

*Claus Raasted præsenterer*

# 10 HISTORIER FRA ROLLESPILSDANMARK



# 10 historier fra Rollespilsdanmark

af Claus Raasted

*Andre udgivelser fra Rollespilsakademiet*

*Jarkwelt - en verden til rollespil (2009)*

*CO<sup>2</sup> fattig Københavnersalat (2009)*

*Rollespilsfotos 2008 (2009)*

## **Kolofon**

*10 historier fra Rollespilsdanmark*

1. udgave, 1. oplag

ISBN: 978-87-92507-03-7

Tryk: Toptryk Grafisk

Forlag: Rollespilsakademiet

Kopiering fra denne bog eller dele deraf er kun tilladt i overensstemmelse med overenskomst mellem Undervisningsministeriet og Copy-Dan. Enhver anden udnyttelse er uden forfatterens skriftlige samtykke forbudt ifølge gældende dansk lov om ophavsret. Undtaget heraf er korte uddrag i anmeldelser eller til hjemmesider - med korrekt kildeangivelse.

Claus Raasted

(+45) 22 34 24 80

[www.clausraasted.dk](http://www.clausraasted.dk)

[raasted@rollespilsakademiet.dk](mailto:raasted@rollespilsakademiet.dk)

## **Indholdsfortegnelse**

<i>Introduktion</i> <i>af Claus Raasted</i>	7
<i>Til rollespil i den mørke skov</i> <i>af Marie Louse Raasted Herløvsen / fortalt af Jacob Worm</i>	13
<i>Verdenen på spil</i> <i>af Ask Agger</i>	29
<i>Einherjerne i Guldalderen</i> <i>af Tue Beck Olling</i>	45
<i>Skolerollespil og skaberdrømme</i> <i>af Jesper Heebøll</i>	55
<i>Rollespil kan sgu' også være alvorligt</i> <i>af Jannick Raunow</i>	69
<i>Hvor fantasiens grænser brydes</i> <i>af Elsebeth Kjær Olesen</i>	97
<i>Rollespil er da djævelens værk</i> <i>af Troels Frostholt Søe-Larsen</i>	115
<i>Sagaen om Søsloftet (og mig)</i> <i>af Daniel Benjamin Clausen</i>	133
<i>Er du rollespiller eller hva?</i> <i>af Karsten Rosenkrantz Bundgaard</i>	163
<i>Dem de andre ikke måtte lege med</i> <i>af Opus netværket</i>	175
<i>Afslutning</i> <i>af Claus Raasted</i>	195

*Claus Raasted (f. 1979) er dårlig til at holde sin kæft, og det betyder, at han gennem årenes løb har udtalt sig om stort set alt hvad der har med rollespil at gøre. Claus har været drivkraft bag stiftelsen af Bifrost (dengang hed det Landsforeningen for Levende Rollespil), han har undervist pædagoger i rollespilsteori og han har holdt foredrag på internationale rollespilkongresser kun iført et håndklæde og et par solbriller. Til hverdag driver han firmaet Rollespilsakademiet sammen med sin kompagnon Anders Berner, er lykkeligt gift med konen Marie og er chefredaktør på det landsdækkende blad ROLLE|SPIL.*

*“10 historier fra Rollespilsdanmark” er hans femte bog om rollespil.*

# Det handler om rollespilmiljøet

af Claus Raasted

- en introduktion til et værk

### *Hvordan bogprojektet blev til*

Da jeg i foråret 2009 var Landssekretær for rollespillernes landsforening, Bifrost (som dengang hed LR - Landsforeningen for Rollespil) var et af de projekter jeg satte i støbeskeen, et bogprojekt, der havde arbejdstitlen "20 år med dansk liverollespil". Ideen var, at 20 markante danske rollespilspersonligheder skulle komme med hver deres historie; om et projekt, en forening eller en periode. Udgiveren skulle være Landsforeningen for Rollespil og målet skulle være, at bringe en bog der kunne give os alle indblik i noget af vores fortid.

20 forfattere blev fundet, og de sagde alle sammen ja til at være med til projektet. Der blev søgt fonde, talt om målgrupper og fundet penge - og projektet kom så småt igang. Ikke længe efter begyndte de første forfattere, at aflevere udkast til deres kapitler og jeg fik skaffet projektet noget ekstern finansiering fra rollespilsfirmaer, der gerne ville støtte.

Undervejs skete der dog det, at jeg blev fyret fra min stilling som Landssekretær - og lærte, at bare fordi man er initiativrig og arbejdsom, så går det ikke at ordne papirarbejde i allersidste øjeblik når det er det man er blevet ansat til. Sådan er verden fyldt med lærdom, og selvom jeg gerne havde holdt kontraktperioden ud, så var det tydeligt for både mig og Landsforeningen at jeg var den forkerte til stillingen.

Jeg lovede dog, at jeg ville gøre bogprojektet færdigt og arbejdet med det skred langsomt videre. Halvdelen af forfatterne endte med at aflevere tekster, og der var en enkelt som rent faktisk havde skrevet en fantastisk tekst, som døde i et data-crash. Den uheldige skribent var Østerskov Efterskole-læreren Jakob Holm, og grunden til, at jeg ved at det ikke bare var en dårlig undskyldning er fordi jeg rent faktisk så hans tekst da jeg var oppe på skolen for at holde foredrag.

At det skulle være lige præcis Jakobs kapitel der skulle ryge ærgrede mig ekstra meget, for han skrev om GASTARS rollespillene i Gundsømagle, og det var her jeg i januar 1993 første gang stiftede bekendtskab med levende rollespil. Men man skal ikke græde over spildte orktænder.

\*\*\*

### *Hvad denne her bog egentligt er*

Landsforeningen trak sig dog fra projektet, for det blev vurderet, at en bog med "kun" 10 forfattere ikke var spændende nok og på trods af den eksterne finansiering blev det besluttet at skrinlægge projektet.

Jeg var naturligvis stadig fyr og flamme for, at få bogen udgivet og eftersom jeg i løbet af 2009 allerede havde udgivet bogen Rollespilsfotos 2008 på forlaget Rollespilsakademiet tænkte jeg, at det var oplagt at udgive bogen selv, nu Landsforeningen ikke var interesseret i den. Forfatterne indvilligede i at bogen blev udgivet af os i stedet, og på trods af, at de eksterne sponsorer trak sig, så kørte processen videre.

Den blev dog lagt på is for en tid så jeg kunne koncentrere mig om, at få bladet ROLLE|SPIL startet ordentligt op, men så snart ROLLE|SPIL #2 var på gaden begyndte bogen igen at spøge i mit bagehoved. Og her 1 1/2 år efter projektet startede er den nu langt om længe færdig.

Det var aldrig tanken, at denne bog skulle være den definitive og komplette historiebog for dansk liverollespil. Det var fra starten af meningen, at bogen her skulle give nogle rollespillere lov til at fortælle deres egen historie - og vi andre skulle få lov til at læse den. Det er derfor helt naturligt hvis der sidder folk rundt omkring i landet med bogen i hænderne og tænker "Hvorfor er *hun* ikke med?", "Hvorfor er der ingen der har skrevet om *det*?" og lignende tanker.

Min ambition var ikke, at skrive en bog som får andre til at tænke, at nu er alt om emnet skrevet. Min ambition har tværtimod fra starten af været, at skrive en bog som får andre mennesker til at skrive bøger.

Om disse fremtidige forfattere er motiverede af lysten til at fortælle deres egen historie eller om de bare vil bevise overfor en gammel brøleabe som mig hvordan det *gøres rigtigt* gør ikke mig noget. Jeg glæder mig bare til den dag vi får flere bøger om vores historie, så vi kan huske hvor vi kommer fra. Det er nemlig let at glemme.

- Claus Raasted, September 2010

*Hvad der står i bogen*

Bogen hedder "10 historier fra Rollespilsdanmark" og det er lige præcis hvad den består af. Ti rollespillere der hver har gjort noget ekstraordinært har hver bidraget med en historie fra deres rollespilsliv. Hvert kapitel er en selvstændig tekst, og selvom det selvfølgelig er oplagt at læse alle ti kapitler, så er der ingen læserækkefølge som giver mere mening at følge end en anden. For at gøre det let at gå til er der dog her en oversigt over hvilke forfattere der skriver om hvilke emner.

*Jacob Worm* giver med hjælp fra *Marie Louise Raasted Herløvsen* et indblik i hvordan Danmarks ældste rollespilkampagne - 1. søndag i Hareskoven - blev til for omkring tyve år siden.

*Ask Agger* beretter om hvordan som ung idémager præsterede at være en af de første i Danmark der formåede at bruge rollespil professionelt og lidt om nogle af de inspirerende projekter han har været del af.

*Tue Beck Olling* kigger tilbage på den jyske forening Einherjernes storhedstid og analyserer hvad der gjorde, at det gik så godt som det gjorde da guldalderen stod på.

*Jannick Raunow* tager os med på en lang og informativ rejse gennem foreningen Eidolons historie og giver en grundig beskrivelse af menneskene og ideerne bag.

*Jesper Heebøll* filosoferer over foreningen DEF42's virke i Roskilde i slut-90'erne og giver et glimrende eksempel på hvordan en forening stadig kan påvirke mange mennesker selv efter sin opløsning.

*Elsebeth Kjær Olesen* giver den uindviede et fyldestgørende billede af den vestjyske forening Ripen og kommer med nogle skarpe pointer om hvorfor samarbejde nemt kan blive konfliktfyldt.

*Troels Frostholt Søe-Larsen* løfter sløret for en nærmest poetisk fortælling om at være små og kæmpe mod omverdenens manglende forståelse - både indenfor og udenfor rollespilmiljøet.

*Daniel Benjamin Clausen* fortæller om at turde satse stort og tro på det man brænder for, selvom det nogle gange bringer problemer med sig fra en uventet kant.

*Karsten Rosenkrantz Bundgaard* konstaterer, at man nogle gange bliver nødt til at ændre mening om selv de mærkeligste ting, og at rollespil er meget mere fantastisk end han troede for nogle år siden.

*Opus netværket* brillerer med deres fandeninvoldske og selv-ironiske anekdotesamling, der viser et spraglet billede af en gruppe mennesker, der altid har følt sig bedst tilpas når de rykker grænser.

\*\*\*

*Jacob Worm (f. 1972) var med til at starte rollespil op i Hareskoven og nyder bred anerkendelse som en af dem, der var med til at puste liv i det unge liverollespilmiljø i starten af 90'erne. Han var siden også manden, der kan tilskrives meget af æren for, at latex-våben kom til Danmark på det tidspunkt hvor de gjorde, og i mange år var han fast inventar bag disken i Københavns største rollespilsbutik - Faraos Cigarer. Worm, som mange kender ham, har ved siden af passionen for rollespil haft en passion for naturen og for dens historie. Er man heldig, at have ham med på tur til Hareskoven nord for København kan man få indblik i både sjællandsk liverollespils opståen og gamle stendigers historie.*

# Til rollespil i den mørke skov

af Marie Louise Raasted Herløvsen  
fortalt af Jacob Worm

- en saga om et af de steder, hvor det hele begyndte

## ***“Lad mig fortælle jer Historien om Worm den Rødes værk...”***

Sådan ville det have lydt hvis det var en saga vi her påbegyndte, men det er det ikke. Det er derimod fortællingen om de første spilgange og udviklingen af, en fasttømret institution i det dansk rollespilmiljø, nemlig Første Søndag i Hareskoven. Nogle menneskers passion for deres hobby er så stor at de egenhændigt skaber grobund for, at den kan spire og vokse sig så stor og stærk, at den niche de har skabt, overlever efter initiativtagerens tid. Dette er fortællingen om en sådan passion og et sådant initiativ.

Liverollespilmiljøet udmærker sig på dette område, for her kan man tydeligt se den udvikling, der har resulteret i at store knægtes passion for rollespil, tilbage i 90'erne, er blevet en etableret del af samtidens børne-, og ungdomskultur. En kultur der har vokset fra subkultur til massekultur. I denne saga spiller Worm den Røde en betydningsfuld rolle.

Stemmen er varm og ansigtet er en voksen mands, men lige under overfladen lurer det store legebarn og den indre kriger. Jeg har sat ham i stævne i Valby en varm forårsaften, for at han kan fortælle om Første Søndags opstart. Jacob Worm er 38 år og arbejder den dag i dag på Bornholm som naturguide, men han har aldrig helt sluppet fascinationen og passionen for rollespil. En passion der startede i 1983, dengang Worm stadig var en rødhåret, fregnet knægt der kastede terninger i frikvarteret. Dengang han havde samlet en flok venner rundt om bordet, hvor de for første gang skulle spille Dungeons og Dragons. Et bordrollespil importeret fra det store Amerika. Et bordrollespil som i midt-80'erne kom i mediernes søgelys på både godt og ondt. I monolets dage blev der pisket en stemning op, ledt an af bl.a. psykolog Werner Riegel og Indre Mission – vinklingen var djæveltilbedelse og at det kun var psykisk ustabile unge der spillede bordrollespil.

Worm smiler bredt og forklarer, at han er overbevist om at dette medierøre blot skabte publicity og i sidste ende skabte større fokus og flere spillere. Problemet dengang, som han ser det, var ikke denne mediefurore, men de unge fra udlandet, der allerede dengang klædte sig ud. Det var dem der gjorde at befolkningen synes at rollespil var noget underligt noget, og årsagen til at hetzen mod rollespil fik vind i sejlene. I 1988 blev der på TV sendt et program om fire gutter der løb rundt i kostumer oppe i Nordsjælland og tævede løs på hinanden, og selvom Worms umiddelbare reaktion var at hagle dem ned, fordi den slags da var alt for pinligt, så gik der ikke mere end et år før end han selv løb rundt ude i skoven og brølede for fuld hals.

Worm havde en kammerat der var taget til Helsingør for at prøve det der med at være klædt ud og slås. Han opdagede hurtigt at det mest handlede om at drikke en masse øl og tæve løs på hinanden med store skumkøller, og da vennen fortalte om sin oplevelse til Worm var hans reaktion: ”Det der kan gøres bedre!”. Dem i Helsingør havde, ifølge Worm, nemlig slet ikke øje for historien, og interessen for rollespil rundt om bordet havde netop udviklet en forkærlighed for historiefortælling hos den unge Worm.

Ambitionerne om at lave levende rollespill, som det blev kaldt dengang, var fra starten af høje og virkeligheden kom selvfølgelig i vejen. De første ture i skoven bar præg af primitiv historiefortælling, meget lidt plot og en fuldstændig manglende kostume standard. Et lagen med et hul i til hovedet udgjorde det for utrolig meget, griner Worm hjerteligt og fortæller smilende om hvordan han engang havde lånt sin lillebrors fastalavnsridderkostume af plastik, og om hvordan de efter de første spilgange opfandt et system, der kunne afsløre om gamemasteren spillede en god eller ond rolle. Det gik i sin enkelthed ud på, at et bånd om panden på spillets gamemaster afslørede om denne var med gruppen af spillere eller imod - alt efter om pandebåndet var oppe eller nede. Denne tilgang til rollespillet mimerede på mange måder de principper spillerne allerede kendte fra rollespil rundt om bordet, en tilgang der dengang blev taget for gode varer uden den mindste tøven.



For som Worm indsigtfuldt tilføjer, så er det altid sådan når man skaber noget nyt, at man trækker på de allerede eksisterende rammer, og for Worm og vennerne var det bordrollespillets normer og regler der blev trukket på. I start 90'erne havde rollespil rundt om bordet udviklet sig til at være en lille, men accepteret subkultur i Danmark.

Worm oplevede sågar i Hareskovens opstartsperiode, at gå ind i Fantask med en flyer for arrangementet, hvor han blev mødt af en ekspedient, der kiggede alvorligt på ham og på pædagogisk vis forsøgte at forklare Worm at de altså blev nød til at ændre navnet. Journalister blev nemlig ved med at ringe til butikken med spørgsmål ang. det der rollespil, og som ekspedienten træt sagde dengang i nogen-og-90, så var det der ude i skoven jo ikke rollespil. Rollespil var jo det man lavede rundt om bordet.

Worm slår en hjertelig latter op og hans pointe kunne knapt nok være mere tydelig for en ikke-rollespiller som mig. Rollespil er i dag i den brede mainstream kultur udelukkende det man laver i skoven sammen med orkerne og elverne, og kampen om ordet rollespil er for længst blevet tabt af dem der sidder omkring bordet. Men dengang var det anderledes og at ordet ”rollespil” tilhørte terningekasterne var en selvfølgelighed.

Selvom liverollespil har undergået en revolution i den brede befolknings øjne og efter filmatiseringen af Ringenes Herre trilogien oplevede et boost uden sammenligning, der katapulterede subkulturen ind i mainstreamkultur, så så det bare ikke særlig godt ud på ens CV i 1989, hvis man skrev, at man tossede rundt med bøllekøller i en skov. Derfor var det dengang utrolig svært for Worm og hans venner, at få nok folk med ud i skoven. Han fortæller levende om hvordan det startede i det små i 1989 på Lyngbyfortet. Hvordan det efter megen insisterende overtalen lykkedes, i starten af maj 1990, at få omkring 15 knægte med ud i Hareskoven og spille LD&D - Levende Dungeons & Dragons.

\*\*\*

### *Bøllekøller og blå mærker*

Worm griner igen og fortæller, at de første våben blev produceret af skumgummi og afbrækkede trægrene; nogle ordentlige bøllekøller. Kunne grenene holde til at blive banket ind i træer uden at knække kunne de bruges til våben. Knækkede de skulle den dyrebare skumgummi bestemt ikke spildes på dem.

Der blev ”lånt” fra tilfældige carporte i naboområdet; fra containere, aflagte møbler, osv. Våbnene var store og klodsede og inden gaffa-tapen kom på banen var de plastret til i brun malertape. Det første tohåndssværd blev på det nærmeste lavet af en lygtepæl med en sofa viklet omkring sig. Worm fortæller, at dette resulterede i at folk ikke snød dengang, for når rollen var død, var det fordi spilleren indeni rollen virkelig var blevet banket ganske mør.

Han fortæller om den første spilgang, han ser ud til stadig at huske det, som var det i går. Inden første spilgang havde en flok af de lokale spillere bygget en borg af rafter mellem store træer fyldt ud med gran og grene og spillet gik i sin enkelhed ud på at de andre skulle finde denne borg. Spillerne blev inddelt i 2 hovedgrupper; dem der havde været med til at bygge fortet spillede forsvarere og resten skulle finde borgen. Plottet gik såre simpelt ud på, at der blev uddelt 2 kort; et til tyven og et til troldmanden, med hver deres informationer.

Spillerne kunne herefter se på kortene og sammenligne informationerne for derefter at finde frem til borgen og så gik det ellers i gang. Problemet var, at første spilgang foregik i Store Hareskov, og som navnet indikerer er der tale om et meget stort område, så det meste af dagen gik med at lede efter hinanden, frem for at slå.

Den første kamp kom først efter mørkets frembrud og endte hurtigt i forslåede legemsdele, blå mærker og en bunke briller på jorden, da ingen rigtigt vidste hvordan en kamp med store våben skulle løbe af stabelen på en forsvarlig måde. Denne første spilgang, der strakte sig helt til næste dag, blev dog af Worm husket for mere end blå mærker.

Han fortæller hvordan der til første spilgang udspillede sig nemlig et mindre mysterium, der først blev opklaret flere år efter. Spillets gamemaster - der jo selvsagt var Worm - og en med-gamemaster, skød genvej gennem skoven på en fælles cykel for at kunne styre spillet, og da de kom tilbage til borgen efter en tur ud til holdene, opdagede de at der i skumringen havde været nogen og stjæle en bunke madpakker og et spyd, samt havde smadret noget væg i borgen.

De fik stoppet spillet og alle konspirerede om hvad der mon kunne være på færde, for mystisk var det. En af spillerne havde nemlig langt væk fra borgen fundet det manglende spyd og alle var oppe at køre og ideer bizzarre scenarier blev malet på væggen.

Efter noget tid og uden nye spor i sagen fortsatte spillet, og først mange år efter viste sig så at være en flok af klassekammeraterne og rødderne fra Stengården i Bagsværd der havde klædt sig ud i militærtøj, for at sabotere de andres leg. Set i bagklogskabens lys var det jo i bund og grund også er en form for rollespil, men Worm smiler og påpeger at de drenge nok ikke så sådan på det dengang.

\*\*\*

### *1. søndag*

Spillet i Hareskoven voksede sig stødt større og større, og der blev spillet en gang hver 2. - 3. måned. Det var længe før både internet og mobiltelefon, og det krævede telefonlister og fastnetopkald at få koordineret næste spilgang. Folk tog venner med og de røg med på telefonlisten og da en lokal bordrollespilsforening også hoppede med på vognen i 1992 voksede gruppen af spillere til omkring de 70, hvor de yngste var en 13 - 14 år gamle. Det var endnu ikke organiseret, men det voksede sig større og med det voksede behovet for mere plot og bedre fortællinger.

På et tidspunkt blev telefonlisten for lang for Worm og efter en endt spilgang var der nogen der råbte "Hvornår er næste gang?". Det var den første søndag i en måned tilbage i 1992 at Worm råbte tilbage "1. søndag i næste måned!" og på den måde blev LD&D til 1. Søndag i Hareskoven; et fænomen der har overlevet lige siden.

At spilområdet grænsede op mod Hareskovens S-tog station, blev løst ved en ingame forklaring, om at det var Midgårdsormen der farede forbi fra tid til anden. Kom ormen skulle man gemme sig bag en busk, et skjold eller et træ og forholde sig helt i ro.

Worm fortæller grinende at S-toget ikke var den eneste udfordring, for Kirke Værløse Lufthavn lå i nærheden og når der kom fly hen over skoven - og det gjorde der ind imellem - så ødelagde det jo lidt af stemningen. Ligesom med S-toget, så løste fantasien dog problemet for spillerne, for de irriterende fly blev til drager der fløj ind over skoven.

Og når man hørte eller så en drage flyve over sig skulle man ligeledes søge ly og dække. Sådanne regler og forklaringsmodeller eksisterer ikke længere i Hareskoven, men de har også fået deres eget liv og bredt sig til institutionsrollespil rundt om på landets SFO'er.

\*\*\*

### *Forening og personkonflikter*

Worm fortæller roligt og fattet om de strabadser og konflikter, der fulgte i kølvandet på ønsket om at stifte en forening. Med en baggrund som tidligere spejder, vidste han at der ville være fordele ved at skabe en forening omkring rollespilsaktiviteterne i skoven, men han stod i et dilemma - for som med så mange andre hobbyfællesskaber, var en del af dem der startede 1. søndag op sammen med Worm, faldet fra. Nye kræfter var kommet på banen i form af en yngre, initiativrig skare, men også en skarer der gerne ville store forandringer og havde andre ambitioner for spillet i skoven.

Som Worm sympatisk udtrykker det havde de en del interessekonflikter, da han jo - i sine egne øjne - nok stod mere for det seriøse spil, hvor den nye flok af yngre spillere ønskede fest, ballade og super meget knald på, både inden og udenfor spillet. Dette betød en del splid i miljøet omkring Hareskoven på grund af magtkampe mellem den gamle garde og de nye kræfter, baseret på misforståelser, jantelov og - som Worm udlægger det - at folk havde forskellige opfattelser af hvad godt rollespil var.

Han sammenligner det med etablerede spilformer som skak og fodbold hvor alle kender reglerne og reglerne er ens alle steder. Sådan forholder det sig jo ikke med rollespil og slet ikke i de tidlige 90'ere hvor kulturen stadig var spæd, og det gav nogle massive uenigheder. Worm griner lidt og siger, at det gør det nok stadig rundt omkring, men forhåbentligt ikke ligeså meget. Med så meget andet i denne opstartsperiode, inden foreningen blev en mere fasttømret konstellation, fyldte de små interne dramaer.

Alle disse til trods, blev der alligevel i december 1994 indkaldt til generalforsamling i København og foreningen Semper Ardens blev skabt. Inden havde det bare heddet LD&D i skoven og da der havde ikke været en forening før, så havde der ikke været behov for et navn. Worm griner overbærende da jeg spørger lidt ind til denne dramatiske tid og forklarer at det er et helt kapitel for sig selv.

Han ryster på hovedet og forklarer at der desværre kom mange uvenskaber ud af denne periode; efterfulgt af mange søvnløse nætter. Et af disse dramaer udspillede sig omkring navngivningen af foreningen. Worm foreslog dengang, at de skulle kalde foreningen Røde Orm, som en hyldest til Midgårdssormen, der jo smed spillerne af på stationen og med et 20 min. interval drønedede forbi på dens fastlagte rute. Det var også fordi han mente det lød tilpas ingame. En stor flok spillere rejste sig dog på bagbenene over dette forslag, da de dengang mente at det bestemt ikke var derfor, men hævdede at fordi Jacob jo var rød håret og hed Worm handlede det bare om at promovere ham selv. Han trækker på smilebåndet. Måske er der et gram af sandhed i den udlægning også.

To af 90'ernes store profiler indenfor det københavnske rollespilmiljø Mads Ahola og Hans Peter Spang Hartsteen (der i folkemunde gik under navnene "Mao" og "HP"), var nogle af de ivrigste fortalere for den nye garde. Deres forslag var Semper Ardens, der betyder "evigt brændende" og det blev så vedtaget som foreningens navn, men hvert år i april er der i Hareskoven en spilgang hvor en flok spillere kommer ud og hylder Røde Orm som invaderende vikinger.

Dette april-togt har fået sit helt eget liv, og mange af nutidens april-vikinger ved ikke engang hvor denne tradition kommer fra, men Worm vælger at se det som en hyldest til den første tid i skoven, og håber at det også lidt er en hyldest til det engagement og initiativ han lagde i Hareskoven.

I kølvandet på den nyopstartede forening fulgte også praktisk planlægning og foreningsarbejde. Der kom hurtigt til at overskygge selve spillet rent tidsmæssigt, men til gengæld kom der også en stærk forening op og stå, som nød godt af de mange fordele der er ved at være forening i forenings-Danmark, så selvom det var en turbulent tid fortryder Worm den ikke.

\*\*\*

### *Borge og skovkamp*

Det var ikke den eneste forandring gruppen af spillere stod overfor, ej heller ikke den eneste forandring skoven skulle stå overfor. Der havde nemlig, indtil etableringen af foreningen, ikke været nogen aftale med skovfoden og det arbejde der de første år var blevet lagt i at bygge borge fra spilgang til spilgang, havde fundet sted i det skjulte; en taktik der bar præg af anarki og stor kreativitet. Hareskovens borge var nemlig omdrejningspunkt for megen ungdomsaktivitet.

Worms øjne stråler af nostalgisk begejstring, mens han forklarer hvordan borgene tog sig ud i hvad der nu synes som fordums tid. De blev bygget op af rafter og DSB reklamer fra s-tog stationer, for dengang sad reklamerne stadig på spånplader – længe før plexiglas og oplyste reklamesøjler kom til. Dengang man kunne komme lagt med en skruetrækker, og selvom etikken var knap når det kom til at låne lidt fra DSB, så var moralen stor i forhold til at passe på skoven. Borgene blev bygget af rafter gravet ned i jorden og grene bundet fast på træerne. Mellem disse blev der bundet gran og på den måde skabt mure. De sørgede altid for ikke, at skade træerne.

Reklamepladerne blev også brugt til at lave tag og der blev der bygget avancerede tårne og sågar en vindebro og en underjordisk hule. Ligeledes blev der lavet brystværn af træstubbe og reklameplader så man kunne stå og kigge ned på sine fjender. Disse imponerende konstruktioner måtte dog fra tid til anden lade livet; ofre for skovfodens hårde justits. Worm fortæller hvordan de en dag kom ud i skoven til en nedsavet borg: det satte ikke en stopper for spillerne, der med viljen på rette sted genopbyggede den større og stærkere.

De spillede ved den en gang med stor glæde, men måneden efter kom de tilbage til en borg der var blevet savet ned til 20 cm bidder. Dette skabte en kæmpe skræk for skovfoden, og når de lokale knægte i deres fritid mellem spilgangene var ude og genopbygge borge, stivnede de alle når man kunne høre nogle gå rundt på skovens store stier, i skræk for at det kunne være den frygtede skovfode.

Men med etableringen af Semper Ardens fik Worm en aftale i stand med den frygtede mand, der selvfølgelig viste sig ikke at være så frygtelig endda. Nu var det bare sådan at skovfoden ud over at give udtryk for at han gennem tiden bestemt havde bemærket spillerenes færden i skoven og faktisk syntes han, at det var fint at de var der. Men som han bestemt påpegede så skulle de "...dælme overholde skovens regler!" og som han så yderligere forklarede, var det sådan at store hareskov var en B-skov (en fredet skov), og derfor skulle rollespillet rykkes fra Store Hareskov over i Lille Hareskov, som lå i forlængelse heraf, men ikke var fredet.

Foreningens aktiviteter voksede og der var pludselig langt fra de oprindelige 10-15 unge mænd der var med i skoven til første gang, til de 7-800 spillere der var ude og tæve løs på hinanden da spillet toppede. Med så mange spillere var der brug for nye regler. En variant af "Kan Man Så Kan Man" princippet - som senere blev gjort berømt af den jyske forening Einherjerne - blev etableret, hvilket betød at hvis tyven kunne snige sig ind på offeret så kunne han bruge evnen Backstab til at stikke selv den stærkeste kriger ned.

Disse regler blev skabt i Hareskovens første år og Worm husker tydeligt hvordan det var, at sidde og finde på alle disse små finesser. Selvom kostumestandarden stadig var lav og de fleste bare rendte rundt i sort tøj, så opfandt denne flok unge mennesker både fantastiske racer, verdener og ikke mindst grupperinger, der tit blev kaldt for "klaner".

\*\*\*

### “Larsens Dræber”

Teknik og våben var ligeledes i løbende udvikling i de første år med rollespil i Hareskoven. Særlig på våben-området skete der hurtigt enorme og revolutionerede forandringer. De første år var det sådan, at der på Hareskov st., som var samlingsstedet for briefing og regelgennemgangen, stod en bænk og et stort træ. Det store træ er den dag i dag en stub, for det var nemlig våben-tester træet.

Og våben-test ”back in the days” var en nødvendighed selvom prisen for at konfiskere et våben oftest betød tabet af en spiller. Som Worm forklarer, så var våben i højere grad en sjældenhed.

Man kunne ikke bare tage i specialbutikker og købe et og da slet ikke i en legetøjsbutik eller et supermarked. Næ, nej, dengang krævede det at folk selv lavede dem og resultatet var ikke altid kønt eller for den sags skyld forsvarligt, men altid effektivt.

Nogen gjorde det bedre end andre. F.eks. florerede der i en periode en morgenstjerne kendt under navnet ”Larsens Dræber” som var et excellent eksempel på hvorfor våben-tests var nødvendige. Den var nemlig lavet af en stor kæp, et langt stykke snor, skumgummi og... et rulleskøjtehjul. Efter adskillige vrål og blå mærker blandt spillerne måtte Larsens Dræber lide konfiskeringens grumme skæbne, men måneden efter dukkede den op igen. Høje skrig og skrål bredte sig fra skovens bund og efter endt spil gang blev den igen konfiskeret. Dette gentog sig flere måneder i træk, og til sidst så Worm sig nødsaget til at tage den med sig hjem, for at få en ende på dens magiske månedlige genopståen.

Efter de første år kom der nye materialer på banen. Liggeunderlag, Gaffa-tape, bambusgrene og senere glasfiberkerner, transformerende bøllekøllerne til våben der i langt højere grad lignede rigtige våben. Dette havde flere konsekvenser; ikke kun for det visuelle udtryk, men i høj grad også for kampteknikken.

\*\*\*

### Forandring og nostalgi

Det, at våbnene ikke længere havde samme tyngde og slagkraft forfinede rollespillernes kampteknik, så hvor de første år med liverollespil bedst kan beskrives som en flok vikinger, der smadrede løs på hinanden så var meget af denne stil affødt af våbnenes udformning. Da de første latex-våben kom i spil udviklede kamptilen sig yderligere, da der med disse nye elegante og lette våben kom en hel anden fokus på balance og fart, frem for slagkraft.

En af de største forskelle på dengang og nu er helt bestemt kvaliteten af udstyret, mener Worm. Våben, rustninger, gear, kostumer og masker findes overalt i dag. Back in the days holdt et våben ikke til særlig mange spilgange i skoven, hvorimod det den i dag ikke er unormalt at lillebror kan arve storebrors latex-sværd når storebror selv får et nyt og sejere sværd.

Og med bølgen af Ringenes Herre og skabelsen af en reel ”rollespilsudstudsindustri”, skete der en revolution, der har muliggjort en umiddelbar og nem tilgang til live rollespil. Worm tilføjer, at miljøet heldigvis har bibeholdt en forkærlighed for det unikke og det kreative, og dem der har talent belønnes forsat. ”Industrialiseringen” i hans øjne ikke gjort kål på kreativiteten, hvilket man ellers kunne frygte, men tværtimod styrket den.

Worm vender tilbage til sin fortælling da jeg beder ham kigge lidt på hvordan hans rollespilsliv ser ud nu. Den dag i dag spiller han mest bordrollespil; en passion der veg pladsen i de år han arrangerede spil i Hareskoven, men som han dog aldrig gav helt slip på. Han deltager ind imellem i liverollespil, men forklarer at man efter mange år som arrangør bliver meget kritisk overfor de spil man deltager i. Worm ryster lidt vemodigt på hovedet og forklarer, at det er svært at tage arrangørbrillerne af; man kigger på spilteknik og kan ikke undgå, at se hvor og hvad man selv ville have gjort det anderledes, i stedet for bare at nyde oplevelsen.

Der er løbet meget vand under broen og miljøet omkring Worms elskede Hareskov har undergået en del forandring. Worm stoppede som formand i Semper Ardens tilbage i 1997 og selvom rollespillet 1. søndag har kørt ufortrødent videre siden er der sket mange ændringer bag kulissen. I 2002 lukkede Semper Ardens og en uafhængig og selvudråbt arrangørgruppe kaldet ”Juntaen” overtog 1. søndag. I 2004 trådte Juntaen tilbage for en ny forening – Rollespilsforeningen Hareskoven, der den dag i dag stadig sørger for, at der er spil den første søndag i hver måned.

