HAREPOSTEN

Nr. 28
Februar 2006

Eidolons medlemsblad - hareposten@eidolon.dk - www.eidolon.dk/hareposten

Stort tilbageblik på 2005!

Hvordan tænker en gammel rollespiller?

Vil du vide hvordan det er gået Danni i Australien?

Junior-rollespil… er det overhovedet rollespil?

Den sidste prædiken fra en afgående formand…

Kom nu ud over jeres navler!

Ulf Porup Thomasen forlader nu helt bestyrelsesarbejdet i Eidolon, men gør det ikke uden at smække med døren!

Leder

Af Ulf Porup Thomasen

Vi befinder os nu i perioden omkring årsskiftet, og sædvane tro er det på tide, at vi ser os tilbage over skulderen. Det har jeg bare ikke lyst til. Der er så meget andet, jeg vil ud med, så det vil jeg faktisk hellere. Jeg meldte mig til at være midlertidig redaktør for vores medlemsblad, fordi jeg ville forsøge at få nogle af de mere dominerende personligheder i foreningen til at træde frem og tage bladet fra munden. Der er så meget viden, så mange idéer og så meget erfaring, der er gemt væk bag personlige facader. Hvis vi skal vokse som miljø – hvis vi skal gøre det bedre, så skal mange af de facader brydes ned. Vi er blevet så uhyggeligt dygtige til at lave det, vi laver i vores fritid, men vi er bare ikke helt klar over det endnu, fordi vi på nuværende tidspunkt svømmer i vores egne små damme og har det egentligt helt fint med det.

Og jeg skal være den første til at sige, at det da føles trygt og godt ikke at stikke næsen for langt frem, men vi bliver bare nødt til at åbne os op, hvis vi skal vokse hurtigere, end vi gør nu. Og det skal vi!

Nu har du, kære læser, nok fundet ud af, at denne leder vil være en lille prædiken fra undertegnede. Det kan jeg ikke undsige mig, men jeg vil faktisk heller ikke prøve. For en prædiken er i virkeligheden nok, hvad miljøet mangler, og det er det, jeg har lyst til at skrive om. Normalt plejer vi at koncentrere os om, hvordan vi bedst definerer os selv overfor andre i miljøet, der laver det, der egentligt ligner det, vi laver. Sommerscenarierne har travlt med et overgå hinanden i deltagerantal og budget, de nye scenarier har travlt med at definere sig selv som værende det mest nyskabende, mens de forskellige månedskampagner konkurrerer om, hvilken der kan skrabe flest penge sammen. Konkurrence er et kvalitetsfremmende element. Konkurrence hjælper til at skabe en stærkere identitetsfølelse. Konkurrence motiverer. Men hvis konkurrence er det eneste element, vi koncentrerer os om, får vi den situation, som vi nu står i. I et miljø, hvor det eneste der efterhånden betyder noget, er vores eget ego.

Som redaktør ville jeg prøve at få dine øjne op for, hvad der foregår uden for din dam, hvor stor den end måtte være. Derfor har jeg forsøgt at inkludere artikler fra personer, der alle er medlemmer af foreningen, men som ikke tilhører de samme omgangskredse i miljøet. De artikler der er skrevet vil afdække en større del af miljøet, end vi plejer at høre om. Men det er ikke nok. Jeg vil også forsøge at prædike min morale. Men det er heller ikke nok. For at min morale skal gøre nytte overhovedet, bliver vi nødt til at se et større billede af miljøet, end det vi ser med vores øjne. Vi bliver nødt til at anerkende andre initiativer end vores egne, og forsøge at løfte i flok. Jeg siger ikke, at vi absolut skal bære ansvar, vi ikke har lyst – vi skal ikke drive foreninger eller afholde månedlige kampagner, fordi nogle andre siger, at vi skal. Jeg er faktisk træt af, at høre om kreative og initiativrige personer, der brokker sig over at været tynget af ansvar og forpligtelser. Hvorfor gider I? Hvorfor vælger man i det hele taget at lade sig tynge af arbejde, man ikke nyder, hvis man har andre muligheder? Det hele handler om valg – at vælge hvor man bruger sin energi til størst mulig fornøjelse for andre, men vigtigst af alt for sig selv. I den forbindelse kan jeg nok lige indskyde, at jeg trækker mig fra formandsposten for Eidolon Århus og alt bestyrelsesarbejde i det nye år. Jeg har nemlig selv tænkt disse tanker for noget tid siden og har i den sammenhæng besluttet mig for at bruge min energi andetsteds.

Men nok fra mig. Nok af min prædiken og tilbage til det, som det her jo handler om. Jeg håber meget, I vil læse de forskellige artikler igennem og få noget input fra forskellige steder i jeres forening. God læselyst!

Rejse opdate part I, II og III

(…kogt sammen så det er nemmere at overskue og så i hurtigt kan fordøje det og komme videre…)

Reportage
Af Danni Rune

What the...

Så gik der rask væk en måned tid, plus det løse. Det vil sige i normal standard to måned, men hernede tager de ikke tingene så højtideligt. Hvor irriterende det end er for folk der bekymre sig bare en lille smule om deres situation, så er det bare noget man må lære at leve med. Hernede tager alting sin tid og hvis du skynder på de lokale, så griner de bare ad dig.

Men når man så har vænnet sig til den afslappede attitude (Hvilket jeg ikke har og kommer sandsynligvis heller aldrig til det), så lære man at værdsætte en roligere tilværelse. Folk bliver generelt i bedre humør af at være afslappet. Således kan du opleve bus chauffører der stiger ud af bussen for at hjælpe besværede folk ombord.

Og folk der fuldstændig umotiveret stopper op og spørger dig om de kan hjælpe med noget, hvis du vel at mærke ser fortvivlet ud. I starten kan dette være en skræmmende oplevelse, da man jo aldrig ved hvad sådanne fremmedfolk kan finde på. Men for det meste får man sig en positiv overraskelse. Når det så er sagt, så skal der også tilføjes at der findes syge folk overalt i verden og i samme vending skal man såmænd aldrig lede længe før man finder en rigtig nosserøv. Men nu taler vi selvfølgelig generelt.

Helvedes forgård...

Som de fleste af jer sikkert har bemærket, så nære jeg næsten ubegrænset foragt for den franske lufthavn Charles de Gaulle, som jeg var tvunget til at besøge for fjerde gang på min tur herned. Heldigvis kan jeg meddele at jeg på nuværende tidspunkt har lært lufthavnen så godt at kende at jeg denne gang kunne passere den uden større men. Jeg havde endda så meget overskud at jeg havde tid til at gå lidt på opdagelse før jeg fløj videre til Singapore. På denne lille opdagelses færd fandt jeg til min store skræk at der nu var indført tema lokummer i lufthavnen. De har således opført malerier på samtlige vægge og døre, samt opført et lydtapet der passer til motiverne. På mit første visit var jeg i et fugleburs lokum, hvor lyden af tropiske fjerkræ overdøvede alle lyde som den menneskelige krop tilsyneladende kunne producere sådan et sted. Meget skræmmende oplevelse. Senere fandt jeg til stor ærgrelse ud af at man på et andet toilet havde heste som tema.

Men et eller andet var gået galt, for lydtapetet lød mere som en flok landbrugsmaskiner i fuld gang med tarktortræk og andre landlige aktiviteter.
Resten af den 30 timer lange tur forløb uden de store anstrengelser, og jeg landede frisk og veludhvilet i Brisbane torsdag den 15. september kl. 6 om morgnen.

Aha.

Netop som jeg skriver dette brev har jeg opdaget at naboen tilsyneladende har fået pool siden sidst jeg var her. Enten det eller også er hans unger røget en tur i floden. Det er også lige vejr til det. Måske skulle man selv...

Hur er Bøllemis hææn...

Jeg bor i en by der geografisk er på størrelse med Århus, men der er kun 50,000 indbyggere. Kulturelt er den ligesom alle andre Australske byer, en sjov pærevælling af alle mulige indtryk. Noosa Heads blev grundlagt for et par årtier siden, eller tre, af en flok skæve hippier der formentlig ledte efter et sted hvor de kunne fyre den fede i fred. Her boede de så i en lummer og naturskøn udgave af fristaden, hvor der sandsynligvis ikke herskede større bekymringer end hvornår aftensmaden kom på bordet, eller end hvem der skulle fise ud og hente noget mere hamp. Men som med så mange andre før dem og her taler vi både hippier, nazister og vegetarer, så kom den hashomtågede lille Australske provins også til fornuft. Det viste sig nemlig at jorden som vor vage venner havde tiltænkt til evig frihed, druk og hor, rent faktisk var en pæn formue værd.

Man kunne forestille sig at der herskede store moralske skrupler blandt blomsterbørnene. Skulle man opgive verdenssynet og tillade pøblen at besudle dette paradis på jord, eller skulle man være standhaftig og nægte fremskridtet adgang. Det var på dette tidspunkt at dobbeltmoralen også kom til landet og vupti, turistmekkaet var født. Således kunne beboerne fortsætte deres skæve tilværelse, imens de skovlede penge ind via salg af jord som de garanteret ikke engang ejede til at starte med. I dag er byen jævnt fordelt blandt skovområder og flodens mange forgreninger. Så selv om byen har vokset sig stor og fed, kan man stadig ane fortidens tanker i dens design. Udefra kommende valfarter til det internationalt kendte Hastings Street, som løber parallelt med stranden ud til Laguna Bay. Her kommer folk for at shoppe, bade og ellers bare for at vise verden at de har velplejede kroppe og at de generelt er nogle bedre mennesker. Priserne her overgår nemt dansk standard. De af dem der bosætter sig flytter gerne til det luksuriøse Noosa Waters hvor de kan mingelerer med de andre velhavende og til tider nogle af områdets originale bosættere, der stadig vælter sig i kontanter samt spændende, eksotiske og rygbare importvarer.
Men byen har heldigvis også muligheder for pøbelfolket. Så selv om Hastings Street og Noosa Waters til tider er pebret kan man nemt finde billige boliger i og omkring. Resten af byen vrimler med forretninger og gågader som ligger i et rimeligt prisleje.

