



Paragraf 42

NR. 4 SEPTEMBER 2. ÅRGANG

I dette nummer

Leder	1
Af Nikolai Schulz	
Formandens Spalte	1
Af Claus Raasted	
Søslottet III	2
Af Søren Kock	
Fortidens spøgelse	2
Af Jesper Heeböll	
Mediet i centrum	3
Af Morten Gade	
DEFQuest	3
Af Nikolai Schulz	
DEFendernes Tid	4
Af Jesper Heeböll	
Musses Brevkasse	5
Af Lasse Skov	
Skriv eller dø	5
Af Andrea Jørgensen	
SLEIPNER - en selvdød hest	6
Af Mikkel Rode	
En helt almindelig dag	6
Af Estelle Zuckermann	

§42 Redaktionen

Chefredaktør
Nikolai Schulz

Produktionschef
Mikkel Rode

Chef-layouter
Claus Raasted

Udgiver
DEF42

Eftertryk, fotografisk, elektronisk eller anden gengivelse af dette materiale eller dele heraf er forbudt uden DEF42's samtykke, jf. lov om ophavsret

Enhver stødende omtale af foreninger, firmaer og lign. er ikke en tilsigtet provokation.

©DEF42, 1999

p42@larp.dk

DEF42

Adresse
Hersegade 18 kld.
4000 Roskilde
Hjemmeside
def42.larp.dk
E-mail
def42@larp.dk



Leder

Af Nikolai Schulz

Ja, så er vi omsider tilbage efter en (lidt forlænget) sommerferie! Vi undskylder at dette nummer af §42 er blevet lidt forsinket, men vi har haft travlt, selvom der har været ferie.

Udover at vi har skullet forberede de kommende DEFCON-arrangementer; en efterfølgende trilogi til Pelosien-kampagnen, er vi samtidig gået i gang med at planlægge en masse fremtidige arrangementer og er i skrivende stund i gang med at arrangere et fremtids-politisk-intrige-scenarie i samarbejde med Ares, kaldet "Staten".

Men det meste af ferien er dog gået med at hjælpe til på Legendernes Tid, hvilket var en utrolig positiv oplevelse.

Faktisk så positiv, at vi overvejer at fortsætte dette samarbejde på fremtidige arrangementer, hvilket vil kunne komme begge foreninger tilgode og dermed medlemmerne.

Det vil dog stadig betyde, at vi hver især vil arrangere vores egne arrangementer, men vi vil i større grad hjælpe hinanden, både med det idémæssige og det praktiske arbejde.

Et sådant samarbejde, mener jeg, vil være blomstrende for begge parter kreativitet, da vi har fundet ud af, at vi virkelig arbejder godt sammen.

Og forhåbentlig vil det betyde, at vi kan komme til at arrangere flere live-scenarier end ellers planlagt, da vi i så fald har flere idéer at arbejde med og flere folk til at tage initiativ.

Vi har i DEF42's liveudvalg snakket om, at arrangere livescenarier i bl.a. cyberpunk-, og horror-genren, og der har endda været tale om at lave paintball-scenarier, der foregår under 2. Verdenskrig.

Men alle disse idéer er i øjeblikket kun på tegnebrættet, og det er ikke til at sige,

hvornår disse planer bliver realiseret. Det eneste, jeg kan sige, er, at der arbejdes på dem, og forhåbentlig vil vores begyndende samarbejde med bl.a. LT hjælpe os til at komme i gang.

Men det er ikke kun på liverollespilsfronten, at vi har en masse fremtidsplaner, selvom denne del utvivlsomt må siges at være det centrale aspekt i vores forening. Både indenfor alm. rollespil og GW-tabletop er vi omsider kommet i gang med at få nogle ordenlige arrangementer op at stå, efter at disse to aspekter af foreningen er blevet forsømt i lang tid.

Vi har fået fat i en halv snes Gamemasters, der er parat til at køre en masse forskellige scenarier i vores lokaler. Det eneste de mangler er spillere.

Hvad GW angår, så har vi nu en fast spilledag hver søndag fra kl. 14.00 af.

Vi er i gang med at forberede forskellige "scenarier" til både Warhammer og 40K, så hvis du skulle være interesseret så kig ned i vores lokaler.

Så vi ser frem imod en masse fede arrangementer i fremtiden og håber, at det, vi kan tilbyde jer, falder i jeres smag.



Formandens Spalte

Af Claus Raasted

vi gerne starte år 2000 med nogle penge på kistebunden.

Men det kræver, at der ikke dukker en masse uforudsete udgifter op, og at nogle af vores medlemmer betaler kontingent.

I skrivende stund har foreningen under 50 betalende medlemmer, men mange flere "kommer igennem maskinen", da mange af deltagerne på f.eks. vores live-scenarier ikke er medlemmer.

Men lad os tørre lort op før der er skidt på lokummet...

Vi er stadig aktive og entusiastiske og med et par gode arrangementer skulle vi være ovenpå igen.

Så lad os få et godt efterår!

Økonomi...

Noget, som næsten enhver forening har problemer med, fordi hverken staten, medlemmerne eller nogen andre er villige til at lægge penge uden at blive tævet til det.

Også i DEF42 har vi nogle økonomiske problemer, for da vi skiftede bestyrelse i starten af '99, overtog vi et underskud på omkring 20.000 kr.