Og som en rød orm der bider sig i halen, så er Hareskovens seneste hovedarrangør ingen anden end en af de gamle travere fra Worms ungdom, nemlig Mads Ahola. Den dag i dag er stridighederne dog for længst blevet bilagt og gamle fjender er i stand til at grine af de slagsmål de havde dengang for mange år siden, så Worm er glad for, at en gammel rotte som Mads stadig brænder for Hareskoven. Jeg afslutter med at spørge Worm om han ville gøre det hele om igen.

Han ler hjerteligt og undlader at svare, mens han konkluderer at det sikkert den dag i dag er meget sværere at starte nye kampagner op; alle har jo en mening om hvad rigtigt og godt rollespil er. Sådan var det ikke dengang, for dengang var der ikke noget at sammenligne med. Dengang var der kun drivet og passionen fra de frivillige kræfter der mere end noget andet brændte for at have et samlingspunkt, hvor man den 1. søndag i hver måned kunne lægge sit hverdagsjag på hylden og i stedet forvandles til hovedpersonen i et magisk eventyr.

Worm ser helt nostalgisk ud, mens han et øjeblik drømmer sig tilbage til Hareskov i starten af 90'erne, hvor man i nogle timer kunne tæske løs på sine venner, gemme sig for mægtige drager, slås mod orker og elvere og udleve sin mest tyvagtige sider. Smilet afslører, at selvom Worm måske ikke ville gøre det en gang til, så er han lykkelig over at have de minder. Og jeg er glad for, at han har delt dem med mig, så jeg kan dele det med jer. Sådan slutter en saga der aldrig blev skrevet.

*Ask Agger (f. 1972) var i 90'erne meget engageret i det danske spilmiljø, primært indenfor bordrollespil. Han har forfattet en lang række afscenarier og spil (bl.a. VP – Via Prudensiae sammen med Svend Ask Larsen), samt arbejdet med at organisere bl.a. spilkongressen Fastaval og den første landsforening Sleipner. Ask er i dag direktør for forandringsbureauet Workz A/S, der bl.a. tager afsæt i spilbaserede metoder. Fungerer som rådgiver for en bred kreds af Danmarks største virksomheder og skriver bl.a. en fast klumme i Børsen om IT og innovation. Ask er lykkeligt gift, far til Storm og bor på Nørrebro.*

# Verdenen på spil

af Ask Agger

- et personligt tilbageblik på 20 år med rollespil som omdrejningspunkt

## *“Man kan erobre verden med rollespil...”*

Mit første møde med live-rollespil var nok Kamp & Kage. Det var i slutningen af 80'erne i Århus, hvor der i min gamle klub FASTA var nogle stykker, som oversatte D&D og terningkast til skumgummivåben og udklædning i bedste fastalavnsånd. Vi kaldte det for Kamp & Kage. Jeg var blot en lille knøs og var aldrig for alvor med i gøglerierne, men jeg mindes flere gange, hvor en hyggelig spilaften med AD&D, Elfquest eller Space Master i Fastas lokaler i Jægergårdsgade udartede sig til drabelige drengestreger med skumgummivåben. Jeg har en vag erindring om, at Paul Hartvigson og klubben FBO i Odense var blandt ophavsmændene bag Kamp & Kage, men jeg er ikke sikker.

Det var også omkring den tid, at de første live-scenarier var med på Fastaval, der dengang var ved at tage tilløb til sin senere position som landets toneangivende rollespils-kongres. Særligt mindes jeg scenariet ”Kviktopia” - en gakket dansk udgave af Orwells ”1984”, hvor 3. Verdenskrig raser og Danmark holdes i hård hånd af landsfaderen Ernst Blomfeldt (spillet af Henrik Sylow) og en hættemåge ved navn Kvik. Bl.a. husker jeg, at man under spillet fik til opgave at redigere i historiebøger om Anden Verdenskrig således, at tysken blev erstattet af svensken, der var den officielle ærkefjende. Det var som Dansk Folkepartis våde feberdrøm.

Bør nok også nævne ”Mafia”, der var et enkelt og veldesignet in-crowd spil, hvor spillerne med små klistermærker bekrigede hinanden i bedste gangsterspil. Mafia blev oprindeligt udviklet af Dansk Spildesign (med de senere Østerskov Efterskole-grundlæggere Mads Lunau Madsen og Malik Myltoft som omdrejningspunkt) og blev senere en lille landeplage på landets rollespils-kongresser, ikke mindst takke være de entusiastiske nordjyder fra Cool Fish Delivery. Jeg mindes især de mange småabsurde scenerier, hvor drenge uden skægvækst i sorte jakkesæt og bløde hatte bytter klistermærker på kommuneskoilettoiletter i provinsen.

Personligt lå mit eget engagement dengang i scenarieskrivning til traditionelt bordrollespil samt udviklingen af det hjemmebiksede spilsystem VP (der oprindeligt stod for VoldsPalle og senere for Via Prudensiae) som jeg skrev sammen med min barndomsven Svend ”Gimle” Ask Larsen. Kort fortalt var VP et forsøg på at lave et dansk alternativ til GURPS, hvor der var fokus på at lave et realistisk og universelt regelsystem. Selv om VP har været udsolgt i mere end 10 år får jeg stadigvæk henvendelser ca. en gang om måneden fra folk, der bruger systemet.

Jeg kom aldrig for alvor i gang med live fantasy-rollespil på den nu klassiske maner med elverører, trylledej og papsværd. Et par gange var jeg dog med ude i skoven ved Vilhelmsborg syd for Århus, hvor en flok energiske pionerer med Thomas Greve som en af frontpersonerne startede klubben Einherjerne. At live fantasy aldrig rigtigt fangede mig tror jeg hænger sammen med, at jeg dels var for doven til at kaste mig over håndarbejdet med at lave ringbrynjer m.m., og dels, at jeg på daværende tidspunkt var begyndt at træne den filippinske kampsport Arnis, hvilket stillede min appetit på våbenkamp og blå mærker.

\*\*\*



### *Generation V – på grænsen mellem spil og virkelighed*

Min helt store fascination for live-rollespil blev vækket hen mod midten af 90'erne, hvor der i Århus opstod en særlig tradition for store in-crowd rollespil. Under navne som "Det Store Spil" og "Generation V" (eller bare GV) opstod en særlig blandingsgenre som en syntese mellem gangsterinspireret rollespil og kamp med hardball våben (også kaldet soft air guns - hvilket ikke helt er betegne i forhold til hvor ondt det gør at blive ramt).

Scenarierne kørte som regel non-stop over en hel uge (f.eks. en efterårsferie), og hele Århus by var ramme om lyssky bandeopgør, snigmord og narkohandel. Det var det gamle hyggelige kongresspil Mafia på speed, hvor klistermærkerne var erstattet med automatvåben, og hvor unge mænd i mørkt tøj satte hinanden stævne på vindblæste havnekajer og smugkroer, der var anlagt til lejligheden. Inspirationen kom fra film som "Usual Suspects", "Pusher" og "Reservoir Dogs". Det var fedt, gennemført, nyt og grænseoverskridelse.

Utallige anekdoter og røverhistorier knytter sig til disse første pionerspil, ikke mindst når brugen af meget naturtro automatvåben i byrummet påkaldte sig myndighedernes interesse mere end godt var. For eksempel da en spiller trak en maskinpistol på Rådhuscafeen, eller da Rulle Marie blev tilkaldt fordi en meget vellignede attrapbombe var blevet efterladt på åben gade i Århus midtby (forsvarets eksperter var for øvrigt meget imponeret over attrappens kvalitet – "Kun sprængstoffet manglede" udtalte de til pressen).

Jeg var ikke selv arrangør af disse spil men deltog som spiller og biperson (initiativtagerne talte bl.a. Søren Hwam og Jacob Aunsbjerg Jakobsen ). Det var store oplevelser og en væsentlig inspiration til "Morgendagens Orden" som jeg var med til at arrangere et par år senere i København. Det finurlige ved fremkomsten af GV var, at initiativet ikke udsprang af det etablerede rollespilmiljø, der i Århus havde klubben Fasta som højborg. GV blev skabt af nye folk, der kom ind udefra, bl.a. med afsæt i et miljø omkring hardballvåben.

På dette tidspunkt var jeg selv meget optaget af spillenes dramaturgiske dynamik. Inspirationen kom fra den scenarietradition indenfor traditionelt bordrollespil, der var ved at opstå omkring spilkongressen Fastaval i Århus. Med inspiration i bl.a. teaterdramaturgi og filmbranchens manuskriptmodeller opstod en ny generation af scenarier af meget høj kvalitet. Min interesse galt bl.a. sammenhængen mellem konflikt, valg og konsekvens, samt kontrasten mellem selvopfattelse og realiteter. Jeg gjorde det bl.a. herefter til en fast tradition, at alle karakterer jeg skrev skulle have en central karakterbrist, hvor de troede på noget, som ikke passer.

\*\*\*

### *Stilhed før Storm*

Det var i november 1996 at jeg fik mit livs største (og koldeste) oplevelse med live-rollespil. Thomas Greve havde fået mulighed for at låne en rigtig sovjetisk missilubåd af Juliet-klassen, der lå som flydende museum i Københavns havn. Denne enestående chance blev til live-scenariet "Stilhed før Storm", der i 48 timer satte tiden tilbage til Cuba Krisen i 1962. Foruden Thomas Greve og undertegnede bestod arrangørteamet af Jesper Hyllested og Svend Ask "Gimle" Larsen.

Deltagerne spillede den russiske besætning, der over to døgn non-stop spil blev del af et koldkrigsdrama med tung inspiration fra filmene Das Boot og Hunt for Red October. Vi havde udstyret ubåden med så meget udstyr, special effects og højtalere, at illusionen blev forholdsvis troværdig. Bl.a. kunne deltagerne med en hydrofon lytte sig frem til fremmede skibes position, og alle kunne høre, når lydølgerne fra fjendes sonar ramte skroget. Yderligere var der designet og programmeret en avanceret affyringscomputer inkl. affyringsnøgler, nedtællingsur og pyroteknik. Deltagerne så ikke dagslys under de to døgn spil, og ved at manipulere med urene i ubåden blev alle hurtigt berøvet enhver tidsforfølelse.

Blandt deltagerne var mange knalddygtige rollespillere (bl.a. Jeppe Norsker, Lars Munck, Jakob Bondesen, Mikkel Ploug, Jesper Jühne, Henrik Sülow, Kjartan Kinch og Kasper Eskildsen), heraf en del fra det københavnske og sjællandske rollespilmiljø, som jeg ikke kendte på forhånd.

Plottet i *Stilhed før Storm* var ærkeklassisk. En topmoderne (efter datidens standard) sovjetisk ubåd med atombevæbnede missiler er på hemmelig mission omkring Cube, der er under blokade af den amerikanske flåde. Imens der blev leget kispus med amerikanske ubåde og destroyere eskalerede interne spændinger mellem besætningen, der endte med at bryde ud i regulært mytteri og gidseltagning. Magten i den iskolde ubåd skiftede flere gange undervejs, og handlingen kulminerede med den stalinistiske kaptajns forsøg på at affyre atommissilerne, hvilket selvfølgelig blev forpurret i sidste øjeblik.

Scenariet blev gennemført to gange; første gang med et hold af rollespillere, og anden gang med deltagelse af en række kursister fra HK Ungdom. Det var således kursisterne fra HK, der finansierede løjerne. Scenariet fik for øvrigt massiv mediedækning - et TV-hold fra DR deltog, og der blev sendt live under spillet i P3.

*Stilhed før Storm* blev en meget stor oplevelse for mig og står tilbage som det scenarie, hvor alting gik op i en højere enhed - det er intet scenarie siden, der har kunnet helt det samme i mine øjne. Desværre krævede forberedelsen og afviklingen en så ekstraordinær indsats, at det aldrig lader sig gentage i et voksenliv med familie og fast arbejde.

\*\*\*

#### *Fra jyderøv til københavnersnude*

I 1997 blev jeg fanget af den særlige vestenvind, der hver år sender skarer af håbefulde århusianere i eksil på Djævleøen. Jeg flyttede til København midt på sommeren med planer om at afslutte mit speciale i statskundskab og rykkede ind i et nystiftet bofællesskab i en ramponeret kontorbygning på Islands Brygge (hvor den københavnske liverollespilsklub *Semper Ardens* senere fik lokaler). Jeg var netop landet, da jeg blev kontaktet af filmselskabet *Zentropa* med et tilbud om at blive udvikler for Lars von Trier. Det affødte et markant kursskifte i mit liv, hvilket bl.a. har betydet at specialet stadigvæk ligger halvfærdigt på hylden.

Jeg startede som kreativ konsulent hos *Zentropa* sammen med tre andre rollespillere (Palle Schmidt, Lars "Kaos" Nøhr Andresen og Asta Wellejus), hvilket blev afsættet for en karriere som selvstændig. Det var en stor omvæltning at skulle omsætte erfaringer og metoder fra hobbyrollespil til professionelle sammenhænge ude i den "rigtige" verden. Men en spændende omvæltning.

\*\*\*

#### *Morgendagens Orden*

Inspireret af de store in-crowd rollespil i Århus blev *Morgendagens Orden* stablet på benene i efterårsferien 1998. Livescenariet kørte non-stop i ti dage med hele København som ramme. De over 100 deltagere var inddelt i diverse lyssky fraktioner og grupper, der kæmpede om magten over byen. Fra velklædte gangstere, militante økofanatikere og okkulte nynazister til frimurere, sikkerhedspoliti og en vifte af politiske partier. Vi gik ambitiøst til værks med daglige avisudgivelser, hemmelige smugkroer, en døgnbemandet politistyrke og et kompliceret økonomisk system. Spillets plot var opbygget som et samspil mellem en række niveauer - fra de politiske partiers officielle valgkamp og kriminelle gruppers lyssky gangsterkrig til en okkult strid omkring gennemførelsen af et dommedagsritual. Arrangørteamet var en blanding af gode kræfter fra både København og Århus, der knoklede non-stop gennem flere uger.

Basen var mit gamle bofællesskab på Islands Brygge, der også fungerer som smugkro, gangsterhovedkvarter, fængsel og kasino. Det var en perfekt og diskret ramme, hvor vi kunne skabe et troværdigt parallelunivers.

Morgendagens Orden var et kæmpe projekt, der både mange måder lykkedes over al forventning. Spillet affødte en lind strøm af exceptionelle scener og situationer. Som f.eks. da Dennis Gade Kofoed, som en del af terrororganisationen GreenWar, måtte i dykkerdragt for at hente en beholder med Hitlers aske, der var fastgjort med en ringmagnet til skroget på en ubåd i Københavns havn. Eller da Nicholas Bjerres lejlighed på Vesterbro blev ramme om en makaber menneskeofring en fredelig tirsdag nat.

Jeg tror, at mange af deltagerne kan nikke genkendende til det, når jeg mindes Morgendagens Orden som en filmisk oplevelse. De mange topdedikerede spillere, non-stop handlingen og København som kulisse skabte et unikt storby epos, der kombinerede alt hvad min indre drengerøv tændte på – trenchcoats i efterårsregn, okkulte stævnemøder, politiske svinestregere og episk action.

Spillet fik desværre en abrupt afslutning, da vi blev lukket ned af politiet fordi nogle deltagere havde været lidt for indiskrete med de attrapvåben vi brugte i spillet (det var legetøjsvåben, der skød med røde gummidutter). Faktisk var der en deltager, som var ved at forveksle det virkelige politi med spillets politifolk med, hvilket kunne have udviklet sig rigtig alvorligt. Jeg glemmer aldrig den aften, hvor jeg blev afhørt på Amager Politistation og skulle prøve at forklare til en ældre betjent, hvad liverollespil er...

\*\*\*

#### *Fra amatør til professionel*

Konsulentarbejdet hos Zentropa førte til etableringen af tomandsfirmaet DOXA, som jeg startede sammen med Asta Wellejus, Vi blev hurtigt involveret i et væld af projekter, primært indenfor storytelling og spilbaseret teambuilding. Blandt de første projekter var et stort science fiction arrangement for LO, et job for Belgacom i Belgien og Ungdomstinget, som vi lavede i anledning af Dansk Ungdoms Fællesråds jubilæum. Der var få penge, men masser af udfordringer og pionerånd.

Efter et par år blev DOXA til Zentropa Interaction, som vi startede i fællesskab med filmselskabet Zentropa. Vi flyttede ud i den nyetablerede Filmby i Avedøre syd for København og fik stille og roligt samlet en lille flok af gode kollegaer.

Selv om spildesign var fundamentet for de fleste af vores projekter hørte det alligevel til undtagelserne når vi direkte kunne bruge live rollespil i arbejdet.

En af disse gange var det politiske rollespil Celebration X, som vi lavede for Dansk Ungdoms Fællesråd og Undervisningsministeriet i forbindelse med det danske EU formandskab i efteråret 2002. Rammen var DGI-byen i København, hvor vi over halvandet døgn afviklede et intensivt rollespil om EU's fremtid. Deltagerne var 275 ungdomspolitikere fra hele Europa, hvoraf mange i dag er fuldblods politikere.

Spillet tog afsæt i en fiktiv fremtid, hvor en eskalerende strid mellem Danmark og Sverige over skånske separatister udvikler sig til gidseltagning og frygt for storkrig. Foruden selve spillerne deltog en bred kreds af bipersoner, der ofte blev spillet af virkelige eksperter på områderne. F.eks. blev rollen som amerikansk ambassadør spillet af en diplomat fra den amerikanske ambassade. Et væsentligt omdrejningspunkt i spillet var en række af fiktive TV-aviser, der løbende blev brugt til at styre spillet. Vi havde forproduceret mere 30 forskellige nyhedsudsendelser, der blev suppleret med live-optagelser.

Stemningen blev yderligere intensiveret ved hjælp af iscenesatte demonstrationer, special effects og drabelige stunts. Det hører med til historien, at en meget ung Morten Messerschmidt fra Dansk Folkeparti var blandt deltagerne. Han blev kort efter spilstarten voldsomt provokeret over, at et af spillets fiktive højrefløjspartier havde et logo med fascistiske undertoner. Han havde svært ved at håndtere, at det fiktive parti netop var med i spillet for at repræsentere de virkelige fascistiske partier, der bl.a. er en realitet i Italien.

Vi havde en kort diskussion, hvor han krævede, at logoet øjeblikkeligt blev ændret, hvilket jeg nægtede. Det endte med at han trak sig fra spillet, som han senere kritiserede voldsomt samme aften i DR2, hvor han ellers skulle havde diskuteret EU-politik sammen med Venstres Ellen Trane Nørby (der for øvrigt selv havde været med til at arrangere spillet).

Celebration X fik massiv mediedækning og blev dækket live af både DR og TV2. Efter sigende har Dansk Ungdoms Fællesråd ikke fået så meget presseomtale siden skandalerne i 80'erne om snyd med tipsmidler.

\*\*\*

#### *Fra sci-fi over nazizombier til gidseldrama og miniubåd*

I samarbejde med HK Ungdom havde vi fornøjelsen af at designe og afvikle tre store rollespilsscener i årene 2003-2005. De var kærdkomne lejligheder, der gav afløb for gamle drengedrømme og spektakulære udstyrsstykker. Fælles for scenarierne var forsøget på at styre et overraskende plot ved hjælp af en stram kontrol over spillets omgivelser.

Det første scenarie var Stjerneskipet, en alternativ science fiction fortælling om en primitiv civilisation, der opstår fra de overlevende efter forliset af et stort rumskib i en fjern fremtid. Rammerne om scenariet var Kongelundsfortet syd for Københavns lufthavn, et gammelt bunkerkompleks, som vi udbyggede med ekstra forbindingsgange og omfattende scenografi. Historien starter med, at deltagerne forledes til at tro de spiller med i et alternativt fantasy scenarie, der udspiller sig i en underjordisk verden af grotter og tunneller.

Spillerne er stammemedlemmer, der har sat hinanden stævne i en underjordisk by, hvor et højtideligt stævne skal afgøre hvilke to ynglinge, der får æren af at træde ind i gudernes verden. Midt under stævnet lyder der pludselig bankelyde fra en væg. Muren bryder sammen og en gruppe eksotiske fremmede dukker frem fra en mørk tunnel. Disse fremmede er en anden gruppe af spillere, der tror, at de spiller med i en traditionel science fiction historie. De har fået at vide, at de er rejsende på et krydstogtsrumskib, der pludselig bliver vækket af deres dvalessøvn og opdager, at de er strandet i en fremmed mørk tunnelverden.

Mødet mellem de to grupper udløser en del tumult og forvirring og langsomt begynder en kompliceret baggrundshistorie at komme for dagens lys. Det viser sig, at begge gruppe stammer fra de overlevende passagerer fra et stort rumskib, der er forulykket på en øde klippeplanet for flere hundrede år siden. Den ene gruppe er efterkommere fra de forliste overlevende, der efter mange års primitivt liv i tunnelsystemerne har glemt deres forhistorie og oprindelse.

Den anden mindre gruppe er en flok af de oprindelige passagerer, der netop er vågnet fordi deres dvalesengenes energiceller er løbet tør. Det viser sig også, at stammefolkets religion er baseret på sangene fra rumskibets oprindelige ABBA kopiband, og at de ulvelignende monstre, der huserer i gangsystemet, er de muterede efterkommere efter rumskibskaptajnens gravide gravhund.

Hen mod spillets afslutning og klimaks kommer det frem, at en tredje gruppe af overlevende har udnyttet teknologi fra rumskibet til at udgive sig for guder. Dette plot twist åbner op for en ny sektion af tunnelkomplekset, der byder på både et muteret kæmpemonster, en understimuleret androide, hemmeligheder i skibets gamle logbog og muligheden for flugt vha. en funktionsdygtig redningskapsel.

Jeg husker selve afviklingen som ganske vellykket, særligt fordi den gennemførte scenografi og det lukkede univers gjorde det let for de uøvede spillere fra HK at leve sig ind i rollerne. En lidt trist sidehistorie var, at min gamle ven og daværende kollega Jesper Hyllested brækkede næsen ved et dumt uheld under forberedelserne aftenen før spilstart. Han havde stået for store dele af opbygningen og forberedelsen men måtte gå glip af selve afviklingen og alt det sjove.

Det næste spil var Operationen Nibelungen fra efteråret 2004. Vi havde fået mulighed for at låne Stevnsfortets underjordiske tunnelsystem, der under Den Kolde Krig var en af Danmarks bedst bevarede hemmeligheder. En perfekt ramme for drengerøvsdrama med kilometerlange gange, camouflerede kanontårne og hemmelige flugtveje, der førte direkte ud til strandkanten under de høje klinte.

Vi startede med at bilde de stakkels deltagere ind, at de skulle deltage i et drønkedeligt stenalderrollespil med fokus på at imitere fortidens hverdag 100% autentisk. Fra at samle brænde og male korn til at fiske fra en trækano. Min gamle ven Mikkel Ploug spillede rollen som den øretæveindbydende naturvejleder Hjalte, der begejstret fortæller de lamslæde deltagere om den stenaldersocialrealisme de har i vente.

Spillet tager dog senere en uventet drejning, da bussen på vej til stenalderlandsbyen kører vild og pludselig bliver stoppet af en vejspærring bemannet med soldater i tyske uniformer fra Anden Verdenskrig. Vejspærringen (og den efterfølgende nedskydning af trælse Hjalte) er det reelle anslag til en højdramatisk gyserhistorie med inspiration fra Hellboy tegneserierne. Det viser sig snart, at deltagerne er ført tilbage til 1944 gennem et tidshul fremkaldt af okkulte nazisters eksperimenter med et keltisk offerkar. Som eksperimenterne slår fejl udvikler spillet sig til en klassisk zombiegyser med nærkamp i de kilometerlange underjordiske gangsystemer.

Iscenesættelsen fik et ekstra løft ved hjælp af imponerende special effects og rekvisitvåben fra Skandinavians førende effektfirma – fra et autentisk MG42 maskingevær til Schmeisser MP40 maskinpistoler og Sturm Gewehr StG44. Bl.a. brugte vi en såkaldt Wuffer til at sende store ildkugler ned gennem gangene. Når Wufferen blev fyret af kom der så meget overtryk i gangsystemet, at alle kunne mærke et tryk i brystet selv om de befandt sig i den modsatte ende af tunnelkomplekset.

Spillets handling var bygget over klassiske katastrofefilm, hvor spændingen gradvist eskalerer og håbet svinder. I starten var der få zombier, som dog hurtigt får fat i nogle spillere, der senere genopstod som nye zombier. Gradvist voksede zombiehorderne indtil der under spillets afsluttende klimaks var op mod 50 zombier, der jagtede den sidste lille gruppe af overlevende. På trods af en række mindre afviklingsfejl og en lidt for direkte og uelegant spilleleder-manipulation af historien var Operation Nibelungen en helt unik oplevelse, og står for mig som en once-in-a-lifetime mulighed for at skabe et rendyrket drengerøvsunivers.

Det sidste af de tre scenarier var Ulvens Broderskab fra 2005. Stedet var denne gang Refshaleøen i København, der er et gammelt værftsområde, som emmer af DDR, rust og industrielt forfald. Det handlede om gidseltagning og forhandling, og handlingen blev hurtigt skudt i gang. En del af deltagerne i rollen som sig selv blev taget som gidsler af en jugoslavisk terrorgruppe, der havde set sig sure på HK.

De øvrige deltagere var fordelt på spillets andre grupperinger – politiets forhandlerteam, terroristerne samt to konkurrerende TV-hold. Gidseltagersituationen udviklede sig løbende gennem en lang dag og endte selvfølgelig i klassisk stil med at politiets indsatsstyrke forsøgte en befrielsesaktion. I den forbindelse havde jeg selv fornøjelsen af at lege strømer i komplet kampornat inkl. gasmaske og lasersigte. I kampens hede lykkedes det for en gruppe af terroristerne at stikke af, og handlingen kulminerede med et stand-off på selve kajen, hvor det viser sig at terroristernes egentlige plan er at forgifte Københavns vandforsyning.

Omringet af politi og med vandet i ryggen spillede terroristlederen sit sidste kort og en rigtig miniubåd dukkede op af bølgerne. I en kugleregner hoppede skurken over på ubåden, der tog ham med i dybet. Ulvens Broderskab var i kompleksitet og scenografi ikke på højde med Stjerneskipet eller Operation Nibelungen, men det fungerede godt (ikke mindst takke være min daværende kollega Frederik Berg Østergaards dedikerede indsats) og satte en masse gode konflikter i spil blandt deltagerne.

\*\*\*

#### *På egne ben*

I efteråret 2007 forlod min gamle kompagnon Asta Wellejus virksomheden, og i vinteren 2008 købte Nordisk Film halvdelen af Zentropa koncernen. Det var en god lejlighed til at flytte hjemmefra, og jeg endte med at købe Zentropas andel af selskabet, som jeg i dag ejer sammen med en kreds af kollegaer.

Firmaet hedder nu Workz a/s, og vi kalder os et kreativt forandringsbureau. Vi er godt 20 fastansatte godtfolk, heraf en god flok gamle rollespillere. Vi arbejder stadigvæk meget med spildesign, men det hører efterhånden til sjældenhederne, at vi direkte bruger liverollespil i opgaverne. Desværre.

*Tue Beck Olling (f. 1976) var i slutningen af 90'erne en ung, jysk ildsjæl med skarpe holdinger til alt hvad der kom fra København og en arbejdsvilje, der sikrede at han blev hørt selv af sine kritikere. Olling har siden dengang både lavet pædagogisk børnerollespil, undervist på højskolekurser og stået for internationale danserollespil. Han flyttede for mange år siden til "Djævløen", men hvis man spørger ham hvad den største overraskelse ved at forlade Jylland var, så fortæller han ikke noget om rollespil, men fortæller grinende at det må være da han først på første arbejdsdag opdagede, at den bar han var blevet ansat på var en bøssebar.*

# Einherjerne i Guldalderen

af Tue Beck Olling

- en beretning om de jyder der tog patent på udtrykket "Jydelaiv"

## “Einherjerne var mægtige engang...”

Einherjerne har i mange år været århusiansk forening der fokuserer på scenografisk rollespil med gamedesign der sætter den aktive spiller i centrum. I det følgende vil jeg kort ridse Einherjernes historie op og derefter skride til de ideer og tilfældigheder der gjorde Einherjerne mægtige.

Einherjerne groede ud af en månedligt tilbagevendende 1. Søndags kampagne i Wilhelmsborgskoven syd for Århus. Der havde længe været 1. Søndag i måneden der, men omkring 1997 var der et voldsomt generationsskifte og arrangementet måtte starte forfra.

De nye folk havde set, at det kunne gøres, men der var stort set ikke nogen erfaring overdraget fra de gamle om hvordan man gjorde. Med krum hals og armene smøget op gik de unge håbefulde rollespillere i gang med at rekruttere og gamedesigne. Snart var 1. Søndag tilbage i fuld styrke og med mere indhold end nogen sinde før.

Gruppen af spillere var nu blevet til en forening. Den primære motivation for foreningsdannelsen var lokaletilskudet der muliggjorde en base for vores aktiviteter. Med Foreningslokalerne kom torsdagscafeer og med dem en øget rekruttering. Det gav et sted hvor interesserede kunne kigge ind. Det var i denne tid at de for foreningen så vigtige togter ud i landet startede op. Vi drog til forskellige sjællandske rollespil i små grupper eller som den store kampgruppe Thorax Legion.

Vendepunktet var det legendariske by-zombie-scenarie ”Geistendorf”. At det var et vendepunkt for Einherjerne er der tre grunde til.

- Foreningen kom for alvor i kontakt med det københavnske liverollespilmiljø.

- Vi så, at det kunne lade sig gøre at lave et stort vellykket arrangement for flere hundrede spillere, og vi kunne se, hvordan det kunne gøres.

- Vi fik en fælles referenceramme til at diskutere, hvad der var godt ved spillet, hvad der kunne gøres bedre og hvilke elementer, vi ville udelade i vores spil.

- Vi kunne ikke se, hvordan spildesignerne havde udviklet et spil til så mange mennesker, men vi kunne konstatere et markant forbedringspotentiale, så vi følte os ikke intimideret af et spring ud i det ukendte: gamedesign for komplekse fælles fortællinger.

Foreningen kom for alvor i kontakt med det københavnske laiv-miljø. Vi så at det kunne lade sig gøre at lave et stort vellykket arrangement for flere hundrede spillere, og vi kunne se hvordan det kunne gøres. Vi kunne ikke forstå hvordan spildesignerne havde udviklet et spil til så mange mennesker, men vi kunne konstatere et markant forbedringspotentiale, så vi følte os ikke intimideret af et spring ud i det ukendte: gamedesign for komplekse kollaborative fortællinger. Snart efter lavede vi Nemefergo II og så fortsatte udviklingen af spil indtil Dalens Døtre (det syvende scenarie i Nemefergo-serien), hvor størstedelen af de gamle drenge sagde farvel og overlod foreningen til nye kræfter. Nemefergo-serien var en række sommerscenarier for 300 spillere med skrevne roller til alle og scenografisk indlogering af samtlige spillere.

Undervejs i denne proces fik Einherjerne udviklet ”Kan-Man-Så-Kan-Man” spilstilen. En måde, at designe og spille rollespil på der nedtonede reglerne og prioriterede historiefortælling igennem italesættelse, fysiske handlinger og kamp. I dag er det mainstream-måden at spille rollespil på, men da vi startede var det en stor kamp at få folk til at opdage at det er federe at udspille en konflikt rigtigt end at stoppe halvvejs igennem og hive regelbøgerne op af tasken.

Einherjernes store bedrift ligger i at opdage og udvikle metoder til kollaborativ historiefortælling i rollespil, som ikke baserer sig på regler og at udbrede disse opdagelser til resten af landet. Den gang hed det Kan-Man-Så-Kan-Man. I dag hedder det rollespil.

\*\*\*



### *Årsagerne til Einherjernes styrke*

Der var dog flere grunde til at Einherjerne blev til den forening den er i dag. I de følgende vil jeg beskrive de byggesten der skabte Einherjerne.

#### *1. Menneskene*

Einherjerne startede som en flok ildsjæle der alle ville det bedre rollespil, men som havde meget forskellig baggrund. Der var håndværkere ingeniører, akademikere og soldater og scenografer. Alle kunne vi snakke sammen og diskutere os frem til hvad der virkede og alle kunne bidrage med det de var gode til. Den store diversitet i kompetencer gjorde at man fra starten satte pris på folk der kunne noget og lærte, at respektere andre kompetencer selvom de var forskellige fra ens egne.

#### *2. "Det er dem der laver noget, der bestemmer"*

Dette mantra sikrede et dynamisk foreningsliv og forhindrede bestyrelsen i at kvæle gode initiativer. Andre steder er det sådan, at alting skal godkendes af bestyrelsen. Sådan var det ikke i Einherjerne. Bestyrelsen var en proforma administrativ enhed, hvis vigtigste opgave var at bakke op om de aktive medlemmers initiativer.

Med indstillingen om, at det er de der laver noget der bestemmer, sikrer man også at magten (det at bestemme) er kædet sammen med aktivitet (dem der laver noget), så hvis du ville have noget at skulle have sagt i Einherjerne var det bare at smøge ærmerne op. Således blev Einherjernes Mark-huse, der havde stor indflydelse på gameplay, designet af de der ville bygge dem. Ellers var de nok aldrig blevet lavet.

#### *3. "Vi laver det spil vi helst selv vil spille"*

Dette mantra var ikke kun essentielt for, at forbedre kvaliteten af spillet, det var også et stærkt værktøj til at sikre, at de der designede spillet lyttede til andres idéer. Der sker tit det, at man som spildesigner forelsker sig i den verden man forestiller sig man skaber, i stedet for i det spil, spillerne rent faktisk skal spille. Når der så kommer folk med lavere status og kritiserer ideerne, er det utroligt let at afvise dem.

Ved hele tiden at forholde sig til om man selv ville spille det spil idéerne ville skabe, så forholder man sig til idéerne uden sammenhæng med deres skaber og man kan derfor let acceptere andres idéer og forkaste sine egne. Denne idé gjorde det også meget lettere at stjæle andre arrangørers gode idéer, da idéerne kun har værdi i forhold til det spil de skaber, ikke i forhold til hvem der har skabt dem.

#### *4. Det var Einherjerne der lavede arrangementerne, ikke enkeltpersoner*

Da arrangementerne begyndte at vokse blev dette mantra meget vigtigt. Internt viste man godt hvem der havde ydet hvor meget, men udadtil var bedriften delt af alle. Det betød at der aldrig rigtig var statuskampe eller problemer med at få folk til at give en hånd. Folk kom gladelig og byggede i ugen op til rollespillet fordi de vidste at det ville blive kendt som Einherjernes bedrift, frem for de 2-3 ledende figurer. Det skabte en god korpsånd, der igen sikrede at flere folk ville bruge flere kræfter på Einherjerne.