Enter mother nature...

En lille fugl er lige landet på græsplænen ud for min terrasse. Jorden er godt gennemvædet efter en uges regn og tordenvejr af episke proportioner. Det har været tiltrængt da vi lige siden min ankomst har haft høj sol og i gennemsnit 30 grader.
Jeg ved dog ikke hvilken slags fugl det er. Ej heller ved jeg hvad den har gang i. Den leder sandsynligvis efter føde men det er jeg revnende ligeglad med. Den larmer nemlig ad helvede til.
Vi bor lige ved siden af en park og dens bevingede beboere er i gang med forårets obligatoriske parrings rabalder. Man kan ikke gå derind uden at de angriber en og det er blandt andet derfor at de knallertkørende Australske postbud bærer styrthjelm.
Det er de befjerede bæsters opførsel der får en til at tænke på om man burde implementerer samme behandling over for dem når de våger sig ud på vores territorium. En salig fred lægger sig som et tæppe over min bevidsthed. Endelig hævn. Man kunne også kalde det poetisk retfærdighed. Ja, man kunne sådan set kalde det mange ting men det ville ikke ændre på det faktum at fuglen nu har bestemt sig for at flyve igen. Ahh, stilhed.

The end...

Jeg har været på jagt efter en passende bolig siden min ankomst. Og det er nu endeligt lykkedes mig at finde en hybel som tjener mine beskedne behov. Her sidder jeg så, alene og forladt. Med køleskabet proppet af øl og sprut. Enkelte maddepoter gemmer sig i dette alkoholparadis, men de er få og i undertal. Dagen i dag holder jeg indflytterfest, så jeg venter på gæsterne der sandsynligvis er lige på trapperne. Så skal vi feste og hygge os på altanen og ved poolen. Solen skinner og det er dejlig varmt. Mine tanker går til jer derhjemme, som forhåbentlig sidder og fryser i jeres usle tilværelse;-) Håber i får en behagelig og indbringende jul og et brag af et nytår

Skål og skide være med det.

Hvordan man slår vampyrer ihjel...

dedikeret til 'York Om æ Nat*'

Kloge ord

Af Bjørn Porup Thomasen

Nu ved vi alle, hvordan man traditionelt slår vampyrer ihjel. Vi har alle set Buffy-vampyr-tramper-max.

Slayer tactics one-on-one: Titti-flash followed by nut-sack-kick then the arm-kvist og a-pind-op-i-æ-røv til slut. Se, det er jo ikke så svært, men når det nu handler om et sønderjysk live, så kan man ikke altid følge reglementet, men må finde nye og mere sikre måder for at slå vampyrer ihjel.

Dette er nogle små fif, som man kan vælge at prøve...

Når man lee'r æfter hvampiris...

1. Det er altid vigtigt at kigge godt efter huller i æ jord på en kirkegård, nogen gange graver en hvampiris sig ud og op... jord under neglene er altid en give-away.

2. Hans og Grete tricksed: Når en hvampiris har slået en ihjel, så spred salt i rummet, og så kan man følge hvampirisen, hvor end han går. Salt-sticks-on-hvampiris!

3. Når man skal slå så'en hvampiris ihjel, så hav altid en 3 meter lang stålpind med dig, ik i æ hjert, men op i æ røv... det kan de ik li...

4. Når du så har ham neglet godt nee med den pind... så begrav ham under et vandfald, det kan de slet ik ha.

5. Skyd eventuelt en pil med en hellig præst ind i hans hjert... det synes de oss er træls.

6. Hvis man vil, så kan man altid æde a hvampiris... (*YON) Først skal man kåge den med salt i hellig vand og krydre den med aske pinde fra en rosenbær-busk... det æ godt.
Man kan også bruge stålpinden, som den har op igennem sig som mulighed for en grill oplevelse... Asterix og Obelix style.

Tips og trickses...

1. Husk altid, at når man nu finder en hvampiris, og den sover, så ser det ud, som om den sover.

2. Husk altid, at når du nu er på hvampiris jagt, at du har en god regnfrakke på og en gul sydvest. Der er jo en masse blod og metal... og så er det altid godt, hvis det begynder at regne...
(Tak til Johan for det go'e tips)

3. Husk altid, at hvis du finder en hvampiris i en kist' og du har glemt din 3 meter stålpind eller de små af træ, at man kan vænde a hvampiris om, så hvis han prøver at stikke af, så graver han den forkerte vej... og du kan nå hjem og hente æ udstyr.

Advarsler når man jaughter hvampiris!

1. Hvampiris børster aldrig tænder... pas på deres ånde, den'n giftig.

2. Hvampiris sover altid med dæres øjn åbn, så du skal vær kvik, så de ik blinker.

3. Husk på at ham Dragula og hans guttern kan ændre sig om til, så'en pluslig, en 'froggy-mist' og en sky.

En hvampiris hoved... hvordan den er sykisk med sig selv

1. Fyld hans kist med små kugler, så skal han tæll dem, men han kan ik læg dem, han har talt væk fra dem, han ik har talt, så skal han tæll forfra... hihi

2. Hvis man ved, at der kommer en hvampiris, så spred sammenflettede lyskæder over det hele... dem man bruger på æ juletræ... det blir de nødt til at bind op, og så er der tid til at løb væk eller bru metalpinden...

3. Hvampiris lider af rengøringsvanvid, så hvis man putter mudder på deres grav eller kist og stiller en opvaskespand med opvaskmiddel, så begynder de at gøre rent, og så kan man snige sig ind med pinden...

Det var så'en det... nu skal I jo ikke så ud og købe jer selv fattige i regnfrakker og metalpinde. Eller eksperimenter med metalpinde... det er rimelig træls at vågn med en pind op i æ røv, og så Johan sidder og griner. Nå, men det var vel det...

Happi hunting…

Mit 2005

Det har været et rigtig godt år for dansk liverollespil. I hvert fald for den type, som jeg godt ka' li'.

Tilbageblik

Af Jannick Raunow

Februar

Året startede med den fællesnordiske liverollespilskongres Knudepunkt, som i år blev afholdt i Norge. Jeg hoppede i en bil sammen med HC, Relic og Pernille, og så drønede vi ellers derop nogle dage inden kongressen. Jeg har kun været på Knudepunkt én gang tidligere og det var i 2003, da det blev afholdt i København, så det tæller jo nærmest ikke. Jeg må sige, at jeg blev absolut og fuldstændig hooked. Der er en helt særlig stemning sådan et sted. Folk der kommer fra så vidt omkring og med så markant forskellige baggrunde, samlet i en sneklædt hytteby midt i ingenting. Nogle helt utrolig spændende, specielle og inspirerende mennesker samlet om vores fælles interesse og alle med både evnerne og ambitionen til at bringe mediet og oplevelserne videre. Nogle af de oplevelser jeg fik med hjem derfra er så vilde og fantastiske, at de kun kan viderefortælles over en øl i en festlig aftentime. Jeg skal helt sikkert af sted til Sverige næste år også!

6 ud af 6 eddier

Ganske kort efter var der så I Cerberos' Kløer af Nina Runa Essendrop og Jacob Becker. Selvom genren overhovedet ikke var det samme, så var det vist en slags opfølger til Ebenezers Testamente. Det scenarie har jeg hørt meget godt om, så jeg blev rigtig glad, da Nina spurgte om jeg ville være med til deres næste scenarie. Jacob og Nina havde lavet et enormt forarbejde og den fremtidsvision, de fik opbygget igennem det omfattende baggrundsmateriale, var virkelig imponerende og gjorde meget for at underbygge deres fremtidsverden. Selve scenariet foregik i Daugbjerg Kalkgruber, som dannede rammerne for en fjern fangelejr i en dyster fremtid. Folk havde gjort enormt meget ud af kostumerne og oplevelsen af at gå rundt i dette hulesystem i to dage var helt fantastisk. Jeg havde fået en virkelig virkelig fed rolle, som viste sig at have rigelig med potentiale til ufattelige mængder af fedt spil. Selve scenariet var egentlig meget stift plotorienteret, men med det fantastisk konstruerede verdensbillede var der så meget at spille på, at plottet ikke på nogen måde var nødvendigt, hvis ikke man ønskede at følge de mange sindrigt placerede spor, som virkede til at udvikle sig til en slags Indiana Jones-agtig jagt rundt i hulesystemet.

6 ud af 6 eddier

April

Så kom Fastaval. Der plejer jo altid at være noget guf på livefronten at give sig i kast med. I år stod den på Persona af Ryan Rohde Hansen og Maya Krone samt Stille Synd af Louise Hammerbak og Morten Pedersen. Persona havde jeg meget store forventninger til. De har sig jo lidt af et ry efterhånden de to. Idéen med maskerne og udførelsen heraf var virkelig fed og som forventet var det udleverede materiale af meget høj kvalitet. Scenariet var meget todelt, hvor der først var en samfundsopbyggende fase og dernæst maskefaldet, hvor alle de regler og ordninger, som etableres i den første del, nedbrydes. Igen må det siges at idéen er rigtig god, men min egen oplevelse af udførelsen kunne godt have været bedre. Jeg har dog ladet mig fortælle at anden afvikling af scenariet gik betydeligt bedre og taget i betragtning at min oplevelse på ingen måde var dårlig, så er der bestemt tale om et scenarie med betydeligt potentiale. Overordnet set vil jeg sige, at der blev budt på mange virkelig gode idéer og selvom scenariet generelt set bød på en god middeloplevelse, så havde jeg nu enkelte korte scener, som var helt oppe at ringe.