1998 havde været et exceptionelt dyrt år p.g.a vores nye lokaler, som kostede en del mere en forventet at få op at køre.

Men nu er der gået et halvt år, og vores underskud er blevet formindsket drastisk. Hvis efteråret forløber som planlagt skulle

Søslottet III

Af Søren Kock

Det var en varm dag i starten af juli, da vi endnu en gang tog ud til Radiomarken ved Bagsværd for at deltage i det tredje afsnit af Sandslottet... der jo opfattes som lidt af en tradition efterhånden.

Arrangørgruppen var blevet fornyet og man havde lært meget af sidste års fejltagelser og erfaringer... troede vi...

For selvom der var blevet indført nye og "spændende" regler som gul og grøn spillestart (når der er "gul" må man ikke forlade sin by), så var Søsnotet II's største problemer ikke blevet løst.

Over 300 siders magiregler og et tamt scenarieoplæg var den løsning, man fra GERF's vegne havde tyet til.

Ingen nytænkning, nye intriger eller nyskabelse kendetegnede Søgræsset.

Ja, selv en god del af spillermaterialet var kopieret ORDRET fra I'eren... (og II'eren, selvfølgelig).

Succesen Søplottet I blev fulgt op af en så tam II'er, som det længe er set, hvor handling, plot og intrige var noget man måtte importere fra Estland... for konflikter fra I'eren var der ikke mange tilbage af.

Til III'eren oplevede vi en brugt udgave af II'erens intriger... som allerede var slatne rester fra I'eren. Men...som en af arrangørerne sagde det før scenariet:

"Vi har så meget plot, at vi bliver nødt til at lave en IV'er!"

Sjovt nok mærkede vi intet til arrangørskabt handling på III'eren... bortset fra, at arrangørerne og deres skribenter havde de fleste af de største roller.

To højpræster og to stormestre for magiretninger var arrangører eller regelskribenter, og der var sågar folk, der skrev deres egne magiregler (igen!!!).

Scenariet i sig selv forløb mildest talt skuffende. Forsinkelser sker på selv de bedste scenarier, men 6-7 timer er lige i overkanten, og fredag nat besluttede arrangørerne også at stoppe scenariet!!! Begrundelsen:

"Kongen er død, og der går mange rygter."

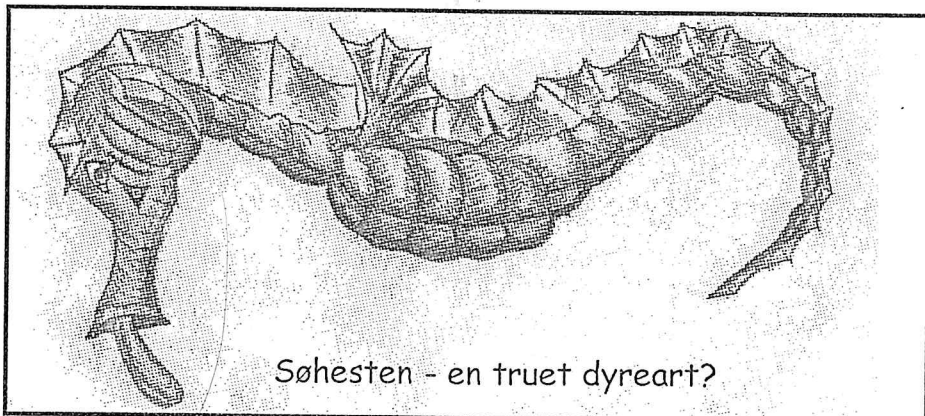
Uprofessionalisme af 1. grad!

Men det blev værre...

For lørdag nat, omkring klokken 06:00, gik en eller anden rundt og slog på noget (en tønne?) og råbte "Spilstart... alle skal op!". Aldrig har jeg oplevet lignende idioti. Søhesten III var en fiasko... en talentløskogen suppe på noget, som forlængst burde have været hældt ud...

Vi ses ikke på Søslottet IV.

KARAKTER: 5 (på en 13-skala)



Søhesten - en truet dyreart?

Fortidens spøgelses

Af Jesper Heebøll

Jeg har i kraft af min position som Liveudvalgsrepræsentant haft den ære at læse samtlige af de baggrundshistorier igennem, som er kommet os i hænde siden 'Den Pelosianske Strid I' til hvert af de efterfølgende scenarier.

Men det forekommer mig, at det ikke er alle, der har forstået meningen med at skrive en baggrundshistorie endnu.

Først og fremmest; hvis du intet har at fortælle i din baggrundshistorie, hvorfor så skrive den? Vi gider ikke læse 'tomme' baggrundshistorier, hvis vi kan være fri.

Da vi bruger baggrundshistorierne til plots og andre kampagneindslag, er personlige detaljer mere eller mindre ligegyldige; vi er ligeglade med hvor hård en barndom du har haft, eller hvor mange søskende i var, og hvad de hed, hvis det i øvrigt er ligegyldigt for resten af din baggrundshistorie.

Forklar i stedet kort om din barndom uden at komme ind på større freudianske begrundelser for din opførsel, skriv i store overordnede træk, resten skal spillet nok selv ordne.