#### *5. Gameplay guldkorn*

"Regelmagi virker ved at de der ikke vil kæmpe ødelægger kampen for de der gerne vil". Ovenstående ord blev ytret af en gammel Einherjer tilbage omkring 1999. Dengang var alt magi noget med at kaste med regler og madprodukter. Hvis du fik en håndfuld ris tyret i ansigtet kunne det f.eks. betyde at du var forstenet i et minut. Hvis du var heldig. Citatet er med her fordi det illustrerer den måde Einherjerne gik til bestående konventioner på.

Dengang vidste alle, at der skulle magi med til rollespil og alle vidste, at det kun kunne gøres med regler. Altså var magi lavet af regler. Men sådan behøvede det ikke at være. Takket være ovenstående skarpsindige observation blev magi flyttet fra indblanding i kamp, til detektivarbejde i støvede bøger. Magikerne gik fra at være nogle der havde regler til nogle der havde hemmeligheder. På samme vis blev alle andre elementer af det at designe et rollespil vendt og drejet. Altid med den bedre spilleroplevelse for øje.

Her er et udpluk af de vigtigste mantraer blandt Einherjernes game designere

- Lad aldrig en spillers plot afhænge af andre. Så sidder de ikke fast i spillet fordi andre spillere hellere ville lege med et andet plot.
- Sørg for at spillerne starter med mindst 2 plottråde, så de kan styre spillet hen hvor spillet virker.
- Sæt spillerne i gang, men respekter at de hellere vil spille det spil de selv starter end det spil du havde forestillet dig de skulle spille.
- Lad belønninger være brugbare i spillet. Det er sjovest at vinde kongeriget hvis det findes og endnu sjovere hvis der også er tid til at man kan regere det.
- Den special effect som spillerne selv finder er meget federe end den arrangørerne viser en.
- Forvent at spillerne skal opdrages. Det nye element du introducerer i dette spil virker først ordentligt i det næste.
- Giv spillerne den oplevelse de er kommet efter. Det er ikke fedt kun at spille soldat når man kom for at spille bager, men de der har spillet bagere en hel dag må gerne skifte karriere til soldater.
- Husk at gennemtænke spillets elementer med mantraerne: ”Hvad ville jeg helst selv opleve hvis jeg spillede det?”

#### 6. Einherjerne på togt

At tage i samlet flok til andre scenarier er noget af det bedste man kan gøre for en forening. Man kommer til at lege sammen med sine foreningsvenner. Man deler en fælles oplevelse. Man bliver inspireret til sine egne arrangementer. Sidst men ikke mindst, møder man rollespillere uden for foreningen der kan inspirere og hjælpe til rekruttering.

#### 7. Glæd dig over din fjende

Einherjerne har altid haft klart definerede modstandere. Disse var primært ”Eidolon” og ”Københavnerne”. Hver af disse modstandere repræsenterede for os værdier som vi tog afstand fra. Eidolon så vi som et uforpligtende og uproduktivt fællesskab, hvor ingen behøvede bevise deres værd og alle snakkede om de fede ting de ville lave, men ingen gjorde noget. Eidolon har alle dage været befolket af en kerne af arbejdsomme ildsjæle, men det blev der set bort fra i mytologiseringen af Einherjernes hovedfjende.

Ligeledes så vi Københavnerne som en flok individualister der ikke ville ofre sig for et fællesskab. Vi holdt liv i myten om, at de primært lavede rollespil for at få anerkendelse og overhældte scenariet med regler for at de kunne gøre deres venner seje og sikre deres position på toppen af vigtighedshierarkiet. En rigtig god modstander til at bekræfte at de individuelle ofre der lå i Einherjernes anonymitet havde sine fordele.

Dette fjendebillede faldt noget fra hinanden da Københavnerne begyndte at tage Kan-Man-Så-Kan-Man til sig og efter vi opdagede, at man ikke kan navigere i en netværkskultur som en anonym gruppe. Begge fjendebillede virkede dog fremragende til at definere Einherjerne indadtil. Vi legede selvfølgelig stadig med både Eidolon og div. københavnere og lærte meget af dem – både af deres fejl, men så sandelig også af de mange ting de gjorde godt.

Jeg vil vove den påstand, at centrale elementer af Einherjernes rollespilsfilosofi aldrig var blevet til noget, hvis ikke vi havde været lydhøre overfor udviklingen hos vores erklærede modstandere. Lektien til andre må være, at stærke fjendebilleder kan definere foreningerne indadtil, men man skal ikke lade dem afholde sig fra at lege med dem alligevel. Til gengæld var det en ting vi ikke var opmærksomme på, og det er noget jeg håber andre kan lære noget af.

\*\*\*

*Man skal være opmærksom på, at ens styrke kan blive ens svaghed*

Enhver organisation, der fødes med en stærk "sense of mission", vil blive strømlinet henimod, at nå sit mål. For Einherjerne betød det, at vi gerne ville lave det fuldendte sommerrollespil og vi derfor var villige til at gøre ofre i den retning. Ofre som variationen i scenarietyper og indordning i et uofficielt, men strengt hierarki. Men også mere skjulte ofre, som frasortering af de der ville noget andet eller ikke ville indordne sig.

Disse ofre er gode så længe man stræber mod målet. De sikrer en større fremgang. Vigtigere er det dog at det, at målet har omkostninger, og det at man ser sine kammerater acceptere de omkostninger, giver et indtryk af at målet er omkostningerne værd og derfor er betydningsfuldt. Problemet opstår når målet nås.

Da står man med en organisation der er skabt til at gå i en retning hvor der ikke er mere at komme efter. Som en supertrawler på et tomt hav. Det skete for Einherjerne med Dalens Døtre. Dalens Døtre var ikke perfekt, men det var fuldendt. Målet var nået. Det var vi meget bevidste om, hvorfor vi aftalte ikke at holde et sommerscenarie året efter.

Vi ville skabe et tomrum som kunne udfyldes af andet en et gentagelses scenarie. Problemet er at de værdier, der før har været organisationens styrke og rygrad nu må skiftes ud med andre. De nye værdier har ikke vist deres værd endnu og vil derfor synes et ustabil fundament til foreningens genrejsning.

For Einherjerne er dette problem endnu større fordi rekrutteringsfilteret i foreningen har frasortet de, der ikke kunne indordne sig under Einherjer-rammen. Det betød, at der i foreningen var få der kunne slippe af sted med at udbrede fundamentalt anderledes tanker og endnu færre der kunne overbevise andre om at de var søværdige.

Einherjerne fik gennemført nogle gode generationsskift. Dygtige Einherjer overtog fra dem, der slap, men et generationsskifte i værdisystemet har ladet vente på sig. Einherjerne laver fortsat gode scenarier, der fungerer og lader spillerne udfolder sig. Udviklingen fortsætter i små skridt mod det bedre scenarie.

Den seneste udvikling er, at Einherjerne koncentrerer sig om Warhammer-verdenen frem for mytisk middelalder. Det tegner således til, at vi i mange år endnu kan se frem mod stemningsfyldte sommerscenarier, hvor gamedesign og logistik er af højeste kvalitet om end nyskabelsen ikke prioriteres så højt som i de gode gamle dage.

*Jesper Heebøll (f. 1979) begyndte sin karriere som liverollespiller i en alder af 13, hvilket var usædvanligt dengang. Han har siden slutningen af 90'erne været en force i det sjællandske rollespilmiljø, og har både arrangeret store sommerscenarier som Legendernes Tid, historietunge udfoldelser som Agerbørn og banebrydende scenarier som Delirium. Heebøll er et af de multi-talenter som rollespilmiljøet rummer, og var i sine unge dage berømt for både at kunne skrive tekster, tegne illustrationer og køre hestetrailer. Som bygherre har han efterladt sig et varigt aftryk på rollespilmiljøet i Danmark, for Heebøll var i 2004 hovedmanden bag projektet "Silbertin-gården", som er et 256 m2 træhus der vejer 6 ton. Han skælver stadig når man spørger om det var hårdt at bygge.*

# Skolerollespil og skaberdrømme

af Jesper Heebøll

- et indblik i foreningen fra Roskilde, der efterlod sig dybe spor

## “Hvad er DEF42 for et mærkeligt navn?”

DEF42? - hvilket mærkeligt navn er det? Man fristes umiddelbart til at stille tre spørgsmål: Hvad er det? Hvad betyder det? Og er det en okkult remse, som kan bruges til at fremmane Cthulhu, hvis det siges tre gange foran et spejl? DEF42? (spørgsmålstegnet er vigtigt) var en rollespilsforening med hjemsted i Roskilde. Der er egentlig ikke så meget specielt ved det, bortset fra at nogen havde bestemt, at foreningen skulle have det vel nok mest bizarre navn i dansk rollespils historie. Navnet har dog en interessant historie, så lad mig prøve at forklare det engang.

Ifølge Douglas Adams' mesterværk 'The Hitchhikers Guide to the Galaxy' er tallet 42 svaret på spørgsmålet om livet, universet og alt det der. Der er derfor al mulig grund til at inkludere dette tal i navnet på en forening, blot for at være på den sikre side. DEF er en forkortelse for det storladne navn 'Dansk Eventyrspils Forening', som måske ikke var så passende, men i det mindste var det godt, når man skulle tale om sin forening i offentlige sammenhænge – både hos kommunen og til bedstemors 80-års fødselsdag.

Den virkelige grund til, at foreningen hed DEF, var selvfølgelig, at så kunne foreningens arrangementer hedde DEFCON, og de blev selvfølgelig nummereret baglæns, således at vi ville slutte med DEFCON1. Vi startede med DEFCON42! (udråbstegnet er vigtigt), og vi nåede naturligvis aldrig ned i nærheden af de tal, hvor DEFCON-joken begynder at give mening. Så vidt jeg husker sluttede vi med DEFCON23! Spørgsmålstegnet i navnet (og udråbstegnet i DEFCON) har, så vidt jeg ved, ingen forklaring. Måske var det fordi, nogle folk tvivlede på sandheden i tallet 42 (shame on them). Eller også handlede det om, hvordan navnet skulle betones, når det blev udtalt, med hævet stemme og løftede øjenbryn. Under alle omstændigheder skabte spørgsmålstegnet flere problemer med indregistrering hos kommunen, som ikke tillod tegnsætning i foreningsnavne. Det endte med, at vi måtte fjerne spørgsmålstegnet ved en generalforsamling.

\*\*\*

### *DEF42's historie kort fortalt*

Historien om DEF42? kan som historien om romerriget deles op i to perioder. Der var Republikken, som var foreningens tidlige periode, og der var Kejserriget - eller mere korrekt fåmandsvældet, som var foreningens sene periode. Den tidlige periode var et bureaukratisk virvar af forskellige udvalg (bestyrelsen var et af dem), og der herskede et magtspil omkring, hvem der var de vigtige i foreningen. Foreningens sene periode var præget af, at en sammentømret vennekreds sad på magten. Overgangen fra den tidlige til den sene periode faldt meget tydeligt sammen med, at DEF42? fik foreningslokaler, og vi lukkede den gamle rollespilkampagne (DEFCON) og startede en ny (DEFCON). Dette fik en del af de gamle foreningsmedlemmer til at bryde ud af DEF42? og starte deres egen forening, kaldet FALROS (Foreningen af Allierede Rollespillere Omkring Sjælland), som vi lå i konkurrence med gennem nogle år i den sene periode.

De to perioder i foreningens historie kan også kædes sammen med to prominente herrer i dansk rollespils historie. Gennem DEF42?'s tidlige periode hed formanden for det meste Mikkel Rode, som dengang gik under dæknavnet 'Den Gule Sol', på grund af sit glade ansigt og sin store gule vindjakke. Mikkel var også kendt som 'Mr. Money'; som en dygtig foreningsmand med forkærlighed for alt, hvad der har med penge at gøre. Han har gennem årene hjulpet flere rollespilsforehavender med økonomisk og juridisk rådgivning, og pt. sidder han som formand for rollespillernes Landsforening, Bifrost. Gennem DEF42?'s sene periode hed formanden Claus Raasted - en mand med flere tilnavne end aber kan spise bananer. Claus har gennem mange år givet couleur til det danske rollespilmiljø med sin flamboyante hustlerstil, utallige formandsskaber og utallige scenarier. Tilbage i de unge dage var Claus dog en noget mere nørdet og sær dreng, som af mange folk var kendt som 'Sutsko-Claus'. Ikke desto mindre var han en kæmpe drivkraft for DEF42?, som med sit initiativrige virke skabte flere originale scenariekoncepter, men også masser af ulykker. Claus fik i løbet af DEF42?'s historie både en underskriftindsamling imod sin person, og han blev en af de direkte årsager til, at flere rollespillere valgte at bryde ud af foreningen og skabe deres egen.

\*\*\*

### *Min indtræden i DEF42?*

DEF42? blev oprettet på Borup Præstegård sidst på året 1994 og trækker sine rødder fra urrollespillet Gastars, som var et skolerollespil der kørte på en skole udenfor Roskilde. Det første scenarie blev afholdt i foråret 1995, og klientellet var omtrent det samme som til Gastars. Selv var jeg ikke med i DEF42?, da det hele startede. Gennem det meste af foreningens tidlige periode var jeg blot en lille dreng, som var opslugt af rollespil. Jeg deltog første gang i et DEF42?-scenarie ved DEFCON38! i efteråret 1996. Forinden havde jeg spillet en lille smule liverollespil til det sagnomspundne Odium (som ingen har hørt om) og til nogle få unavngivne oplevelser i skoven og med min gamle efterskole, og så havde jeg spillet en del bordrollespil.

For mig blev det imidlertid en hel anden verden, der åbnede sig. Jeg husker specielt, hvordan jeg bare ikke kunne sove natten efter, jeg kom hjem fra de første par scenarier. Der var bare så mange spændende oplevelser, som blev ved med at snurre rundt i mit hovede. Når jeg tænker tilbage på det nu, var det i virkeligheden ikke nogen specielt gode scenarier, og jeg var bestemt ikke nogen fremragende rollespiller - men sådan er det vel altid, når man bliver blown away af sine første par rollespilsoplevelser.

\*\*\*

### *Skole-liverollespil*

DEF42? blev nok først og fremmest kendt i det danske rollespilmiljø for sine skole-fantasy-scenarier. Altså fantasy-scenarier afholdt på folkeskoler. Det var generelt kendt som scenarier, som var ganske hyggelige med gode faciliteter og god mad, men de var også lidt corny og meget stenede. Mange folk tog til scenarierne for at få en anderledes rollespilsoplevelse, end de kunne andre steder. På godt og ondt. DEF42?'s scenarier var altid kædet sammen i kampagner. Den første blev kendt som Gardiem-kampagnen, efter den by, som kampagnen handlede om. Skolen blev bygget op som en fantasy-by, hvor hvert klasselokale var et bestemt hus i byen - troldmandstårnet, kirken, kroen, etc.

Det var i liverollespillets unge dage, så det var det eneste liverollespil man kunne spille i Roskilde og omegn. Der var lidt for enhver smag. Spillet var meget grumset og oftest meget passivt. Det handlede mest af alt om at stige levels og blive et af de kendte ansigter i byen. Senere lukkede vi den gamle kampagne ned og startede en ny. Pherano-kampagnen, sjovt nok også navngivet efter en by i foreningens fantasyverden. Opskriften på scenarierne var omtrent den samme, men vi lagde en del mere arbejde Pherano-kampagnen, og fokus for rollespillet havde flyttet sig en anelse. For nogen handlede det mere om indlevelse, for andre om at skabe fede scener. Man kunne dog stadig stige levels, og der var mange forskellige ting at lave intriger om. Hen over årene i DEF42's historie lykkedes det for os at bearbejde denne genre inden for de unge dages liverollespil. Til sidst blev det faktisk nogle helt hæderlige scenarier, som bestemt var med til at udvikle intrigescenarierne i slutningen af halvfemserne og starten af det nye årtusinde. Vi fik vist også udviklet et andet rollespilskoncept, som jeg vil afsløre lidt senere.

\*\*\*

### *DEF42?'s lokaler*

Hen mod slutningen af Gardiem-kampagnen fandt DEF42? sig nogle lokaler i en kælder i centrum af Roskilde. De var nogle dejlige foreningslokaler, ideelt placerede og med en baggård, som vi selv kunne råde over udenfor arbejdstiden. Ideen var, at DEF42? skulle blive til Roskildes rollespilsforening, hvor man kunne komme og spille alle slags rollespil og figurspil. I starten var der store ambitioner for lokalerne, og for en tid gav de foreningen et tiltrængt kreativt boost. DEF42? fik en pæn tilstrømning af medlemmer, som ikke spillede liverollespil, og der blev både spillet brætspil og startet rollespilgrupper i lokalerne. Desværre skabte lokalerne også en del problemer. Der var mange medlemmer af DEF42?, som ikke boede i umiddelbar nærhed af Roskilde, og som ikke spillede andet end levende rollespil. Disse folk kunne ikke rigtig se, hvad de skulle bruge foreningslokaler til. Hvorfor skulle deres medlemskontingent bruges til at betale for nogle lokaler, som de ikke ville bruge?

\*\*\*

### *Intriger udenfor rollespillet*

De følgende situationer skabte skandaler i DEF42?. Den første var en tåbelig underskriftsindsamling mod Claus Raasted. Det stadig uklart for mig, hvad anklagerne gik ud på, eller hvad underskriftsindsamlingen skulle gøre godt for - og der kom heller ikke så meget ud af den sag.

Den næste var DEF42?'s foreningslokaler, som mange medlemmer egentlig ikke var interesserede i. Den sidste og for mange måske endda værste konflikt var, da vi lukkede vores gamle kampagne ned, fordi vi blev smidt ud af den skole, vi havde brugt hidtil. Dermed slog vi jo nærmest folks karakterer ihjel! Den virkelige grund til disse skandaler, som de blev, var nok primært et internt opgør i DEF42?'s bestyrelse og sekundært et opgør mellem to grupper af venner, som ikke helt kunne enes. Skandalerne var egentlig bare benzin, som blev smidt på bålet. De gav folk nogle sager at være uenige om, og de gav en opbakning blandt foreningens medlemmer for det ene eller det andet standpunkt.

Alle disse sager blev ført af et medlem af DEF42?'s bestyrelse, som så sig selv som lidt af en 'Folkets Mand'. Sagerne blev fremført som 'medlemmernes ønske mod en diktatorisk 'bestyrelse'; der blev ikke sparet på den ideologiske retorik fra nogen af parterne. Om 'Folkets Mand' var den primære antagonist mod bestyrelsen, eller om han rent faktisk var folkets mand, skal jeg ikke kunne sige. Ikke desto mindre blev konflikten mere og mere forbitret og personlig. Til sidst valgte en gruppe anført af 'Folkets Mand' at tage initiativet til at melde sig ud af DEF42? og sammen danne den nye rollespilsforening FALROS. Det var nok den bedste beslutning for både DEF42? og FALROS. For en del folk var disse skandaler blodigt alvor, for andre - deriblandt mig - gik det hen og blev temmelig komisk. Det var som et rollespil udenfor rollespillet. Folk havde sekundanter med til bestyrelsesmøder, så de kunne gå af sides og plotte. Der blev spredt rygter, både sande og falske. Der blev konspireret og lavet alliancer. Til sidst blev det sådan, at man enten tilhørte den ene fløj eller den anden fløj, og i den følgende tid var der kun meget få, som deltog i begge foreningers kampagner.

\*\*\*

### *Pherano-kampagnen*

Da stridighederne efterhånden havde lagt sig lidt, begyndte vi at lægge grundstenene til en ny fantasy-kampagne. Det var faktisk først på dette tidspunkt, at jeg blev aktivt involveret i foreningen og skabelsen af rollespillet. Vi var nu kun en enkelt vennegruppe, som sad i DEF42?'s bestyrelse og som lavede rollespillet. Dette gjorde os måske til den diktatoriske magt, som vi tidligere var blevet beskyldt for, men det gjorde også, at der var langt større enighed omkring ideer og tiltag, og der skete langt mere. Samtidig var vi mere eller mindre de eneste aktive medlemmer i foreningen.

Foruden Mikkel Rode, som for det meste ikke deltog i foreningens arrangementer, men som altid hjalp med det organisatoriske, og Claus Raasted, som var meget aktiv i starten af den nye kampagne men senere trak sig lidt ud, da han flyttede til København og begyndte at lave Legendernes Tid, var vi en gruppe på 6 personer, som stod for den nye kampagne: Jens Niros, vores praktiske tænker og troubleshooter, Nikolai Schulz, vores filmnørd og plot-meastro, Søren Kock, vores praktiske mand der meget passende blev kaldt 'Smeden', Tue Kaae, vores kreative vidunder par excellence, Andrea Jørgensen, vores rolleskriver og spillervenlige ansigt, og mig selv.

Den nye kampagne var for os en radikal nytænkning. Vi forsøgte helt fra starten af at designe spillet. I første omgang bestod designet blot i skrevne karakterer og forudbestemte intriger, men undervejs i kampagnen førte det til en gradvist omdefinering af hele vores regelsystem og den fantasyverden, som kampagnen kørte i. Vores fokus var hele tiden at skabe bedre muligheder for intrige-, og showspil. Vores regelsystem favoriserede de aktive spillere, særligt da vi begyndte at give XP efter, hvad folk udrettede i løbet af et scenarie. Vores verden fokuserede meget på at skabe nogle konflikter, som dybest set ikke kunne løses i spillet - f.eks. ved at de forskellige præsteskaber og troldmandsskoler var fundamentalt uenige.

Meget af vores regel- og verdensdesign var direkte rettet mod liverollespil, særligt intrigerollespil. Vi tænkte ikke så meget på, hvad der ville være fedt for vores verden, men mere på, hvad der ville fungere og fremme det rollespil, vi gerne ville se, hvilket på daværende tidspunkt var ret enestående. Vores verden og designfilosofi har siden inspireret flere andre scenarier. Særligt var det en stor inspirationskilde til Legendernes Tid - så meget at arrangørerne af Legendernes Tid selv nogle gange kaldte deres scenarier for MegaDEF.

Samtidig var vi også meget fokuserede på detaljer i spillet eller i vores fantasyverden. Vi var meget ivrige for at vende og dreje små petitesseer, analysere dem og diskutere dem til evighed. Spørgsmål som: "Hvor kommer teen fra?", "Findes der heste i vores verden?" eller "Hvad skal vores verden hedde?" blev diskuteret så længe, at folk forlod vores møder og kun de mest stædige sad tilbage når afgørelser skulle træffes. Det var oftest ligegyldige detaljer, som ikke vil få nogen indflydelse på rollespillet. Vi var meget analytiske omkring alt, hvad vi lavede, uanset om det var vigtige regelændringer, gudernes skabelseshistorie eller gement flueknepperi. Den analytiske tilgang til rollespillet er noget, som jeg har taget med mig fra den tid og er ret glad for. Man skal bare passe på, hvad man analyserer – og hvorfor.

\*\*\*

#### *DEF42? vs. FALROS*

Mens vi lavede vores Pherano-kampagne, startede foreningen FALROS op og lavede deres kampagne. Konceptet var omtrent det samme for de to kampagner, men i hele det første år snakkede vi ikke sammen og deltog ikke i hinandens rollespil. Vi fulgte selvfølgelig med i, hvordan den anden forenings arrangementer kørte - navnlig for at høre, om det var gået dårligt, eller om der var nogen nye skandaler.

Den kolde krig begyndte gradvist at bløde op efter godt et års tid. Flere folk deltog i begge kampagner og fortalte, at de faktisk var ret forskellige. Til sidst måtte vi også selv se, hvad de andre lavede. Vores debut som 'kirkelig inkquisition der planter falske beviser på folk og derefter smider dem i gabestokken og torturerer dem' blev ikke helt så vel modtaget, og vi måtte sande, at det var lige tidligt nok til at spille så offensive roller. Senere hen excellerede vi som den über-goth-inspirerede bedemandsfamilie 'Mort', som var et noget mere komisk og venligtsindet indslag med både en uduelig søn, der selv troede at han var vampyr, en gammel læge der styrede sagerne bag kulissen og et giftermål på en kirkegård.

For de fleste af os, som ikke havde været direkte implicerede i de gamle konflikter, var farcen snart overstået. Vi kunne deltage til hinandens scenarier og til hinandens fester. Der var dog stadig nogle, som bar nag. Fra tid til anden kunne man mærke konflikten komme op til overfladen - i form af umotiverede konflikter i rollespillet eller skarpe bemærkninger til festerne. Selv flere år efter var konflikten ikke helt glemt, og da det lykkedes Claus Raasted at blive formand for FALROS i 2003 var der stadig nogle der havde bitre kommentarer.

\*\*\*



### *Vores lokaler - ikke foreningens*

At DEF42? var blevet et kejserrige frem for en republik kunne man nemt se, når man kiggede på, hvem der brugte foreningens lokaler. Vi var en lille gruppe af venner, som kunne råde over lokalerne som vi havde lyst. I virkeligheden var det vores lokaler. Men det var i høj grad også vores ansvar at finansiere dem. Således var der flere af vores arrangementer, som fungerede således, at deltagerne automatisk kunne blive medlem af DEF42?, hvis de ønskede. Dermed fik foreningen flere medlemmer og således mere kommunestøtte.

Da dette efterhånden ikke slog til længere, begyndte vi at lave junior-rollespil i Boserup Skov udenfor Roskilde. Først hed det DEFQuest; senere hed det Tæsk og Trolddom. Sandheden var nemlig, at yngre medlemmer udløste en højere støtte hos kommunen. Ved at lave disse arrangementer kunne vi nogenlunde holde vores lokaler finansierede. Det burde være simpelt, men det føltes som hårdt arbejde. Mange af vores junior-arrangementer blev lavet on-the-spot, og mange blev lavet med tømmermænd. Jeg ved ikke helt, hvorfor vi aldrig lærte at lade være med at holde fester aftenen inden vi skulle i skoven med en masse børn, men når jeg hører om junior-arrangementer i dag, kan jeg forstå, at dette stadig er et problem så mange år efter.

Lokalerne selv brugte vi til lige, hvad vi havde lyst til. Der blev produceret rollespilsvåben og terræn til Warhammer-spil. Der blev opmagasineret utallige mængder af rollespilsgrej. Der blev spillet rollespil i vores personlige tabletop-kampagner. Der blev holdt møder og diskuteret ting til vores liverollespils-kampagne. Der blev spillet brætspil, og særligt blev der indrettet et helt rum til monster-brætspillet World in Flames.

Men det, som mange mennesker nok husker DEF42?'s lokaler for, var vores berygtede DEF-fester. Med gode tilbud som "en øl for en tier, tre øl for en tyver" var disse drukfester sikre vindere hver gang. Transportmulighederne fra Roskilde var så elendige, at hvis folk først kom til festerne, var de tvunget til at blive og drikke til den lyse morgen. Til flere af festerne var der enten slåskampe eller ting der blev smadret.

Det hjalp nok heller ikke, at et fast klientel til festerne var en gruppe punker-rollespillere der kaldte sig "Punk on the Riot", som senere blev en af grundstenene i den noget anarkistiske rollespilsforening Opus, og som blandt andet talte Bifrosts første formand Jonas Hedegaard (og som dengang hed Landsforeningen for Levende Rollespil). Først og fremmest var festerne dog et samlingspunkt for en masse rollespillere, og de gav et godt fællesskab udenfor spillet.

\*\*\*

### *Bong*

Hen mod slutningen af Pherano-kampagnen havde nogle gode scenarier og en masse fester skabt et rigtig godt sammenhold blandt de faste spillere i kampagnen. Folk hyggede sig og morede sig med hinanden. Rollespillet handlede mere om hygge og morskab end noget andet. Lige så stille var en halvseriøs spilleform vokset op til vores scenarier, hvor folk gøglede med hinanden, lavede mærkelige indforståede jokes, og generelt spillede rollespil med et glimt i øjet. Det er sandt - DEF42? var foreningen som definerede bong-rollespil. Som arrangører havde vi formentlig ubevidst opfordret til den type rollespil igennem længere tid, men da det gik hen og blev så tydeligt og altdominerende, forsøgte vi på mange måder at komme det til livs. Vi var temmelig ambitiøse med kampagnen, men stort set alle vores nye tiltag blev foregøglede med hat og briller.

Samtidig havde vi dog også selv meget skæg ud af bong-rollespillet. Det var nogle fantastiske øjeblikke, da 15 syngende bagere invaderede hertugens palads for at befri deres veninder, eller da en familie af elvere kom til byen og åbnede en grillbar. Til tider spillede vi selv med på løjerne og skabte indtil flere scener og karakterer, som var dybt useriøse. Dette tvetydige forhold til bong-rollespil var nok en af de største grunde til, at kampagnen blev lukket ned. Mange ting, vi lavede, opfordrede til bong, men samtidig var nogle af os også indædte modstandere af det. Jeg tror altid, jeg vil have et had-kærligheds-forhold til bong.

Det kan være en uhyre destruktiv måde at spille rollespil på, men samtidig kan det også være en fantastisk kreativ og inspirerende rollespilsform, hvis det bliver gjort ordentligt. Året efter afslutningen af Pherano-kampagnen var vi nogle, der tog vores hævn og lavede scenariet Legendernes Tid 5, som var bong galore. Det blev lavet ud fra deisen, at hvis folk ville have bong, så skulle vi fandeme give dem bong. LT5 er nok gået hen og blevet et af de mest hadede og elskede scenarier i dansk liverollespils historie, og huskes (desværre) bedst for en fyr i et egeren-kostume og for en Lara Croft-klon.

\*\*\*

#### *DEF42?'s endeligt*

Tiden for DEF42? begyndte at løbe ud, da vi alle blev mere fornuftige (yeah, right), begyndte at studere, flyttede fra Roskilde og den slags. Det var blevet besværligt for os at finansiere vores lokaler, og vi havde ikke så meget tid til at hænge ud dernede længere. Det blev besluttet at lukke foreningen ned og komme videre. Vores kampagne blev sluttet af på behørig vis med et sidste scenarie. Vi holdt en eller to afsluttende DEF-fester, hvor folk gik lidt mere til den og smadrede lidt flere af vores møbler. Vi solgte alt vores rollespilsudstyr til en nyopstartet forening i lokalområdet for 3.000 kr. Til sidst opsgav vi lejekontrakten på vores lokaler og lukkede foreningen ned over et par generalforsamlinger. Men det var ikke helt slut endnu.

Vi var en flok af drengene fra DEF42?, som snakkede om at købe et fælles hus i Københavnsområdet. Ideen var vist, at det skulle være billigere, og at det ville blive DEF42?'s lokaler - Take Two. Vi startede med at være 7 personer, men endte med at være Mikkel Rode, Claus Raasted, Nikolai Schulz og mig i en kæmpejlighed på Amager. Lejligheden blev kendt som Hauz, og i et par år var den faktisk en ganske god erstatning for DEF42?'s lokaler - selvom den ikke var helt så hænge-ud-agtig. Det var blandt andet i Hauz, at Claus og jeg lavede scenariet Legendernes Tid 6, og det var også der, at jeg lavede planerne til den berygtede Silbertin-gård, som var så ambitiøst et projekt, at det tvang Claus til at lave scenariet Legendernes Tid 7.

\*\*\*

#### *Tiden efter DEF42?*

I tiden efter DEF42? troede vi, at vi skulle til at være artzy og lave rollespil som en uofficiel kunstnergruppe. Vi arbejdede på et scenarie om et fængsel, men det, vi brugte mest tid på, var diskussioner omkring navnet på vores nye projektgruppe. Der var nogle indledende problemer i at gennemføre arrangementet, og mange af de gamle DEF42? medlemmer faldt fra undervejs, men til sidst blev scenariet faktisk en realitet. Scenariet kom til at hedde Yorktown, og det blev et knaldgodt scenarie. Det var et ret eftertænksomt scenarie, som involverede en del etiske konflikter og både himmel og helvede. For mig personligt var det dog ikke lige, hvad jeg havde håbet på. Da vi et par år efter satte scenariet op en gang til med et par ændringer under navnet Yorktown Rerun, var det cirka samme oplevelse. Begge scenarier var virkelig gode, min oplevelse var bare ikke.

Yorktown var det eneste scenarie, som vi lavede i vores kunstneriske projektgruppe. Det viste sig ret hurtigt at være en dårlig måde for os at lave scenarier, og efterfølgende gik vi nærmest hvert til sit. Sidenhen har vi arrangeret flere scenarier hver især, men ikke samlet i den gruppe, som var DEF42?. Og hvor vi engang var en Roskilde-udgave af "Friends", så er vi nu en mere spredt gruppe.

Jens og Andrea fandt sammen, mens vi arrangerede Pherano-kampagnen og er sidenhen blevet gift. De er stadig aktive rollespillere fra tid til anden. Nikolai Schulz er gået til filmen, men laver stadig nogle kick-ass gæsteoptrædener til forskellige rollespilsscenerier. Tue Kaae, vores kreative vidunder, vandt senere den prestigefyldte Golden Demon og arbejdede et par år for Games Workshop i England. Søren Kock spiller stort set ikke liverollespil længere men er stadig vores go-to-guy, når der skal laves praktisk arrangørarbejde. Claus Raasted og jeg er stadig for alvor aktive rollespilsarrangører og Mikkel Rode har i en del år været Landsforeningens godfather. Jeg tror dog nok, at man kan sige, at med de folk, som var DEF42?, og hvad vi skabte dengang og sidenhen, så er DEF42? et ganske betydningsfuldt kapitel i liverollespils historie i Danmark.

*Jannick Raunow (f. 1977) var engang en ung rollespiller med interesse for IT, men har siden slået sine folder indenfor både teater-, og filmverdenen og er en af de få danske rollespillere, der har en reel skuespilleruddannelse bag sig. Jannick Raunow har alle dage haft både et skarpt sind og en skarp tunge, og er gået til rollespillet med en kompromisløshed som kan være skræmmende. Han er kendt for sit engagement og sin seriøsitet og kombinerer sine evner fra skuespil med sin mangeårige erfaring indenfor rollespil til at levere uforglemmelige præstationer til de rollespilsscener han deltager på. Jannick er på alle måder en ildsjæl, og en af dem, der altid minder os andre om, at rollespil kan være gravalvorligt.*

# Rollespil kan sgu' også være alvorligt

af Jannick Raunow

- en historie om en ildsjæl og hans forening

## “20 år med rollespil...”

Jeg tror på en måde, at vi hele tiden har haft det samme billede af hvad der for os var godt rollespil. Naturligvis ændrede det sig mange gange gennem årene – jeg tror på at årsagen til at jeg stadig beskæftiger mig med rollespil er, at jeg har udviklet min hobby efterhånden som jeg selv har udviklet mig – men ønsket om at skabe vores eget, uden synderlig skelen til hvad og hvordan andre gjorde, har siden starten været betegnende.