4 ud af 6 eddier

Stille Synd havde jeg ikke nær de samme forventninger til. Faktisk må jeg sige at det udleverede materiale var af så dårlig kvalitet, at jeg ikke var voldsomt positiv inden selve afviklingen. De to fynboer fra Solhverv viste dog hurtigt at de havde styr på sagerne. Ligesom Persona benyttede de sig af "Dogville"-konceptet med "kridtstreger" på gulvet, men de havde dog gjort rigtig meget ud af rekvisitter. Hvert af husene var udstyret med gamle møbler og ting som bidrog godt til illusionen om at den nøgne gymnastiksal altså var en landsby i tiden lige efter anden verdenskrig. Disse teknikker virkede helt efter hensigten, men det var helt bestemt på det psykologiske spil, at jeg fik benene sparket væk under mig. De dilemmaer jeg blev bragt ud i var så velgennemførte og velspillede af de andre deltagere,

at jeg endte med at blive bragt ud på et følelsesmæssigt stadie, som jeg slet ikke troede jeg evnede. Den oplevelse varer det længe inden jeg glemmer…

6 ud af 6 eddier

Maj

Som kom Orkon. Men i år var der ikke nogle livescenarier, så min Kr. Himmelfartsferie gik mere med øl, hygge og tinskubberi end gode rollespilsoplevelser, så den springer vi over…

Juli

I år var året, hvor jeg endelig skulle være med til et stort fantasy sommerscenarie. Khypris blev valget. Jeg har altid været vild med Warhammer universet og eftersom mange af venner var engageret i dette scenarie, som jeg hørte meget godt om, så besluttede jeg mig for at bryde med mine sædvaner. Jeg plejer at kalde den slags scenarier for "grejscenarier", fordi jeg mener at de tit kommer til at handle lige så meget om grej som om rollespil. Til Khypris må jeg dog sige, at jeg har revideret opfattelse til at der her nærmere var tale om "funktionsspil". Det gik ud på at spille sin funktion. Det er jo så også godt nok, men det passer nu ikke lige så godt ned i den type spil jeg bedst kan lide. Jeg må dog sige, at jeg er dybt imponeret over hvor langt miljøet er nået mht. kvalitet af sceneri, kostumer og grej. Nu har jeg ikke været til et stort fantasyscenarie siden En Saga fra Evigheden i 1992 og der er krafteddeme sket meget siden "humlebierne" (intern joke :-). Vi var åndsvagt heldige med vejret, jeg hyggede mig med barderne Molly og Marcus, som jeg var taget af sted sammen med og der var dælme godt gang i kroerne om aftenen, så jeg havde helt sikkert en rigtig god oplevelse alligevel.

4 ud af 6 eddier

September

Til september løb Society 41 af stablen. Det var jo Eidolon Ringkøbings helt store satsning og der blev virkelig præsteret et flot oplæg, som lyste langt væk af, at det her var en oplevelse man ikke havde lyst til at gå glip af. Scenariet var måske en lille smule hæmmet af at skulle stå i skyggen af det mastodontiske System Danmarc, men selvom de helt spæde idékoncepter var meget ens de to scenarier imellem, så endte slutresultaterne op i to helt forskellige ender af spektret. Society 41 havde en klar idé, som scenariet var yderst konsekvent og tro overfor. Settingen i den militære øvelsesby var helt i top og de fysiske rammer efterlod intet at ønske. Vejret var helt i top og flere af deltagerne brillerede i helt fænomenal grad med deres kreative konstruktionsevner, som ville have gjort selv Georg Georgløs misundelig. Desværre manglede scenariet i kritisk grad ordentlige roller og spilmekanikken var fuldstændig negligeret og uovervejet. Man tilbragte simpelthen for meget af tiden med at kede sig. Det må siges at være enormt ærgerligt at observere, når nu de forudsætningsmæssige rammer var så velfunderede og med meget lidt arbejde kunne dette scenarie nemt være blevet bragt op i topklassen. Igen må jeg dog sige at jeg på ingen måde har fortrudt at jeg deltog. Der var stadig tale om en givende oplevelse og det fællesskab vi endte med at få opbygget deltagerne imellem var uvurdeligt.

2 eddier ud af 6

System Danmarc er jo nok det mest omtalte scenarie i lang tid. Det er ikke uden grund. For det første er Opus drengenes evner indenfor PR helt uovertrufne og jeg forventer ikke at se nogen nå dem til sokkeholderne på dette punkt lige foreløbig.

Scenariets scenisk grafiske dimension var af helt utroligt omfang og det er helt vildt efterfølgende at se de billeder, der blev taget fra scenariet. Normalt har man været vant til at rollespil er sådan noget, som er skide sjovt at være med til, men helt håbløst at se på. Den fordom blev sandelig gjort til skamme her. Kostumerne, settingen, grejet, containerbyen, bokseringen - det hele var alt alt alt alt for vildt! Der blev spillet på alle sanser og deltagernes indlevelse i deres roller var dybt forbilledlig. Konceptet omkring de obligatoriske workshops for alle deltagere virkede også rigtig godt og jeg blev lynhurtigt rigtig glad for min gruppe, hvor vi fik opbygget et virkelig godt sammenhold, selvom stort set ingen kendte hinanden i forvejen. Oplevelsen af at være en fuldkommen del af et andet univers, har jeg intet andet sted set mere veludført end her og det store arbejde inden scenariet omkring at opbygge hype og communityfølelse gav et voldsomt initiativ fra deltagernes side, som gjorde at langt mere kunne løftes, når op imod 400 mennesker deltog aktivt i scenariets tilblivelse i stedet for kun en lille arrangørgruppe. De laurbær kan Opus hvile på i lang tid. Men men… når så alle de roser er strøet, så må jeg sige at min egen oplevelse, overdådig som den var, var lidt hæmmet af den spilmæssige ånd, som jeg mener der trods alt prægede scenariet. Jeg vil mene, at det var det dramatiske og sanseligt orienterede spil, som dominerede i højere grad end det abstrakt følelsesorienterede indlevelsesspil. Sådan var min oplevelse i hvert fald. Og af denne årsag nåede spillet aldrig helt ind bag pandelappen på mig. Selvom jeg endte med i så høj grad at identificere mig med min karakter, at jeg til sidst var oprigtigt glad for at komme ud af hovedet på denne ubehagelige person og tilbage til mit eget tilforladelige selv,

så var der alligevel kun enkelte scener, hvor jeg vil mene at selve rollespilsoplevelsen nåede helt op i toppen. Men alt i alt endnu en oplevelse, der har sat sine helt bestemt spor i erfaringen…på sit helt eget område…

5 ud af 6 eddier

Oktober
Hyggecon. Her spillede jeg kun ét scenarie. Arsenik & Selskabskjoler af Jolunga Hustlers. Min oplevelse kan kort karakteriseres som skide sjov og ikke særlig meget andet. Scenariet var lidt hvad en rigtig god actionfilm er for en tømmermandssøndag: Lige hvad man har brug for i øjeblikket uden at ville særlig meget andet end yde nemt tilgængelig underholdning. Ikke et ondt ord om det…

3 ud af 6 eddier

Sådan gik mit rollespilsår 2005. Når jeg tænker tilbage på det, er det helt overvældende, hvor meget godt rollespil jeg egentlig har været med i over så kort tid som ét år. Jeg vil slet ikke begynde at håbe, at næste år kan blive lige så godt. Men tid er jo også en mangelvare, så mindre kan bestemt også gøre det. Til sidst vil jeg bare sige tusind millioner milliarder tak til alle jer, som har arrangeret scenarierne, alle jer, som jeg har spillet sammen med og ikke mindst de få, som jeg har haft de helt særlige scener med, der er grunden til at jeg stadig spiller liverollespil.

Anmeldelse af Society 41

Af Dan Ponce og Kim Tovgaard

Society 41 blev fra starten lanceret som et anderledes live. Et live baseret på rollespillerens evne til selv at skabe spil indenfor de rammer, der blevet givet. Og hvis man kunne det, så havde man det sjovt som medlem af 41. Selv når man kedede sig.

Det viste sig, at rammen for scenariet var byen Tovby, en lille ruinby placeret midt i et militært øvelsesterræn, hvor vi blev fragtet ud via bus fra Århus Rutebilstation. I mørke fandt arrangørerne (ad omveje) frem til stedet, hvor vi på bedste militære facon blev bedt træde frem fem og fem og skifte til "Society-uniformen", dvs. usmageligt genbrugstøj, der fik enhver til at se latterlig ud. Man kunne måske have ønsket, at dette havde foregået ingame, for da vi derefter blev gennet hen til den egentlige by, ventede der os et storslået syn: smalle gader mellem ruinbygninger oplyst af projektører og med melankolsk musik fra de mange højttalere i området. I midten af det hele hang det usle Society 41-skilt og blafrede i vinden.

Spillet karaktererne imellem fungerede for det meste fint. Der blev lavet kliker der fik navne såsom "Posedamerne", "Københavnerne/Hippierne" og "Voldspsykopaterne", og der var alt fra junkier og trækkerdrenge til rigmænd, der var gået bankerot og læger, der var blevet dømt for lægesjusk. Desværre var samme rolle blevet delt ud til flere forskellige, sådan at der var to forfejlede advokater, hvis far havde slået hånden af dem og to personer indenfor lægebranchen, der var gået amok på flyet hjem fra Afrika. Heldigvis forstod de fleste spillere hurtigt at improvi-sere og fortolke lidt i deres karakter, og her var det rart at det eneste, man havde fået udleveret kun var et oplæg frem for en komplet baggrundshistorie.