Du kan derefter eventuelt skrive en baggrundshistorie til dig selv, hvor du uddyber alle de personlige detaljer ved din karakter, hvis du føler, at det gør dit rollespil bedre.

Baggrundshistorier, som fortæller, hvor uendeligt lidt særligt, der er ved dig, og at du i virkeligheden kun spiller med, for at dukke dig for plottet, kan vi heller ikke bruge til noget som helst. Omvendt bliver baggrundshistorier, som fortæller, hvilken overdreven helt du egentlig er, også tit ignoreret.

Forvent ikke at få et sjælesværd, som giver +2 KP i skade og dobbelt skade mod udøde, blot fordi du skriver at du har fundet det i en dragehule engang sammen med tusindvis af guldmønter. Den slags baggrundshistorier har en tendens til at hævne sig i stedet.

Noget af det mest brugbare for arrangører af livescenarier er karakterenes mål for fremtiden. Ønsker du for eksempel at blive den nye regent af landet, så skriv det med i

din baggrundshistorie, og begrund også gerne hvorfor og beskriv eventuelt hvordan, du vil gøre.

Forklar også hvilke forhold du har til andre personer i spillet, autoriteter, religioner med videre. Hvem er dine venner og fjender? Dette er enormt vigtige ting for arrangørerne at vide, da det er disse ting, som plottet kan bygges på.

Men det allervigtigste, når du skriver en baggrundshistorie, er, at den er læselig. Dine historier skal ikke i spil, så du behøver ikke skrive den med en eller anden ulæselig kursiv håndskriftagtig font, bare skriv med en helt almindelig computerskrift (hvis du altså skriver på computer) og i punktstørrelse 12.

En anden ting, som er vigtig, når man skriver baggrundshistorier, er, hvor forståelig din historie er.

Sørg for at forklare de ting, du vil, ordentligt, og hold dig fra at blive indforstået, poetisk eller sort i din forklaring. Sidst men ikke mindst holder vi mest af korte præcise historier; at aflevere 8 sider tæt maskinskrevet materiale er fuldstændig nytteløst, da vi ligesom danskklærere ikke give karakterer på basis af længden, men af indholdet, og når vi får en sådan roman i hånden, giver vi som regel op på forhånd.



Mediet i centrum

Af Morten Gade

Endelig er tiden oprunden. LiveForum er blevet lanceret. Ja, endnu en hjemmeside om Live på internettet, men til forskel fra DEFs hjemmeside bliver vores rent faktisk opdateret. (Dø Morten! -red.)

På LiveForum kan du finde debat, artikler, nyheder, kalender, guider og meget, meget andet.
Og adressen?

<http://www.liveforum.dk/>

Men vi har brug for din hjælp. Skriv til os, udbred ordet til alle andre Livere, fortæl hvorfor alting er så fedt når man er Liver!

Helt alvorligt, LiveForums mening er at samle det danske livemiljø. Dette skal ske ved oplysning og debat.

Vi er finansieret af vores egne tømte lommer og skriver lige nu det meste selv - så vi har brug for hjælp. Alle der har lyst til at skrive noget er velkomne, send evt. en mail til mig på morten@larp.dk...

Vær en del af et fedt team. (Citater klinger meget af noget vi har hørt før... - red.)

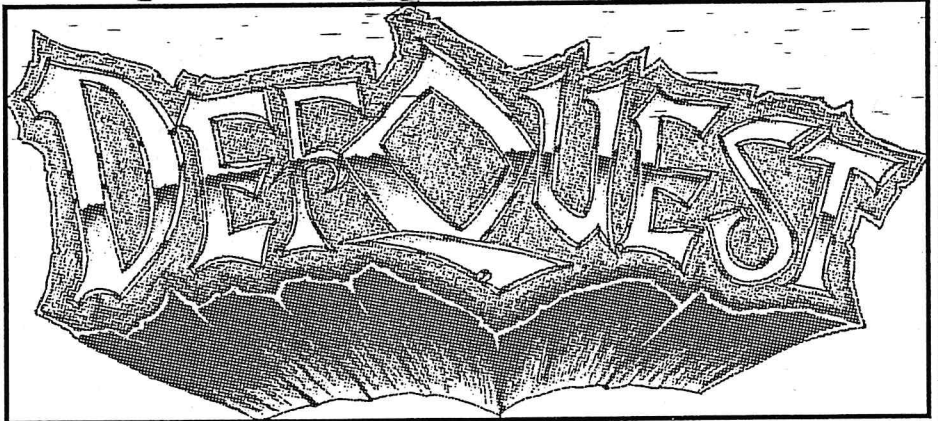
Er du elendig til at sy, eller mangler du bare tid til at lave kostumer til Live?

Så anbefaler §42 dig at kontakte Karen Poppel, syerske ekstraordinaire...

"Alt sys for den rette pris."

**Kontakt:
Karen Poppel
26233093**

P.S: Denne reklame er ikke lavet af Karen selv, men af gale folk fra §42, der gerne vil hæve niveauet for udklædning til Live-scenarier...



Af Nikolai Schulz

"Ridderen Styrn sneg sig lydløst gennem underskoven sammen med sine følgesvende, trolldmanden Rystlyn, barbaren Cyrymyn og skytten Flynt. Sammen dannede de gruppen "Drygynlynch".

