 14 |
| Uddybning - Galimatias og nektar | 15 |
| Anmeldelse - Klar til optagelse | 16 |
| Præsentation - AVL-Sektor - hvem er det? | 17 |
| Anmeldelse - Internationale tanker og grænseløst fællesskab | 18 |
| Rollespilsteori - Og de siger Bang, Bang! | 19 |
| Anmeldelse - Det hidtil bedste afsnit af Mørkeskoven | 20 |
| Reportage - Bohus Gæstebud - et live i Sverige | 22 |
| Det spydige hjørne | 23 |

Næste nummer

I næste udgave af Hareposten kan du blandt andet læse:

Anmeldelser af sommerscenarier
Klæder skaber folk - om brugen af kostumer og rekvisitter
Mere om Hyggecon
Efteråret i Eidolon

Hareposten nr 23 udkommer sidst i august