Men det kunne dog have været rart, hvis man havde fået lidt materiale om et par andre karakterer udleveret. I stedet knyttede man bekendtskaber i huj og hast torsdag aften før spilstart fredag morgen.

Selve plottet var der ikke noget af, hvilket vi synes var mega fedt! Det gav hver spiller mulighed for at udfolde sig på sin egen måde og gjorde, at man selv var herre over, hvor meget man gad aktivere sig. Man kunne vælge at sidde hele dagen på sin flade og have ondt af sig selv (hvilket nogle gjorde, på både godt og ondt) og man kunne vælge at vise sig som en værdig beboer og for eksempel hjælpe til med at lave (den passende usle) mad og vaske op. Nogle valgte også at forsøge indædt at lede efter et givent plot for til sidst selv at finde på en psykotisk konspiration om, at Societys læge gav os gift i stedet for vitaminpiller. Dette var det gode ved de frie rammer: man kunne sejle i sin egen sø eller bygge en båd og få den kære Dr. Riise til at gå planken ud! Den gode blanding af deprimerede mennesker, forvirrede sygeplejere og en magtliderlig læge var kun med til at sætte skub i spillet for slet ikke at nævne de teorier om psykologen, som skulle forestille at hjælpe de stakkels beboere. Det gav også meget at tale om, at den rare socialrådgiver Ole (selvom han vist var skingrende skør) var uenige med resten af ledelsen, og da sygeplejersken Sarah indrømmede, at hun ikke stolede på Riise, fik det en god

Mens nogle måske savnede et decideret plot og en lørdagsdæmon, så fandt andre på at udnævne deres egen (nemlig lægen Dr. Riise) og denne frihed til at gøre, hvad man ville, var gennemgående for Society 41.

Gå til Viborg? Værsgo. Smadre møblerne? Be my guest. Brække Riises giftpiller op? Toilettet er derovre. Alle disse ting og flere til gør, at scenariet blev ganske uforglemmeligt

Alt i alt var Society det atypiske scenarie, man havde lovet os, og kun nogle få skønhedsfejl tog lidt af glansen af oplevelsen. Vi havde en super oplevelse og har derfor valgt at give scenariet

5 ud af 6 eddier

Hvad er Eidolon egentlig uden ham der Danni?

Og er der ligheder mellem den kære Bøghis og Winston Churchill?

Tilbageblik

Af Morten Tellefsen og Mads Bovbjerg

Advarsel:

Lad der være sagt med det samme: Winston Churchill var en forbandet inkompetent premierminister – Eller rettere sagt, han ville have været forbandet inkompetent, hvis det ikke havde været fordi der var krig. I fredstid ville han være ca. ligeså god for det vidunderlige engelske commonwealth, som en misdannet aubergine, der desperat forsøger at holde en erektion, selvom den udmærket godt ved at den ikke har kunnet få jern på i de sidste 15 år! Men af en eller anden underfundig grund slæbte manden en ramlende engelsk krigernation op på benene, lossede RAF i røven og holdt tyskerne fra porten. Opskriften: Vrede og en masse taler… Som i sig selv også byggede på vrede. Manden tilskrives tit den engelske sejr over nazisterne (jaja, Amerikanerne hjalp da lidt… Men lad det nu ligge) og er efterfølgende blevet et ikon på stålsat retorik. Manden kunne sgu sit kram når det kom til at få de svage tebællere til at gribe maskinpistoler og Spitfires, og slå igen! Kort sagt: Churchill prægede England på en sådan måde under Anden Verdenskrig, at man sætter lighedstegn mellem ham og Englands sejr.

Churchill blev personificeringen af kriger-England. Og efterfølgende har englænderne ikke kunne magte at udkæmpe en eneste anstændig krig (Falkland gælder ikke! Argentina? – Helt ærligt!...). Konklusion: Særligt fremtrædende personligheder er nogle gange i stand til at præge organisatoriske konstruktioner i en sådan grad, at de får en vis grad af identitetslighed med netop den struktur de tager del i. Churchill var en sådan mand for England i 40'erne. Danni Rune var en sådan mand for Eidolon, indtil hans pludselige død i 2005[1]

Ja, lad os grave i bevismaterialet og se hvad vi kan finde frem til. Dette kan gå hen og blive smertefuldt – så nogen bør putte Ulf i seng. Han trænger vist også til en ny ble, forøvrigt.

Først kom Scenariet Society 41, og ja, suk, hvad var nu det. Tror I måske det er sjovt at gå rundt i flere dage og bare vente på at nogen begynde at råbe. Helt ærligt, så trods KZ's ivrige forsøg på at være træls, voldelig og muggen krydret med Renes næsten hyggelige fremstilling af den onde doktor (med fingre i en hvis persons numse), og mange andres smukke bræk-serenader når de forsøgte at slippe af med pillerne efterlod kun en stjerne. Kenneths fremstilling af en hippie. Flot, smukt, ægte - det er jo i dit blod, du er den fødte hippie! Men det ændrer ikke på at Danni ville have råbt dig til sprælleabe, og jaget alle andre ned i en kloak, hvilket ville have sparet os for at bruge timer på at sidde og skrive Renes navn på tomme patronhylstre.

Der var vist også det der Hyggecon-noget. Ja, det var stort og vi blev fulde – ingen tvivl om det – men lad os indse det, der var bare ikke vold og bræk nok. Hvad sker der for den her forening??? Bare en lille smugle hærværk – er det for meget forlangt? Hvis Bøhgis havde været der havde han som minimum smadret en toaster og et rivejern i et ekstatisk udbrud af vrede som enhver brunstig hulebjørn ville finde tiltrækkende på en særlig måde kun brunstige hulebjørne kan.

Torsdagsbar. Jaja, lidt hygge var der indimellem, men jeg husker tydeligt en aften hvor Eidolons stolte banner blev trynet i knæ af først en sær form for bar-quiz og senere stillede et band op lige ved siden af vores bord og da brød moralen og flere flygtede på krykker op ad skyttegravene og ud i natten. Ubevæbnede. Alene. Kolde. Hvis Bøhgis havde været der havde han uden tvivl spist alle mikrofoner i huset og med en rungende bøvs havde han kastet fjenden i eksil på små palmeøer, hvor kun orme og kastanjetræer ville lytte til deres bingo-musik (kastanjer er en brun variant af kokosnødder).

Juleweekenden – ja, der er ikke mange der ved det. Men der blev holdt to af dem. Den ene på klassisk hvis (bortset fra at Danni ikke var der), og den anden var en discount-udgave som kun to mennesker deltog i (Mads & KZ). De drak til gengæld meget og fægtede rundt på Grenåvej indtil Mads, som traditionen efterhånden foreskriver, huggede KZ over fingrene.

Jajaja, hvad kan vi så lære af alt det? Der må laves en indsamling så vi kan få Bøhgis tilbage. Uheldigvis er han død, og bruger temmelig meget tid på at råbe bøøØØØØøøhhgis! Af tilfældige stakler, der måtte passere forbi skabet. Så indsamlingen er derfor af en lidt speciel slags. Vi skal bruge en voodooheks, noget alfestøv fra klokkeblomst, en pæn stak frikadeller, en cowboyhat og et par næsten friske pornoblade. KZ skaffer pornobladet, Mads laver deller og Ulf stjæler cowboyhatten fra Bjørn, resten må I andre lige hjælpe til med.

Bøhgis vil vende tilbage, muligvis som hamster, men i så fald med kindposer dirrende af vrede! Parat til at salve og råbe foreningens navn med hundegalskab og ølskum frådende om mundvigen! Vær hvis på det, alle I ulækre oppositions-mennesker!

Ældrebyrden i rollespilsmiljøet!

Onkel HC vælger at gøre op med typiske syn på de ældre og deres erfaringer inden for miljøet!

Kronik

Af HC Molbech

Rollespil er ikke så ringe en fritidsbeskæftigelse. Tænk bare på hvor megen kreativ energi der bliver lagt i at skrive scenarier, leve sig ind i roller eller lave props, kostumer, skaffe musik osv. Det er tilmed en utrolig dejlig social foreteelse med et åbent miljø hvor selv de mærkeligste væsner finder venner og har noget sjovt at gå op i sammen. Det er vel nok godt at de unge har noget som det at gå op i, og det vil jeg gerne støtte med at hjælpe med at lave kongresser og andre arrangementer hvor de kan mødes om deres hobby.

Sådan cirka noget i den stil har jeg hørt mig selv sige engang i mellem i det sidste års tid. Det kommer når jeg skal forklare folk hvorfor jeg i så mange år har brugt så latterligt meget tid på at lave arrangørarbejde. Når jeg efter en Fastaval eller Hyggecon ligger brak en uge før jeg er velfungerende igen, kan det være svært at klynge sig til de idealistiske tanker. ”Aldrig igen”, ”hvorfor” eller ”jeg trænger til ferie”, siger stemmerne nærmere i mit trætte hoved.

Der er ikke engang penge i det, så det virker komplet tåbeligt at en voksen og færdiguddannet mand spilder sin tid på at lave ulønnet arbejde. Men jeg er ikke den eneste. Vi er en trods alt temmelig stor gruppe af de såkaldte ”gamle” arrangører, der stadig bliver ved med at være arrangører og lave noget for rollespilsmiljøet selvom vi burde være blevet voksne. Vi kunne sagtens bruge vores tid mere fornuftigt, men vi vælger at prioritere det frivillige arbejde i rollespilsmiljøet højere. Det er bestemt ikke alle der fatter hvad vi har gang i, men vi er ligeglade og bliver ved med at synes det er sjovt.