Havde Styrn været iklædt plade fra top til tå, ville han utvivlsomt have alarmeret alle de andre grupper i området, men faktisk ejede han ikke engang en læder-vams.

Det eneste, der kendetegnede ham som ridder var, at han havde to hits i kroppen og ét i arme og ben.

Men han følte sig dog stadig som en ridder. "Fuck, der kommer "The Almost Full Monty", udbrød barbaren og pegede med sit tohåndsgaffasværd ned ad skovstien.

Og ganske rigtigt; ca. tyve meter nede ad stien kom en gruppe kun iført boxershorts gående.

De var fire personer, ligesom Styrns gruppe, da alle grupper skulle indeholde én af hver af de fire karakterer.

Da "The Almost Full Monty" fik øje på "Drygynlynch" råbte den ene af dem (det måtte være trolldmanden, for han holdt en lille spraglet bold i hånden, dvs. en ildkugle)

'Hey drenge, der er nogen, der skal have tæv, det er dem med alle båndene!'. Cyrymyn kiggede på sit bælte; der hang rigtig nok en masse hvide bånd, næsten tyve styks.

'Det bli'r fucking jer der får tæv', råbte Flynt og stormede frem mod den shortsklædte gruppe (han ville have skudt en pil efter dem, men da han ikke havde nogen bue, måtte han jo tæve dem med øksen i stedet).

Resten af "Drygynlynch" fulgte Flynts eksempel, og de to grupper mødtes midt på stien i en sky af støv, mel og pas-taskruer..."

Dette var et lille udsnit fra DEF42's nyeste udspil, arrangementet DefQuest. Det kan bedst betegnes som en live version af HeroQuest, som var hovedinspirationen bag denne idé.

Vi er nogle folk, der er fanatiske tilhængere af dette gamle MB kultspil, og derfor mente vi at vi måtte lave et live-arrangement til hyldest af dette fede koncept.

Nu er det dog vigtigt at pointere, at DefQuest er et live-arrangement og ikke et liverollespils-arrangement, dvs. det har ikke noget at gøre med at påtage sig en dybt gennemarbejdet personlighed.

DefQuest retter sig først og fremmest til folk, der har lyst til at komme ud og lave noget uforpligtende kamp i skoven, uden at det nødvendigvis har at gøre med rollespil.

Dermed ikke sagt, at rollespil er dårligt, men at det nogle gange kan være rart at komme ud og kæmpe med live-våben for kampens skyld.

Vi har bemærket at tendensen på vores DEFCON-arrangementer, er at kamp er noget der ikke forekommer, i hvertfald ikke åben kamp.

Derfor fungerer DefQuest også som en glimrende erstatning af den "bash" man ikke oplever på andre scenarier.

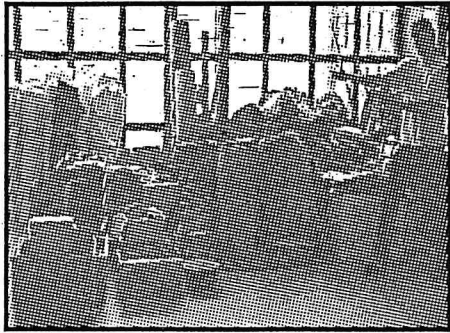
Til DEFQuest bliver alle deltagere delt ind fire-personers hold (det er muligt at lave holdene hjemmefra), som hver indeholder en af de fire karaktertyper: Ridder, Barbar, Trolldmand og Skytte.

Reglerne er meget simple, og bliver forklaret derude, men karaktererne er forskellige fra hinanden, bl.a. kan trolldmanden kaste formularer og barbaren kan bruge et tohåndssværd.

Hver gruppe får fra start af et "livsbånd", og målet med DEFQuest er at tæve de andre og samle så mange bånd som muligt... for der kan kun være én vinder!

DEFendernes Tid

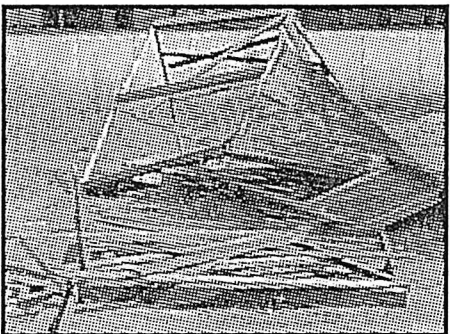
Af Jesper Heeböll



Vi kørte en 3/4 fyldt varevogn op til LT og vi kørte halvanden helt fyldt varevogn OG en helt fyldt trailer retur igen. Claus præsenterer en del af vores ting her.



Den uthiske tempelridder, Viroki Zlavoj.
(Mikael Jackson fra Einherjeme)



LT-træhusenes triste skæbne. efter at nogle spillere havde "skilt dem ad".

Er du træt af Hotmail ?
Er ventetiden for lang ?
Er dit login allere detaget ?
Vil du have en smartere email ?

www.larp.dk

Svaret på enhver liverollespillers drøm.
På larp.dk kan du få lige den emailadresse du ønsker dig. **Og det er helt gratis...**
Du kan læse dine emails mens du er online, eller du kan hente dem hjem, hvis du har mulighed for det.

Besøg larp.dk eller email: info@larp.dk for flere informationer.