Når jeg nu, i forbindelse med arbejdet på denne beretning, har lænet mig tilbage og tænkt over mit liv som rollespiller, så kan jeg da ærlig talt godt undre mig over hvorfor jeg stadig er så relativt aktiv indenfor miljøet som jeg nu engang er, når alle dem jeg startede ud sammen med, faldt fra for efterhånden mange år siden.

Den korteste forklaring på dette er nok, at jeg med de mange års erfaring kan overkomme relativt meget med relativt få kræfter, at jeg føler at jeg har fået skruet mit ambitionsniveau ned til den helt rigtige kerne, at jeg tror på at det er de lange seje træk, og ikke de kraftfulde kortdistancepræstationer, der tæller i sidste ende og at jeg de sidste mange år kun har arbejdet med lige præcis de ting som jeg synes var spændende og så ellers har formået at overtale dygtigere og mere engagerede kræfter til at varetage de andre nødvendigheder. Og det er af præcis disse årsager at jeg, som jeg i dag ser tilbage på min mangeårige karriere som rollespiller, tror at mit engagement vil vare ved i mange år endnu – indenfor de rammer jeg selv skaber...

Det var virkelig ikke min egen fortjeneste at jeg overhovedet kom ind i rollespil. Det startede i '89 i det mørkeste Vestjylland, da min barndomsven (og senere hen stedbror), Kresten Osgood, havde den røde Dungeons & Dragons bog med hjem fra USA. Jeg har da forinden haft bladret i Sværd & Trolddom bøgerne, men det var dette der blev startskuddet til de næste mange års faste bordrollespilskampagner.

Kresten var samlingspunktet – og det var han også da vi fire år senere var i gymnasiet i Ringkøbing og vennekliken dannedes – omkring netop rollespil. Vi var en flok fyre fra forskellige årgange som fandt sammen om denne interesse – et venskab som skulle vise sig at være tæt knyttet mange år fremefter. Én af de unge langhårede drenge i denne flok var Hans Christian Molbech – i folkemunde: HC. Det var på hans forældres gård lidt uden for Ringkøbing at vi i 1993-95 afholdt hvad der senere skulle komme til at gå under navnet ”Lille Tranmose lives” – 4 liverollespilsscenerier afholdt i området Lille Tranmose.

Der var her tale om horrorscenerier under den model, der i dag er kendt som ”700%” – med 2 PCere som hovedpersoner og hele venneklokken på 6-12 som NPCere. Selv var jeg ikke med til de første to, men husker tydeligt scenen, hvor jeg har stået i flere timer i HCs brusekabine i et badeværelse oversmurt af griseblod og -indvolde og vælter ud i hovedet på de stakkels overeksponerede PCere, som i virkeligheden kun havde fået at vide af deres ven fra Holstebro, Kresten, at de skulle komme til Ringkøbing med det-og-det tog til et rollespil – og for resten af pengene blev ført igennem ”förgiftet” mælk, en halvrådden nygenopgravet kat i et træ, en utrolig stor brændehuggende gartner med en økse, Carmina Burana på fuld drøn ned igennem loftet, en ildevarslende videodagbog og, naturligvis, et stort okkult ritual til slut.

Disse livescenerier, sammen med de faste D&D-, Warhammer-, Chtulhu-, Shadowrun- og Ars Magica-kampagner, blev starten på det som skulle komme. Efterhånden som Kresten, i slutningen af gymnasietiden, gled mere og mere over imod sin interesse for musik, overtog HC, i kraft af sit umådelige engagement, en uovertruffen arbejdsiver og et ustoppeligt gåpåmod, tøjret for en lille gruppe af rollespilsengagerede unge mænds skaberiver. I '95 opdagede vi for første gang, at der rent faktisk fandtes andre mennesker i vores lille land som lavede liverollespil. Vi syntes jo på daværende tidspunkt at vi var gamle i gårde, for vi havde jo allerede været i gang i mange år, så det kom som lidt af en overraskelse, at der udenfor vores eget, fandtes andre miljøer, der havde været i gang i endnu længere tid.

### *Eidolon bliver til*

Første lys i dette mørke var scenariet ”En Saga fra Evigheden II” fra ’95. Vi tog af sted en lille flok, oplevede denne sjællandske måde at lave rollespil på og tog hjem forfærdede over hvad vi havde set og oplevet. ”Det kan vi da gøre meget bedre” tænkte vi. ”De har jo ikke styr på en skid” og ”vi er så meget sejere end dem” var heller ikke langt fra overfladen. I ’96, da ”En Saga fra Evigheden III” blev afholdt, bestemte vi os for at vise ”de skide kjøwenhaunere” hvordan det skulle gøres og samlede en flok på cirka 20 vestjyder, som tog derover og lavede vores egen by med vores helt eget hjemmeskabte miljø og spilstil... hvilket, som den skarpe læser måske allerede har forudset, havde den konsekvens at vi blev scenariet i scenariet.

Vi havde en glimrende oplevelse med det og skabte også et fremragende miljø med masser af godt spil...men specielt integrerede med resten af scenariet kan man vist desværre ikke sige at vi var. Antagonisten Damien, spillet af Mogens Høegsberg (som, sammen med Kresten og HC, var en af de klare idémænd bag mange af de ting vi rendte og lavede i disse tidlige år), der skiftede fra betroet rådgiver-rogue til fæl dæmonbesat skurk, blev den positive overskrift for forløbet, og de latterlige, dårligt rollespillende og spilmæssigt destruktive ”humlebie” (en gruppe lejesoldater uniformeret i sorte og gule striber), blev det håneobjekt vi kunne tage med hjem og grine af hele vejen tilbage til vestkysten.

I ’97 var vi alle sammen færdige med gymnasiet, og hvor hovedparten af venneflokket var flyttet til Århus for at studere, var primus motoren, HC, flyttet til Ålborg. Vores rødder og tilknytning lå dog stadig i Ringkøbing og der var også her at vi, allerede fra ’96, afholdt fantasy livescenarier i ”Hundeskov” lidt udenfor Ringkøbing. Den 13. marts 1997 blev Eidolon stiftet. Vi havde i en årrække været involveret i rollespilskongressen ”RUSCon” i Ringkøbing og dette blev stedet, hvor HCs idé om at formalisere og målrette vores hidtige bestræbelser på at skabe liverollespil i det ringkøbingensiske. Det hele startede egentlig i sensommeren 1996, hvor HC begyndte at fable om at han ville lave sin egen forening.

Men det blev ved snakken indtil vinteren, hvor vi en skummel aften i Holstebro blev enige om at den eneste måde, vi kunne få noget ordentligt live op at stå, var ved at blive en forening og tage nogle initiativer. Og det gjorde vi så. Vi troede vel egentlig at det var nemt, sådan lige at sætte noget i gang, men der skal jo laves vedtægter, sammensættes en bestyrelse og meget meget mere. Og der skal findes et navn!

Den første indskydelse til et navn var fra filmen „Rosens Navn“, hvor et af mysterierne er at finde ind bag en spejldør. Den bliver omtalt som Idol, Idolum og, på græsk, Eidolon, og ordet har en bunke forskellige betydninger alt efter sammenhængen. I filmen er det et spejl, i ordbøger finder man ord som afgud, idealbilleder, spøgelse og meget mere. Det fascinerende er ordets mangetydighed, hvilket jo så har en vis relation til rollespil, idet vi jo her forsøger at afbilde forskellige roller. ”Liveforeningen Eidolon” blev således en realitet denne ellers helt almindelige dag i marts ’97.

Som den dengang mest matematiske, og senere civiløkonomiske, af os blev jeg tildelt kassererposten, og i de kommende fire år havde jeg rollen som den evigt løftede økonomiske pegefinger. HC blev formand og flyttede desuden til Århus, så vi nu alle sammen var samlet der. Den øvrige del af den oprindelige flok faldt dog relativt hurtigt fra og i de kommende år var der meget udskiftning i bestyrelsen, hvor bl.a. folk som Jakob Bavnhøj (i dag bagmand på Østerskov Efterskole), Alex Uth (Fastavalkendis og gudsbenådet forfatter), Ulrik Lehrskov (levemand, filosof og karrieremaskine) og Ernst Jensen (Fastaval-institution og barmand extraordinaire) havde sæde i kortere eller længere perioder. Michael Gylden Houmann, af den oprindelige garde, holdt dog skansen nogle år længere end resten og nåede således at markere sig som hovedkraften bag 1999-scenariet Matrix.

\*\*\*

### *Matrix*

Matrix var, i retrospekt, Eidolons første store scenariosatsning. Og nej...selvom filmen *The Matrix* kom ud nogenlunde samtidig, så var både idé og navn udtænkt længe inden Hollywood rullede deres PR-apparat ud. Før *Matrix* havde vi gjort vores ihærdige forsøg på at skabe spændende scenarieindhold indenfor fantasygenren med scenarier som *Maltholms Kors*, *Toldboden* og *Mørkeskoven*-serien i *Hundeskoven* udenfor Ringkøbing. Den selv samme serie af scenarier, som blev årsag til at vi på et tidspunkt blev meldt til politiet, da nogle uskyldigt forbipasserende så den dukke af en hængt mand, som vi havde hængt op i udkanten af skoven, og efterfølgende fik os flot eksponeret med en drabelig historie i lokalavisen, da de selvfølgelig troede at det var et rigtigt menneske de havde set.

Men *Matrix* var første gang vi i stor skala markerede os med noget anderledes. Og så endda i Århus. Scenariet var sat i en William Gibsons cyber-setting og vi havde gjort os store tanker omkring at have både en virkelig verden med blå nudler og kybernetiske implantater og en virtuel cybervorden, hvor folk kunne søge informationer, kommunikere anonymt og hacke servere. Scenariet fik meget omtale, præsenterede cybergenren som et reelt, nyt og spændende alternativ til al den evindelige fantasy og præsterede et pænt deltagerantal. Men bortset fra det, så var det noget lort. Scenariet gik op i hat og briller, da den ene bombe efter den anden sprang og de færreste af vores flotte idéer reelt fungerede. Michael Houmann var hovedansvarlig for scenariet og knoklede i lang tid røven ud af bukserne og sjælen ud af kroppen.

Da dette så viste sig ikke at være nok, resulterede det i at dette reelt blev Houmanns sidste bedrift i *Eidolon* og liverollespil i det hele taget. Han lever i dag som præstefrue i Galten, men om dette har nogen sammenhæng, skal vi undlade at spekulere i. Men til æreskrift for hans bedrift skal det nu alligevel siges at selvom scenariet var en fiasko, var dets idéer og ånd alligevel så gode, at der stadig tales om det i dag og kort tid efter scenariet, inspirerede det også flere af de mere ihærdige cyber-tilhængere til at ville rette fejlene i en efterfølger til scenariet: *Symbiose*, blev dette projekt døbt.

Særdeles kompetente og prominente kræfter, som bl.a. Jorgo Andreas Larsen, René Kragh Pedersen og Alex Uth, arbejdede i lang tid på det der skulle vise sig at blive *Eidolons* største og mest sejlivede Sisyfos-projekt. Næsten 4 år, 3 forskellige arrangørgrupper og et utal af genoplivninger skulle denne spæde scenarieidé gennemleve inden den endeligt blev lagt til hvile...måske for evigt...eller måske for igen her 10 år senere at blive hevet frem fra skuffen endnu engang og genopstå fra sin gyldne aske? I respekt for at dette trods alt kunne ske, vil jeg undlade at beskrive scenarieidéen og nøjes med at sige at det er en pissegod idé, som simpelthen er for svær helt at lægge fra sig.

\*\*\*

### *HC Molbech*

HC Molbech er et uomgængeligt kapitel, når man taler om *Eidolon*. Uden ham var *Eidolon* aldrig blevet skabt og det er udover enhver tvivl at han var "Mr *Eidolon*", som trak det store læs og var den primære årsag til *Eidolons* store aktivitetsniveau i disse år. "HC-regimet" varede fra omkring et år inden foreningens fødsel fra '96 og helt indtil år 2000, hvor han endeligt abdicerede, efter at have slidt sig selv træt på at have trukket hovedparten af læsset i disse mange år.

Til gengæld var det i særdeleshed perioden '97-'99, der var *Eidolons* klart mest aktive periode. 1999 må siges at være året, hvor vi toppede, med ikke mindre end 26 aktiviteter på dette år alene. Der var succeser og fiaskoer, selvom vi desværre nok selv havde mest travlt med at stirre os blinde på de mange forbedringsmuligheder og udfordringen i at etablere balancen mellem at skabe rollespilmæssigt indhold og samtidigt grundlægge en velfungerende foreningsstruktur. Vi var brændende ambitiøse og selvom dette naturligvis drev os til at lære mere på kortere tid, løb vi nu alligevel ofte i problemer på grund af vores ungdommeligheds manglende erfaring. Et godt eksempel på vores lejlighedsvist utilstrækkelige erfaring, var scenariet *Nahmu Ra-Duhl* fra 1998. Et ork-scenarie. Idéen var at alle spillede orker i et stammesamfund.

Faktisk synes jeg stadig at idéen er genial og er en smule forfærdet over at der ikke er flere, der har ført denne oplagte tanke ud i livet. Men en blændende idé er desværre, som vi kom til at opleve lidt for mange gange, langt fra nok. Vi var uheldige med vejret, som bød på både kulde, regn og blæst. Men den endegyldige katastrofe var maden. Og her er det at jeg nu, mange år efter, må krybe til bekendelse:

At deltagerne syntes at maden smagte lidt funky var én ting og at hovedparten af dem sågar lå syge af madforgiftning et par dage efter scenariet, var sandelig heller ikke spor godt, men at det var min beslutning at lave maden dagen forinden i én kæmpestor gryde og så lade den stå på en bagtrappe natten over for at ”trække”, hvorved jeg fik kultiveret jordens mest fantastiske vækstbetingelser for alskens morsomme bakterietyper, var kraftedeme ikke særlig smart. Min stakkels kæreste blev trukket ind i miseren, bare fordi hun havde været så sød at hjælpe med kokkerierne og jeg selv kujonede mig under skyldsplaceringens radar. Definitely not my finest hour.

HC skriver selv om perioden således:

*“Alle har historier om forældre og andre voksne som syntes at rollespil var noget farligt noget og dem har jeg da også et par stykker af, ligesom jeg også synes at man med rette kan sige at meget af vores identitetsskabelse som rollespillere, foregik i modstand eller som reaktion på en konformitet, vi ikke følte os som en del af.*

*Der lever også en historie om at det var særligt slemt i Vestjylland med Bibelbæltet, kulturelt tilbagestående mennesker osv., og jeg har sikkert også selv reproduceret den historie og syntes det var frygtelig synd for mig og følt mig ramt og speciel og særligt meget udenfor og imod det omkringliggende samfunds normer og blablabla... men i retrospekt ser jeg det anderledes. Det vi kan fortælle af skrækhistorier fra rollespillets tidlige dage, er jeg helt sikker på at man kan finde tilsvarende over hele landet. Det mørke Vestjylland var slet ikke så mørkt, som vi i vores identitetshistorie gerne ville gøre det til. Tværtimod synes jeg faktisk at vi oplevede et meget stort frirum og blev støttet i vores kreative udfoldelser.*

*Både af vores forældre, men også af ungdomsskolen og kommunen – de var jo nærmest glade for at vi begyndte at arrangere liverollespil i Hundeskoven – og uden de store problemer, fik vi lov til at bruge skoven og toiletfaciliteter i hytten ved siden af. Vi fik endda også en underskudsgaranti. Skovfogeden var ikke helt glad for os, men det var vores egen skyld, fordi vi svinede i skoven og efterlod ting der (halm, pavillontelte osv. som blev “glemt”). I starten var han meget flink, men han fik et belastet forhold til os efterhånden som vi pissede ham af. Der hvor vi for alvor mødte modstand til vores aktiviteter, var da vi kom til Århus. Det tog os et år at få Eidolon godkendt af Århus Kommune. Jeg mindes tydeligt hvor mange diskussioner vi havde og hvor tåbeligt jeg syntes hele systemet var. Da begyndte jeg virkelig at føle at vi var i kamp mod systemet, og det blev bare værre da vi begyndte at afholde aktiviteter i byen og løb ind i den ene sure pedel, skovfoged, skoleleder, kommunale skrankepave osv. efter den anden.*

*Jeg var så vred over, at vi var en flok unge mennesker, der havde masser af idéer til gode aktiviteter, som vi selv ville arrangere og stå for, og det vi blev mødt med, var et system der på ingen måde hjalp eller støttede os. Det var helt anderledes i forhold til, hvad vi havde oplevet i Ringkøbing, hvor vi blev opfordret af ungdomsskolelederen Axel Moe til at søge en underskudsgaranti, som han hjalp os med og hvor kommune, skovfoged osv. også var hjælpsomme og i hvert fald slet ikke, som i Århus, mødte os med en masse krav og modstand. Jeg fandt hen af vejen ud af, at der var større politiske og organisatoriske forhold der gjorde, at det var sådan med fritidspolitikken i Danmark og at grunden til at vi havde oplevet så meget frihed og støtte i Ringkøbing, ikke var systemets problematiserende tilgang til engagerede men uerfarne unge menneskers iver, men nok nærmere var et udslag af nogle flinke personer, og at der ikke foregik en skid i Ringkøbing, så de bare var glade for at nogen tog initiativ og startede noget selv. I starten var jeg bare vred og ville revolutionere det hele og syntes at spejdere og alle andre der sad på magten og nød godt af systemet, skulle ned med nakken til fordel for alternative organiseringsformer, netværk og løse grupperinger, som skatere eller hvad det nu kunne være, men jeg indså at det var en håbløs kamp, hvor vi måtte spille systemets spil, hvis vi ville have de fordele der lå i det.”*

### *Dennis Godballe*

Legenden om Dennis Godballe kommer man heller ikke udenom, når historien om Eidolon skal fortælles. Beretningen starter helt tilbage i '94/'95, hvor Kresten var begyndt på MGK i Holstebro og sidenhen flyttede til byen for at studere musik fuldtid. Her stødte han på rollespilsklubben Lauget, hvor Dennis Godballe gjorde sine folder, og som resultat heraf skabte Kresten den forbindelse mellem os i Ringkøbing og "Godballen", som skulle vare mange år frem. Dennis Godballe var en umådeligt ressourcefuld mand med et fænomenalt drive, uovertrufne demagogiske evner og en idérigdom, der iværksatte uforståeligt mange projekter i hans kølvand. Dennis var primus motor bag Fraktion Rottweiler, Projektet og, senere hen, Eidolon Holstebro, han spillede den onde onde Thorgrim i vores gruppe Fides Sempiterna til En Saga fra Evigheden III i '96 og var, i hvert fald i kulissen, en af de hemmelige skyggepaver bag det hemmelige håndslag den herrens dag d. 13. marts 1997, da Liveforeningen Eidolon fødtes.

Da Dennis senere hen flyttede til Århus, blev han også straks en af de helt store drivende kræfter fra tidspunktet, hvor Eidolon Århus blev født. Alle hans fantastiske kvaliteter til trods, var Dennis desværre også plaget af en skyggeside. Det står den dag i dag ikke hundrede procent fast hvor meget der præcis er sandhed, men faktum er at penge havde en tendens til at forsvinde i selskab med Dennis. Overfald, tyverier og røverier fulgte ham som en mare og ved to lejligheder var Eidolons penge med i det tabte. Den første gang Dennis blev berøvet, mistede Eidolon 5000 kroner, men lad det hermed være sagt for alle som den dag i dag tænker ilde om Dennis Godballe, at manden betalte hver en øre tilbage over den kommende årrække. Og da han senere blev overfaldet og havde indbrud i sin egen lejlighed og Eidolons pengekasse var med på listen over stjalne ting, så skal det højt og tydeligt siges, at der i pengekassen ikke lå andet af Eidolons ejendom end kvitteringer. Så på trods af at Dennis Godballe gennem tiderne i mistænkelig grad har været forfulgt af uheld, så har det reelt aldrig kostet Eidolon én krone. Dennis forsvandt ud af miljøet i 2005 og desværre ikke er set siden (han er dog sidenhen blevet spottet i levende live, men selv det tog en rum tid at konstatere).

\*\*\*

### *Webmestre og Udvalg*

Liveforeningen Eidolon markerede sig under HC-æraen som en af de klart fremmelige kræfter på scenen i det danske liverollespilmiljø. Særligt i vores brug af kommunikationsteknologien, kan vi vist godt prale af at have været nogle år forud for vores tid. Særligt med vores hjemmeside var vi i et par år klare pionerer i rollespilmiljøet. Fra '97 til '98 indeholdt den bl.a. "Almanakken", som var den på daværende tidspunkt eneste fast opdaterede kalender over rollespilsarrangementer i landet. I '98 snublede en journalist fra computermagasinet Web World sågar over hjemmesiden og udgav følgende anmeldelse med 4 ud af 6 stjerner:

*"Liveforeningen Eidolon, der hører hjemme i Århus, arrangerer liverollespil, og det gør de uden tvivl godt. I hvert fald, hvis de holder samme stil som på web-stedet. Der er der helt kontrol med oplysninger om foreningen, medlemmerne, spillene og hvad det hele egentlig går ud på. Læs reglerne i to af foreningens spil, LoCon og Fantasy, samt den vildt spændende fremtidsvision, der foregår i cyber-settingen Cyberia og som skulle kunne danne rammen om mange forskellige scenarier. Designet er ensartet og funktionelt, og informationerne seriøse og spændende. Lidt mere dynamik på drengen i form af illustrationer af for eksempel dragter og spilsituationer ville dog ikke være af vejen. Men alt i alt et rigtigt godt web-sted."*

Denne udvikling levede vi højt på i mange år efter, uden at hjemmesiden på nogen måde fulgte med resten af samfundets hastige informationsteknologiske udvikling, hvor det efterhånden var blevet en regulær vittighed at eidolon.dk var "state of the art anno 1998". Det var således først i 2007 at den joke blev os for trættelig og vi endelig fik taget os sammen til at så lavet en ny og tidssvarende hjemmeside. Men fordums hjemmesidemæssige storhedstid kommer vi nu nok aldrig tæt på igen. I disse år var meget af Eidolons aktivitet båret af vores udvalg. Vi havde en struktur, hvor en overordnet bestyrelse tog sig af de store linier, ved siden af at arrangere vores egne projekter, og et antal udvalg som således kunne koncentrere sig om at lave aktiviteter.



Gennem årene havde vi ganske mange udvalg: Inkquisitionen i Ringkøbing (med scenarier som Pax Orbis, Pax Mortis, det ulykkesramte Raukovs Hævn, ”Horror-scenariet i Hee som aldrig fik et navn” og fortsættelser til Mørkeskoven-serien, hvor min berømmelige præstekarakter fra ’95 stadig levede videre i kraft af byen Ragnarsminde, på samvittigheden), Fraktion Rottweiler (som stod bag Livet Ondskab og Carolines Cafeteria), og senere Projektet (den mangeårige og populære kampagne For Lyngholms Skyld i Aulum) i Holstebro, LVE Sektor i Aalborg (med en bedriftsliste der er alt for lang til at nævne, men som måske særligt huskes for scenarier som Paranoia Live, Horrorcon, Skt. Peters Disciple, Madame Toussauds III: Voksbold og, ikke mindst, klassikeren Fyraften) og de konsekvent sammenbrudsramte Det Okkulte Råd, Idébanken og De EFFEKTive i Århus.

I 1999 dukkede der sågar planer op omkring et udvalg i København, som skulle gå under navnet Torpedo, med folk som HP Hartsteen og Claus Raasted fra Legendernes Tid og DEF42 og som samarbejdspartnere. Torpedo havde som formål at holde fester og fordre samarbejde og netværksevirkning mellem Jylland og Sjælland i en tid hvor nærmest koldkrigs-lignende tilstande herskede mellem de to landsdele.

Torpedo skulle desuden blive forløsningen for vores allerede dengang gamle drøm om at etablere os i det københavnske også, når nu foreningen allerede var vel funderet i Vest-, Midt-, Øst- og Nordjylland – en drøm som efter Torpedos alt for hurtige død, desværre først skulle vise sig at blive til virkelighed mange år senere i 2006, da Eidolon København blev født.

\*\*\*

### *Hyggeweekender*

I gennem mange år blev sociale hyggeweekender, under navnene Juleweekend og Sommerweekend, en tradition. Det var en lejlighed for vores løse netværk af medlemmer, aktive, arrangører og andet godtfolk til at kunne mødes og udveksle erfaringer og idiotiske bedrifter. Når nu vi var en forening, der hverken havde lokaler, en fast kampagne eller anden jævnlig samlingsmulighed – eller overhovedet en nogenlunde rimelig geografisk samhörighed – så havde vi et behov for at arrangere disse hyggeweekender.

I en periode blev disse weekender dog kernen i Eidolons aktivitet og måske særligt af denne årsag fik foreningen dermed et ry som lidt af en drukforening – en påstand som vi siden har brugt anseelige kræfter på at lægge fra os, men som måske ikke var helt uberettiget, når man ser på nogle de kosmiske brandterter, der ikke så sjældent blev lagt for dagen. Jeg selv stod vist beklageligvis ikke bagerst i køen, når de moralske tømmermænd fik grobund nok til at blive mobbehistorier med årelang levetid. Øverst på listen over astronomiske fortrydeligheder, står dog vist Juleweekend i 2002.

Eidolon Ringkøbing havde det år lejet en hytte på vestkysten, hvor vi alle var taget til, og de våde varer skortede det sandelig ikke på. Alle blev ekstremt berusede, men jeg selv toppede vist alle rekorder, ved, midt om natten, at stavre ind i hytten, hvor vi skulle sove, og i min Ole Thestrup-fuldskab at have mere end almindeligt svært ved at se forskel på toilettet og den køje, hvor den i øvrigt utrolig lækre, men dybt beklageligvist lesbiske, pige lå og sov. Både jeg selv, hende og resten af hyttelejren blev vækket ved de ekstremt højlydte skrig, der er resultatet af et møde mellem alkoholvarm urin og sovende pige.

\*\*\*

### *Hareposten*

Vi bliver ofte mødt med undren ved navnet på vores medlemsblad Hareposten. I 1999 forklarede HC historien således:

*"I starten var vores idé at Hareposten skulle være et landsdækkende livemagasin, hvor foreninger som os selv kunne reklamere for deres arrangementer og hvor vi kunne publicere artikler om live. Den skulle primært være finansieret af annoncer, men til det første nummer lykkedes det os ikke at skaffe en eneste. Vi sendte det nu alligevel på gaden og håbede på, at vi så kunne skaffe et par annoncer til næste nummer.*

*Det mislykkedes, så før vi brændte flere penge af på det, besluttede vi os for at droppe idéen med et landsdækkende livemagasin. I stedet lavede vi Hareposten til et lille A5-blad, der de første par numre mindede mest om en informationsfolder med nyheder til medlemmerne, hvilket da også var bladets vigtigste funktion. Siden da har Hareposten udviklet sig betydeligt, og har med faste annoncer, fede artikler og en fast udgivelsesfrekvens sat sig fast som en meget vigtig del af Eidolons aktiviteter.*

*Harepostens navn stammer tilbage fra før Eidolon blev stiftet, da HC inden turen til En Saga fra Evigheden lavede et skrift der blandt andet forklarede hvordan vi skulle komme til Sjælland. Da livescenariet foregik i Hareskoven i København, kom det som en helt naturlig ting at dette skrift selvfølgelig skulle hedde Hareposten."*

Selvom der i mellemtiden er gået 10 år, så ville det grundlæggende være den samme historie, jeg ville fortælle, hvis jeg blev spurgt om det i dag. Vi har på de 12 år, der er gået, udgivet 34 numre, skiftet til A4-format og plejer at ligge omkring 20 sider. Mogens Høegsberg var redaktør i starten, men derefter varetog HC tjansen i de næste mange år, hvorefter Mikkel Bækgaard tog over efterfulgt af Danni Rune. Theo Christensen og Ulf Porup Thomasen lavede hver et enkelt nummer inden Mads Havshøj i 2005 tog over.

Mads er stadig er redaktør på bladet. I de første mange år bar bladet meget præg af at være et medlemsblad med referater og anmeldelser af foreningen aktiviteter samt ofte ret indforståede artikler, men siden Mads tog over, er bladet åbnet mere op og må siges at have fået et kæmpe løft indholdsmæssigt. Et sted i skyggen ligger den gamle ambition om at være et landsdækkende livemagasin nok stadig og lur, specielt nu hvor Rollespilleren er afgået ved døden, men mange gange har man i rollespilmiljøets historie set at resultatorienteret tunnelsyn har forceret en kvantitativ målsætning på bekostning af den kvalitative med kortvarig levetid som efterladenskab.

Således holdt det op med at være Eidolons mål at være en alfavnende paraplyforening, at have som mål at lave det landsdækkende rollespilsmagasin eller at have den altomspændende webportal, at have flest deltagere, flest medlemmer, bedst økonomi eller de største og mest hyppede scenarier. Vi tror på at kvalitet komme indefra og nedefra og vokser, hvis det er godt nok, og at den interesse for og investering i de ting vi laver som dermed kommer, således er ægte. Med Mads ved roret bag den nye generation af Hareposten, tror vi på at vi derigennem er på det helt rigtige spor.

\*\*\*

### *Det Spydige Hjørne*

Det eneste gennemgående element i bladet alle årene har været Det Spydige Hjørne. I det første nummer af Hareposten i 1997 lød det således:

*”Hej, og velkommen til Kritisk Forum! Det er her, vi allesammen kaster os ud i et orgie af kritik, brok og spydige kommentarer. Hver gang, I synes, der er et eller andet, der er noget pis, så er det her jeres små ubehagelige breve bliver offentliggjort. Hvert eneste tilfælde af idiotisk inkompetence på vegne af de modbydelige Eidolon-narhoveder (hvem? - red.) vil blive vendt og drejet til uigenkendelighed her.*

*Hver gang HC sender så mange penge i spil at selv orkerne kan købe skoven; hver gang Ragnar dør i et scenarie for på mystisk vis at genopstå i næste scenarie som Ragnars hemmelige tvillingebror Bavner; hver gang Mogens kravler i sit dæmon-kostume uden at der er andre end ham selv, der fatter noget som helst; hver gang Jesper laver sine troldearme så store at han nærmest sender halvdelen af de ellers så modige elvere på hospitalet, og hver gang Houmann lige pludselig begynder at sælge sine Magic-counters som magiske juveler - ja, så er det her, vi allesammen vil bryde ud i en sand symfoni at bandeord og tilsvinende spydigheder.*

*Okay, arenaen er jeres. Nu kan I så nedfælde jeres aldeles ligegyldige meninger, så kan jeg finde saks og lim frem, klippe alle jeres søde og venlige ord om HCs hår, Mogens' termoundertøj og Houmanns familie ud og klistre en masse slimede bandeord ind i stedet for. Sørg for at sende hvad I nu end har at sige til mig i stedet for ham den modbydelige stodder til Måge...jeg skal nok sørge for at jeres budskab kommer frem til hele den savlende offentlighed. Og nu vil jeg så kravle tilbage i mit bur for at finde på nye kreative fornærmelser til næste gang..”*

Det startede egentlig som bladets brevkasse, hvor jeg i kraft af mine (dengang) umådelige evner ud i spydighedens finurlige kunst straks fik tildelt redaktørposten, men i det allerførste nummer havde vi naturligvis ikke modtaget nogle læserbreve, så HC udgav sig fluks som ”Egon, en lille australsk kælelval” og skrev et surt indlæg, hvor han pev over at ”onde folk partout skulle myrde”.

Det stod allerede meget hurtigt pinligt klart, at der ikke just strømmede ind med læserbreve, så efter et par numre blev Det Spydige Hjørne omdannet til en klumme, som jeg således har skrevet fast igennem alle årene. Af og til blev Spyddet skrevet af diverse gæsteskrivere, men disse blev altid kommenteret af mit alter ego – underskrevet ”/Spyd”. Kun én gang glippede det!

I Hareposten 27 i 2005 gik redaktionsprocessen pludselig så hurtigt at jeg ikke nåede at få skrevet et Spyd før efter bladet var sendt i trykken. Det Spydige Hjørne blev dog skrevet, printet separat og medsendt i form af et ”indstiksspyd”, men dette var naturligvis ikke nok til at holde symfonierne af klageråb fra de trofaste læsere tilbage. Med denne både bekræftende og forpligtende reaktion, ser jeg jo ikke nogen anden mulighed at blive ved mange år endnu.

\*\*\*

### *BEAST*

Ser man på Eidolons udvikling i forhold til det øvrige miljø, så var 1998 klart et skelsættende år. Vi havde til En Saga fra Evigheden konstateret at der fandtes liv andre steder i (rollespils-)universet, men det var reelt først til BEAST '98 (Bare Et Alternativt SommerTræf), at vi virkelig fik miljøet ind på kroppen. HC, Houmann og jeg tog med til denne uge i et sommerhus, hvor målet som sådan ikke var andet end at hygge sig med ligesindede som underholdte hinanden med forskellige selvmedbragte aktiviteter. Selv havde vi forberedt scenariet Exordium, der handlede om en kongres med forskellige alternative bidragsydere som deltagere.

Særligt husker jeg den legendariske journalist Bertil F. Sandholm, spillet af Andreas Skovse, som sidenhen skulle blive en gennemgående karakter i mange journalistisk nærgående sammenhænge i både Hareposten, til Fastaval og som birolle til diverse øvrige scenarier, og samt det frivole hippiekollektiv, Sommerly, der indrettede sig i et overordentlig frisindet bollerum, hvor den charmerende Houmann hurtigt blev ekstremt populær og den dag i dag huskes for gentagne gange at ”gå helt over gevind!”

Man skulle nok have været der, men for os der var det, var denne tur faktisk overordentlig skelsættende for mange af de væsentlige initiativer som skulle fødes i de kommende år...indenfor Eidolon og udenfor. Jeg har siden talt med adskillige, som er mig rørende enig i at netop BEAST '98 var starten på rigtig mange af de relationer som skulle blive betegnende for rollespilmiljøet i en lang årrække fremover.