Fra tid til anden dukker der en debat op i medierne om at det frivillige foreningsmiljø i Danmark har store rekrutteringsproblemer. Der er ikke nok unge der melder sig ind, og der er heller ikke nok der gider melde sig til ansvarsposter, og der er i det hele taget bare ikke nok der gider noget som helst. Jeg vil vædde på at man sagtens kan finde ældgamle avisartikler der siger præcis det samme. Mon ikke også enkelte rollespillere vil huske en lignende diskussion fra et møde eller to?

Jeg vil tillade mig at påstå at vi derimod oplever noget ganske andet i det danske rollespilsmiljø. I mange foreninger har man en naturlig afgang når medlemmerne bliver voksne og melder

sig ud. Så hyler de tilbageværende op om at de ikke kan få nogle nye unge ind i foreningen, og da slet ikke nogen der gider være med til at lave noget. Det fænomen kender vi naturligvis også, men hvis vi ser ud over foreninger, bestyrelsesarbejde og den slags, så sker der noget bemærkelsesværdigt i rollespilsmiljøet: de gamle bliver!

Nogle er meget aktive, mens andre har trappet ned. Måske rager foreninger dem en høstblomst, måske vil de bare ikke længere lave alt for meget arrangør- og bestyrelsesarbejde, eller måske vil de mest bare komme til conner for at møde deres gamle venner. Men de er der stadigvæk, og de bliver. Og mange af dem fortsætter på arrangørplan. Nogle ryger naturligvis helt af i svinget, men mange har så mange venner og bekendte her, at de formentlig resten af livet vil have en tilknytning til rollespilsmiljøet. I de kommende år vil vi helt sikkert se en udvikling i takt med at flere og flere bliver over 40, over 50, og ja, en dag vil vi såmænd også have en hel del pensionistrollespillere. Det er derfor på høje tid, vi begynder at tale om ældrebyrden i rollespilsmiljøet. Det er nu, vi skal handle. Ellers bliver det vores børnebørn, der skal betale prisen!

Allerede nu er det et stort problem at der sidder ældre på topposterne i de ledende organisationer indenfor rollespilsmiljøet. Et godt første skridt er at indføre ældrekvoter, så en bestyrelse eller arrangørgruppe maksimalt må have 20% medlemmer med mere end 10 års arrangørerfaring. Endvidere bør man oftere adskille seniorerne fra de unge. Det vil svare til at forældre lader deres børn være teenagere i fred, mens de selv foretager sig voksenting eller at bedsteforældre tager til harmonikakoncert på det lokale aktivitetscenter med de gamle rollespilsvenner.

Der er ikke noget teenagere hader mere end at være tvunget til at være i stue med nogle mosefund der har forældede idéer om hvordan man skal opføre sig. Skal de unge blive ved med at være engagerede i rollespilsmiljøet, må vi derfor sørge for at de altid er i flertal, så det bliver deres idéer og ungdommelige sind der bestemmer.

Kun sådan kan vi sikre at der stadig vil være nogen til at forsørge os med rollespilskongresser, scenarier og andre aktiviteter når vi bliver for gamle til selv at lave andet end at brokke os i alt for lange indlæg. Det er glimrende at vi deltager i de samme aktiviteter, for det er jo gevaldig hyggeligt at se de friske unge drøne rundt med al deres energi, men vi må for alt i verden huske at give dem plads. Vi skal ikke hele tiden blande os i hvad de laver. De skal have en chance for at prøve selv og begå de samme dumheder, vi begik engang. Så kan vi bagklogt sidde og nikke bedrevidende, men hellere det end at de slet ikke gider lave noget, fordi der er nogle gamle narhoveder der ved alt og tror de kan gøre det tusind gange bedre.

Vi har været ret gode til det i arrangørgruppen bag Hyggecon, så vi i dag har en kæmpestor gruppe mennesker, der meget gerne vil være med i flokken. Det er efterhånden ren rutine at lave en kongres som Hyggecon for en hel del af seniorerne, så de nye har de gamle at spørge til råds. Men det er de nye arrangørers idéer og engagement, vi lever på. De har her et frirum hvor de selv tager ansvar og opdager at det faktisk er rigtig fedt. Denne succes kan man lære meget af, for det er en god recept på hvordan vi undgår at ældrebyrden reelt bliver en byrde.

Årets Hyggemester siger med disse ord tak og på gensyn. Det er slut med arrangørarbejde for mig for et godt stykke tid, men efter den enormt positive oplevelse med årets Hyggecon har jeg al mulig grund til at tro at I nok skal klare jer glimrende i mit fravær. Hyg jer!

Before the Storm – Chapter II – af Danni Rune

…He was almost consumed by fear and he could think of nothing but to keep on running. Running and never look back…

It was an hour later when Jacen finally found some shelter. It was an old miners hut, placed on the northern slopes of the mountain. It looked like it hadn't been used for years. Windows were broken and some of the roof had collapsed.
This of course didn't matter to Jacen. He was completely exhausted from his run and he knew he wouldn't survive unless he got some rest and attended to his wound.

And so he advanced slowly on the old hut. Even though he was desperate, he still had enough sense not to barge in unprepared. One never knew what could be lurking in such dark and abandoned places. Although he was pretty sure it couldn't be as bad as the enemy he had just outrun. He'd dropped his sword on the battlefield so his only weapon was a long dagger which was now clutched firmly in his left hand.

He entered the hut through the front door, which fell of its hinges as he pushed it open. He braced himself as if trying to make the noise from the crashing door, disappear. "So much for stealth", he thought to himself and continued inside.

The hut had only one single room, which was empty except for a stool, a table with a broken leg and some small items scattered across the floor. Also debris from the collapsed roof lay in the far corner.

Jacen tried sitting on the stool which barley seemed to support his weight. Instead of tempting fate he settled on the floor and leaned against the wall.

And so he sat there for a while. Emptied his water flask and tried to collect his thoughts. He seemed so immensely tired that he could barley stay awake. But he knew it wasn't safe to fall asleep. Instead he tried to check on his injury. During his escape he somehow found the time to tear the right sleeve of his shirt and tie it around his arm to stop the bleeding. It had stopped him from bleeding to death, but it also left his arm completely numb.
He untied the crude bandage and soon felt a tingling sensation from the arm. Blood dripped again from the wound and joined the already dark red smear that covered his arm from the elbow and down. He mopped op what he could with his blood soaked torn sleeve, and tried to clean the open gash on his arm. Luckily the arrow had only strafed him, but it was a nasty cut none the less. He then constructed a new bandage with his left sleeve and tightened it around the wound. There was really nothing more he could do in this cursed darkness.
He then contemplated going back to the ambush site. Surely the fight was over now and he might be able to find some medical supplies in the abandoned caravan. But then again, those creatures might still be there.
The memory of the battle swirled back into Jacen's mind. What had happened? Had someone betrayed him? He was so sure of himself only hours ago. But now his men were dead and the caravan people likewise and not only at the hands of each other. The unknown enemy had struck with out warning. Torn through there ranks and laying waste to everything in there path.

Anger emerged inside Jacen. They would pay for this. He envisioned himself going back and slaughtering every single one of those damned creatures.
Blinded with rage, he rushed to his feet and made fore the door, only to find his rage immediately replaced by dizziness and unbearable fatigue. And so Jacen collapsed onto the table, breaking its remanding three legs and knocking his head on the floor…

Heavy footsteps could be heard on the rocky ground outside.

Jacen slowly opened his eyes. He felt like someone was pounding a hammer against his skull. Slowly he rose himself from the floor. Feelings had returned to his arm and he was now fully aware of the stinging sensation from his wound. Also his entire body felt sore and unwilling to move. But he had to. Someone was approaching the hut and Jacen intended to be ready for anything. Dawn was not far away, and the darkness outside had been replaced by a dimly lit rocky landscape. Until a minute ago he'd swore he heard a lone bird chirping happily at the approaching dawn. It was now silent..

Jacen got to his feet. Drew his dagger with his left hand and collected a table leg in his right. That arm hurt every time he moved it and he certainly couldn't fight with it. But if everything he intended not to let the possible enemy know that.

Concentrating his mind and ignoring the weakened state of his body, he walked over the broken door and out of the hut, and stopped dead in his tracks.

A stone throw away a massive nightmarish figure crouched. Completely covered in dark robes, its massive head was concealed by a hood and was bent low to the ground as if it was trying to smell something. A heavy bow was slung across its shoulders and large claws could be seen from under the heavy sleeves of its robes.

The figure snapped its head up and looked directly at Jacen.

"Arrh", boomed a dark and throaty voice from under the hood. "We see the human still lives", it continued as if talking to itself. The figure rose to its full height and to Jacens regret it was at least a head taller than him.

Fear gripped Jacen. He had escaped this being last night but he felt sure that he couldn't do it again. That only left him with to options. Surrender or fight. Either way he was sure that death wasn't long away.
The figure advanced on Jacen. Its claws held in a fighting stance. The left vertical in front of its chest to block and the right held back, poised to strike.

Jacen adopted the same tactic, but momentarily forgot his injury and so with a blinding pain in his right arm, he dropped his tableleg.

"Ahh. A spoiled prey", the figure boomed, sounding almost amused. "But that will not save it".
With impossible speed the figure crossed the distance between them. It's massive robes billowing around it. Making it almost impossible to know where a strike would be lethal or not. But Jacen had to take a chance. As the figure came close he leapt forward and stabbed with his dagger as hard as he could. But his opponent blocked his attack with its left claw and slashed Jacen's shoulder with its right. Then it backhanded him with the same and sent Jacen flying into the wall of the old hut.

His mind was failing him. Shadows swam before his eyes and he was unable to move. Somewhere above him he heard his attacker yell at him in a voice that sounded like thunder. "Fight us human. You will not escape so easily".
The figure lifted Jacen of the ground by his neck, and held him suspended in one arm. The other was drawn back and was ready to strike again.