Læser man Ekstrabladets helsides artikel om scenarierne Legendernes Tid, vil man opdage den utvetydige sandhed... At DEF42 var foreningen, som stod bag dette brag af en sommersucces.

I alle disse måneder siden foråret har vi forsøgt at skjule dette faktum, men hen mod slutningen slap det så alligevel ud, da intet kan skjules for Ekstrabladets skarpsindige rapportere.

Og sandt at sige var det også tydeligt for os 'gamle' spillere fra DEF42, at Legendernes Tid blot var en stor sommerversion af vores sædvanlige indedørs intrige-live.

Så mange elementer gik igen fra DEFCON til Legendernes Tid, at vi i et useriøst øjeblik overvejede at lægge sag an mod arrangørerne, for at malke penge fra de kapitalistiske (her refereres til den hede debat: "Er det moralsk forkasteligt at tjene penge på Live", som har kørt gennem hele foråret) LT-arrangørers lommer.

Når man holder denne pointe i mente, at LT lignede det, vi selv plejer at lave, burde jeg jo være ovenud lykkelig for de to scenarier, men sandheden er jo aldrig så ligetil. For selvom jeg syntes, det var fedt at spille med på begge scenarier, var der dog stadig mange skår i vasen.

Legendernes Tid - specielt det første scenarie Troldmandens Prøve - led af en lang række opstartsproblemer som følge af, at arrangørerne ville prøve en masse nye ideer af, som spillerne ikke var indstillede på eller misforstod. Her kan blandt andet nævnes madordningen, som dog fungerede bedre til Skyggespil. En anden fejl til Troldmandens Prøve som også blev rettet op til Skyggespil, var mængden af 'plots'.

Arrangørerne havde tydeligvis regnet med, at de kunne improvisere sig igennem scenariet via Monstergruppens - et 'nyt' påfund, for eksempel blev Troldmandens Prøve først opdigtet et par timer inden, den skulle afholdes.

Jeg går ud fra, at arrangørerne lærte, at denne fremgangsmåde, der plejer at virke udmærket til mindre scenarier så som DEFCON, ikke virker, når man har så mange mennesker samlet, for til Skyggespil var 'fluffet', som vi plejer at kalde det, erstattet med gode gammeldags plots.

Arrangørerne havde dog også forsøgt sig med andre ting, som forløb ovenud succesfuldt. Her skal blandt andet nævnes deres skriftlige materiale, som var en stor

fornøjelse at læse. Delvis på grund af det stilfulde layout, men også fordi, at skribenterne bag det virkelig havde givet sig tid til at gøre det spændende og velformuleret.

Særligt var kulturerne, som blev skabt for at slippe for 'dværge', 'orker' og 'sortelvere' et hit. De virkede alle enormt godt, og folk tog imod dem med åbne arme og gik meget op i at spille efter sin egen kulturs overbevisninger.

Dog var der et problem med religionen for begge af de to hovedkulturer - Serconere og Uthere, for det virkede som om, at historierne og filosofien bag kulturerne guder var skrevet meget sent om natten eller bare ikke debatteret. Folk forstod ikke guderne - Serconere, eller guden passede ikke ind i et intrigelive - Uthere. På trods af alle disse mindre fejl og skavanker - og flere til, var scenarierne dog en stor succes i mange spilleres øjne, arrangørerne formåede at vende det - mest på grund af vejret - mindre heldige scenarie, som Troldmandens Prøve nu engang var, til en storslået succes til Skyggespil. Så storslået var succesen, at arrangørerne måtte gentage den glædelig meddelelse, at de ville lave et 'Legendernes Tid 3', fire gange på spillernes opfordring, fordi alle var jublende glade.

Godt... Hvad har så alt dette med DEF42 eller DEFCON at gøre?

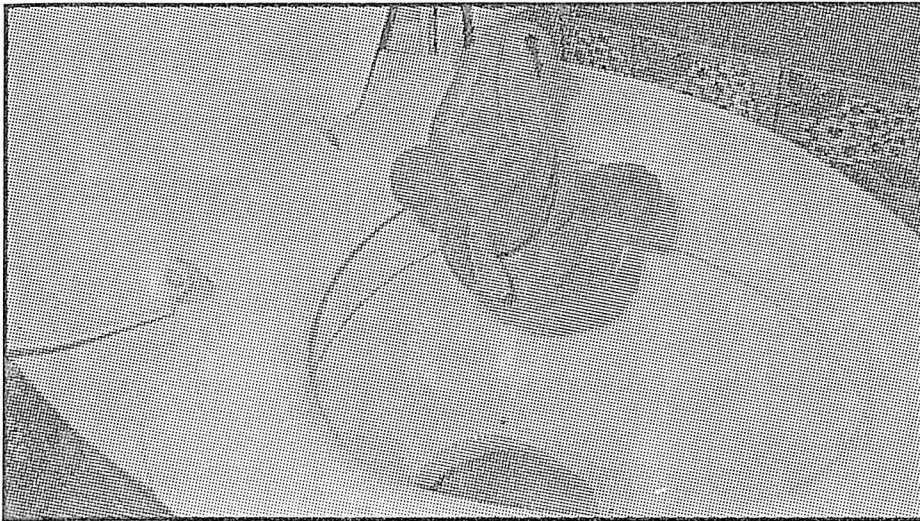
Ja... Det var jo sådan, at scenariet Legendernes Tid næppe havde eksisteret, havde det ikke været for DEF42s frivillige og arbejdsomme stab, som trofast troppede op et par dage før scenarierne, for at hjælpe med praktisk arbejde. Vi tillod arrangørerne at koste rundt med os, som var vi slaver. Og for det fik vi også en personlig tak af arrangørerne efter Skyggespil.