Og det på trods af at HC, Houmann og jeg, som de grønne, unge vestjyder vi var, som det første da vi var ankommet til hytten, parkerede os ved et bord og hev Magic kortene frem, imens alle de andre som for længe længe siden var vokset fra dette småbarnlige pjat, kiggede skævt til os, og Ernst, som noget af det første, tordnende og bulrende beordrede os til at vaske gulv...for vi skulle jo for fanden ikke tro at vi var noget...

\*\*\*

#### *Formandskab*

Da HC-regimet sluttede i 2000, var jeg den oplagte arvtager. Jeg droppede kassererposten og tog den mere initiativkrævende formandskasket på. Jeg havde halvåret forinden været i Sverige på et studieudvekslingsophold, og havde derfor ikke været med i opløbet til dette markante skift. Men jeg kom hjem med fornyet energi, men retfærdigvis også en forestilling om at dette alt andet lige var en overgangsordning.

Min ambition var at overtage foreningen efter HC, finde en vej til at kunne få foreningen til at fungere og leve videre uden sin bærende kraft og fordre det uundgåelige generationsskifte. Jeg vidste, at jeg ikke havde den samme energi og investeringsvillighed, som HC havde haft, men som han jo så også endte med at brænde ud på, men føler dog at jeg havde en større fremsynethed, som jeg således brugte mit første år som formand på at kultivere. Det var et ganske stort skift for mig at gå fra at være den praktiske bagvedstående figur, til pludselig at skulle være den drivende visionære kraft.

Efter en indledende tilvendingsfase blev foreningens projekt dog hurtigt at danne en model for at omdanne Eidolon til en landsforening, og således naturligvis at sælge denne idé til resten af foreningen og derigennem virkeliggøre den. Tanken var at skabe en opsplitning imellem den gruppe af mennesker som stod for de generelle praktiske foreningsmæssige rammer, Hareposten, hjemmesiden og medlemsregistreringen, og de mennesker som lavede scenarier og andre aktiviteter.

Vægtningen imellem disse to grundlæggende typer af arbejdsopgaver var en problemstilling som HC mange gange bragte op, men aldrig opnåede at få skabt en løsning på. Idéen, som stadig fungerer i dag, er at det kræver andre og mere kontante evner og langt mere stabilitet at administrere og udvikle de foreningsmæssige rammer, hvor det kræver meget mere idé, drive og engagement at lave aktiviteter. Vi opnåede vores mål og til generalforsamlingen i 2001, lykkedes det at omdanne Eidolon fra en Århusbaseret forening med lokale udvalg, til at være en græsrodslandsforening efter spejderorganisationernes model med lokalforeninger rundt om i landet.

Straks efter tog jeg selv et års pause fra foreningen efter den filosofi at foreningen bedre kunne foretage det nødvendige generationsskifte, hvis den blev tvunget til det i mit fuldstændige fravær, men kom allerede året efter tilbage i formandsposten for Landsforeningen Eidolon (hvor jeg den dag i dag stadig sidder som formand). Landsforeningen arvede således de foreningsrammæssige opgaver med at varetage medlemsregistrering, medlemsblad og hjemmeside, imens de lokale foreningsorganer så gerne skulle kunne få frigivet de ressourcer vi i så mange år forinden havde brokket os over manglede til at skabe reelle aktiviteter. Gennem årene har Landsforeningen Eidolon således kunnet prale af medlemsforeninger i Århus, Aalborg, Holstebro, Ringkøbing, Ulfborg og, endelig i 2006, København. Skiftet fra at have en stærk central bestyrelse, der selv trak hovedparten af læsset med både de foreningsmæssige rammer og de indholdsmæssige aktiviteter, til at de tilbageværende af disse mennesker udelukkende brugte deres kræfter på de foreningstekniske ting, var dog ikke nem.

\*\*\*

### *Generationsskifte*

Det generationsskifte vi dermed i den efterfølgende tid gennemgik, var således frem til 2002 tæt på at slå foreningen ihjel. Lokalforeningsbestyrelserne magtede ikke deres opgaver og de erfarne kræfter var skredet. Det var således her jeg trådte tilbage i bestyrelsesarbejdet, samtidig med at nogle af de gamle kræfter fra Ringkøbing, Danni Rune og Ole Sørensen, i mellemtiden var flyttet til Århus og i 2003 gik ind og overtog arbejdet i Eidolon Århus, genoplivede foreningen og dermed markerede det endelige generationskifte i Eidolon – med en helvedes masse sociale aktiviteter, et mageløst drive og en ny form for Hyggecon med penge på kistebunden. Elias kom til to år senere og overtog formandsposten efter den karismatiske Danni og senere Ulf Porup Thomasen, der, sammen med sin bror Bjørn, gjorde sig kendt for at lave anderledes og nyskabende scenarier som Society 41 og Uskyldighedens Melodi.

Særligt Ole Sørensen kommer man heller ikke udenom, når man taler om den nyere periode af Eidolons historie. Han startede som en ganske lille dreng med at deltage i Mørkeskoven kampagnen i Ringkøbing og var med i den gamle gruppe derude, Inkquisitionen, men det var så først en del år senere at han dukkede op igen, som et kendt ansigt, i et mere aktivt engagement. Som en af de mest stabile kræfter gennem tiderne, var det Ole der for alvor overtog det økonomiske ansvar.

Siden trak han sig tilbage fra den direkte kassererpost, men har altid, med en umådelig integritet og ro og et solidt overblik, været den faktor, som har sikret at de nye kræfter fik hjælp, at økonomien aldrig løb løbsk og at der blev gødet olie på vandene, når konflikterne af og til kunne blive lige lovlig hede. En tendens som jeg jo nok selv må indrømme af og til at have været lidt for god til at fordre i mit fokus på at nå de resultater, jeg har sat mig for at nå. De gange hvor jeg er havnet i ophedet diskussion med Bjørn Porup Thomasen eller Theo Christensen, har desværre ikke været få, og der hvor mine diplomatiske evner har været inderligt og totalt fraværende, har vi været velsignede at have folk med besindigt pragmatiske overblik som Ole og Mads Havshøj.

Oles dybe ”Ikke igen!!!”-suk er velkendt, når jeg igen har lavet rav i den, og han endnu en gang arver lorten med at skulle tale Theo eller Bjørn til ro, samtidig med at jeg med børnehavepædagogtrængende tålmodighed, skal underlægges damage control. Jeg er sikker på at de supernovae-ekspllosioner, der af og til er forekommet i det danske rollespilsmiljø, når en kasserer igen er løbet med kassen eller bare ikke har været sit ansvar moden eller når stridende grupperinger internt i en forening splitter organisationen i to, ofte med det resultat at begge regnorme dør, kunne være undergået, hvis bare de havde haft Ole. Når jeg således, i denne beretning, starter ud med at ikonificere mange års erfaring og de lange seje træk som foreningens livskerne, så legemliggøres dette værdigrundlag i særlig grad i ham.

I de nyere år har foreningen så udviklet sig igen i retning af at være en netværksforening i en bredere kulturel sammenhæng, hvor foreningsapparatet i sig selv fungerer som en aktivitetsunderstøttende værktøjskasse og stabilitetsramme for det favnende sociale interessefællesskab. Vi har ikke længere ambitioner om konstant at skulle producere en lind strøm af aktiviteter, men ser foreningen som den løftestang vi hiver frem, når forskellige idéer popper op og interessenter i vores netværk gribes af engagement.

Vi vil hellere skabe kvalitet end kvantitet og i et kreativt miljø, skal systemet derfor understøtte mennesker og idéer og ikke omvendt, sådan som vi i foreningens unge år forsøgte at skubbe liv i foreningen for foreningens skyld. Det har nok også ganske meget at gøre med at vi er blevet ældre. Vi var unge, ivrige, ambitiøse og energiske. Ringkøbing var stedet hvor Eidolon blev født og hvor vi, som var de oprindelige stiftere, havde vores rødder. Jeg var derfor altid glad for at Eidolons virke i Ringkøbing levede videre i så mange år efter at vi selv var holdt op med at afholde scenarier der eller overhovedet kom der særlig tit. Jeg kunne ikke lade være med at blive stolt, når jeg kom hjem til min far i Hvide Sande og hørte historier fra min stedmor (som var folkeskolelærer og i øvrigt er Kresten Osgoods mor, som undervejs giftede sig med min far, og som derfor havde været med, da Kresten og jeg rendte rundt og legede rollespil i vores barndom).

\*\*\*

### *Ringkøbing*

Hun fortalte nemlig om, at hendes elever havde været i Ringkøbing og spille liverollespil i Eidolons kampagne og med store armbevægelser fortalte ivrigt om deres oplevelser der fra. I Ringkøbing undergik Eidolon adskillige generationsskift og i takt med at de aktive blev færdige med gymnasiet og flyttede til Århus for at studere, kunne Eidolon Århus med stor glæde overtage de trænedede kræfter. Det var især det at vi havde Ringkøbing som en slags ”training ground” for nye arrangørkræfter, der gjorde at vi i Århus havde så relativt nemt ved at have en nogenlunde fast tilflydning af aktive og kompetente kræfter. Denne model kørte rigtig godt helt indtil 2005, hvor der desværre gik skår i glæden.

Den daværende bestyrelse i Eidolon Ringkøbing blev trætte af deres arbejde, men i stedet for at kommunikere noget videre til bestyrelsen i Århus eller overdrage foreningen til en ny generation, sådan som deres forgængere havde gjort det i 8 år, så besluttede de sig for at nedlægge foreningen...og det endda uden at fortælle nogen om det. Det var således først i 2006, at det helt stod klart for os at Eidolon Ringkøbing var blevet nedlagt. Udover den manglende kommunikation, blev sagen både speget og kompliceret af at beslutningen reelt var blevet truffet af to af bestyrelsens medlemmer, som endvidere var blevet bemyndiget råderet over de 30.000 kroner, som på daværende tidspunkt befandt sig i foreningen.

Jeg må indrømme at jeg blev temmelig rasende, da jeg efter lang tid fandt ud af at min gamle forening var blevet lukket og de ansvarlige havde taget pengene (hvoraf de retfærdigvis i deres egen bestyrelsesperiode selv havde genereret hovedparten) med ud i en selvstændig støttefond. Kampen var imidlertid allerede tabt, da vi i de øvrige dele af foreningen jo ingen råderet havde over Eidolon Ringkøbings rettigheder som selvstændig forening og ikke havde nogle personlige kontakter tilbage i Ringkøbing og nu var der også gået så lang tid at sagen ikke stod til at rede. Konflikten blev lukket ved et kompromis omkring at pengene blev tildelt i støtte til scenariet Uskyldighedens Melodi.

På den måde kunne der da i det mindste ikke stilles noget spørgsmålstejn ved om pengene var blevet fusket ud til personlig vinding eller ved noget andet forsvindingsnummer. Intriger har altid været en herlig mekanisme i rollespil, og, som en beklagelig bivirkning heraf, et nemt opståeligt tema i relationen imellem forskellige mere eller mindre isolerede grupper i miljøet. Det har virkelig ikke krævet store mængder af manglende kommunikation for at skabe et solidt fjendskabsforhold.

\*\*\*

### *Fjenderne*

Jylland – Sjælland konflikten verserede i mange år, og blev reelt først ligegyldiggjort, da Einherjerne og et udvalg af Københavnske pionerer begyndte at deltage i hinandens scenarier og kampagner og startede netværks- og festinitiativet ”SOS - Sæd Over Sundet”. Eidolon var dog også på vores egen måde og i det små med til at udflade denne kløft, men reelt har vores største rolle i forhold til fjendtlighedstemaet, været i relation til den infamøse og i virkeligheden aldrig særlig reelle Einherjerne – Eidolon konflikt.

I mange år verserede der et udtalt fjendskab mellem vores to foreninger. Sandheden var at denne udelukkende kom ud af at vi aldrig talte sammen, hvormed smådehistorier og manglende forståelse for hverandres forskelligheder fik fremragende vækstbetingelser. Det er mærkeligt i dag at tænke tilbage på en konflikt, der var så tom, og som forsvandt det øjeblik vi bestemte os for at gøre noget ved det og gjorde en egentlig indsats for faktisk at tale sammen.

Hvor ”Sæd Over Sundet” arbejdede ud fra den dubiøse filosofi at ”Intet fordrer godt samarbejde som fælles afkom!”, så antog vi ægteskabseden i lidt mindre kropsvæskedelende form, og giftede os i stedet med Einherjerne ved at dele bestyrelsesmedlemmer med dem, hvor Morten Brøndum og Morten ’KZ’ Tellefsen således var aktive i begge foreninger.

\*\*\*

### *Hyggecon*

Eidolons store flagskib har altid været Hyggecon – liverollespilskongressen, der som regel kan prale af at være Danmarks største, ældste, hyggeligste og eneste, om end sidstnævnte af og til udfordres af den københavnske kongres Forum. Ved kongressens fødsel, lød formålet:

*”Eidolon og Sputnik er gået sammen om at få en hyggelig con op at stå i efteråret 1998. Idéen er at vi vil satse på to ting: livearrangementer og symposier. Kort og godt gælder det om gennem workshops og symposier at få en diskussion i gang mellem livearrangører og rollespillere, og få flere folk til at kende hinanden. Og selvfølgelig at få nogle fede lives op at stå.*

*Hvad der derudover skal foregå på con'en er helt op til deltagerne. Hvis du har en ubændig trang til at lave en tabletop-konkurrence eller bare vil styre dit scenarie, jamen så gør du bare det. Under con'en vil vi lave en Information, hvor man hele tiden kan gå hen og høre hvad der sker og, hvor spilledere kan hænge opslag op om at de vil styre et scenarie klokken X og mangler spillere osv. Og derudover vil vi overtale en eller anden kok til at lave noget lækkert mad til os, vi vil naturligvis have en ConKiosk og alt sådan noget.*

*Udover blot at have livearrangementer, planlægger vi som sagt at lave workshops (eksempelvis sminke-workshops o.l.) og symposier, dvs. åbne møder hvor vi eksempelvis kan diskutere hvad vi vil med Sleipners Liveudvalg og hvad vi ellers får af gode idéer og forslag.”*

Sådan lød det i '98 og sådan lyder det faktisk også langt hen af vejen i dag. Kongressen har i mellemtiden fået langt mere erfaring på bagen, ”Sleipner” er blevet byttet ud med ”Bifrost” og mærkeligt uforståelige ord som ”symposier” har aldrig vundet indpas, men med en nogenlunde ligelig vægtning mellem liverollespilsscenerier, workshops, mere eller mindre akademiske debattiltag og rent underholdningsorienterede sociale aktiviteter er i stedet blevet sædvane.

Hyggecon blev i de første mange år ledet af HC og dette fortsatte han også med i to år efter han trådte tilbage som foreningsformand. Hyggecon har skiftet frontperson adskillige gange, med folk som Pia Frederiksen, Danni Rune (2½ gang), Mads Bovbjerg og David Thorhauge (der tog tjansen i '08 og igen i '09). HC tog sågar en tur til ved roret i '05.

I 2002 indstiftedes der en pris for nedskrevne livescenerier med det formål at fordre at flere livesceneriearrangører tog springet til at være forfattere og fik nedskrevet materialet, så rollespillene kan køres flere gange i stedet for at være store, tunge og ressourcerelevende éngangsforestillinger. Jeg var selv initiativtager til indstiftelse af prisen, som vi døbte Onklen, en Onkel eller HyggeOnklen (kært barn har mange navne), og sad som juryformand de første 6 år, hvorefter Kenneth Mikkelsen har taget over. Prisen har haft varierende succes i forhold til sit formål, men vi tror fortsat på det lange seje træk og de mange små sejre og håber stadig på at vi, via denne pris eller ved arbejdet omkring den, formår at få skabt større opmærksomhed og interesse for at få nedfældet, dokumenteret, delt og forevigt alt det krævende arbejde.

Det store skift for Hyggecon var imidlertid i 2006, da det blev besluttet at flytte kongressen fra at have været baseret på forskellige århusianske skoler, til at ligge på den dengang nyetablerede Østerskov Efterskole. I dette det første spæde år for skolen, var det i udpræget grad et pionérprojekt til fælles fordel, hvor skolen havde brug for al den aktivitet, opbakning og deltagelse fra rollespilsmiljøet den kunne opstøve, men hvor det jo så hurtigt i det efterfølgende år viste sig at være en overordentlig levedygtig institution, som i langt højere grad kunne tillade sig at stille krav til sine samarbejdspartnere end det var tilfældet inden idéen helt var blevet til reel virkelighed. Men vores tro på den vision, der skulle blive til Østerskov, viste sig at bære frugt og kongressen har sidenhen levet i et fantastisk samarbejde med skolen. Vi kan med stolthed sige at dette har været den bedste beslutning for Hyggecon siden kongressens fødsel, og at det har givet umådelige fordele i forhold til kongressens kvalitet.

Især har det gjort det ufatteligt nemt for os arrangører at afholde et arrangement på et sted hvor samarbejdsvilligheden er enorm, prisen er overkommelig og faciliteterne overdådige. Siden 2006 er udviklingen for Hyggecon hvert år kun gået én vej: Deltagerantallet er steget, kvaliteten er blevet bedre, økonomien bedre, deltagerne gladere, antallet af fejl og problemer for arrangørerne færre, arbejdsbyrden for arrangørerne mindre, opgaven i at samle en arrangørstab nemmere og kongressens ry kan vi bestemt godt være stolte af. Vi forsøger at favne både dybere og bredere og har fortsat en klar ambition om at vi kun bliver ved med at lave Hyggecon år efter år, fordi vi inderligt tror på at det er en indsats som gør en forskel.

Hyggecon har altid været en kongres af et overskueligt logistisk og organisatorisk format, som har gjort at det har været en overkommelig opgave at eksperimentere med forskellige kongresmodeller og hvad vi ellers har måttet komme op med af mærkelige idéer. Ved adskillige lejligheder, har Hyggecon været den forsøgssandkasse, hvor idéer har været blevet afprøvet i en håndterlig praksis inden de den efterfølgende påske, er blevet implementeret i den langt større kongres Fastaval.

Vi er selvfølgelig stolte over at vores institution kan bruges til dette og har bestemt fortsat tænkt os at være absolut og aldeles frygtløse overfor at afprøve idéer og tiltag i denne sammenhæng. Hvis ikke Hyggecon er til for at være et eksperimenterende og praktiske afprøvende forum, så ved jeg snart ikke hvad formålet skulle være med år efter år at bruge kræfter på at stable kongressen på benene. Det er vigtigt at skabe et rum, hvor de rigtige mennesker mødes og udveksler og etablerer erfaringer, men det er også vigtigt at have en tilgængelig sandkasse, hvor enhver der har modet til det, kan eksperimentere med sine egne vilde 10-meter vipper. Samtidig fungerer Hyggecon for foreningen som den samlende faktor, der gør at vi i hvert fald én gang om året, kan sige at vi står sammen og skaber et konkret, markant og favnende produkt. Sammen med de mere løse netværksforbindelser og de faste, men mere asynkrone eller énvejsorienterede, kommunikationskanaler som Hareposten og hjemmesiden, har Eidolon derigennem den identitetsbærende aktivitetskerne, som udgør foreningens ryggrad.

\*\*\*

### *Tilbageblik*

I dag har rollespillet for mange af os taget en mere seriøs drejning. Jeg selv har taget en uddannelse som skuespiller, Østerskov Efterskole er blevet arbejdsplads for folk som Jakob Bavnshøj, Morten KZ, Kenneth Mikkelsen og mange andre fra miljøet, og rollespillet har i mange forskellige former sneget sig ind i vores respektive beskæftigelser, som undervisningsmedie, pædagogisk redskab, teambuilding, eventmageri, kommunikationsmedie, forfatterskab og i mange andre udformninger.

En udvikling som ingen af os havde set komme, da jeg sammen med mine bedste venner i 1997, som ung, nørdet og introvert datalogistuderende, kastede mig ud i at varetage økonomien for en rollespilsforening. I dag kan vi så se tilbage på en begivenhedsrig historie og den vej som har bragt os til hvor vi er i dag. En vej som forhåbentlig gør, at vi kan stå her igen om 20 år og se at lige så meget har været sket i den periode og at vi, som de mennesker vi er til den tid, har taget vores hobby med os i den form, som den forhåbentlig forandrer sig til undervejs.

For mit eget vedkommende tror og håber jeg, at jeg med udgangspunkt i skuespillets verden, kan være med til at videreudvikle selve det rent rollespilmæssige i rollespillets miljø. Skuespil og rollespil har to vidt forskellige perspektiver, men jeg har nu alligevel så meget kærlighed til min gamle hobby at jeg, selvom jeg i mit fag til al rigelighed får tilfredsstillet mine behov for at agere, stadig har lyst til at ville gøre en forskel her. Og jeg har stadig en drift imod at skabe mit eget, uden synderlig skelen til hvad og hvordan andre gør.



*Elsebeth Kjær Olesen (f. 1953) har været i rollespillets verden siden slutningen af 70'erne og oplevede det første Dungeons & Dragons. Hun har været formand for Ripen LiveRollespil i mange år og kan uden at prale kalde sig for en af de mest erfarne rollespillere i Danmark. Hun er kendt for at være en kvinde med holdninger og er ikke bange for at slå for sine idealer - noget som mange Ribe-rollespillere kan være glade for. Hun er et af den slags mennesker som det er svært ikke at respektere selvom man kan være uenig med hende, og under hendes kyndige hånd har Ripen opnået en status i lokalmiljøet som mange andre rollespilsforeninger kun kan drømme om.*

# Hvor fantasiens grænser brydes

af Elsebeth Kjær Olesen

- en fortælling om at gøre tingene på sin egen måde

## *“Vi har altid gjort det på vores måde.”*

Ripen LiveRollespil startede på initiativ af en gruppe unge fyre, der havde bordrollespillet og computerspillene som baggrund. Foreningen blev stiftet og navnet Ripen blev valgt, da det er det helt gamle oprindelige navn for Ribe. Det passede på den måde meget godt sammen med udtrykket live rollespil, så foreningens navn både signalerede hvor det fandt sted, og hvad der foregik. Inspireret af hvad der skete andre steder med live rollespil - især i Hareskoven ved København - så det første scenarie dagens lys i foråret 1995 i Galgeskoven ved omfartsvejen omkring Ribe. Det var iscenesat af en scenariegruppe der lagde de overordnede plots, som spillerne kunne følge efter egen interesse, og dette har været konceptet i alle arrangementer siden. Omkring 25 deltog, og grunden var lagt til en fortløbende kampagne i en etableret forening. Et enkelt døgnscenarie blev det også til i Galgeskoven.

De første scenarier foregik i verdenen Griffenborg, men stedet var ikke helt optimalt, og efter sommeren 1996 flyttede Ripen sine aktiviteter til Tange Plantage tæt på Ribe; i et mindre fredet skovområde ejet af Ribe kommune. Den eksisterende kampagneverden Griffenborg blev udspillet, de få overlevende sejlede væk og ankom til det næste scenarie i den nye verden Woltheim på et nyt spillested, der skulle vise sig at blive Ripens faste location fremover. Fundamentet var nu lagt til, at arbejde med foreningen som sådan, og kampagnen udviklede sig over de næste 10 år. Den grundlæggende ide med foreningen var, at en fortløbende kampagne og de personlige medlemmer skulle bære foreningen og give rum og plads til andre eksperimenterende aktiviteter, og derudover skulle Ripen være synlig i lokalområdet gennem lokale kulturelle arrangementer. Deltagerantallet og antallet af medlemmer i foreningen steg støt og roligt over årene, og ved afslutningen af Woltheimkampagnen i november 2006 havde foreningen 200 medlemmer og en betragtelig mængde af gæstespillere, så deltagerantallet til scenarierne lå et sted mellem 200 og 300 deltagere. De mange gæstespillere var i det lange løb en ren guldgrube for foreningen, og Ripen fik i 2001 med godkendelse fra det daværende

Ribe kommune bygget et 40 kvadratmeter træhus med indlagt vand og toilet i plantagens udkant. Det var stort da bestyrelsen gennem årene havde kørt alle rekvisitter som telte, kostumer o.l. samt drikkevand frem og tilbage mellem skoven og lageret til hvert scenarie. I starten kunne det være i bagagerummet på en Lada og bevægede sig over forskellige anhænger størrelser til en lejet varevogn.

I 2005 fik vi lagt strøm ind, og huset dækker fint foreningens behov under scenarier. I 2007 byggede vi i samarbejde med Lindet Skovdistrikt, der i mellemtiden havde overtaget skovområdet fra kommunen, et større ”tag på pæle” med 3 store faste bordbænke sæt og specialsyede presenningsider lige til at hænge op, til stor fornøjelse for alle områdets brugere og især for Ripens spillere, der nu kunne komme under tag, når der skulle spises, snakkes m.m.

Disse byggerier har kostet foreningen de løbende opsparede midler på trods af fine tilskud fra Ribe kommune, Lindet Skovdistrikt, Danske Spil og forskellige fonde, men det har været det hele værd, og har været med til at etablere foreningen på mange måder i lokalområdet, og ikke mindst i medlemmernes bevidsthed som en aktiv forening, der har tænkt sig at blive og arbejde med forskellige arrangementer også ud i fremtiden.

Gennem årene har der været skiftende bestyrelser, skiftende scenariegrupper og en lang række af folk, der har slidt i foreningen så visionen om gode scenarier, deltagelse i Ribes kulturelle liv og et højt serviceniveau overfor spillere og alle dem der yder i foreningen, har kunnet lade sig gøre. Det har ikke været uden diskussioner og enkelte sværdslag, men i dag tæller kernen i foreningen i form af bestyrelse, scenariegrupper og praktiske hjælpere omkring 30 faste folk, og som et symbol på dette måtte vi sidste år udvide bestyrelsen. Der er stadig kampvalg om posterne, hvilket vi ser som et sundhedstegn.

\*\*\*

### *Ripens aktiviteter*

Woltheimkampagnen – det var her det hele startede for alvor i 1996. En verden blev skabt med afsæt i Dungeons and Dragons verdenen "Forgotten Realms" og med alt hvad der dertil hører. Orker, elvere, hobbitter, dværge, sortelvere og mennesker, troldmænd, alkymister, helbredere og mange andre befolkede denne verden grupperet omkring en række af traditionelle guder, der repræsenterede det gode og det onde, det neutrale og naturens beskyttelse, samt åndeverdenen.

En klassisk fantasy verden hvor der også løbende kunne optræde adskillige kendte monstre fra alverdens myter, legender og religioner iscenesat fra scenariegruppens side eller på spillernes eget initiativ. Det overordnede indhold i den lange kampagne var den evige kamp mellem det gode og det onde, og guderne der trak i trådene, så spillerne gang på gang måtte redde verdenen for gru og fortabelse.

Forskellige scenariegrupper skrev kosmologien undervejs, aflivede guderne og skabte nogle nye, men konceptet med kampen om magten bibeholdtes, og den voksende mængde af spillere grupperede sig omkring dette. De hvide mod de grønne, de grå og brune midt i det hele og de sorte mod alle - lidt firkantet sagt.

Der var rig mulighed for at mødes med vennerne og lege sammen på egne præmisser; for at interagere med hinanden som man havde lyst til. Jo større deltagelsen blev, jo vanskeligere var det for den siddende scenariegruppe at lave plots, der kunne tilgodese den enkelte spiller, og som spiller blev det efterhånden mere end vanskeligt at følge med i, hvad der rørte sig rundt omkring.

Med opsvinget indenfor rollespillet formidlet gennem medierne, blev tilslutningen blandt børn større og større, og spillene var på nippet til at drukne i grupper, der mere eller mindre planløst tågede rundt på stierne uden noget overordnet formål, spilødelæggende for de der gerne ville rollespillet, og uden at nogen kunne gøre noget ved det.

Kampagnen havde spillet sig selv ud, regelsættet blev mere og mere omfattende med regler for snart alt, og da den siddende scenariegruppe skulle i gang med uddannelse andre steder i landet, samtidig med at en del jævnaldrende ligeledes havde planer om at flytte til universitetsbyerne, tog bestyrelsen en drastisk og afgørende beslutning om at lukke for Woltheim verdenen. Hvad der herefter er sket i foreningen vender jeg tilbage til.

Woltheimkampagnen kørte i 10 år med 7 endags scenarier i året den første lørdag fra marts til juni og igen fra september til november samt et weekendscenarie hver sommer den første weekend i juli. Ufatteligt mange timers fornøjeligt rollespil for utroligt mange mennesker.

\*\*\*

### *Virus 7Q*

Nogle år efter, at kampagnen var kommet godt i gang opstod ideen om at forsøge sig med incrowd scenarier i en ny setting. Virus 7Q scenarierne blev afprøvet som eksperimenterende scenarier, futuristisk cyberpunk med fantasy elementer, der senere skulle danne grundlaget for 6 weekendscenarier der kørte som 2 trilogier i 2004 og 2005.

Verdenshistorien blev omskrevet fra starten af 2. Verdenskrig og historierne udspillede sig i en fremtidsverden hvor Danmark var en Europæisk styret politistat med hovedsæde i København, og Ribe en af underafdelingerne med militærpolitiet Clan som øverste myndighed. Interaktionen foregik gennem forskellige firmaer spillerne etablerede, hospitalet Kamizan, et spisehus der fungerede som spillebule og musiksted, og en spillerstyret nyhedstjeneste der flere gange dagligt leverede nyhedsblade med historier om firmaer, Clan og enkeltpersoner opsnappet i spillet. Det var muligt for visse personer at koble sig selv bevidsthedsmæssigt på nettet og hente væsentlige oplysninger og fantasyelementet repræsenteredes ved, at der gennem eksperimenter var opstået metamennesker, der måtte forsøge på forskellig måde at skjule deres sande identitet (ork eller elver) eller lide den visse død.

Scenariernes omdrejningspunkt var spillet om magt og ikke mindst at holde lovens forlængede arm Clan stangen.

Scenen var sat i en nedlagt skole i den indre by, et mindre kulturhus og flere af spillernes private lejligheder, så der var en vis trafik mellem disse steder, samtidig med at scenariegruppen lavede møder og handler med forskellige grupper på åbne pladser i Ribe.

Spændende alternative scenarier med stor intensitet og tempo. Et højt informationsniveau til den øvrige befolkning i Ribe gennem den lokale ugeavis, det lokale dagblad, et godt samarbejde med politiet og strenge ordre til spillerne om opførsel på åben gade, var en forudsætning for, at det kunne lykkes at gennemføre disse scenarier.

I Ave Clan (2004), Revolution (2004), Status Quo (2004), Fortidens Skygger (2005), Fremtidens Børn (2005) og Dukkernes Fald (2005).

\*\*\*

### *Skullfight*

Her er der tale om en vaskeægte Ripen opfindelse, der opstod en sen aften i 1998 i et mindre rollespils selskab der stenede til filmen "Salute of the Jugger" (eller "Sallows Helte" på dansk). Det måtte være muligt at lave det i "virkeligheden". Der blev eksperimenteret med bløde våben og redskaber magen til dem i filmen, lavet beskyttelsesudstyr inspireret af det univers Juggerne optræder i og endelig lavet regler så simple som muligt, og det tog nogle kampe og noget tid at finde frem til, hvad der duede, og hvad der kunne holde. Det udviklede sig over år, en liga blev dannet, og det blev en fast tradition en gang i året at kæmpe om pokalen.

Ripen deltog i et venskabsbyarrangement i Tyskland hvor vi optrådte med Skullfightkampe, og for nogle år siden da DGI hold landsstævne i Ribe viste vi vores rollespils kampsport frem. Og hvad går det så ud på? At vinde selvfølgelig!

Og som Thomas (en af initiativtagerne) sagde til TV Syd så handler Skullfight om "...at banke hinanden på den fede måde." Det er en sport for de seje, og der er store krav til sikkerhedsudstyr, for det er sporten for dem, der ikke er bange for at få tæsk, der er ikke noget med at markere, og der slås igennem. Ripen har flere gange opfordret andre rollespilsforeningen at deltage, men der er endnu ikke dukket nogen op.

Heldigvis er der nu indledt et samarbejde med tyske hold, der hvert år afholder en stor turnering i Berlin, og vejen går derved på et tidspunkt. Så hvis ikke andre melder sig ind består den danske liga stadig kun af Ripen spillere.

\*\*\*

### *Pagten*

Pagten var en trilogi med afsæt i et klassisk sortelver univers som i D&D, og der lå også et eksperimenterende koncept fra scenariegruppens side. Spillerne får deres gruppeoplæg og nogen et individuelt, og når spillet går i gang, så er det ude af scenariegruppens hænder og helt spillerstyret. Det er altså spillerne, der styrer i hvilken retning scenariet går, og den spillerskabte udgang på ét scenarie danner grundlag for det næste. Så scenariegruppen tusser under spillet rundt i kostumer på sidelinjen.

I store træk handlede Pagten om spillet om magten og Gudindens velvilje. Sortelverhuse ankom til pladsen for Gudindens prøver, og det vindende hus blev det første hus af Gudindens nåde. Der stod altså meget på spil for husene og deres slaver. En anden Gudinde havde i det skjulte sået et frø, der kan få katastrofale følger, en dæmon var på spil og vinderne af magtspillet blev ikke som forventet.

Det andet scenarie bragte nogle af spillerne, repræsenterende forskellige (nye Ripen-skabte) racer, med sortelverkraften fra 1. scenarie som afsæt ud i planerne til Trobarok, hvor kampen om kraften udspillede sig.

Guderne oprustede, Trobarok gik til grunde, og kun portalen stod tilbage. Det tredje scenarie tog afsæt i hvor spillerne bragte den delte kraft hen i planerne, og der skulle nu komme en afslutning på sortelvernes Gudekamp - der kan jo kun være én. En fredelig portalthavn med flyvende skibe og en portal var befolket af regeringen Bystyret, af Skafferne der var gudeligt forbandet og den store Liech fra første scenarie med dertil hørende håndlangere.

Hertil ankom så de overlevende sortelvere fra tidligere, de overlevende plannomader, og planelvere og alle løse ender fra de tidligere scenarier og oplægget til dette skulle bindes sammen. En spændende måde at lave scenarier på og interessant som deltager da den enkelte kan præge både det aktuelle og de fremtidige scenarier.

Pagten – Glemte Stemmer (2006), Pagten – Den Lysende Sti (2007), Pagten – Den Sidste Bastion (2009).