"Fight human…", the figure started, but suddenly emitted a high pitched shriek. Jacen dropped to the ground again and did not move. Before he slipped into unconsciousness he heard the figure running away, still emitting cries of pain. The last he remembered was the gentle touches of the morning sun…

Live-rolle-spil vs. Live-spil

Endnu en sværvægter fra Bjørn. Denne gang kritiserer han den måde vi blander alting sammen på!

Kronik

Af Bjørn Porup Thomasen

Her forleden dag sidder jeg sammen med Casper og Gabriel, og vi sidder og hygger os bravt og kommer på et tidspunkt til at snakke om det nystartede live-rollespil i Herning, Tilverton.
Casper og Gabriel har haft deres liverollespilshold fra Ungdomsskolen dernede, og de har haft en super oplevelse. Der havde været en ond Lord Shadow, som ville overtage verden, den øverstkommanderende paladin Lord Crownsilver og dertil orker, trolde, troldmænd og ondskab på alle hylder.

Nu var det så, at vi kom vældig op at toppes:
Jeg sagde, at det var latterligt at lave et rollespil som for 5 år siden, der kun går ud på at hakke og smadre, og hvor der er en aldersgrænse på 12år. Det er ikke rollespil! Og dertil så forbedrer det sjældent billedet af det generelle rollespilbillede, at se en flok idioter i lagenlærred løbe rundt med grøn maling i ansigtet. Jeg mener, at man selvfølgelig skal begynde et sted, men at der skal være et mål med rollespillet og gerne andet end penge og børn! Nu var det så, at Casper sprang ind med et revolutionerende argument og dertil et oversigtsbillede.
Der er hverve rollespil som Tilverton her. De ligger på det laveste niveau for rollespil, det handler kun om at sige "vær hilset" og så smadre orker, men arrangementet tiltrækker nye rollespillere, og dette er den primære funktion. Efter man så har spillet nok Tilverton, bevæger man sig længere op af evolutionskæden. Man prøver en af de lokale con'er, derefter de større rollespil, så de store con'er osv. og bliver langsomt bedre og bedre.

Vi springer lidt tilbage i teksten... Rollespillet i Tilverton, som kan sammenlignes med Hareskoven eller Riben, er i virkeligheden ikke et rollespil, og det er her, at Gabriel brillerer med sin definition. Liverollespil vs. Livespil...I kan godt se, hvad der er fjernet ikke... Når fokus ikke længere ligger på spillet omkring ens egen rolle og andres, men i stedet handler om at hakke og smadre, så kalder vi det nu for 'livespil' ...simpelt.

Jeg vil lige, før jeg kommer ind på defineringen, lave endnu en sammenligning.
Society 41 var et 'liverollespil', hvor fokus lå på selve karakterspillet deltagerne imellem, hvor man havde fjernet den store quest fra billedet for i stedet at få deltagerne til at spille 'rollespillet'.
York By Night derimod og hold nu fast... Fuck rollen, fuck spillet, det handler om ork invasionen, dæmonen og... nej, Theis skriver vist den artikel så må jeg hellere holde mund...

Vi træder lige ud af tanken og ser den lidt på afstand...

Til Khypris og Einherjernes sommerscenarier handler det delvis om rollen, altså for de mennesker, som vælger at gøre dette. Til de andre tåber i lagenlærred er der en monstergruppe, som gerne vil have slag og ellers mysterier om drager og hekse uden undertøj... Det forholder sig normalt sådan, at når man spiller et live, så spiller man sig selv, man hedder godt nok Olfert, men alt hvad man oplever og ser, gør man med sine egne øjne. Argumentationen går på, at man ikke spiller rollespil, men i stedet spiller sig selv i den pågældende situation. Nu vil jeg ikke argumentere for denne tanke, men bare lige nævne, at de folk, der ikke kan finde ud af at spille rollespil, er de personer, som ikke er begyndt at klatre op af evolutionskæden, jeg nævnte tidligere, men som blot har spillet det ene live efter det andet. Det kan godt være, at man er 25, men man har stadigvæk en livehjerne som en 15årig. En tanke til dig, der sidder derude... ordet 'rollespil' prøv lige at tænke over det ... konceptet at spille en rolle... jeg forstod, hvis der stod 'spil-dig-selv' men nu stod der godt nok 'rollespil' på det arrangement, du har tilmeldt dig, derfor handler det om at spille en 'rolle' og ikke dig selv... Hele ideen er faktisk i rollespil at spille en rolle!... Hvis du vil spille figurer, så vælg 'figurspil', og hvis du vil hakke og smadre så vælg Tilverton/Første søndag/Riben osv., men 'rollespil' er ikke et synonym for hverken figurspil eller Hack&Slash.

Definitionerne på rollespil er mangfoldige, men der er nogle modeller, som er bedre end andre til at forklare, hvordan man kommer til at spille bedre rollespil, og visse elementer, der er vigtige at forstå og spille på.

Model 1:
Du hedder Klaus, og til livet spiller du karakteren, Egon, som er kromand.
Hver gang din karakter møder forskellige personer, har han forskellige roller/masker til de individuelle personer, han taler med. Forklaring: Man er aldrig kun en person eller har et ansigt. Du er ikke kun glad, men kan også være sur engang imellem. Hver følelse har et ansigt, hver situation fremkalder en bestemt rolle eller personlighed, derfor skal man udvide ens perspektiv mht. personlige træk og ikke kun koncentrere sig om hvem, der først når målet.

Model 2:
Der er generelt tre forskellige modeller for, hvordan du kan spille rollespil:

Innovation
- indadvendt rollespil, hvor du er 100% inde i din rolle og ser alting igennem rollens øjne, og hvor det er rollen, der føler og agerer, og ikke dig selv.
Dramatic
- Det handler om, hvor meget du kan gøre opmærksom på dig selv lige meget hvilken situation, du end måtte være i. De teatrale elementer i et spil.
Gamist
- Fokus er ikke på rollen eller spillet, du har personligt et mål, om det måtte være skatten, et giftemål eller at smadre orker, så er det grunden til, at du har tilmeldt dig livet.

Konklusion: Når Klaus så kommer til et live og står i sin kro og snakker med en almindelig kunde, så er han karakteren Egon, der måske spiller en smule indadvendt, fordi han lige har haft et skænderi med konen, og derfor vælger han et ansigt, som passer til situationen.
Nu kommer der så en adelig person ind i kroen. Her skifter Egon til en mere dramatisk forestilling, idet han haster hen, tørrer bordet af, smider en dug på bordet og beder den fantastiske herre om ikke at kaste sin røv i sædet. Der er lige præcis 1 million forskellige måder, situationer, personer, sindsstemninger, roller, masker mv., man kan spille på, så næste gang du er til et live og keder dig, så er det, fordi du ikke kan finde ud af selve spillet, for det er endeløst, men fordi du mangler noget og slå på og hermed når du min konklusion, at du ikke kan spille rollespil.

Anmeldelse af York by Night 2

Anmeldelse

Af Thais Munk

En del af mine gode venner og bekendte indenfor Eidolon havde på Hyggecon, Khypris IV og Sommerweekenden snakket om York by Night, et live Vampire scenarie, som de var til i Sønderjylland. Når man så kendte en del af arrangørerne var der ikke rigtig nogen undskyldning for ikke selv at komme. Så jeg tog afsted til Sønderjylland en fredag i oktober.

Et ord, der klart skal siges i forbindelse med YbN2 er ordet *bong*. For scenariet var på en rækker pointer *bong*. Der var kendte personer med som vampyrer, der var en del klicher, det er var alt for mange vampyrer, der var latterligt gamle, det foregik på en skole, MEN: Det var *bong* på den gode måde. Så snart man accepterede at det var *bong*, så virkede det faktisk ret godt. F.eks. spillede EÅ's formand, Ulf Porup Thomassen Heinrich Himler (en mand som han ikke har den store fysiske lighed med), men han var så overbevisende at jeg hurtigt accepterede det (især var det helt fantastisk da han begyndte at spørge mig om jeg havde jødisk blod i årene). Hjemmesiden var pæn og overskuelig, men der var nogen ting der ikke blev formidlet ordenligt. F.eks. stod der ikke nogen steder at man selv skulle udarbejde en karakter og, at den ikke ville blive sendt til en. Der var hjemmesidens forum nyttigt, men manglen på info var uprofessionel . Folk var generelt ret aktive og her fik jeg svar på de fleste ting. Jeg ankommer efter en alt for lang rejse (takket være DSB og Banedanmark) til skolen hvor spilstart dog var blevet udsat. Vi gik i gang og jeg må indrømme at den først nat på var kedelig for at sige det mildt. Dette skyldes at den vampyrklan, som min karakter var medlem af, havde en kombination af casino og cafe, som skulle køres. Det krævede 2 mand og med 4 menige medlemmer blev det fire timer til os hver. Kombinere det med en mangel på kunder og resultatet var nogle gabene vampyrer. Lyspunktet var logemøderne. Vampyrsamfundet i York var delt op i 5 loger, der så behandlede sager for deres medlemmer og sendte dem højere op i hierarkiet. Det virkede supergodt og gav anledning til meget spil. Næste nat viste sig at være fuldstændig anderledes. Der kom en delegation af vores klan til byen, hvilket aflastede de individuelle medlemmer en del mht. casinoet/cafeen, f.eks. nåede jeg ikke selv at stå der. Ved møderne fik vi pludselig ting at diskutere, en folk sabbatvampyrer kom rendende, vores klanleder blev dræbt, delegationen skabte talrige problemer og en del andre ting. Det var tonsvis af konflikter og jeg kedede mig på intet tidspunkt på den anden nat. Ellers er der masser af positive ting ved YbN2. Systemet må beskrives som lettere genialt. Minimalt, ikke i vejen og samtidigt visiuelt. Spillerne spillede virkelig godt.