Monstergruppen var også ledet af DEF42-personel, som satte deres præg på scenariet.

Og slutteligt var en stor del af det skriftlige materiale inspireret af DEF42, heriblandt kan nævnes den Serconske kultur og alkymireglerne.

Men selvfølgelig fik DEF42 en stor tak af LT, som i øjeblikket kan findes i vores lokaler, hvor den fylder omtrent 7 kvadratmeter lagerplads og praktisk talt har fordoblet vores lager af livestuff. Og hermed indleder vi en ny æra i historien om dansk liverollespil: DEF-imperialismen.

Karakter: 10 (på en 13-skala)



§42's elskede maskot, Splathunden, på vej mod nye evenlyr... where no dog has gone before...

Skriv eller dø

Af Andrea Jørgensen

Som Jesper Heebøll pointerer i artiklen 'Fortidens Spøgelser' (§42, dette nummer) er det ikke alle, der har lært at skrive en baggrundshistorie, som kan bruges i kampagnen, endnu. Der er derfor fra liveudvalgets side nedskrevet nogle retningslinjer, som vi har et beskedent håb om, at I vil følge, når I fremover afleverer jeres baggrundshistorier.

Baggrundshistorien skal fylde 1-2 A4-sider - og ikke mere! Der er ingen mening i at skrive 5-10 sider, for det har vi ikke tid (og lyst) til at læse. Skriv kun i 12 punkts Times New Roman eller Arial, så vi har en chance for at kunne tyde skriften.

Undgå at bruge et alt for poetisk ordforråd. Det er ikke hensigten, at baggrundshistorien skal udformes som en novelle (send i stedet den slags materiale til Fønix).

Indled baggrundshistorien med følgende facts:

Navn (som overskrift)

Profession

Alder

Personlighedstræk (min 4 - både positive og negative).

Særlige kendetegn (eks. halter, læsper, stort ar på venstre kind...).

Evner

Derudover skal baggrundshistorien helst kunne besvare følgende spørgsmål:

Hvor er du født, hvad hed din familie og hvad lavede de?

Hvad laver de nu, og hvor befinder de sig?

Hvad er der sket af vigtige begivenheder i din barndom og ungdom?

- Det er ikke meningen, at der skal laves stamtræ eller beskrivelser af de 147 nærmeste venner til personen. Vi vil kun have navne og kort beskrivelse af folk, der har betydet noget for din person.

Det vil give os muligheden for at lave flere plots, samt gøre det lettere for os at skrive de pegerede roller, da nogle af disse i så fald kan have jer som kontakter i byen.

Hvilke forhold har du til andre religioner/kulturer/køn/autoriteter/etc...?

Hvilke drømme og mål har du?

- Skriv gerne flere, da det vil være en lidt flad fornemmelse at få alle sine mål opfyldt på den første weekend.

Derudover er mere eller mindre uopnåelige mål også gode at have med i baggrundshistorien, da det giver personen noget at stræbe efter.

Hvem kender du i Pherano i forvejen?

- Da der som bekendt er gået 3 år siden sidst, kan vi kun opfordre folk til at være ankommet til byen i denne periode, så ikke alle ankommer ved spilstart.

Relationer til personer, der allerede bor i Pherano, giver bedre forbindelser og sammenhold, hvilket forbedrer rollespillet.

42 nye "poor, lonesome cowboys" er ikke lige så sjovt som 42 personer, der er i familie med/ven affjende af X.

Sidst men ikke mindst skal spillere, der ønsker at føre deres rolle fra Pherano videre indsende min. 10 linjer om, hvad de har foretaget sig de sidste 3 år.

Nævn gerne min. 1 større begivenhed for din person, men undlad helst "Jeg har slået Hertug Barrain ihjel og sidder nu på Hertugtitten" eller "Jeg har dræbt 6 drager" og lign. overdrivelser.

Læg desuden mærke til, at det er et krav at aflevere dette materiale til os for at kunne føre personen videre.

Materiale sendes til andrea@larp.dk

Yo Musse!

Hvorfor kan jeg aldrig aldrig finde på nogle gode spørgsmål at stille i læserbrevkasser?

Vædderen

Til Vædderen

Det spørgsmål er simpelt hen for elendig til at få et svar.

Musse

Kære Musse

Jeg har hørt rygter om, at bestyrelsen arrangerer blind-dates for hinanden... passer det? Og i så fald, hvordan kommer man til at date Heebøll?

Jomfruen

Til "Jomfruen"

Vi her på redaktionen har ingen kommentar til den slags slibrig sladder, så LAD VÆRE med at sende en mail til date@larp.dk og få flere detaljer at vide... GØR DET IKKE!

Mail IKKE date@larp.dk.

Musse

Hej Musse

Er det rigtigt, at Claus har brugt 2.500 kr. af foreningens penge på en mobiltelefon, som kan sende et ☺ i en SMS-besked...