\*\*\*

#### *Frokost i lunden*

Scenariet var et helt nyt tiltag i en ny verden i 2008. Et hobbit samfund blev bygget op og scenariet havde som omdrejningspunkt spillernes humoristiske sans, og det gode rollespil omkring hobbiternes samfund og væremåde. Scenen var sat hos familien Tusindfryd, der dette år var vært ved den årlige hobbit sammenkomst hvor familierne mødes, udveksler nyheder og indgår ægteskabsaftaler for de unge. Scenariet havde horror som underliggende element, og den verden der udviklede sig viste alternative sider af de ellers så fredelige og medgørlige skabninger. Indtil videre er Frokost i Lunden et enkeltstående weekend scenarie, men grunden er lagt for flere af samme slags.

\*\*\*

#### *Åndernes Dom*

Et Orkscenarie der løb af stablen en weekend i september 2009. Stammerne mødtes og ånderne opstod. Et orkscenarie som i gamle dage. Igen et scenarie der omhandlede spillet om magten. Ork klaner samledes ved Åndepladsen og det krævede samarbejde mellem de forskellige klaner, samt indlevelse fra den enkelte spiller for at løse åndernes gåder og blive den ledende orkkklan for området. Et scenarie med et højt tempo, med små og store plots og rig mulighed for at interagere i den stemning der blev lagt af spillerne.

Scenariet udviklede sig undervejs til at kunne bære en efterfølger, og i september 2010 mødes orkkklanerne igen til nye prøvelser. Noget vi alle ser frem til.

\*\*\*

#### *Synlighed i lokalmiljøet*

Ripen har i omkring 10 år deltaget i forskellige kulturelle arrangementer i Ribe by. Der er bl.a. den årlige Kulturnat, hvor vi gerne udfylder de mørke gader med spillede scener og andet, leder publikum rundt i forklædning, spiller deciderede rollespil lavet til lejligheden, men hele tiden med fokus på, at publikum skal kunne opleve foreningen, og få et indtryk af, at det er andet end aktiviteter i en skov. Kulturnætterne har altid haft et tema Ripen også har deltaget under.

Foreningen har optrådt forskellige steder i byen med udklædning og optrin i forbindelse med sommerarrangementer for borgere og turister, i samarbejde med biblioteket, og et par ”Ribe By Night” arrangementer ved handelstands foreningen. Vi har i foreningen altid set det som væsentligt at vise ansigtet, når det var muligt i forskellige kulturelle sammenhænge.

\*\*\*

### *En ny begyndelse*

Som tidligere nævnt besluttede bestyrelsen i 2006 at Wolheimkampagnen skulle spilles ud. Bordet skulle ryddes, og foreningen skulle have en ny start på flere måder. De mange deltagere til kampagnen gjorde, at arrangørerne og især bestyrelsen efterhånden havde for meget arbejde med kampagnen med praktiske ting som at få bragt mad og drikke ud i skoven til 250 mennesker en hel dag, få stillet telte op og taget ned igen og ikke mindst få ryddet op efter scenarierne til at det kunne holde i længden.

Indkøb fredag, scenarie lørdag og rengøring af skoven søndag. Alt for mange børn deltog på nogle præmisser, de slet ikke kunne håndtere. Store grupper af unge, der ikke ville være medlemmer, kom ikke for rollespillet men for ingame ballade med andre grupper og for at slås med våben. Bestyrelsen havde fået flere henvendelser fra voksne spillere om at få lavet en aldersbegrænsning, og om at få noget gjort ved hele settingen, så rollespillet kunne komme i højsædet frem for kampen.

Bestyrelsen nedsatte en gruppe garvede spillere og arrangører i starten af 2006 til at udvikle en ny verden baseret på det gode rollespil, en alternativ verden der ikke lå op ad de kendte fantasyspil, men som var noget helt andet og stadig fantasifuld og magisk. Så efter det sidste scenarie i november 2006 blev det bekendtgjort at kampagnen var slut, og alle kunne gå lige hjem og læse om den nye verden samt reglerne til denne på hjemmesiden. Samtidig i løbet af året afholdt foreningen et par juniorarrangementer, hvor der var god søgning til. Den nye kampagne "Myten om Llamir" der havde en aldersbegrænsning på 13 år, samt en selvstændige juniorkampagne blev Ripens nye koncept.

Det var mere end svært for en del spillere, at miste den verden de havde hele deres rollespilsidentitet i, og bestyrelsen var helt klar over, at det nye tiltag ville betyde, at en del spillere ville forlade Ripen, da den nye verden slet ikke lagde op til kamp, men fortrinsvis til interaktion og godt rollespil.

Det gaven del problematiske diskussioner på foreningens internetforum og fra januar 2007 har foreningen været plaget af gentagne, nærmest utallige indbrud i den hytte der indeholder alle foreningens ting og alt er løbende blevet stjålet. Det var i første omgang alle våben, dernæst scenariegruppens mapper og andet grej og til sidst også spillernes ting. Det har stået på i 3 år og bestyrelsen betragter det som ren chikane til alles irritation. Det er belastende for arrangører og medlemmer og koster foreningen dyrt i smadrede ruder og ødelagte og stjålne ting.

Men kampagnen kom godt fra start, og er i samarbejde med spillerne udviklet over 3 år. Forskellige tiltag er blevet afprøvet, en race er skrevet ud, da den ikke var spilbar nok, og nye tiltag er kommet til, så der nu er en solid bund, og et etableret kampagnekoncept at spille op ad.

Juniorkampagnen kom forrygende fra start, og det er tydeligt, at de børn der deltager, bliver mere end klar til det gode rollespil når de efterhånden som 13 - 15 årige glider ind i kampagnen for unge og voksne.

Foreningen har haft en medlemstilbagegang og det tilskriver vi både omlægningen af kampagnen og den almindelige afmatning indenfor rollespil som mærkes alle steder. Foreningen havde i 2008 160 medlemmer. I kampagnen, der stadig er på 7 årlige scenarier samt et weekend scenarie, deltager der omkring 60 spillere hvoraf langt de fleste er voksne, og til juniorarrangementerne, der er 6 af i året, deltager gennemsnitligt 80 børn under 15 år. Dette er vi fra bestyrelsens side meget tilfredse med.

\*\*\*

### *Myten om Llamir*

Vores nye kampagne foregår i et rige, der ligger som en stor oase omgivet af en ubarmhjertig ørken hele vejen rundt. I centrum for oasen ligger et styrende teokrati, der tager sig af folkets frelse i guddommen Feyans navn. Her ligger landsbyen Pederstrup omkring den hellige Peders Kilde, det lukkede forladte elver område hvor Sandets Folk og deres tro på Herren nu holder til, samt det store bjerg Mohir hvor de grå Muldere bor.

Så langt øjet rækker, strækker der sig hele vejen rundt om dette en frodig slette hvor flere klaner af nomadelignende slettefolk holder til; hvor jagt, traditioner og ære er et væsentligt træk. Det er her, spillet foregår og udvikler sig under påvirkning af magthaverne, troen og det daglige liv. I oasens udkant ligger der en række fiktive men beskrevne byer, og hensigten med dette er at give folk en mulighed for en nærværende baggrundshistorie, og give gæstespillere et sted at komme fra.

Udenom den store oase ligger ørkenen, der afskærer alt fra omverdenen - hvis der altså er en.

Spillet er tilrettelagt ud fra en ramme og en grundlæggende kosmologi og hvad der så skal fyldes i dette er op til spillerne. Det er krævende scenarier, både scenariegruppen der løbende tager plotafsæt i det spillerne bringer frem ingame og offgame, og for spillerne, der selv skal være med til at skabe den verden, de er en del af. Det er en kampagne tilrettelagt fortrinsvis for voksne, men hvor der bliver taget hånd om de børn, der også finder vej.

En spændende verden der bygger på interaktion, intriger og frem for alt rollespillet. En høj kostumestandard er kommet helt af sig selv, og hænger sammen med at det er muligt at bevare og udvikle sin rolle år efter år, og have indflydelse på hvor spillet bærer hen. Det er stadig en fantasiverden hvor der sker fantastiske ting, hvor der er forskellig former for mere eller mindre ustabil magi, og hvor magiske genstande eksisterer. Men det er ikke det vigtigste.

Det vigtigste er, at de, der kommer for at lege med, er indstillet på at yde i forhold til spillet, for at få udvikling i verdenen. Det er en verden der henvender sig til faste spillere og ikke til gæstedeltagere, og det er en helt klar oplevelse at de der kommer, er med på det hele.

Sommerscenariet i Llamir tilrettelægges så til gengæld, så der er god plads til folk udefra, og alle der er interesserede får relationer til de faste spillere ingame og bliver inddraget i forskellige plots hvis de har lyst. I skrivende stund har der været 4 weekendscenarier i Llamir.

En Ny Æra (2007), I Rosens Skygge (2008), Nemesis (2009) og Skæbnetro (2010).

\*\*\*

### *Ripens stil*

Ripen er på mange måder en kompromisløs forening. Der er ting der aldrig er givet køb på, og det har af og til givet anledning til forundring og bemærkninger fra andre foreninger. Foreningen er aldrig hoppet med på bølgen om, at det næsten er en forudsætning for et godt rollespil, at det foregår i et miljø hvor huse er bygget af træ og stof, hvor kostumer helst skal være i middelalderligt snit og naturlige stoffer og hvor et must også er duften af røg fra mange bål, hvor der laves mad.

Det er helt sikkert gode tiltag, der måske kan være genveje til den gode stemning, men da rollespil overvejende er noget, der foregår mellem ørene på den enkelte og i interaktionen, har vi altid set det som det vigtigste, at indlevelsen var i højsædet samt et kostume der understøtter identifikationen både for den enkelte og medspillerne.

Så vi har holdt fast i pavillonerne, der er nemme at håndtere for en arrangørgruppe, som kan opbevares våde som tørre i foreningens hus, og som i øvrigt er billige at anskaffe. Bål har det aldrig været muligt at lave på det fredede område (der i øvrigt er så tørt som en krudttønde om sommeren) og scenarierne fungerer udmærket med, at mad er noget man går et sted hen og indtager ingame sammen med andre på en "kro" eller lignende.

Fantasy er mere eller mindre blevet Ripens varemærke, og fantasykonceptet er over årene blevet udfordret på mange områder, så det i dag på ingen måde ligner det det var for 10 år siden. Fantasy kampagnen har alle årene trukket fulde huse, og lagt grunden i foreningen til alle de andre eksperimenterende arrangementer.

Alkohol har aldrig været et større diskussionsemne i Ripen. Fra de første vedtægter har det bare været forbudt at indtage alkohol, og med det mange Ripen folk gennem tiderne har oplevet rundt omkring til diverse sommerscenarier af ødelagt rollespil på grund af alkohol, har der altid været et stort flertal for at bevare den paragraf. I Ripen er den generelle holdning, at det er vigtigt at holde hovedet klart for at kunne yde og nyde i spillet, og at der ikke er nogen god grund, der kan forklare alkohol til et scenarie.

Ripens forhold til Landsforeningen skal også nævnes på falderebet. Da der blev taget initiativ til, at der skulle grundlægges en landsforening for live rollespil skete det (set fra Vestjyllands side) ud fra nogle personlige initiativer, og ud fra nogle ganske bestemte forestillinger om, hvad denne forening skulle stå for, hvordan den skulle køres, og i øvrigt hvad formålet skulle være med den, og hvem der skulle være med fra starten.

Nogen vil her være meget uenig med mig, men en hvidbog var skrevet på forhånd, og hele oplægget til den nye forening opfattede vi i Ripen, som noget der kom ind fra sidelinjen. Det virkede som om nogle få meget gerne ville være dansk liverollespils talerør, arbejde på indflydelse her og der på rollespillets vegne, og ikke mindst få penge ind i foretagendet.

Det var vi en del der opfattede som en provokation. Hvis vi skulle forestille os, at der kunne være en landsdækkende forening for liverollespil, så måtte den nødvendigvis tage afsæt i mange rundbordsamtaler mellem de etablerede foreninger og arrangørgrupper, og basere sig på disse. Men det var ikke meningen fra initiativtagernes side.

Så vi tog til den stiftende generalforsamling med det formål at gøre hvad vi kunne for at forhindre dannelsen af Landsforeningen for Levende Rollespil (som Bifrost hed i starten). Det lykkedes selvfølgelig ikke, hvilket vi heller ikke havde regnet med, og vi meldte os i stedet ind, for at følge på nært hold hvor det bar hen af.

Efter nogle år, hvor vi trofast havde deltaget med min. 2 personer i samtlige medlemsmøder, der afholdtes enten i Århus eller København, hvor indholdet af møderne var meget tyndt grænsende til det ligegyldige, hvor generalforsamlinger og ekstraordinære generalforsamlinger drejede sig om at ændre vedtægterne til noget andet der heller ikke var godt, og hvor der stort set ikke var mere end et par foreninger repræsenteret sammen med nogle få enkeltmedlemmer, så tog vi konsekvensen af følelsen af, at det hele var ligegyldigt, og ikke værd at bruge den tid det tog, at køre fra Ribe til enten København eller Århus for ingenting. Vi meldte os ud. Vi mente at have givet det en chance, men der var meget såkaldt Københavneri i det, og det kunne vi ikke bruge til noget, og vi ønskede på ingen måde at hverken landsforeningen eller de folk der sad på posterne skulle kunne repræsentere det Ripen stod for og arbejde med.

Hvert år til generalforsamlingen kommer spørgsmålet om Landsforeningen op, og indtil videre har der ikke været medlemsønsker om, at Ripen skulle være medlem. Det vil i øvrigt også kræve en vedtægtsændring for Ripen, da vi har en paragraf der forhindrer bestyrelsen i at udlevere medlemsnavne og adresser, og det kræves fra Bifrost's side. Ripen har som forening fået forskelligt skudt i skoene gennem årene, og det bunder i mange misforståelser; når folk ikke sætter sig ordentlig ind i hvad Ripen står for, og hvad der rent faktisk foregår i foreningen. Nogle har udtalt sig om Ripen på [www.liveforum.dk](http://www.liveforum.dk) (som det hed før det blev til [www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk)) gennem tiderne uden at vide hvad de snakker om, men fra foreningens side har der været enighed om at holde lav profil og kun udtale sig som enkeltpersoner i den sammenhæng.

\*\*\*



*At ville det nære*

Vores fokus har været på, at koncentrere energien indad og lave super gode scenarier, holde det gode ry og rygte i lokalområdet og hos Skov- og Naturstyrelsen og opretholde det fine samarbejde, vi har haft med foreningen Solhverv i Odense gennem snart mange år.

For os handler det om, at vise tillid til de gamle medlemmer der sidder som underafdelinger af foreningen i både Århus, Odense og København, og arbejder med specialscenarier der enten er blevet afholdt, eller skal afholdes i Ripen regi med alt hvad dette indebærer. Det handler om, at pleje spillere og arrangører så de får de bedste oplevelser, og værne om den nye generation, der skal bære foreningen Ripen videre, når det næste ryk til de store uddannelsesbyer kommer.

Det er et vilkår en forening i Vestjylland har, men det bringer også nye folk med anderledes ideer og tanker ind i bestyrelse og arrangørgrupper. Omdrejningspunktet for foreningen fremover vil være kvalitet i kampagner og scenarier frem for kvantitet. Kvalitet som gør os selv tilfredse, frem for at fokusere på hvad andre mener.

*Troels Frostholt Sø-Clausen (f. 1979) er med sin kone Gitte Søe-Larsen en af grundene til, at der spilles rollespil i Thy. Gennem en årelang indsats har han og hans gruppe af støtter kæmpet en indædt kamp for at bide sig fast i det lokale kulturliv i det nordjyske, og i løbet af årene er Troels både blevet kaldt for djævletilbeder, særting og velour-troldmand. Han har dog aldrig mistet gejsten og har ufortrødent kastet sig ud i den ene kamp efter den anden for den hobby, som han elsker. Troels' historie er skrevet i samarbejde med hans kone Gitte og at skrive om ham uden at nævne hende ville være utænkeligt. For deres historie er en historie om ægte nordromantik og om, at skabe noget et sted hvor forholdene er svære.*

# Rollespil er da djævelens værk

af Troels Frostholt Søe-Clausen

- en lille historie om en lille drage fra en lille by

## “Jeg har altid elsket at lege...”

Blæsten jog rundt med træernes blade, som var de græsstrå på marken. Suset af vinden gennem træerne flåede alle andre lyde bort og efterlod naturen som en dejlig kaotisk og fremmed verden. Dengang var jeg meget ung og legede i den lille skov ikke langt fra min sikre hule. Jeg var fanget i et virvar af følelser, der gjorde mig høj, og jeg skabte spontant min leg og verdenen omkring mig. I udkanten af skoven lå jeg på en bakke og brugte mine hænder som en superskarp kikkert, der årvågent så ud over fjendens land.

Dernede løb de rundt - fjenden. Klædt i blå og gult, mens de jagede deres bytte - en hvid, rund alien skabt af læder, gummi og gammel luft. De så mig ikke, for jeg var komplet skjult i min blå jakke og bukser, som i fantasiens verden var kamouflagesfarvet. Ved siden af mig lå en lang gren med afrevne grene, der tjente som min dødelige skarpskytteriffel. Jeg var Chuck Norris på hemmelig mission og i min lomme lå Mulders X-Files ID-kort, for jeg var ikke kun militærmand, men også hemmelig specialagent.

Når jeg ser tilbage på det hele, er det ikke kun den heldige dag, hvor jeg havde råd til de kult-agtige AD&D Players Handbook, Monster Manual og Dungeon Masters Guide, der gjorde mig til rollespiller. Det startede langt før: Dengang hvor det var leg og ikke havde noget navn. Dengang hvor Dragonlance var en fantasy-bogserie og ikke et rollespilsunivers.

\*\*\*

### *I begyndelsen var ordet*

I begyndelsen var der ingenting... sådan er der mange skabelsesberetninger, der begynder, men denne er lidt anderledes. Det er jo ikke blot min fritidsinteresse men vores fælles - gruppens, nørdernes. Godt nok havde jeg da spillet rollespil nogle gange og havde også siddet som GM en del, men det var først, da jeg kom ind i ”Nors-banden,” at udviklingen for alvor begyndte at tage fart. Jeg blev inviteret til en rollespilsaften, og inden længe var jeg rodet ind i rollespil hver anden weekend, både fredag og lørdag nat. Med skiftende GM’er, Panterra, D&D, Vampire og Alternity brugte vi al vores fritid og missede da også en aflevering eller to.

Det var en noget broget forsamling. Vi spillede hos Per Have, der læste til skovtekniker, men ellers kom de fleste fra handelsskolen som jeg selv eller fra gymnasiet. Søren Møller og jeg fik mange lange frikvarterer til at gå med rollespilsdebatter og nogle gange slog vi et ”hide” og et ”move silently” check og besøgte i hemmelighed gymnasiet, hvor Mads Korsgaard Andersen gik. På handelsskolen var også Echo (Anders Kristensen), Henrik Juul Konge og Jeppe Jensen. Det var den faste gruppe og selvom Henrik ikke var så meget pen & paper-spiller på daværende tidspunkt, kan jeg da huske hans druide, som ikke kom så godt ud af det med en Owlbear.

Lyset var dæmpet, kranier med stearinlys på og cola og kaffe i spandervis. Her i vores egen lille verden spillede vi i flere timer, end jeg tør regne på. I vores lille gruppe fandt vi kuren mod alderdommen til en præst, der byggede et kæmpe tempel, vi overlevede med nød og næppe mødet med en sort drage og vi nåede at smadre det meste af en by i Vampire. Dengang var rollespil meget ukendt heroppe og vi blev nødt til troligt at tage med på familiebesøg og passe vores skole for at bevise, at vi ikke led af ungdomssløvsind. Det var efter noget tid begyndt at rygtes, at vi sad hos Per og spillede, og der kom da også kammerater forbi for at se, hvad det hele var for noget. Selvom mange bedyrede, at de ikke havde den fjerneste interesse i rollespillet, var de alligevel nysgerrige. Specielt kan jeg huske én person, der var der flere gange og som ”bare” ville kigge på. Hun sad roligt uden at forstyrre.

Havde jeg dengang været mere arrangør-minded, som jeg er i dag, ville jeg nok have lokket hende med. Gitte, som vi senere kom til at starte foreningen op sammen med og som jeg senere kom til at opleve så meget fantastisk sammen med, sad blot og sugede fantasien og stemningen til sig. Det er, når jeg reflekterer tilbage, dér jeg virkelig kan se grunden til at kæmpe for retten til at spille rollespil og bruge fantasien. Hvis der dengang i 90'erne havde været en forening og det havde været legalt at spille rollespil, så ville der ikke være gået 3-4 år før Gitte Søe-Larsen, Carsten Søe-Larsen og andre for alvor kom til at bruge deres fantasi og kaste sig ud i rollespillets univers.

Jeg husker tydeligt den aften, Mads præsenterede idéen om live-rollespil for os. Det var en aften med megen latter og vanvittige forestillinger. At forestille sig at det fantastiske univers, som vi sad i og læste om, kunne skabes i levende live, var for meget for en gruppe nørder. Alene tanken om at skulle lede efter sin tyvesidede terning i en skovbund for at finde ud af, om man havde slået et Critical Hit på sin modstander, var ved at tage livet af os, men Mads påstod, at de spillede det på Mors, så ja.

Hvis morsingboerne kunne, kunne vi thyboer også. Men hvordan starter man? Tøjet var hurtigt klaret; et stykke gammelt lagen, med et hul i, nogle sorte bukser og et bælte. Sværdet derimod var langt mere besværligt, men Mads kendte en, der havde gjort det før, så med stor undren blev vi vildledt ind i den mørke verden af gaffatape, liggeunderlag og dobbeltklæbende tape. Det lykkedes os dog at få lavet nogle rimelige, men klodsede våben og nogle pile, og afsted drog vi til første scenarie.

\*\*\*

#### *Ud i skoven*

Med offentlig transport og i underligt tøj og med sorte plastiksække fyldt med våben, sad vi der og gemte os for "de voksnes" undersøgende blikke. Om det var vores evne til at skumle ved rollespilsbordet eller det var, fordi spændingen virkede som et psykeskjold ved jeg ikke, men kort tid efter stod vi af bussen ved Legind skov på Mors. Vi var ikke de eneste, der stod af, og vi fulgte efter de andre underlige væsner langt, langt ind i skoven.

Pludselig dukkede et gammelt friluftsteater frem med et enkelt pavillontelt som kro og omkring 20 andre spillere. I et virvar af kopier med ulæselige sidetal fik vi fundet evner og professioner og fik det hele nedfældet på vores karakterark. Efter en kort briefing gik spillet i gang, og vi forlod kroen for at begive os ud i skoven. Mit første møde med liverollespil bød på beskyttelse af to enlige elvere uden våben, en kort træfning med nogle orker og en forsikring om, at vi skulle spille elvere til næste scenarie.

Fra den dag af var jeg solgt til liverollespil. Jeg pjækkede nu fra familiebesøg og levede mig ind i dette nye univers, hvor vi, som elvere, skulle beskytte vores prins og prinsesse. I over et år spillede vi ca. en gang i måneden, hvorefter en spirende idé begyndte at tage form - en ide, der senere ville blive kendt som fantasy-kampagnen Anduien.

Den ivrige, flaksende fugl Anduien var det første store, der groede frem her dybt forankret i den nordvestjyske muld. Anduien var, trods det lånte navn, vores eget. Skabelsesberetningen skrev jeg en tidlig morgen før det første scenarie og lige bortset fra de tekniske regler, var alting skabt fra bunden af. Vi holdt ikke meget af at kopiere fra andre og gjorde det kun, når det var nødvendigt. Derfor groede det måske skæve og vindomblæste træ Anduien op for egne kræfter. Vi såede selv, vi bragte selv den første næring og vi passede og plejede vores lille projekt, så godt som vi nu kunne. Ingen af os havde gjort noget lignende før. Anduien blev da også skabt ved egne midler og med lånte ting fra familier og bekendte. På denne måde mødtes vi i Mads' kælder aftenen før hvert scenarie og lavede plots.

Det var en smuk morgen, da vi samledes på en lille mark inde i skoven. Vi havde fyldt en trailer og en varevogn med skrammel og telte og gav os til at sætte byen op. Det blev til en lille, sød by med et torv, seks ”huse”, indgangsportal og et hegn omkring af snor. Med vores nye projekt spredt fra mund til mund og med godt vejr, ventede vi syv mestre med spænding. Jeg kan huske vi var mødt i god tid og ventede og ventede. Frygten for, om folk overhovedet ville møde op, begyndte at melde sig. Heldigvis havde vi selv nogle kammerater, som ville komme, så vi vidste, der i det mindste ville komme hele fire spillere.

Ni spillere var alt vi nåede op på til det første pilotscenarie. Men trods de få fremmødte, havde vi et rigtig godt scenarie, og jeg er sikker på, at spillerne ikke har oplevet at blive så meget forkælet med plots, NPC’er og den slags hverken før eller siden. Trods de få spillere var scenariet en bragende succes, og Anduien blev godt kendt i og omkring Thy. Efter pilotscenariet i sommeren 2000 nåede Anduien at gennemspille hele 7 sæsoner, før den i efteråret 2006 holdt sit sidste scenarie. Her vil jeg hellere skrive ”foreløbigt sidste scenarie,” for de mestre, der sad med Anduien til det sidste, føler fra tid til anden, at den rører på sig og vil høres. Jeg vil ikke blive overrasket, hvis der sent i 2010 kunne være interesse for et comeback med et 10 års jubilæums-scenarie.

\*\*\*

#### *En drage klækkes ud*

Efter ca. et års tid, hvor Anduien voksede sig større, begyndte ønsket om kommunal støtte og at blive taget mere seriøst af omverdenen at melde sig. Det var noget, der havde været oppe at vende flere gange, og navnet ThyRF spøjte i krogene uden helt at få rodfæste. Det var først, da Gitte Søe-Larsen og jeg en dag havde en lang snak, at foreningen for alvor begyndte at stikke sit hoved frem. Under vore lange snakke havde den lille drage banket på ruden flere gange, men den aften blev den, til sin egen glæde, hørt. Vi så begge på den på samme tid og da først vinduet var åbnet, kunne vi ikke slippe ideen igen. Den aften førte til de første vedtægter og mens dragen sad i sofaen og klappede i sine små hænder af glæde, voksede ThyRF-navnet frem og slog sig fast.

Gennem efteråret 2001 blev vi anerkendt som forening og den lille drage fik vores underskrifter på en quest scroll, som den, den dag i dag, en gang imellem husker os på, at den stadig har. I foråret 2002 var ThyRF og dragen en realitet, godt hjulpet på vej af bl.a. Carsten Søe-Larsen og Henrik Juul Konge. Når drager fødes, siges det at være i ekstreme omgivelser så bjergene slår skår i deres grundvolde. Sådan var det også på en måde med vores lille drage. Det var dog ikke bjergene, der skælvede, men os der så på, da den første gang kiggede ud af ægget. Et spinkelt skrig fra den lille drages mund med navnet ThyRF på sine læber, og dragen var født.

Dette er historien om en lille drage, ikke den farlige, aggressive slags, som brænder byer af og har horder af guld. Nej, dette er historien om en lille, nuttet drage, der hyggede sig med at spille i skoven og glædede sig over at kunne bruge fantasien. En drage, for hvem dagene i skoven var en kærkommen ferie fra den travle hverdag, en god legekammerat, der ventede på vi ville tage den i hånden, spille rollespil, glemme bekymringerne og bare være til. ThyRFs logo er derfor den lille drage, som kendetegner vores stædige forening ret godt. Vi er som dragen ikke store og seje eller farlige. Vi er ganske små, lidt nørdede, men meget nuttede. Vi laver gerne ting fra bunden af. I vores verden er selvgjort velgjort, også selvom det ikke altid lykkes helt så optimalt som man gerne ville det. Dragen har et lille smil på sine læber, fordi den gerne vil have det sjovt, og den inviterer altid gerne på en leg i fantasiens verden.

Fra den dag af begyndte Gitte og jeg også en rejse sammen mod et mål, der gennem årene har taget mere og mere form, og som, hjulpet godt på vej af vores personlige udvikling og strømningerne i miljøet, har ført til, at vi stadig har visioner i foreningen. Vi fandt i rollespillet og i arbejdet med at arrangere live for unge mennesker hinanden som to gode venner og langt senere også som par - og nu som ægtepar. Gennem både gode og dårlige oplevelser, lange debatter og heftige diskussioner blev vi fasttømret som et team, der trods godt samarbejde består af to meget forskellige mennesker.

\*\*\*

### *Kampen mod skovtrolden*

At lave lives og at arrangere rollespil er noget, vi brænder for. Vi glædede os i hvert fald hver eneste gang vi stod i skoven, også selvom visse af os havde lidt svært ved at huske lørdag morgen kl. 06.00, hvorfor det lige var, man så gerne stod tidligt op, når man havde fri for at tage ud i en kold skov og sætte telte op.

Men som så mange gode ting i livet glemmer man, hvor koldt, vådt og trælst tingene kan være, når bare man kan se frem til noget. Det var ikke bare det at spille fedt rollespil, at hygge sig med andre... det var menneskerne, stemningen, forventningen. Når solens første stråler viste sig mellem træernes stammer og glimtede i perlende dugdråber og de første spillere begyndte at ankomme. Vi arbejdede hårdt dengang, som så mange andre, der arrangerer ting, og selvom vi fandt stor moro og fornøjelse i at male os grønne, sætte ører på med hudlim og tæve hinanden med gaffavåben, så var det desværre ikke alle, der delte vores sprudlende entusiasme for rollespillet – hverken pen & paper eller live.

Man kan vel på en måde sige, at Thy er lidt som kviksand i en jungle: Det lugter lidt muggent, er vådt og koldt, og når man prøver at sætte noget nyt i gang, kan det ofte føles, som om man bliver trukket ned i et kvælende dødvande af fordomme og uforståenhed. Vi kan vel roligt sige, at Thyboere ikke ligefrem er kendt for at tage imod nye ting med åbne arme, men vi var fast besluttede på, at hvis det stod til os, så skulle børn og unge i og omkring Thisted ikke mangle rollespil som en mulig hobby.

Vi kan begge huske, hvordan vi som børn lånte i stakkevis af Dragonlance-bøger fra vores lille, lokale bibliotek og slæbte til huse, for når man først fik begyndt, så var det svært at stoppe igen. Vi læste bøger, som ingen lærere syntes var "ordentlig læsning" og vi fantaserede om verdener, de fleste ikke engang kan forestille sig. Pen & paper havde sneget sig ind – i hvert fald blandt visse drenge, mens piger endnu ikke var blevet ført ind i spændingens og magiens verden, men stadig var henvist til Barbiedukker og Wendy-ridebøger eller et enkelt teaterstykke i ny og næ.

Vi havde hørt en hvisken i vinden og følt, at noget stort var på vej. Det var bare som om, vi ventede på, at noget skulle ske. Da rollespil viste sig som en mulighed, var det som at sætte ild til krudt og pludselig vidste vi præcis, hvad det hele drejede sig om. Der skulle ikke ske for andre, hvad der var sket for os: nemlig at vi nær havde glemt at lege og bruge vores fantasi. Voksne uden fantasi er slemt, og børn uden fantasi er noget nær en verdensomspændende katastrofe. NEJ! Det var simpelthen for meget af det gode. Derfor kastede vi os lystigt ud i leg gang på gang, og så må man jo tage de slag, der følger med, når man bor et sted, hvor det mest fremmede er, hvis man kommer fra fiskerbyen Vorupør eller har et efternavn, der ikke slutter på –sen.

Og slagene kom. Allerede i den første tid, hvor vi afholdt vores fantasykampagne Anduien, som på daværende tidspunkt var ThyRFs hjørnestein, viste sig de første tegn på, at det ville blive en lang og hård kamp for at finde vores plads som forening. Vi glemmer ikke, hvordan vi måtte forklare den lokale skovtrold op til flere gange, hvad rollespil var, for bare at få lov at træde i hans skov. Han skulede til os og kneb øjnene tæt sammen, mens tankerne rumsterede inde bag hans dybtliggende øjne, for hans største bekymring lige dér, hvor vi stod håbefulde med vores grønne maling og gaffavåben, var, om det nu ville være ligesom, da han havde givet lov til et bilorienteringsløb i skoven. Vi måtte tålmodigt forklare ham, at rollespillere ikke kørte i biler, når de spillede og at vi selvfølgelig ikke ville slås med rigtige våben eller give os til at fælde hans nyplantede træer.

\*\*\*

### *Afgudsdyrkelse og PR-kamp*

Skovtrolden var dog ikke den eneste, der havde fået rollespil galt i halsen og ikke kunne skylle den nye idé ned med den ellers nok så stærke kaffe, man drikker heroppe omkring. Vi måtte tage den ene diskussion efter den anden med folk omkring os. Virkelighedsflugt, blasfemi, afgudsdyrkelse, ungdomssløvsind – jo, bekymringerne var mange og man kunne måske også drage visse paralleller mellem vores opdigtning af en anden verden og virkelighedsflugt eller mellem vores gudesystem og afgudsdyrkelse, men at det ligefrem var noget, vi svor til med offergaver og blod, var måske en smule over kanten.

Vi forsøgte at forklare, så godt vi kunne til dem, der ville lytte, at de ikke behøvede at bekymre sig mere, end man bør gøre, når børn går meget op i fodbold, kender alle regler og SKAL se alle superlige kampe. Det var bare ligesom om den der tjære-kaffe stivnede i halsen på dem, hver gang ordet rollespil kom frem. Uheldigvis for dem, der stod os nær, var vi ret stædige, vedholdende og måske også en anelse ligeglade med, hvad folk mente - for lege, det ville vi.

Selv vores egne forældre så på os med mistroiske øjne, og debatten har da også genlydt livligt i vores små hjem, når vi gang på gang måtte forsøge at sætte ord på, hvad det egentlig var ved rollespil, der var så sjovt, at vi gad bruge så megen tid og energi på det. Vi lærte, at vi skulle gå på den meget fine linje mellem leg og seriøsitet. Hver gang vi valgte at afholde et arrangement, skulle vi være meget sikre på, at alle formaliteter var i orden, for hvert eneste lille fejltrin, der skete, kunne blæse sig op til en stor storm til skade for hele foreningen. Derfor var vi meget opmærksomme på, at rollespil blev håndteret korrekt, og vi følte os nødsaget til at tage afstand fra de hændelser og personer, der kunne skade rollespillets renommé.