Der var dog også andre nogen fejl ved YbN2, som trækker alvorligt ned i min bedømmelse:
Vores klanleder døde pga. en misforståelse og blev derfor bragt tilbage fra de døde vha. blodmagi. Det virkede virkelig ringe og superfjollet. Desuden var det meningen at den cafe/casino skulle udskænke te og kaffe under scenariet, men det betøde at vi skulle bruge alt, alt for meget af vores tid der.
Overall: YbN2 var en god oplevelse. Det var klassisk, dog lettere stereotypisk. Der var en del skønhedsfejl, men mine medspillere gjorde meget.

Det må blive til 4 ud af 6 eddier fra mig.

Hvis der kommer en YbN3 skal jeg klart være med.

Historien om rollespilsforeningen Oblivion

af Morten Tellefsen

En af Eidolons medlemmer; Morten K. Tellefsen fortæller om dengang han forsøgte sig med at starte sin egen rollespilsforening. Den slags er dog ikke altid lutter Kaj-kage.

Engang I tidernes morgen (af flere sat til at være engang efter firserne) begyndte jeg på noget af det dersens rollespilsfedteri, og da jeg boede ude på Lars Tyndskids mark, var det der med at samle en gruppe aber om at spille Huler og Firben (eller ekspertudgaven: Større Huler og Firben) en temmelig besværlig affære.

Så løsningen måtte i sidste ende være at starte noget foreningsværk. Nu var det jo så uheldigvis ret langt ude på landet et sted i Nordjylland, så vi måtte kigge langt efter nogle andre at bygge en foreningsmodel ud fra. I Ålborg var der sådan nogle mærkelige nogen, der hedder ARL og vist nok nogen, der hed TRoA – men det var vist lidt useriøst og mest gamle mennesker der havde tinsoldater. Så vi snakkede med Jean; formanden for TMM (The Maiming Marauders) som gav os en masse råd og amtsforeningen Bifrost var ligeledes til stor hjælp.

Så en generalforsamling blev banket på benene og pludselig var jeg formand for en forening med det smukke navn Oblivion – De Glemte Guders Loge. Generalforsamlingen endte dog med et større skænderi om hvem, der skulle være hvem af de gamle guder og om hvorvidt man måtte tage guder fra andet end den Nordiske Mytologi. Nogen opfandt i forbindelse med generalforsamlingen en sær tradition om at kaste Kaj-kager på den nyvalgte formand (en tradition jeg selv blev meget større tilhænger af – da jeg ikke længere var formand). En dag fik vi besøg af Ejner (det hedder han ikke rigtig, men det er der jo ingen der tror på), der viste os hvordan man lavede gaffa-sværd. Vi havde set det der billede af hende der elveren I Rollespil – en Håndbog, og pludselig ville alle vi nørdede bordrollespillere spille Live – så vi kunne møde lækre elverpiger. Ejner bekræftede at hun eksisterede i virkeligheden, og han oplevede en kort tid den tåge af jalouxi som omgiver Nik & Jay. Ejner fortalte desuden at der i Århus boede nogle bistre folk, der kaldte sig Einherjerne, som havde fantastisk udstyr og flotte piger. Vi havde meget svært ved at forstå hvordan man kunne have både lækkert grej og flotte piger – men samtidigt været bister??!

Inspireret af Einherjerne, Ejner (men nu nok mest af billedet af elveren) lavede vi vores første store fantasyscenarie. Vi havde tidligere haft stor succes med at lave live Shadowrun og live Vampire (regelløst - da ingen af os vidste at man skal bruge mange ulogiske regler i live for at give spillerne noget at brokke sig over). Vi lavede først en hyttetur til stedet hvor vi skulle være for at planlægge scenariet. Vi fandt på titlen "Morg want's ya", tegnede en fin tegning og planlagde lidt. Det meste af min tid brugte jeg dog på at forklare en ung spirende arrangør om kvinder (mens jeg spekulerede på hvorfor jeg selv stadig var jomfru og hvorfor en af mine jævnaldrene medarrangører-kammerater, der vejede 160 kilo, havde masser af den slags XP).

De første klublokaler blev i Dronninglund Sund By Butik (til stor glæde for familien, der havde pizzariaet overfor), men uheldigvis gjorde bureaukrati og en masse forfordeling at foreningen nærmest nåede at dø ud for vi fik rigtige lokaler. I tiden før det havde vi mødtes på en skummel minkfarm i den dystre Dronninglund Storskov. Klubben fik snart sit eget klubblad, der for hvert nummer blev mere omfattende og gennemarbejdet og med mindre og mindre relevans for foreningen og rollespil… Til sidst indeholdt det tegneserier og synonymordbøger for sex, bryster og andre nyttige ord. En gut med øgenavnet Kølle skrev desuden en fantastisk guide til at skrælle mink samt en spændende føljton kaldet: "Prinsen, der ikke kunne få noget på den…"

Vi lavede også en rollespilscon. Vi fik sponsoreret for 5.000 kr. præmier af Faraos Cigarer som var meget positive over at vi ville lave et arrangement for 100 deltagere. Der kom mindst 10, eller hmm 12 tror jeg nok, og nogle forældre (har jeg storhedsvanvid – ja det tror jeg nok jeg har). Hele arrangementet handlede vist mest om at jeg ville vinde en af de der transportkasser til figurer. Fandens til besvær at skulle arrangere en con bare for at kunne opfinde en konkurrence – så man kan snyde og vinde sig en kuffert vinde sin kuffert – men hey – det lykkedes (og jeg snød altså ikke – rigtigt – nej – altså ikke på den slemme måde).

Nogle få Oblivionspejdere vågede sig ud på togter for at møde verden. Møder med Bifrost om at lave CimbriaCon (fantastisk bevis på at nordjyder bare ikke kan enes om noget som helst), andre forsøgte sig til TRoAcon. TMM-con var også vældigt populær, men den mest populære con i Oblivion blev Hyggecon - lavet af en nogen, der kaldte sig Eidolon (der ifølge Einherjerne var lidt ligesom en rollespilsforening, bortset fra at den ikke rigtigt laver noget).

Med tiden uddøde de gamle guder desværre en for en og til sidst var foreningen desværre reduceret til en maillingliste, der primært blev brugt til at jeg hvert år skrev en lang brandtale i en mail i et desperat forsøg på at lokke de gamle huleaber med til Khypris sagaen (og det skabte så en masse interessante varianter af "næh, det gider vi ikke, men vi synes det var en god tale").

Til Khypris IV (sagans sidste kapitel) lykkedes det dog at lokke 2 med…

Flere rester af den gamle forening mødes dog stadigt på minkfarmen nytårsaften og mindes gamle dage over en gang ostefondue og temmelig mange øl. Det var sgu en herlig tid.

Tænk over det næste gang I sidder til Eidolon Århus' generalforsamling og Andreas Skovse foreslår at foreningen skal omdøbes til "Das Fisk"… - Der er sgu meget arbejde i at køre en forening, og det bliver næppe lettere af at den hedder noget med fisk.

- Morten (Eidolon-skribent og den første formand for den temmelig glemte loge for glemte guder; Oblivion).

Hvad foregår der i LLR?

Eidolon er jo medlem af LLR, men er der egentligt nogen, der ved hvad der foregår? Lahrmann kaster lys over sagen!

Information

Af Morten B. Lahrmann

I det foregående år er der blevet lagt mange kræfter i LLRs ansøgning om Rådighedstilskud fra Dansk Ungdoms Fællesråd (DUF). For de, som ikke bruger al deres tid begravet i nyhedsbrev, referater og pressemeddelelse fra samme Fællesråd, kan det fortælles, at DUF administrere en del af overskuddet fra Dansk Tipstjeneste, i daglig tale Tipsmidlerne. Disse penge uddeles på en række poster, hvoraf den vigtigste er Rådigheds- og Driftstilskud til frivillige landsorganisationer.

Det er dette tilskud, LLR har brugt mange af sine kræfter på at få del i det sidste år. Og det er ikke småpenge, der er tale om. Mindste beløb, som blev uddelt i 2005 er, indtil videre, 225.000,- som blev uddelt på baggrund af 426 medlemmer. Til sammenlign har LLR søgt på baggrund af mere end 2000 kollektive medlemmer. Men det er selvfølgelig ikke en let opgave. Indtil videre har denne opgave involveret optil flere ekstra ordinære generalforsamlinger, et utal af møder, og mange slidsomme timer med indsamling af den nødvendige dokumentation. En af de vigtigste ændringer, som er blevet foretaget, er at foreningen er overgået fra at være primært baseret på individuelle medlemmer (dvs. enkeltpersoner, som melder sig ind) til at være primært funderet i kollektive medlemmer. Dette betyder rent praktisk, at LLRs medlemsforeningers medlemmer nu tæller som medlemmer af LLR. Forvirret? Så lad mig forklare. Landsforeningen Eidolon er, som forening, medlem af LLR. Dette koster Eidolon 400,- om året, og sikre dermed foreningen adgang til LLRs medlemsfordele, herunder mulighed for deltagelse i Landsråd, stemmeret på landsforeningens generalforsamling. Dette medfører samtidig, at alle Eidolons medlemmer bliver det vi kalder "kollektive medlemmer", dvs. medlem gennem Eidolons medlemskab, og dermed kan danne grundlag for LLRs ansøgning om DUF-tilskud. På nuværende tidspunkt er LLR således ved at gennemgå de sidste godkendelser for at blive godkendt som tilskudsberettiget landsforening. Og hvad skal de penge så bruges til, hvis vi får dem?