Tvivleren

Til Den Uforstående

Tja... tjo... øhh... den er flot... og den var på tilbud...

I virkeligheden handler det jo slet ikke om penge, men om en eksistensiel krise, der skal overstås.

Og så kostede det altså ekstra, at få lavet hemmeligt nummer til en mobil tlf.!

Musse

Hva' så, Musse?

Udkommer §42 nogensinde til tiden?

Medlemmet

Til Den Klagsomme & Uforstående

Eftersom vi aldrig har offentliggjort en udgivelsesdato, er §42 her altid til tiden.

Musse

SLEIPNER - en selvdød hest

Af Mikkel Rode

For ikke lang tid siden gennemførte Sleipner en stikprøveundersøgelse, som DUF (organisationen der uddeler tipsmidlerne og som Sleipner får støtte fra) krævede.

Desværre var prøven negativ; for mange svarede, at de ikke var medlemmer, og for mange svarede aldrig på stikprøveundersøgelsen. Det var endda selvom Sleipner groft manipulerede den ellers uafhængige stikprøveundersøgelse ved, at ringe til folk som ikke havde svaret, eller havde svaret negativt. Hvad kan man så egentlig bruge en stikprøveundersøgelse til?

Sleipner var hurtige til at skubbe ansvaret fra sig, og DEF42 blev hurtigt udråbt til prøvens store syndebuk på Sleipners hjemmeside.

Da Claus Raasted og resten af bestyrelsen ikke mente, at Sleipners åbenlyst uprofessionelle opførsel var DEF42 berettiget, blev foreningen meldt ud af Sleipner kort tid efter.

Stikprøveundersøgelsen blev taget ud fra medlemslister, der var fra 1997, og det kan jo ikke forventes, at folk kan huske måske 2½ år tilbage, om de var medlemmer af en landsforening, der aldrig har gjort opmærksom på sig selv. Der er måske blevet sendt Alter Ego (Sleipners medlemsblad) ud til folk, men mange er endt i skraldespanden med det samme, da det aldrig har været interessant at læse for andre end lokalforeningernes bestyrelser.

I 1997 og 1998 var DEF42 Sleipners største medlemsforening med omkring 1/3 af Sleipners samtlige medlemmer tilhørende DEF42, og uden os ville Sleipner nok aldrig have fået støtte, da de næsten ville komme under de magiske 400 medlemmer, der kræves for at få DUF-tilskud.

Det var derfor svært at se passivt til, når man pludselig bliver udnævnt til klassens slemme dreng, og derfor blev konsekvensen taget og DEF42 bliver nok heller ikke medlem af Sleipner foreløbig.

Syndebuk-udnævnelsen var dog kun dråben, der fik bægeret til at flyde over. Det er vores opfattelse, at Sleipner kører højst uprofessionelt og nepotismen gennemsyrlig landsforeningen.

Sleipner har længe brugt langt over halvdelen af deres støtte (kr. 220.000) på administration, rejserufundering til bestyrelsen, diæter og på at betale en statsautoriseret revisor til at gøre kassererens arbejde (bogføring).

DEF42 er mere end liverollespil, men live er dog stadig det, der er foreningen nærmest. Inden for live-genren (eller nogen af de andre rollespils-genre) har Sleipner heller ikke vist sig videre aktiv, udover at skabe mere og mere bureaukrati og hæmme den

kreative proces, som rollespil nu engang er. Af Sleipners nyeste påhit kan nævnes; en "autorisation" af våbengodkendere til live, standartisering af regler og tilbyder kurser som ingen kan afholde - i hvert fald ingen i Sleipners regi.

Den nok så berømte Livefolder, der har ligget på tegnebrættet i flere år, er ikke kommet ud endnu, selvom at den nye Sleipner bestyrelse hævder at være meget mere aktive.

Sleipner har intet gjort for at få livemiljøet ud af 1. Søndags skygge i medierne, men har planlagt at spille flere penge på et stort blåt telt, så de kan reklamere "in-game" til scenarierne. Sleipner burde måske hellere bruge kræfterne udadtil end indadtil i miljøet, netop som DUF påkrævede, da Sleipner fik afslag på støtte sidste gang.

Det har også det sidste stykke tid vist sig mere og mere tydeligt, at Sleipner ikke er til for miljøets skyld, men kun er skabt for at lænse statskassen for støtte til gavn for enkeltpersoner.

Faktisk var selve projektpuljen (de penge, der kommer ud til miljøet) på omkring kr. 20.000, og regionalnetværkene fik tildelt kr. 7.500 til hele året. Dog fik det nordjyske regionalnetværk tildelt de samme kr. 7.500 som resten af landet fik tilsammen.

Ja, Sleipner er mest af alt en jysk landsforening. Selvom de fleste medlemmer var sjællandske, endte de fleste penge i Jylland. De fleste topposter i Sleipner er besat af jyder, og nepotismen skinner også igennem på uddelingen af projektmidler.

Flere gange er der givet penge til projekter lavet af Sleipnerbestyrelsens venner, og de færreste af de projekter er endnu kommet i gang, selvom mange af dem er over et halvt år gamle.

Erfaringerne viser tydeligt, at en landsforening, der samler de forskellige genre indenfor rollespilmiljøet ikke kan svare sig. Dette er flere af grundene til, at DEF42 har meldt sig ud af Sleipner, og det er derfor, vi opfordrer til at stoppe med at støtte Sleipner.