At møde forældre og lokale, der betragtede rollespil som djævelens værk og som noget, der skadede de unge, var ikke ukendt for os. Heldigvis var vi meget overbevisende, og vi fik da også lov til at skyde en film i Nors kirke om middelalderen og pesten, samt komme på besøg i den lokale Indre Mission for at fortælle om rollespil.

Da vi først og fremmest var en venneflokk, og Gittes brødre Carsten og Casper også meldte sig under fanerne, var presset så stort, at omgivelserne til slut måtte bøje sig. Der måtte vel være noget om det, når der var flere, der syntes det var sjovt!

Via PR-arrangementer den ene weekend efter den anden – sommerferieaktiviteter, børnefødselsdage, Trim-dage på skoler, specialdage på gymnasier og aktiviteter på biblioteker - blev det vores mål at bane vejen for de rollespillere, der skulle tage over efter os. Det er som at sejle mod strømmen i en utæt kano i blæsevej med en knækket pagaj at banke en smule fornuft ind i stædige Thyboer, men lidt efter lidt måtte de indrømme, at det nok ikke var så slemt alligevel. Det lykkedes os endda at overbevise den mor, der ikke ville sende sin søn til live, fordi vi sikkert ville stjæle hans madpakke og de forældre, der ikke ville lade deres 12-årige datter sove i skoven, fordi der var for mange han-køn tilstede, som sikkert ikke kunne stå for hendes røde lokker.

Hen ad 2002, efter en saltvandsindsprøjtning fra en uventet men kærkommen kant, vendte vi langsomt men sikkert skuden, og da kommunen, forældrene, skovtrolden og lokalsamfundet havde vænnet sig til at se underligt klædte mennesker malet i mange farver og havde forstået at vi også er Thyboer, der ikke giver op, men bliver ved, selv når der er en hård kuling fra nordvest og vi nærmest står i havvand til knæene, fik vi endelig vores egen lille anerkendte plads på det lokale landkort.

Vi fik meninger og holdninger og var ikke bange for at sige, hvad vi mente. Det er noget, man ikke ofte ser mellem støvede lokalpolitikere og landmænd hér på egnen: Unge mennesker med ideer – fy da fjø! Men snart banede vi vejen for ideer, vi greb fat i unge mennesker, der ellers ofte faldt gennem andre foreningers net. Vi red på bølgen og selvom det måske virker som at tage museskridt, var det for os store ting at få en medlemsskare på 50 samt et spillergrundlag på 80 i 2002 og 2003.

Man kan vel undre sig over, hvordan det lykkedes os at fortsætte denne hobby, selvom vi begge læste i Skive og de fleste i bestyrelsen stille og roligt fordrev til andre jagtmarker i store byer eller i den vide verden, men måske er det igen stædigheden og lysten til at holde fast, når man finder noget, der er godt for en. Vi brugte mange lange nætter på at diskutere plots eller nye tiltag i foreningen. Det at være sammen om at brænde for noget, at tage initiativer og at føle entusiasmens sus, når ideerne bare sprudlede frem holdt os i gang.

Vi blev høje af at arrangere og vi blev høje af at spille. At se andre dreje sig selv af led, om ikke andet så metaforisk, når de blev sat i en spillemæssigt svær situation eller at spille sig ud på kanten, hvor man ved, at hvis dette ikke bliver gjort rigtigt, så fejler det groft – det var et sus, som ingen rusmidler kunne hamle op med. Som tiden gik, begyndte vi at oplære spillere, der startede i Anduien som små, søde vårsrud og til sidst sprang ud i fuldt flor til større scenarier andre steder i landet. Vi nød hvert øjeblik, også da de første tegn på regn viste sig. Vi var bare ikke klar over, at det ville ende med en syndflod.

\*\*\*

#### *At stå ryg mod ryg*

Det var rigtig positivt at opleve, at vore spillere drog ud i den store verden. Vi havde for travlt med at styre tingene i foreningen til selv at tage af sted, men det blev dog til et enkelt visit til Knudepunkt i København og et par andre scenarier rundt om i landet. Vi arbejdede meget tæt sammen med vores søsterforening Mølf på Mors og forsøgte af flere omgange at lave et regionsråd sammen med dem. Dengang kaldte vi det et fællesråd, hvor vi besluttede retningslinjer og hjalp hinanden med de sværere beslutninger, der kan være i bestyrelser.

Vi oplevede mange spillere, der krydsede grænsen mellem Thy og Mors for at spille begge steder, men vi oplevede også, at der over meget kort afstand kan være en næsten uoverskuelig forskellighed. Vi havde mange gode venner derovre, men vi var også meget uenige i måden at se verden på.

Denne forskellighed kom for alvor til udtryk, da en flok mennesker i storbyen fandt vores billeder uhyre morsomme, på en for os meget uhensigtsmæssig måde. Flere spillere og arrangører blev gjort til nar på et åbent forum. Dette kunne man have valgt at grine af, selvom om flere følte sig krænkede og andre ikke ville fotograferes til vores arrangementer. Vi kunne have valgt bare at acceptere, at nogen, på en ret ubehagelig måde, ville sætte sig til dommer over, hvordan man skal se ud eller, hvordan man skal klæde sig.

Pludselig var det som om, vores lille hyggelige leg i baghaven blev sat under lup og gjort latterlig. Problemet er som sådan ikke, at nogen sidder og gnægger i et fedtet skæg, men i et ret lille miljø, som rollespilsmiljøet er, har mange mennesker flere kasketter og deres meninger og holdninger ét sted vil også kendetegne dem, når de befinder sig i en anden arena.

For os, der i flere år havde måttet kæmpe mod fordomme fra folk, der ikke forstod, hvad der var så fantastisk ved rollespil, var det et slag i ansigtet at blive angrebet af vore egne. Vi følte os stukket i ryggen af dem, der netop burde forstå, hvor svært det kan være at være ny på sit felt. At være pioner og at kæmpe for at få lov til at være den, man er. Vi kunne simpelthen ikke bare tie stille, for det ville stride mod alt, vi stod for. Det kostede foreningen et godt forhold til Mølf og for os personligt kostede det venner. Vi oplevede dog at blive lyttet til, da vi råbte vagt i gevær, men set med vore øjne burde det ikke slet ikke have været et problem i første omgang.

Det virkede som et lavineskred i foreningen og det er endnu den dag i dag en gåde for os, hvordan negativitet i så rivende en fart kan sprede sig som en løbeild og sætte alt i hadske flammer. Før vi havde set os om, var det overalt – sure miner af den ene eller den anden grund, bedrevenhed og mangel på respekt for hinanden og for det arbejde, folk lagde i foreningerne. Vi kunne bare stå og se til, hvordan flere dygtige spilmestre og fantastiske spillere forlod foreningen, fordi de var blevet ramt af giftige pile eller hvordan spillere, som før havde nydt at deltage, pludseligt deltog mere for at brokke sig og være tvære.



I bund og grund kan de fleste arrangører og foreninger nok genkende denne situation, hvor folk bare vil skælde ud, fordi de kan, men det kostede så meget, både for foreningen og Anduien, fordi vi havde så få at tage af og fordi dygtige folk ikke hænger på træerne heroppe. Når folk vil læse videre, drager de bort og vi er så utroligt få, der bliver her efter en vis alder. Indtil da havde vi været ekstremt aktive. I de foregående år havde vi lavet gakkede julescenarier med psykopatnisser, politi-live, et Sci-fi-scenarie, en årlig con... vi havde holdt sommerfester og kørt fantasy-kampagne, men lige pludselig mistede vi al energi og forpuppete. Når man har tilbragt så meget tid med en hobby, som man på mange måder finder ideel, brænder man pludselig inde med alle ideerne og tankerne: De mange historier, der ikke blev fortalt og alle de håb, man havde gjort sig for sin forening. Vi forsøgte at holde os væk i en tid, for bare at opdage, at vi havde solgt vores sjæl på godt og ondt til rollespillet.

Vi snakker ofte om, hvor mange der bliver tabt i foreningslivet på samme måde og hvor vigtigt det er at holde fast i dem, der rent faktisk gider bære fanen fremad og som VIL noget. Dem, der vil skabe noget for andre, skal have lov at skabe, uden det skal terroriseres af folk, der ikke har noget bedre at tage sig til. Hvis vi i foreningslivet i Danmark mister initiativtagere og alle forpupper til sofavælgere og selvhævdende kritikere, der gerne brokker sig, men ikke gider tage del i slæbet for at forbedre ting, så taber vi.

Det frivillige arbejde tager rigtig meget energi, fordi det jo i sagens natur er frivilligt og dermed ulønnet. På trods af det selvfølgelige ansvar, man har som arrangør og som voksen, er det stadig vigtigt, at det skal være sjovt. Meget hårdt sagt: Kan man ikke lide lugten i bageriet, så må man fordufte, for den skade man forvolder ved at brokke sig højlydt og modarbejde dem, der forsøger at stable ting på benene er mere skadeligt end hvis man bare blev væk. Det var en sørgelig tid, for den lille drage, der bare ville have lov at lege i baghaven, var blevet smidt ned midt i en verden, hvor alle vidste bedre og ingen syntes at forstå, at det eneste, den lille drage gerne ville, var at bruge sin fantasi.

\*\*\*

### *En verden udenfor*

At opdage, at der er en verden udenfor ens egen baghave, og at der - på trods af, hvad mange Thyboer tror - også er mere i Danmark end det, der findes nord for Limfjorden, hører med til det at blive voksen. Den lille ThyRF-drage måtte også blive det, men på trods af, hvor spændende verden er, må vi erkende, at det er hér ThyRF-dragen befinder sig, og det er i denne lille, selvbyggede baghave, vi skal skabe spil, fantasi og godt samvær med de få midler, vi har til rådighed.

Når vi ser bag om de store, seje scenarier, som giver en masse gode oplevelser og som kan levere mandkraft og økonomi, vi slet ikke kan forestille os, så har vi ofte tænkt dybt og inderligt over, hvorfor det er, vi spiller. Hvad var det, der fik os til at gå så meget igennem dengang og trodse vind, vejr, forældre, kommune og ikke mindst den sure skovtroll for at kunne være i skoven eller på skolerne og tosse rundt?

Rollespil handler om at deltage aktivt som spiller. Her serveres intet på et sølvfad og for at få de rigtig gode oplevelser, skal man selv gøre en indsats for at være med. Spillerne skaber spillet i lige så høj grad som de omkringstående elementer. Fantasien er for os det centrale. Vi har ikke muligheder for at lave virkelighedstro scenarier - det har vi slet ikke midler eller mandkraft til. Derfor må vi ofte lave halve løsninger, hvilket selvsagt kræver, at vore spillere må benytte sig af deres fantasi i langt højere grad end andre steder.

Vi stiller ikke de store krav til udstyr, selvom vi alle gerne vil have fedt udstyr og historisk korrekte kostumer. For os handler det om at kunne forestille sig ting, at rejse med ind i fantasiens verden og dér spille en anden rolle. Vi er som rollespillere afhængige af hinanden, for vi skal sammen skabe en illusion. I virkeligheden handler det hele om at have det sjovt sammen med andre. Rollespil er noget, vi kan lide at bruge tid på, men det skal først og fremmest være rart ligegyldigt hvilken alder, social baggrund og udstyr man har.

Vi lavede engang en sommerlejr for vores fælles rollespillere i Thy og på Mors. Det hed Camp Larp og handlede stort set om at stene, hygge ved bålet, synge sange fra Skjaldesang og spille rollespil. Det lykkedes vores arrangør at stuve os sammen i Adams forældres hus og overbevise 15 mennesker om, at vejret udenfor ingame var Så frygteligt, at vi var nødt til at blive inden døre. Vi spillede med på det, for det kan enhver rollespiller jo gøre, selvom det hele dagen havde været 25-30 grader og klart solskin og flere var blevet solskoldede, fordi ingen tænkte på at smøre sig ind i solcreme. Vi spillede et ret underligt mini-live hele natten, hvor sværd svævede gennem luften, underlige beskeder og mystiske hændelser bragte os gennem gys og gru.

Da spillet var slut, blev vi foreslået at sætte os sammen ud til bålet for at evaluere, hvortil vi udbrød, at det jo stormede og regnede udenfor. Spillet havde været så intenst, at vi i fællesskab som gruppe havde skabt en ide om, at det regnede og stormede, når det i virkeligheden var en klar sommermorgen og fuglene kvidrede lystigt i trætoppene. Dét er indlevelse når det er allerbedst og selvom det er fedt at spille i virkelighedstro omgivelser, er det, for os, den største udfordring at drikke sig fuld i vand med romessens, at bilde sig ind at et klasselokale er en hyggelig træhytte og at et hvidt pavillon telt er et magertårn. Det at lade illusionerne og legen spire frem gennem tågen fra røgpulver, med liggeunderlag, gaffatape og underlige dimser at lave sofistikerede måleapparater til vores sci-fi og at udfordre den enkelte spillers evne til at løfte rollespillet til et niveau, hvor det bliver nært, følelsesladet og intenst, er simpelthen alt det sure slid værd.

\*\*\*

### *Men dragen er stadig glad*

Den lille drage ved nemlig godt, at den ikke er særlig farlig og at den sikkert aldrig kommer til at spy ild som de andre store drager ude i verden, men når sandheden skal frem er det nok heller ikke det, den ønsker. Den vil lege, den vil leve og den vil have det sjovt med fantasien. Den vil, at der skal være plads til os alle og at vi sammen hjælper hinanden med at huske, at selvom rollespillet på mange måder har flyttet sig fra nørdernes lille lukkede verden til, for flere, at blive en levevej, så er det en hobby, der handler om at have det rart med hinanden.

Selvom det til tider har været drøjt og vi den dag i dag stadig kan finde mange i det danske rollespilmiljø, vi slet ikke er enige med, så har vi ikke fortrudt et eneste øjeblik og vi tror på at kommunikation kan fjerne mange problemer mellem mennesker. Nu er vi blevet voksne af alder om end ikke så meget af sind. Den ene er ansat som lærer og den anden sidder på kontor og udvikler software til økonomistyringsprogrammer – der er ofte lang vej mellem den leg, der leges i skoven og den virkelighed, vi er ude i hver dag med ansvar og krav.

Vi har lært rigtig meget gennem rollespil. Ikke bare ved at arrangere eller at køre en forening, men ved at udfordre os selv i roller og at stå foran større forsamlinger også når man er klædt sjovt ud. Det er ting vi kan benytte os af hver dag som mennesker og det er også det vi prøver at lære folk omkring os. Rollespil har mange kvaliteter, der udvikler børn og voksne både socialt og personligt, og vi håber at kunne være i miljøet om 30 år og se tilbage over en udvikling, som vi har været en del af og hvor vores position som rollespillere forhåbentlig er bedre funderet i den danske muld. Vores håb for fremtiden er ikke at se et mere kommercielt rollespilmiljø, men et hvor fantasien forbliver i højsædet. Vi håber, at arrangører og spillere vil holde fast i det særlige ved rollespil – nemlig at udvikle fantasien og udfordre den enkelte spiller, så vi fortsat kan mødes om vores fælles hobby og have det sjovt med hinanden.

*Daniel Benjamin Clausen (f. 1976) er i rollespilskredse bedst kendt for Søsloppet-scenarierne og for sit engagement i Gladsaxe-foreningen GERF. Han har både været ansat som professionel eventmager og haft en rollespilsbutik og han har idag firmaet DB Event, der laver rollespil. Daniel - eller DB som mange kalder ham - er en af de skikkelser i rollespilmiljøet som både er blevet beundret og hadet, men selv dem der ikke bryder sig om ham anerkender det enorme arbejde han har lagt i rollespilmiljøet gennem årene. Daniels historie er historien om hvordan en ung knægt med nørdedrømme gjorde sin hobby til sin levevej - og om hvordan en af Danmarks mest kendte scenarierækker blev til.*

# Sagaen om Søsloppet (og mig)

af Daniel Benjamin Clausen

- en beretning om en scenarierække og en mand

## “Dette er historien om Sølottet...”

Dette er historien om Sølottet og om GERF.

Det er historien om hvordan en ruin ved Bagsværd Sø, gav inspiration til hvad der skulle blive Danmarks største sommerscenarie og startskuddet til en helt æra med rollespil i Bagsværd. Men det er også historien om intriger, løgn og uvenskaber... En historie med en happy end... tror jeg nok.

Historien om Sølottet er også i høj grad min historie. Og en historie skal jo starte et sted. Denne historie starter i 1995, hvor jeg blot var en ung entusiastisk nørd som lige var flyttet til København fra Vestsjælland. Året før var jeg blevet introduceret til liverollespil på gymnasiet i Kalundborg og efter, at være flyttet til Bagsværd og begyndt på mit ingeniør-studie fik jeg omsider mulighed for at udleve min nye hobby. Hareskoven lå ganske tæt på, og tre af de mest markante personligheder fra det københavnske rollespilmiljø i midt-90'erne - Hans Peter ”HP” Hartsteen, Mads ”Mao” Ahola og Jacob Worm - havde lokket mig ud og spille til 1. søndag i Hareskoven.

Sammen med mine venner fra Vestsjælland startede jeg en klan, som hurtigt blev både kendt og berygtet. Oprindeligt havde vi i gymnasietiden kaldt klanen for Stjernens Broderskab, men efter at alle havde grinet af os, valgte jeg hurtigt at finde på et andet navn. Fanør-klanen kom den til at hedde. Men grinene stoppede ikke der. Vi blev kendt for vores ringe kampevner, og så vidt jeg husker vandt vi ikke en eneste kamp i de 2 år jeg spillede i Hareskoven.

Jeg fandt hurtigt ud af at mine talenter mht. rollespil ikke lå så meget i selve spillet, men mere i organiseringen bag. I de første år fik jeg mange nye venner i Semper Ardens, som var foreningen der arrangerede 1. søndag, og jeg blev da også hevet med ud og holde foredrag om rollespil. Det var en fed tid, som gav en ung usikker nørd som mig, en hel del selvtillid.

\*\*\*

### *Hvidebæksskolen*

I 1996 blev jeg kontaktet af min gamle skole på Vestsjælland. Lærerne på Hvidebæksskolen, som den hed, havde hørt om et lille arrangement, som jeg, sammen med Semper Ardens havde lavet på en anden skole. Arrangementet havde været en bragende succes og nu ville Hvidebæksskolen også have det hersens spændende liverollespil på deres skole. Men ikke kun en enkelt dag. De ville have en hel uge med workshops, og så en hel dag med spil.

Det var en noget nervøs ung knægt som skulle introducere alle sine idéer for en skeptisk lærestab, men de tog godt imod mig, og før jeg vidste af det, var jeg godt i gang med at planlægge en emneuge for 400 elever. Jeg hev 12 af mine gode venner med i projektet, og hele ugen boede vi på skolen, og arbejdede nærmest døgnet rundt.

HP var med som arbejdskraft. Nicolai Hjorth, der senere er blevet kendt for sine hjemmeside [www.gnom.dk](http://www.gnom.dk) var der og en fyr der blev kaldt ”Søren Jørgen” var resten af det firkløver der udgjorde nogle af de bærende kræfter. Der blev knyttet nogle gode venskaber den uge, og vi var næsten dagligt i lokalavisen. P3 kom ud og lavede et radioindslag om spillet, hvor skoleinspektøren talte så varmt om vores arrangement, at jeg fik tåre i øjerne da jeg hørte indslaget. Det var dengang rollespil stadigvæk var noget nyt og underfundigt, og jeg kan huske at pigerne som skulle spille vampyrer i spillet fik deres stemmer sløret i radioen, således at ingen af vampyrjægerne på skolen kunne genkende deres stemmer, når de hørte indslaget.

Hele hypet omkring Hvidebæksskolen, anerkendelsen, ”berømmelsen” og den megen ros fra alle forældre og elver, fik mig til at se anderledes på rollespil. Fra blot at have været en hobby, blev det til en livsstil, og et brændende ønske om at gøre det til en levevej opstod i mig. Få uger efter arrangementet droppede jeg min ingeniøruddannelse, for i stedet at bruge næsten alt min tid på rollespil.

Kongefesten på Hvidebækskolen var dog ikke det eneste der sporede mig ind på en rollespilskarriere. I vinteren 1997 var jeg med nogle folk fra, den dengang utroligt tonangivende københavnske forening, Alrune i Norge. Vi var taget til ”Et Vintereventyr” som var et genialt eventyrligt spil, med spillere fra hele Norden. (Mange af de spillere blev senere hen drivkræfter i Knudepunktsnetværket – men det er en helt anden historie.)

Historien var simpel og reglerne enkle. Der var ikke rigtig nogen våben i spillet, men til gengæld var der regler for nævekamp. Det var helt uhørt på daværende tidspunkt, at have regler for nævekamp. Desuden var der nogle fede regler omkring forskellige farver lys. Rødt lys var skræmmende og det skulle man flygte fra, hvorimod blå lys var charmerende og tiltrak alle.

Spillet i Norge gav mig voldsom inspiration, og jeg indrømmer gerne, at jeg stjal med arme og ben af deres regler da jeg senere hen skulle lave regler til Søsloftet I. Det medførte i øvrigt en del brok fra Nordmændene fordi jeg havde glemt at kreditere dem. Præcis hvor slemt det var, kan jeg faktisk ikke huske – men det var vist nok ret slemt. Som så meget andet kan vi dog grine af det i dag.

At Hvidebækskolen og Et Vintereventyr skulle have så stor indflydelse på mit fremtidige liv med rollespil, havde jeg ingen idé om. Jeg kunne bare godt lide at spille rollespil og drømte om at kunne lave rollespil på fuld tid.

\*\*\*

### *Idéen til Søsloftet*

Nuvel – nu til Søsloftet. Idéen til det hele kom en forårsdag i 1997, hvor jeg gik en tur i den lokale park. Aldershvile Slotspark ligger ned til Bagsværd Sø, og er bygget i gammel Victoriansk stil. Med søer, åer, broer og ja – en gammel ruin. Den flotte park, og den mystiske slotsruin gav en fantastisk inspiration, og inden jeg var kommet hjem havde jeg allerede det meste af historien i hovedet. Det var historien om den gamle konge, som var blevet slået ihjel, og hans slot som var brændt ned. Om en gammel forbandelse som forhindrede adelen i at bygge slottet op igen. Om en magisk kongekrone der gav retten til at herske over Søsloftet, og historien om en profeti der fortalte om den ”Udvalgte” som kunne løse forbandelsen, og få fat på Herskerkronen.

En simpel historie. Et simpelt plot.

Et scenarie var født – og nu skulle det ”bare” laves.

\*\*\*

### *I gang med Søsloftet*

Meeen – så nemt skulle det ikke gå.

Først skulle jeg have tilladelse til at bruge Aldershvile Slotspark til rollespil. Så jeg tog med min ven Henrik Glarø til møde med Elin Dybdal fra Vej-, og Park Forvaltningen på Gladsaxe Rådhus. At spille rollespil i Slotsparken var TOTALT udelukket. Vi måtte ikke så meget som slå en teltplokk i græsset, endsige sove i parken. Den kære Elin var i det hele taget ikke meget for rollespil, men hun foreslog dog alligevel, at vi skulle tage ud og kigge på Radiomarken, som lå i den anden ende af Bagsværd Sø. Det var et forholdsvis øde hundelufferområde som var velegnet til vores formål. Skuffet og desillusioneret valgte Glarø og jeg alligevel at tage ud og gå Radiomarken igennem. Det var et klogt valg. Radiomarken var slet ikke så ringe igen, og mens vi gik rundt i den, sprang de forskellige områder frem for vores indre blik og ud i historien. Lamaro – handelsbyen. Askely - den lille bondeby mellem træerne. Einheim - adelens by. Inde i lysningen i skoven lå elvernes lejr. Jo, det var en god dag.

Søslottet I har nok været det nemmeste scenarie jeg nogensinde har forberedt... og det bedste! I august 1997 skrev vi en lille info-folder på 12 A5 sider, som vi kopierede og havde med til scenariet Kong Eriks Gæstebud i Roskilde. Det var ca. 30 dage inden Søslottet skulle afholdes og på daværende tidspunkt havde vi hverken skrevet regler, spilverden, eller noget. Men jeg vidste ikke bedre dengang.

Til debriefingen ved Kong Eriks Gæstebud stillede min medarrangør Ulrik Gilberg og jeg os op på en bænk, og fortalte lidt om Søslottet og vores idéer, og udover nogle flyers i Fantask – så var det alt den reklame vi gjorde for scenariet. Det var naturligvis før, at Internettet for alvor blev brugt til sådan noget. Alligevel fik vi masser af spillere. Alrune-navnet hjalp også til.

For selv om GEF senere hen har fået æren for at være foreningen bag Søslots-sagaen, så var det faktisk foreningen Alrune som stod bag Søslottet I. Det var i deres lokaler, at jeg sad og forberedte scenariet. Det var her vi skrev regelbøgerne (ja – i flertal – for hver magiskole, religion og race havde hver deres – selvfølgelig) Det var også her at jeg sad med alle papirtilmeldingerne og skrev folks informationer ind i en Works-database mens jeg hørte Humleridderne. Det var det år, hvor ”Operation Blå Storm” var en landeplage og hvor alle gik og sang om Danernes Ukuelige Brobyggerhysteri. Man skulle nok have været der.

Efter 14 dage i Alrunes lokaler og med kun den éne CD, så kunne jeg teksten på alle deres sange uden ad. Forfra og bagfra. Jeg lærte nu også rigtigt mange andre ting den sommer. Blandt andet lærte jeg, at når den ansvarlige for troldmandsmagien siger at han ”er helt færdig med arbejdet” så skal man SE det færdige arbejde, før man tror på ham. Det viste sig at den kære troldmandsentusiast på sin vis også var færdig med alt idéudviklingen. Han havde blot det hele i hovedet – og det skulle ”bare lige” skrives ned på papir!

Det var også det år, hvor Catja der stod for heksemagi, foreslog at heksene med deres magi skulle kunne flyve, lave regnvejr og fløjte som fugle. Godt nok kan man symbolisere meget i rollespil... meeeen... nej. Det var for langt væk det eventyrlige ”Et Vintereventyr” til mig.

Fire af de mest flittige var dog af en anden støbning. Peter Cornelius Møller, Rikke Dollerup, Henrik Glarø og Tim Andersen skrev på reglerne, med hver deres område, og grundlagde derved den trend at scenarierne SKULLE have mindst 10 forskellige regelhæfter og samlet mere end 200 siders regler.

Dengang – der KUNNE folk deres regler.

Det var også dengang hvor jeg kunne alle deltagernavnene udenad. Især alle de kvindelige deltagere... samt deres alder og bopæl.

Det var også det år, at jeg antog at fordi man hedder Yona Korse, så må man være en kvinde. Stor var min overraskelse, da kæmpestore (og meget mandige) Yona Korse dukkede op til scenariet.

Det, at det var før internettet gav også telefonen en mere fremtrædende rolle. Jeg ringede selv rundt til en række prominente rollespillere og spurgte om de ville samle en familie til scenariet, og det viste sig at være en rigtig smart ting at gøre, for derved fik jeg stærke engagerede kræfter til at spille alle ledende roller.

#### Fakta om Søslottet I

Scenariet blev afholdt d. 26. – 28. september 1997.

Det var tilmeldingsfrist 14 dage før scenariet.

Det kostede 125 kr. at deltage i – det var dog eksklusiv mad.

Der var en aldersgrænse på 15 år. Som blev overholdt! Rollespil var jo ikke for børn! Det var 206 deltagere, hvilket dengang var meget!

\*\*\*

### *Søslottet*

Søslottet var ekstremt simpelt, og med et genialt setup. Det skal jeg jo sige. Plottet var bygget op over de fire adelsfamilier (Zoros, Silendorf, Karnius og Haldvig) som kæmpede om at få ophævet forbandelsen over Søslottet, og derved få fat på den magiske kongekrone som gav retten til at herske i Kongeriget Moravia. Pga. forbandelsen havde riget ikke haft nogen konge i 100 år, men nu fortalte en profeti at ”Den Udvalgte” skulle komme til i riget og at han kunne bryde forbandelsen.

Den der fik fat på Kongekronen, blev den nye konge.

Det var et simpelt plot, som alle kunne både forstå og være med i...

Der blev dannet og brudt alliancer på kryds og tværs, og ingen vidste rigtigt hvem man kunne stole på. En stor del af Søslottets succes skyldes også i høj grad at det var nogle fantastisk dygtige rollespillere der var i de forskellige familier, samt at plottet var så løst at det tilpassede sig spillerne og deres handlinger.

En af Søslottets klimaksscener var da den Udvalgte, og hans følge roede over Bagsværd sø (midt om natten) og fulgte det kraftige lysskær der viste vej. Det var bengalsk ild – som jeg brændte mine fingre noget så vederstykkeligt på, da jeg skulle antænde det. Heltegruppen gik i land på Laprikos-halvøen (Slotsparken – som vi allernådigst havde fået lov at låne til denne enkle korte scene). Forsigtigt bevægede de sig op imod ruinen hvor dæmonen vogtede over kronen. Fra mit skjul bagerst i ruinen så jeg heltegruppen og den udvalgte komme ned af trapperne og ned i bunden af ruinen. Vi havde fyldt ruinen med røg, og lige som de trådte ind i den, blev en kraftig rød flamme tændt og oplyste hele ruinen i stærkt rødt lys. Igennem røgen og det røde lys, og i kraftig silhuet tonede dæmonen frem, stor og mægtig med udbredte vinger og klov-fødder foran den udvalgte.

Selv den dag i dag, får jeg gåsehud når jeg tænker på den scene. Dæmondragten var selvfølgelig bygget af sminkeguruen Anders Lerche, og en af rollespilmiljøets store dramatikere Lars Rune Jørgensen og hans fantastiske kropsmimik og stemmeføring gav dragten en naturtro livagtighed som jeg aldrig siden hen har set SÅ gennemført.

Både for heltene og den Udvalgte, og for os få der (i det skjulte) så på, var det en helt utrolig oplevelse. Jeg vil faktisk vove at påstå at det er den bedste oplevelse jeg nogensinde har haft i alt den tid jeg har beskæftiget mig med rollespil - og det siger en hel del!

Den Udvalgte fik selvfølgelig bekæmpet dæmonen, og lige som han fik besejret den, der slukkedes det røde lys. Det var ikke noget vi have planlagt! Derefter tog han Kongekronen og forlod ruinen. Så vidt jeg husker nåede han aldrig i land i live. Han blev stukket ned allerede i båden, og den nat skiftede Kongekronen hænder mange gang i takt med at alliancer blev brudt og folk blev stukket i ryggen. Om søndagen sluttede scenariet af med en storslået duel imellem Fyrst Zoros (spillet af den uforlignelige Henning Basballe, der senere tog sine rollespilsevner med sig til teaterprojekter) og hans søn, Arkos (Spillet af den allestedsnærverende HP). Det var en duel der den dag i dag anses som en klassiker inden for dansk live. I hvert fald i mit hoved.

Særligt fordi Zoros, under duellen, fortæller sin søn, at den kvinde som Arkos hele sit liv har kaldt mor, i virkeligheden er Zoros' gamle elskerinde og at Arkos' rigtige mor, som uheldigvis opdagede utroskabet, faktisk ligger begravet under den sandkasse som Arkos så gladeligt legede i, som barn. Det var dialog der ikke kunne være blevet instrueret bedre af en Hollywood-stjerne. Og jeg husker det stadig som var det i går. Arkos vandt duellen, blev kronet til Konge af Søslottet og hersker over Moravia.

Oprydningen efter Søslottet var ufattelig nem. Vi havde lånt nogle lokaler hos den lokale Klub 144, og det tog kun nogle timer at rydde op og gøre dem rene. Spillerne havde stået for det meste af settingen selv, og allerede et stykke efter midnat om søndagen var vi færdige. Jeg kørte mine hjælpere hjem og var selv hjemme kl. 05 om morgnen. Dagen efter begynde jeg på nyt arbejde – i Bog & Idé i Rødovre. Jeg var rimelig træt efter den weekend, og mine kollegaer troede vist at jeg var lidt sløv i hovedet. Men det var det hele værd.

Hermed var hele historien om Søslottet slut. Troede jeg!

\*\*\*

### *Søslottet II og GERF*

Det var ikke meningen at der skulle være en 2'er. Men allerede kort tid efter Søslottet gik snakken. Det havde været det vildeste rush at lave Søslottet, og nu snakkede vi om at lave det igen. Større og bedre. Som man altid gør. Alrune var ved at lukke ned, og jeg spurgte Gladsaxe Kommune om vejledning. Jeg manglede en organisation til at stå bag mine ansøgninger om at bruge Radiomarken. Det blev til et møde, i min lejlighed, med fritidskonsulenten Ivan Klitte, som anbefalede mig at jeg skulle stifte en forening. At stifte en forening!?

Det syntes jeg lød voldsomt og besværligt, men han forsikrede mig om, at det ikke var spor besværligt, og at det bare handlede om at mødes en gang om måneden og drikke cola og kaffe på kommunens regning. Fint med mig! Han syntes, at vi skulle navngive den efter vores eventyrland, nemlig Moravia. Jeg syntes i stedet at et mytologisk navn ville være sejere, og jeg ville kalde den for Mjølner. Det navn var imidlertid allerede taget af en rollespilsforening i Jylland, nærmere bestemt Hobro. Jeg ringede til Mjølners formand Peter Bengtsen og forsøgte at presse ham til at de skulle opgive deres navn, så vi kunne få det i stedet. Det ville han sjovt nok ikke – og jeg syntes at Peter var rigtig dum. Senere hen mødte jeg ham på Fastaval, og det endte med at han faktisk blev en af mine gode venner. Men dengang tænkte jeg altså, at det var ham der var smålig fordi han ikke ville opgive navnet Mjølner. Jeg vendte tilbage til fritidskonsulentens ide, og valgte navnet Envirôn, som i vores eventyrverden var navnet på der hvor guderne kom fra og også en selvopfundne kampagneverden til mine D&D scenarier. Alligevel fandt jeg navnet misvisende, da det jeg ikke forklarede hvad vi egentlig lavede. Derfor blev foreningens fulde navn:

**Gladsaxe Eventyr & Rollespils Forening – Envirôn.**

Forkortet GERF - Envirôn

Envirôn delen af navnet bortfald med tiden, men det forklarer hvorfor der er et stort E i midten af GERFs våbenskjold. GERF blev stiftet i maj 1998 og med i bestyrelsen var bl.a. HP Hartsteen (Kong Arkos), Ulrik Gilberg (min medarrangør fra 1'eren), brødrene Peter og Kim Cornelius Møller, Tommy S. Rasmussen og Selina Kyle.