Det er der selvfølgelig mange delte meninger om, og endelige beslutninger er ikke taget endnu. Man skal jo ikke sælge skindet, før bjørnen er skudt. Men der er dog en del ideer på tegnebrættet, heraf kan nævnes; Oprettelse af webbaseret betalings- og administrationssystem til drift af foreninger og scenarier, ansættelse af landssekretær og udsendelse af medlemsbladet Rollespilleren til alle kollektive medlemsforeninger. Udover disse håber vi også at kunne øge kvaliteten af Landsrådene, forbedre betingelserne for Rollespillerens redaktion og meget mere.

Ligeledes nærmer tiden sig igen for den årlige ordinære generalforsamling i Landsforeningen for Levende Rollespil. Lokationen er endnu ikke fastlagt, men Jylland overvejes kraftigt. Endnu engang i år er bestyrelsen positive over at se en god udskiftning i bestyrelsen medlemmer. Således trækker tre af bestyrelsens medlemmer sig for at hellige deres tid til andre projekter, og gør dermed plads for at nye og friske kræfter kan træde ind i. Derfor håber vi selvfølgelig, at se Eidolon stærkt repræsenteret til næste generalforsamling, som forøvrigt kommer til at ligge i Århus lørdag den 11. marts. Både som individuelle medlemmer med meninger om LLRs arbejde og som forening med samme, det er her at I og jeres forening har mulighed for at være med til at forme LLR og øve jeres indflydelse på hvordan Landsforeningens arbejde skal prioiteres og hvilke områder, som skal være LLRs kerneområder.

Fakta

Morten har været medlem af LLRs bestyrelse i et år og fortsætter gladeligt.

Brevkasse
Af Jannick Raunow

En forkvaklet møgunge, der går under navnet Mads Røvshøj Kristensen, har stukket fingrene i stikkontakten og kastet den mest uduelige omgang amatørlitterære lort op. Nogle vil kalde det ophøjet kunst, andre vil kalde det forbilledlig forbistring…men de lugter alle sammen af muggen brie. Men hvis man nu alligevel er faldet ned i en gylletank og ikke kan komme op, så er det nu et glimrende værktøj til at sikre at den oplevelse ikke bliver alt for fornøjelig. Værsgo'…

Et spyd, der sidder lige i øjet

af Mads Havshøj Kristensen

Der sad jeg så, en stille sensommerdag og fik min Harepost leveret med særpost. Jeg slog, som alle vi bitre rollespillere gør, straks op for at læse det spydige hjørne. Men der var intet spyd! Ved de syv haves skræk, kanalstænger og elendige landkrabber, hvad var nu det for noget? Kun en masse braller om, hvordan det går i det danske rollespilsmiljø og jeg kunne ikke være mere ligeglad. Reklamer for nye scenarier, evalueringer af scenarier, der er kørt, små drenge, der brokker sig over, at små piger ikke kan spille rollespil, små piger der forsvarer sig ved at skyde skylden tilbage på drengene og derudover en masse andet som jeg bare vil give etiketten "lort".

Ved Hareposten slet ikke hvilket ansvar de har? Det er sgu jer, der sørger for, at alle vi bitre (nogle vil nok endda sige vrede) rollespillere, har noget at være bitre over. For hvad skal vi bitre rollespillere snakke om, når hovedkilden til bitterheden udebliver? Det er altså begrænset hvor længe man kan blive ved med at være bitter over, at der ikke var et spyd i sidste nummer af Hareposten, men mens jeg stadigvæk er det, skriver jeg lige dette indlæg til posten, så kan jeg da i det mindste læse en ting i næste nummer af Hareposten uden at få sure opstød.

Det må sgu da snart gå op for nogen, at alle rollespillere starter som glade cola og toast konsumerende teenage terningetrillere eller fanatiske hvidkåls og brakvands konsumerende udklædte middelaldernørder, som først skal opdage, at livet er en sexuelt overført lidelse, der kun kan ende med døden. Men de lærer det jo på et tidspunkt og bliver til sidst alle sammen til gamle, bedrevidende, bitre og inaktive performancekunsterne.

Nu da dette er slået fast, må Hareposten da kunne indse, at denne gruppe kun kan blive større og større. Det kan simpelthen ikke passe at "vi" skal blive ved med at være henvist til bagsiden. Vi vil have mere læsestof til vores målgruppe. Hvis Hareposten vil blive ved med at være et bredt blad for danske rollespillere, så skal det være slut med at overse denne gruppe. Der skal være kritik til alt i det danske rollespilsmiljø, positiv og negativ kritik, især negativ. Der skal være bedrevidende artikler om, hvordan livescenarier kunne være lavet bedre og billigere. Der skal være beretninger om dengang da alle rollespilsklubber med respekt for sig selv havde en con, og om hvor gode de var. Der skal være flere klummer, hvor selvfede mennesker skriver om dem selv og deres succes.

Men hvem skal skrive disse artikler? Ja jeg gør i hvert fald ikke, jeg vil jo bare læse dem. Dem vi skal have fat i, er de unge knægte og tøser, som på trods af deres alder, allerede er bitre, men stadigvæk klar til at kæmpe for at skabe dem et navn i det danske rollespilsmiljø. Disse mennesker skulle tage og skrive nogle gode bitre artikler om, hvordan de ser verden og sørge for at de har samme synspunkt som os andre. Så er vi mange, der vil lappe det i os, som om vi var en lille killing, der er blevet sat foran en kæmpe skål sødmælk. Vi vil læse det, nyde det mens vi læser det, og derefter vil vi få ondt i maven af vrede. Så vil vi krølle Hareposten sammen og smide den over i hjørnet til de andre og gå ud i byen for at opsøge de andre bitre og snakke om, hvordan det hele er ved at gå af lave.

Husk at jeg taler af bitter erfaring.

Ja ja…den er god med dig…hvis vi destillerede dig ville vi sikkert kun få en halvdårlig svensk snaps ud af det. Sådan en med masser af træsprit. Men det var måske heller ikke nogen helt dårlig idé. Så kunne vi da i det mindste blive ordentligt blinde, så vi slap for at glo på Bjørn, som må have haft en helt exceptionelt dårlig dag på kvapodderanstalten, da han forfattede nedenstående.

Jannick, vores alle sammens store spadser…

af Bjørn Porup Thomasen

Nu er tiden inde til at dedikere en hel artikel til dig – Jannick - på vegne af alle de personer, du har spiddet i din luskede krog.

Jannick har i al den tid, Hareposten har eksisteret, været en person, man har kunnet regne med. Dog har han aldrig fået den erkendelse, han har fortjent for sit store arbejde, som netop har været inspirerende for os alle.

Jannick er nemlig Eidolons mentale spadser.

Sygdommen…
Her har vi en person, som har dedikeret sit liv til at sidde i en krog. Og nej,… man skulle tro, der var mere, men det er der simpelthen ikke… en krog! Livet i 'krogen' byder en ting. En sjælden egenskab, der går fra generation til generation. Først troede man, at det var en udbryder fra 1600'tallets "The-brotherhood-of-sillyasses"-virussen, men man har igennem nøje studier og utallige tests fundet ud af, at der er tale om en hel ny form for virus. Ifølge førende læger på instituttet for "Kasterer-dem-før-de-bliver-flere" er den nye virus yderst farlig, men er indtil videre begrænset til ét individ og heraf navnet på den nye virus… "Jannick", hvilket også er navnet på den person, der bærer den, så det passer jo meget godt.

Egenskaben for denne virus tager udgangspunkt i at svine folk til fra højre til venstre. Enhver situation, hvor det er muligt at uddelegere spadser kommentarer, skal bruges, og det er her vi finder vores alle sammens hygge spadser -spreder… Jannick

Baggrundshistorien…
Lad os tage en hel almindelig morgen. Jannick står op spiser morgenmad, indtil videre er der ikke forskel på et almindelig individ og Jannick, men nu er det så, at det sker.

Jannick vågner og tager sin daglige spadser indsprøjtning. Det har nemlig vist sig, at siden den gang Jannick var 3 år, har han udviklet et specielt stof i kroppen, som har gjort ham i stand til at være en spadser 24-7, men siden han nåede puberteten, og der pludselig blev frigivet andre stoffer, så har han været nødt til at indsprøjte kunstige spadser – hormoner for ikke at falde af på den.

Mange år levede Jannick et fattigt liv, og det var begrænset hvor meget…

Nej, så er det fandme godt… nu sidder vi her og tror, at der er en mening med galskaben, men det er der bare ikke… Det, jeg har skrevet indtil videre, er bare en gang snyd og humbug. Skrevet for at finde en mening, men der er ikke en mening! Der er ikke et formål!… Jannick er pr definition en original spadser.

Og til trods for at vi, på et eller andet plan, alle sammen godt kan li... holder meget a.... du er helt o... øhh ja, Jannick i hvert fald. Så vil jeg komme med en sætning fra en helt speciel film, som udtrykker det, vi alle sammen i så mange år gerne har villet sige til dig...

Fra alle os til alle dig ... en glædelig jul ... spadser.

Jeg ved slet ikke, om jeg skal grine eller græde. Dig kan man sgu altid stole på Bjørn. Nogle mennesker kan man genkende på parfumen…andre på deres dårlige ånde…men dig, Bjørn…ethvert arsenal af spydigheder er alt for fattigt til dig. Glædelig fucking møgjul…selvspadser!

/Spyd

Hareposten 28

Redaktør: Ulf Porup Thomasen, ulf@eidolon.dk

Layout: Ulf Porup Thomasen

Korrektur: Ulf Porup Thomasen

Tryk: Jannick Raunow **Oplag**: 200

Abonnent: Fås ved medlemskab af Eidolon. Klik ind på eidolon.dk og se hvordan.

Kalenderen

23-26/2	Vintersol
8-10/4	Arvens Helte
12-17/4	Fastaval
14-16/4	For Konge eller Kejser?
28/4-1/5	Knudepunkt

www.eidolon.dk/hareposten