Desværre er entusiasmen i øjeblikket ikke at spore indenfor alle genre i Sleipner. Hvis der fandtes en landsforening for liverollespil, en for brætspil, en for rollespil og en for kortspil, ville energien som bestyrelserne og genrens entusiaster har, kunne give en meget mere konkret og fokuseret indsats. Hvis der bliver samlet kræfter nok til en ny landsforening, for live, rollespils, brætspil eller kortspil vil vi med glæde støtte foreningen.

Vi befinder os i en verden, hvor alt bliver mere og mere specialiseret, så hvorfor skal vi holdes tilbage for udviklingen ved at satse på en død hest.



Spil ikke på den forkerte hest!

En helt almindelig dag

Afsnit 4242 af utallige
Af Estelle Zuckermann

"Ja, nu er jeg jo en helt, så jeg er bare helt vildt meget sejere end dig".

Kropligen så med store, drømmende øjne på den hælfeagtige og meget muskuløse rustningsklædte kriger, der sad ved et af langbordene og drak sammen med en mager barbar lidt lang, sort kåbe og høj, spids hat.

Ah, hvor ville hun dog give meget for et enkelt kys fra hans læber. Hans lange, bølgede og lidt fedtede lokker omkransede hans hoved på en yderst charmerende måde og et lille, hengivent suk undslap hendes trutmund.

Da skete det uforudsigelige - den stolte kriger drejede langsomt hovedet og stirrede indgående på hende. Hun følte det som om hun skulle bevime.

Ah, hans grågrumsede, lidt udvandede øjne og hans smalle, blege øjenbryn gjorde hende så ganske mæt i knæene. Kriegeren rejste sig beslutsomt og gik rastende hen til bardisken, hvor hun stod. "Hvaeh, kunne man ellers betale nogle Klejner her?" sagde han med brysk og dog så venlig en tone.

Hun gav ham pengene og blev ved med at glo på ham, mens hun tænkte på, hvor meget jern han havde på.

"Er der noget i vejen, bitte pigebarn?", spurgte helten og kiggede kroløsen dybt i øjnene. "Ah, du er bare så enormt meget helt", udbød pigebarnet og besvime i hans arme.

Argh, det er den 5. pige i dag, tænkte krigersføljet ved sig selv og smed pigen over sin ene skulder. Nå, en mand må gøre, hvad en mand må gøre, tænkte han videre og begyndte at gå gennem kroen. Hvorfor er det bare så hårdt at være helt, mumlede han, inden han gik ind i baglokalet.

(Fortsættes ved lejlighed)

DEF-Kalenderen

Arrangement

Beskrivelse

September

3 Roskildenatten & Fredagscafé

4 DEFQuest

10-12 ~~8-10~~ 'Pheranos Gader I'

~~17-19 Staten~~

24 Fredagscafé

26 LotusCon IV

FEST!

Bash

Fantasy / Intrige-live

~~Future / Intrige-live~~

Mere fest!

Magic Prerelease

Oktober

1 Fredagscafé

8-10 'Pheranos Gader II'

15-17 Vi tager på Viking-Con

22 Fredagscafé

23 DEFQuest

Endnu mere fest!

Fantasy/ Intrige-live

Rollespilscon

Ludo & kage

Bash

November

12 Fredagscafé

13 DEFQuest

19-21 'Pheranos Gader III'

Tjaa... gæt selv

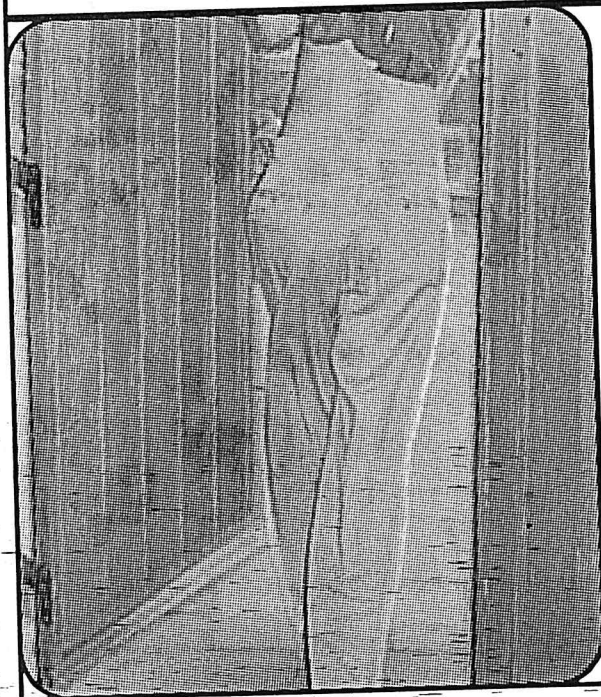
Bash

Fantasy / Intrige-live

Faste arrangementer

Søndag 14:00-19:00

GW Spilledag



“ BAGSIDE ” KONKURRENCEN

Hvem tilhører denne røv?

Hvis du kan gætte, hvem der bærer denne røv, kan du vinde en gratis indgang til næste DEFQuest...

Send svaret til
bagsiden@larp.dk

Der vil blive trukket lod blandt de rigtige svar 3. sept.