\*\*\*

### *Selina Kyle*

Selina var min kæreste dengang. Hende havde jeg mødt til et Halloween arrangement i City2, året før - mens jeg var udklædt som Frankensteins monster, med maske og en langstilket rose i kæften! Selina var, mildest talt, lidt speciel, men også fantastisk på sin egen måde og om hende kunne der fortælles en masse, for hun forstod at gøre sig bemærket.

Et af hendes mange talenter var at tegne, og sammen med min ven Henrik Glarø og en fyr ved navn Ville Gaunaa tegnede hun et hav af tegninger til Søslottet. Mange af disse bliver stadigvæk brugt den dag i dag. Det var også Selina som designede GERFs våbenskjold. Allerede til Søslottet II gjorde Selina sig bemærket ved at gå rundt i et kattekvinde-agtigt kostume og mere give indtryk af at være en model der var gået forkert end entusiastisk rollespiller. Men det var hun nu alligevel. Andre grunde til, at Selina er værd at nævne vil blive tydelige senere i min historie.

Men nuvel. Søslottet II var i støbeskeen. Denne gang havde vi af Vej-, og Park afdelingen fået lov at bruge Aldershvile Slotspark til spillet. Vi måtte dog stadigvæk ikke sove i parken, og som nødløsning fik vi adgang til slotsgartnerens omklædningsrum og frokoststue. Det var en flot lille stenbygning som spillerne der holdt til i slotsparken kunne sove i. Efter sigende skulle der have været blevet gjort en hel del mere end blot at sove i den bygning.

De lød i hvert fald hyggelige, de historier jeg fik. Samtidig udvidede vi også spillet i Radiomarken og fik lov til, at bruge en flot træhytte som vores førebunker (eller plotvagt som vi kaldte det). Tyrolerhuset, som hytten populært blev kaldt har siden hen været plotvagt til alle arrangementer i Radiomarken, og den dag i dag bærer den tydeligt præg af at være blevet godt slidt igennem årene.

Søslottet II fik undertitlen Længe "leve" Kongen og havde en flot lille farve-folder som reklame, som blev uddelt i rollespilsbutikker og sendt ud til forskellige rollespilsforeninger. Vi havde regnet med 300 spillere, men fik ca. 350 spillere. Jeg var lykkelig.



Vi fik også 40.000 kr. i initiativstøtte fra Gladsaxe kommune, og der blev arbejdet hårdt med regler, historier og spillermateriale. I 1½ måned op til scenariet, havde vi booket Tyrolerhuset, og hele sommerferien blev brugt i hytten med at forberede spillet. Vi havde mobiltelefoner (hvilket var meget moderne i '98), lejede walkier, og vi havde et computernetværk i vores arbejdsrum. Det var også det år, hvor vi begyndte at modtage baggrundshistorier på diskette. Altså pr. post. Mails og hjemmesider var endnu ikke noget vi brugte, og tilmeldingerne blev stadigvæk sendt med posten. Jeg husker særligt dagen efter sidste tilmeldingsfrist, da jeg kom hjem fra arbejde og dårligt nok kunne åbne min dør. Bag den lå en 40 cm. høj bunke af breve. Med tilmeldinger!

Derudover husker jeg faktisk ikke så meget omkring Søsloppet II. Det var en lang sommerferie som blot fløj af sted, og vi havde mange hang-arounds som blot kom forbi hytten og hjalp til med forskellige ting. En af disse var en ung knægt fra Roskilde ved navn Claus. Claus Raasted. Ham og jeg blev hurtigt gode venner fordi han havde ligesom jeg mange idéer og virkede meget ivrig. Vi snakkede endda om, at han skulle være medarrangør året efter. Hvordan spillet var, husker jeg ikke. Folk snakkede dog om at 1'eren havde været meget bedre og at vi burde stoppe mens legen var god. Vi havde dog allerede planer om en 3'er, inden 2'eren var slut. Nu var vi blevet klogere. Havde fået erfaring. Nu vidste vi hvordan det skulle laves. Laves ordentligt. Efter Søsloppet II var jeg dog træt. Oprydningen tog flere dage, og ugen efter startede jeg på nyt arbejde i Japan Photo. I efteråret '98 lavede jeg intet arbejde på SSIII, og hvad vi troede skulle blive det bedste og største SS scenarie viste sig at blive det mest problemfyldte af dem alle.

Fakta om Søsloppet II – Kongen ”længe” leve  
Scenariet blev afholdt d. 27. – 30. august 1998.  
Det var tilmeldingsfrist ca. en måned før scenariet.  
Det kostede 100 kr. at deltage i – endnu engang eksklusiv mad.  
Der var stadig en aldersgrænse på 15 år.  
Der var omkring 350 deltagere!

\*\*\*

### *Søsloppet III - Større... Bedre... Værst*

Søsloppet III, med undertitlen Enviróniaderne, var en katastrofe. Fra start til slut. Ved årsskiftet havde vi intet lavet på scenariet. Ved forårets begyndelse havde vi endnu ikke afholdt vores første arrangørmøde. Men så skete der noget, som skulle kick-starte arbejdet, og skabe en rygtestrøm hvis ”ringe i vandet” stadigvæk har effekt den dag i dag, nu mere end 10 år efter.

\*\*\*

### *Pizzaria ”komplottet”*

Søndag d. 7. marts holdte vi bestyrelsesmøde i GERF. Det var et kombineret møde og fødselsdagsfest, for Selina Kyle havde fødselsdag. Til mødet snakkede vi om at jeg skulle aflastes som formand, da jeg havde for mange opgaver, og stressede med at få gang i Søsloppet III. HP, som dengang var sekretær i GERF havde spurgt om han måtte invitere Kasper Sjøgren og Mikkel Rode med til mødet. Kasper kendte jeg som en arbejdsom praktiker – noget som han senere har slået fast på ved bl.a. at være praktisk mand bag Legendernes Tid scenarier, Knudepunkt og et væld af andre projekter. Mikkel Rode kendte jeg ikke så godt, men han lavede DEF sammen med Claus Raasted i Roskilde og var kendt for at være god til penge.

Det havde jeg tydeligt sagt nej til, da vi jo også holdte fødselsdagsfest. Alligevel, nær ved slutningen af mødet, blev der ringet på min dør. Kasper og Mikkel havde åbenbart ikke fået mit nej af vide. Som jeg husker det, havde de ”tilfældigvis” begge to ikke tjekket mail i en uge. Hvad der er virkeligheden ved jeg ikke, men dengang virkede det meget lyssky. I en lettere akavet samtale over dørtelefonen blev vi enige om at de skulle vente på pizzariaet, og så ville vi andre komme ned, efter mødet. Det var en noget underlig fornemmelse jeg havde i maven, da Tommy S. Rasmussen (der også var Søsloppet arrangør og GERF-mand), Selina og jeg gik ned på pizzariaet. Jeg kunne godt mærke at der var noget galt. Det blev ikke bedre af at Claus Raasted også var på pizzariaet. Han fortalte med et bredt Claus Raasted-grin, at han ”bare var ude og gå en tur... og var kommet tilfældigt forbi”.

Claus boede dengang langt fra Bagsværd, så hvad der startede som uro i maven blev til regulær angst og nervøsitet, og hvad der sikkert var tænkt som en joke virkede mest som en hånlig

Kasper Sjøgren lagde venligt og høfligt, men bestemt ud med at fortælle os, at de syntes at Søsloppet var gået i stå, og at de i stedet havde taget initiativ til at lave et stort nyskabende sommerscenarie. Deres projekt hed Legendernes Tid, og var noget af en satsning. De ville holde hele 2 afviklinger hver sommer, og 2 af de hovedarrangører (HP og Kasper) skulle have løn. De troede SÅ meget på deres projekt, at de ville satse deres husleje mv. på idéen, og derfor var det også ekstremt vigtigt for dem, at det kunne løbe rundt, og at de fik deres penge ind igen.

København var ikke stor nok til 2 store sommerscenarier, og i al venskabelighed, forslø de at jeg skulle stoppe med at lave Søsloppet. Jeg var jo alligevel håbløst bagud med arbejdet på 3'eren. Jeg havde ikke arbejdsstyrken på plads, og Claus Raasted var sprunget fra, for at arbejde på LT i stedet. (der skete jo ingenting med Søsloppet).

Jeg kogte scenarie på gamle suppe, Søsloppet 2 havde været halvdårligt, og desuden havde jeg jo stress. (hvilket jeg selv lige havde fortalt HP under bestyrelsesmødet). Hvis jeg sprang fra mht. at lave Søsloppet, så kunne jeg i stedet lave Sommerferieaktiviteter for Gladsaxe kommune, og derved tjene penge på at lave rollespil. Lige som LT gruppen.

Deres argumenter var rigtig gode... lidt bestemte, men gode... og jeg var egentlig meget forstående for deres argumenter. Vi talte også løst og fast om at lave Søsloppet2000 året efter i samlet flok. Desuden, så ville LT nødig, meget nødig ud i en konkurrence med Søsloppet. For den ville jo blive rigtig grim. LT arrangørerne, som havde deres husleje på spil, ville naturligvis kæmpe med alle midler for at vinde en eventuel konkurrence. Hvorimod jeg, som blot lavede frivilligt arbejde, nemmere ville kunne trække mig. Kasper Sjøgren forklarede venligt, men bestemt at hvis han skulle vælge mellem at bo i en pap-kasse, eller at lukke Søsloppet ned, så valgte han helt klart at lukke Søsloppet... også selv om jeg var hans ven.

Men da han ikke ønskede nogen konflikt med mig, så håbede han inderligt på at jeg frivilligt valgte at trække mig. For som han sagde: "Vi ønsker jo ikke at have en situation hvor Sortløverne (Kampgruppe fra Harreskoven – red) render rundt med baseball-bats og slår folks døre ind" Det havde han jo ret i. Det ønskede vi jo ikke. I de mange rygtehistorier der siden hen var, kom det til at lyde som om at Kasper truede mig med tæv. Sådan opfattede jeg det ikke selv, og sådan var det heller ikke ment... Men efter 5-10 genfortællinger blev historien mere og mere dramatisk.

Mødet endte med at jeg besluttede mig for at trække mig. Eller rettere – trak Søsloppet III. Vi skiltes smilende og med skulderklap, som bedste venner. Alle var glade. Legendernes Tid ejede sommeren '99 og måske skulle vi alle sammen lave Søsloppet2000 i det nye årtusind. MEN – så brød helvede løs.

Selina og Tommy, som havde været forholdsvis tavse til mødet, begyndte efterfølgende at brokke sig. De kunne slet ikke forstå hvorfor jeg fjøede LT-folkene. Søsloppet var jo min livsdrøm. Hvorfor havde jeg ikke sagt fra!? Især Selina mente at de havde hjernevasket mig, og at de ikke kunne være det bekendt. Så hun begyndte at ringe rundt til alle mine venner og samarbejdspartnere og fortælle hvordan de fæle LT folk havde presset mig, til at aflyse Søsloppet III.

Det var før SMS'ernes indtog, så alt forgik med små korte opkald. Inden midnat vidste halvdelen af Københavns rollespilsmiljø hvad det var sket. "Daniel Benjamin er blevet truet med tæv af Sortløverne" og "HP, Sjøgren og Raasted har kuppet Søsloppet" eller "Daniel Benjamin er blevet tævet af Sjøgren" osv. osv... det blev bare værre og værre.

I en efterfølgende telefonsamtale med Kasper Sjøgren om mandagen, blev der talt med store bogstaver, og ord som "falske trusler", "injurier" og "politianmeldelse" blev nævnt flere gange. Kasper var ikke glad, og det var egentligt forståeligt nok. Men dengang skærpede det bare konflikten. Hypen omkring pizzeriamødet var ekstrem.

HP og Claus boede dengang sammen, og deres telefonsvarer blev mandag overfyldt med telefonbeskeder fra folk som svinede HP til, og spurgte hvordan de i alverden kunne gøre sådan noget. LT-folk blev antastet på gaden og skældt ud. Hvad der følte som hundredvis af mennesker ringede til mig, og opfordrede mig til at forsætte med at lave Søsloppet, og på få dage gik Søsloppet III fra at være et stendødt projekt til at være det mest hypede og støttede scenarie nogensinde. I hvert fald i en kort periode. Den ekstremt grimme og spændte stemning kunne ikke vare ved. Så om torsdagen, mødtes Søsloppet og Legendernes Tid, på en neutral café på Vesterbro, og holdte fredsmøde. Vi blev gode venner igen – officielt. Men i det private blev vores forhold aldrig helt det samme igen. Et tab som jeg den dag i dag stadigvæk begræder.

Jeg har valgt at skrive meget om Pizzeriakomplottet, da dets eftervirkninger strakte sig mange år frem i tiden, og til dels er skyld i noget af den modvilje der var imod både GERF (men også HP og Raasted) i mange år efter. Den dag i dag er der ikke mange nye rollespillere der ved hvorfor der har været en kløft i det københavnske miljø... men en af grundene til det stammer fra Bagsværd Pizzeria. Tiden læger dog mange sår, og i skrivende stund er det er ikke mere end en uge siden, at Claus inviterede mig ud at spise på Bagsværd Pizzeria for at grine af gamle dage. Det gamle Bagsværd Pizzeria findes dog desværre ikke mere, så vi tog på Jensens Bøfhus i stedet. Men dengang var det alvor.

\*\*\*

#### *Konflikter både internt og eksternt*

I de efterfølgende måneder blev der kæmpet hårdt om spillerne. Søsloppet førte forholdsvis stort, da HP valgte af afsløre hele plottet på liveforum.dk (dette var dengang et helt spritnyt medie, som lige var taget i brug). HP spillede stadigvæk Kong Arkos til Søsloppet, og var derfor sat grundigt ind i plotbaggrunden. Dette medførte at vi, ca. 14. dage før scenariet måtte lave størstedelen af plottet om. At nogle hævdede, at vi selv havde afsløret plottet gennem vores egne skriverier var vi dybt uenige i.

Det vigtige var, at plottet blev lavet om og det krævede et kæmpe arbejde. Søsloppet III var også første scenarie hvor vi havde en online tilmelding, og en stor avanceret karakterdatabase. Vi havde en daglig tilmeldingsupdate på en lille whitebord i vores arrangørurum. Vores tal og LTs tal. Side om side. Som gjaldt det et præsidentvalg i USA. Med 675 spillere vandt Søsloppet stort. Men hvor mange der syntes at det var vigtigt ved jeg ikke.

Men ikke kun imellem scenarierne var der persongnidninger. Også internt i Søsloppet's arrangørgruppe var der problemer, og jeg måtte bl.a. opbryde et kraftigt skænderi i Tyrolerhusets kælder, lige inden det udviklede sig til regulært slagsmål. Stemningen var spændt, folk virkede egoistiske og det følte som at alle kun arbejdede for sig selv.

Regelgruppen valgte, at skrive regler som kun passede til deres egne roller, som naturligvis var de mægtigste magibrugere i riget. Allerede inden spillets start, konspirerede troldmændene om hvordan, og hvor hurtigt de kunne slå HP ihjel. (Ja – altså – de ville slå Kong Arkos ihjel – men i deres samtaler nævnte de ham hele tiden som HP, og ikke som Kong Arkos).

Episoden til Søsloppet III, er et af de bedste eksempler på hvor grim Meta-gaming kan blive. Tim Andersen og et par af hans venner som spillede troldmænd, skrev selv deres egne regler, og et ritual, som gjorde det muligt at teleportere sig ind i den ellers uindtrængelig kongeborg, fange kongens sjæl i en krystal, teleportere sig ud igen, og ca. 800 meter fra Kongeborgen lave et ritual hvor de destruerede krystallen.

Undervejs i ritualet ringer Tim Andersen op til mig, fra hans mobiltelefon og siger: ”Vi er ved at slå HP ihjel – og du kan ikke stoppe os”. Jeg husker tydeligt, at han sagde HP og ikke Kong Arkos. Jeg råbte af ham, skældte ham ud, og sagde, at han skal lade være, men han smækkede på med ordene: ”Du kan ikke gøre noget!”. Febrilsk løber jeg ud i spilområdet og fortæller til alle præster at de får et drømmesyn, hvori de ser at kongen er ved at få ofret sin sjæl, og hvor de skal løbe hen.

Præsterne henter alle ridderne og de sætter i en 800 meters løbetur, i fuldt panser, men da de dukker op i Handelsbyen Larmaro hvor Tim ringede fra, så har troldmændene flyttet ritualet væk derfra, og udført det et andet sted. Nøj – hvor var folk sure. På troldmændene, på Tim og på mig. Jeg kan faktisk ikke huske HP's reaktion, men den var vist ikke videre positiv.

Også denne episode har efterfølgende afspundet mange rygter og historier. Den vigtigste lærdom om at arrangørerne ikke selv skal spille hovedroller har mange yngre arrangører stadigvæk meget af lære af. Det er en fejl jeg ofte ser nye spillesteder begå, og jeg håber virkelig ikke, at det kommer til at efterlade ligeså dybe ar som det gjorde her.

\*\*\*

#### *Nytænkning og Medicopmærksomhed*

Kampen mellem LT og SS ødelagde mange ting, men skabte også mange. Søsloppet var blevet større og bedre. Vi havde en ekstrem avanceret database over spillerne (en database som jeg indimellem stadigvæk bruger). Meget af tekstmateriale fra dengang bliver stadigvæk brugt den dag i dag som referencemateriale. Det var ekstremt gennemarbejdet og uden efterfølgende sidestykke. Billederne fra scenariet (og fra året før) bliver stadigvæk brugt i reklamemateriale og til udstillinger, og de mange tegninger som Selina Kyle, Henrik Glarø, og Ville Gaunaa lavede er nærmest udødelige.

Det var også til Søsloppet III at omverdenen fik øje på os. Vi var på forsiden af Politiken, og både TV Danmark og TV2 var ude og filme. TV Danmark indslaget er den dag i dag nærmest legendarisk, da halvdelen af indslaget bliver brugt på at vise Selina Kyle i hendes ringbrynnebikini. Den kvindelige TV-vært starter indslaget med følgende ord: ”.. og nu til det indslag som i hvert fald mine mandlige kollegaer har ventet på hele dagen...” og slutter indslaget af med: ”... og hvis De nu sidder og tænker – ohh – sikke en livvagt – så lad mig lige slå fast, navnet var: Selina Kyle.”

TV Danmark indslaget var på sin vis det vildeste vilde og en vildt god reklame, men samtidig også vildt pinligt. Særligt fordi Selina kom med nogle uheldige udtalelser, bl.a. sagde hun at rollespil var godt, fordi så kunne man komme ud med sine aggressioner, og det var jo ikke ligefrem det jeg syntes var det vigtigste ved rollespil. Men på den anden side, var netop dette TV-indslag også skyld i at indehaveren af eventfirmaet Arkadien kom ud i Radiomarken samme aften.

Han spurgte efter mig, og efter en kort samtale i Tyrolerhuset stod det fast at han manglede en mand som mig i sit eventfirma. 1 måned efter Søsloppet III blev jeg ansat og begyndte at arbejde som professionel eventkoordinator. Jeg fik straks ansvaret for store projekter, og inddrog mange elementer fra liverollespil i mine events. En arrangementsmetode som jeg stadigvæk arbejder med, den dag i dag.

SSIII oprydningen (nu bruger jeg altså SS forkortelsen fremover i denne tekst) var et helvede. Den tog 5-6 dage, hvor vi bogstaveligt stod i affald til knæene. Hytten var beskidt og smadret, og der flød med affald, og næsten alle hjælpere var taget hjem. Generelt var perioden omkring SSIII et levende helvede. MEN – det var også det scenariet hvor jeg lærte allermest. Så i stedet for at hylde Det Tredje Rige vil jeg lige citere Nietzsche: What doesn't kill you – makes you stronger!

Fakta om Søsloppet III – Envirôniaderne  
Scenariet blev afholdt d. 7. – 11. Juli 1999.  
Det var tilmeldingsfrist ca. en måned før scenariet.  
Det kostede 150 kr. at deltage i – endnu engang eksklusiv mad.  
Der var nu en aldersgrænse på 13 år.  
Spillerantal: 675

\*\*\*

### *Rygter*

Sommeren '99 var også rygternes år. Pizzeriakomplottet er allerede nævnt, men også at vi arrangører kun lavede scenariet fordi vi selv ville spille de mægtigste roller (delvist sandt) og at jeg og resten af GERF var nazister. Denne fikse idé opstod bl.a. fordi vi forkortede vores scenarie SSIII – som kunne fortolkes som en hyldes til Det Tredje Rige.

Folk er sgu' spøjse. Det var også første gang jeg oplevede blive udsat for korruptionsrygter, nemlig at jeg havde stukket 100.000 kr. i egen lomme. Nogle kvikke spillere havde regnet ud, at ud af et budget på 120.000 kr. havde spillerne samlet kun fået service for ca. 20.000 kr. Ergo manglede der ca. 100.000 kr. i regnskabet. Dem havde jeg selvfølgelig snuppet i egen lomme og brugt som udbetaling til en hemmelig villa i Hellerup. Ja, klart jeg havde! Hvor de havde de 20.000 kr. fra ved jeg i øvrigt ikke.

\*\*\*

### *Søslottet IV – Daggry*

Alle de fejl vi havde begået til SSIII blev analyseret og bidrog til en masse forbedringer og erfaringer. Til SSIV havde vi nye idéer og ny måde at gøre ting på. Jeg havde været på kursus i projektledelse, og derudover havde jeg nu en masse professionel erfaring fra mit eventkoordinator-job. Vi havde en pyramideformet arrangør-struktur, chaufførteams, logistikhold, og det hele var meget velkoordineret og veludført. En stor del af succesen skyldtes Tommy S. Rasmussen og hans SpilMester Team. De havde helt overtaget historie og plot fra mig, således at jeg kun var praktisk hovedkoordinator. En opgavefordeling der i øvrigt varmt kan anbefales og som bruges mange andre steder. Der var struktur og orden. Døgnbemanding i vores plotvagt, større og bedre effekter, større setting, og handlingen var skubbet mange år frem i forhold til SSIII og nye folk besatte de ledende roller. Endnu engang var vi støttet af Gladsaxe Kommunes Initiativpulje - nu med 50.000 kr. - hvilket var en helt ekstraordinær bedrift i sig selv, da puljen som en initiativpulje netop støtter nye projekter, og dette var 3. gang at SS fik støtte fra den.

\*\*\*

### *Samarbejde med TeamLT*

Modsat 1999 valgte vi fra starten af at samarbejde med holdet bag Legendernes Tid (som den sommer igen lavede 2 scenarier). Vi havde fælles telte og grille, og vi lavede fælles folderudsending. SSIV havde en stor flot farvefolder i A4, og LT havde en lille lækker sort/hvid folder i det sære B5-format. Porto var ca. 15 kr. pr. brev og vi sendte over 1000 breve ud, med adresser vi havde fra vores fælles databaser. Vi brugte altså over 15.000 kr. alene på porto! Jeg tror dog alligevel, at vores samarbejde gav begge scenarier et godt boost. Ånden i år 2000 var i det hele taget en hel anden og meget mere optimistisk.

\*\*\*

### *Nu kan det ikke blive større*

I forhold til SSIII så gik vi lidt ned i spillerantal. Der var flere sommerscenarier det år, og LT trak mange folk til. Vi gjorde ekstremt meget ud af reklamen og sendte reklamemateriale til Sverige, Tyskland, Holland og Frankrig. Jeg fik oversat vores plakat til fransk, og i forbindelse med en ferie i Frankrig stod jeg selv i Paris og satte A3 plakater op. Franskmænd fik vi dog ikke med, men vi havde deltagere fra Finland, fra Italien og sågar fra Alaska. Det var en vild følelse. SSIV var et godt scenarie. Alt gik som planlagt, der var ikke de store konflikter og vores store koordineringsarbejde bar frugt... men nu var jeg træt. Toppen var nået. Sådan følte jeg det i hvert fald. Der var ikke længere noget at stræbe efter og selv om vi lovede spillerne et SSV allerede næste år, så vidste jeg inderst inde godt at det var slut for mig. Gnisten var væk. Her slutter sagaen om de "rigtige" SS scenarier. Alligevel – så kom der to scenarier mere i rækken.

Fakta om Søslottet IV – Daggry  
Scenariet blev afholdt d. 13. – 16. Juli 2000.  
Det var tilmeldingsfrist ca. halvanden måned før scenariet.  
Det kostede nu 300 kr. at deltage – Men, denne gang MED mad.  
Der var nu en aldersgrænse på 12 år.  
Spillerantal: 560 (altså ca. 100 lavere end året før)

\*\*\*

*Søslottet V i 2001... mislykkedes.*

I vinteren 2000/2001 stod det så småt klart at der ikke kom flere SS-scenarier fra min hånd. Jeg havde mistet lysten til at lave liverollespil. Jeg havde slået op med Selina, og en måned efter SSIV, var jeg blevet lokket til at lave bondescenariet LIVET sammen med min gode veninde Line Maria Lång. Efter det var jeg endnu mere træt og følte mig efterhånden lidt udnyttet.

Mellem jul og nytår tog Tim Andersen (den gamle regelskribent og en af mine tidligere medarrangører, som jeg på det tidspunkt dog mest huskede for "HP-mordet" til SSIII) initiativ til at lave et SSV, men det startede uheldigt ud, da en af hans medarrangører ville smide mig ud af den hytte som vi havde lånt til et planlægningsmøde. Han mente at jeg lavede hærværk (bare fordi jeg ville lave en fakkellampe af et gammelt håndklæde, en bambuspind og noget tændvæske), og det blev vi ikke bedre venner af. Senere på året følte Tim Andersen sig forfulgt og overvåget fordi GERFs bestyrelse krævede at se et budget og en arrangementsbeskrivelse før vi ville blæstemple arrangementet. Tim blev sur og smækkede med døren, og så var der intet SS scenarie i 2001.

\*\*\*

*2002 - Søslottet V og DB-Event*

I 2002 tog Tommy over. Han samlede en helt ny arrangørgruppe, og lavede et ganske udmærket scenarie. Handlingen forgik denne gang 100 år før Søslottet I, og havde baggrund i de begivenheder der førte op til nedbrændingen af Søslottet og den forbandelse der blev lagt over kongekronen.

Jeg var blot menig deltager til det scenarie, og spillede bonde i bondebyen Askely. Claus Raasted spillede Askelys leder, Hertug Haldvig, og selv om jeg på daværende tidspunkt hadede Claus af et godt hjerte, så spillede jeg alligevel en god undersåt. Det vellykkede rollespil jeg havde med Claus fik smeltet isen imellem os, og det endte med at vi begyndte at tale sammen igen og udvikle et nyt venskab, der har holdt lige siden. Gamle fjender er nu nogle af de bedste venner.

Søslottet V kendetegnede sig ved at have en arrangørgruppe som lå en del uden for GERFs normale omgangskreds, hvilket også resulterede i at de ca. 25.000 kr. som scenariet gav i overskud aldrig havnede i GERFs pengekasse, men røg i en ekstern fond, som havde til formål at fremme andre værdige nødstedte scenarier. Det var også til Søslottet V, at jeg blev smidt ud af en af hytterne, med den begrundelse at der kun var adgang for arrangører.

Jeg havde dog lidt på fornemmelsen at den hytteansvarlige i ekstrem grad nød at have magten til at smide Søslottets grundlægger ud af sin hytte. For jeg var jo "kun en spiller". Den lidt sure smag i munden blev så efterfølgende forstærket af, at den hytteansvarlige valgte at invitere andre spillere ind i hytten. Det er ikke altid nemt at træde tilbage, men nogle gange er der folk som heller ikke gør det nemmere for en.

Sideløbende med GERF, var jeg begyndt at lave flere og flere rollespilrelateret arrangementer. Jeg var stoppet i Arkadien, og var begyndt at arbejde i diverse fritidsklubber som rollespilsmedarbejder. De job passede mig fremragende, især da jeg kunne flekse min tid, og arbejde på diverse rollespilsprojekter når det passede mig. Hurtigt gik det op for mig at jeg skulle momsregistreres og den 20.02.2002 var DB-Event født. Det første år skete der ikke meget med firmaet. Det var kun et hobbyfortagende til at starte med, men det skulle snart ændre sig.

\*\*\*

*Det nye GERF og Rokada-systemet*

Efter oplevelserne til SSV, følte jeg mig mere og mere kørt ud på et sidespor i GERF, og i sommeren 2003 valgte jeg at "kuppe" min egen forening tilbage igen. Med et kuld af unge og entusiastiske støtter "erobrede" vi GERF tilbage. Sune Esbensen, der allerede dengang var en latexbygger udover det sædvanlige og senere har drevet det til en fuldstidsstilling som rekvisitbygger var med. Nick "Fod" Larsen, det tekniske geni bag Rokada-systemet, min ven Morten Dahl Nørgaard og min daværende kæreste Tine Frederiksen var også iblandt.

Vi dukkede op på GERFs generalforsamling, hvor de meldte sig ind i foreningen og stemte hinanden ind i bestyrelsen. En manøvre som jeg blev vældig upopulær på blandt de gamle bestyrelsesmedlemmer, men som jeg selv mente var det bedste for foreningen. I 2003 lod vi andre foreninger om at lave rollespil i Radiomarken, og vi havde umiddelbart ingen planer om at lave flere sommerscenarier. Til gengæld var efterspørgselen på en månedlig kampagne for børn stadigt voksende, og i efteråret 2003 gik vi i gang med at idéudvikle GERF kampagnen.

I DB-Events regi udviklede vi rolle-, og tilmeldingssystemet Rokada. (ROllespils KAarakter DAtabase) Der var mange som ikke forstod hvorfor Rokada blev udviklet under DB-Event og ikke i GERF regi. Den dag i dag, er der stadigvæk mange som ikke forstår det. Men vi mente dengang, at hvis Rokada blev en succes, ville det også blive meget stort, meget magtfuldt og have en stor økonomi. Vi frygtede at lægge alt det arbejde og den magt i en forening, som relativt nemt kunne kuppes (det havde jeg jo selv lige bevist!) og til dels, så var det også min store Master Plan at Rokada skulle udbredes over hele Danmark, og ikke kun i Gladsaxe hvor GERF var hjemhørende.

Før jeg valgte at udvikle Rokada i eget firma, havde jeg dog først forsøgt at sælge idéen til Ungdomsringen (en fællesorganisation af fritidsklubber) men de havde takket nej. Efterfølgende forsøgte de at stjæle idéen, men det er jo også en slags kompliment. Bagefter prøvede jeg at sælge den til Landsforeningen (der dengang hed LLR) som også blankt afviste ideen. Rokadas projektgruppe brugte ca. et halvt år, på at skrive regler og bygge systemet op (neget af det var en forsimpning af SS-reglerne) og da Rokada.dk blev lanceret i foråret 2004, var det stor røre i liverollespilmiljøet. Et tilmeldingssystem, udviklet af et firma, som vi tog penge for!  
Det var jo forræderi!

\*\*\*

### *GERF kampagnen*

D. 6. marts 2004 startede GERF kampagnen.

Lige fra starten af, var det en bragende succes. På få spilgange havde vi 2-300 spillere, og året efter rundede vi allerede nærved 600 spillere.

Online-tilmelding, spilmonter, EP-systemet, varm mad, tilgængelige toiletter, præ-opsat setting og massiv markedsføring var opskriften der banede vejen til en førerposition som en af Danmarks største og bedst koordinerede kampagner.

MEN – med mig som hovedarrangør af GERF kampagnen, kom der igen røre i andedammen. For GERF betalte penge til DB-Event for brug af Rokada-systemet, og selv om det var tydeligt for enhver at GERF havde ekstremt stor nytte af systemet og havde enorm spillertilstrømning, så mødte foreningen også en stormvind af protester og modvind fra resten af miljøet. Jeg blev udråbt til Paria (et udtryk for at være udstødt som jeg selv gjort brug af til Søsloppet).

Hos andre spilstedet var ord som GERF, Rokada, DB, samt Sune Esbensen og Søsloppet, bandlyst, og spillere kom nogle gange decideret i unåde hvis de nævnte at de spillede til GERF kampagnen (eller hvis de sympatiserede med os).

Godt nok havde foreningen på vores generalforsamling godkendt at bruge Rokada-sytemet (naturligvis uden at jeg kunne stemme) og godt nok var vores egne spillere ganske veltilfredse med GERF og DB-Events symbiose, men i dele af rollespilmiljøet var det meget meget ilde set.

\*\*\*

### *Søslottet VI – Prinsessens Hjerte*

I sommeren 2004 lavede vi Søslottet igen. Det var min kæreste Tine Frederiksen som overtalte mig til det. Jeg havde ellers meldt ud, at jeg aldrig ville lave SS igen. Men Tine, og mange andre nye spillere, var kede af at de aldrig havde oplevet et af de gamle ”rigtige” SS-scenarier. Jeg blev overtalt til at lave en ny, og denne gang mere pigevenlig historie. Denne gang brugte vi Rokada-systemet.

For 6. gang kom der nye regler til SS. Det betød dog, at vi kun skulle koncentrere os om at lave historien. Den handlede om Kongen af Moravia som kun havde fået en datter, og derfor ville lave en turnering hvor vinderen fik prinsessen og det halve kongerige. Det pigevenlige/romantiske islæt var ikke populært. Eller også var tiden blot løbet ud for SS-scenarierne. Vi fik kun ca. 160 spillere, og de fleste af dem, var vores faste deltagere fra GERF kampagnen.

SS6 beviste i alt sin tydelighed at man ikke skal lade sine scenarier påvirke af sin kærestes ønsker, for ca. 2 måneder inden scenariet slog Tine og jeg op. Ca. 1 måned inden scenariet mødte Sune Esbensen og jeg alle holdlederne, hvor vi forsløg at vi skulle aflyse scenariet...

DEN var holdlederne dog ikke med på (holdet fra Holbæk-foreningen Ravnholt/Reopos trak sig dog) så nu var Sune og jeg på den. Sommerferien blev droppet, og vi arbejdede intenst og hårdt på at få scenariet op og stå. Faktisk fik vi hele scenariet op at stå på mindre end én måned, men det skal siges, at Rokada-systemet gjorde det meget nemmere.

Vi havde ingen enorm spillerpost med tonsvis af regelbøger mv. og vi skulle ikke opbygge en database/online-tilmelding fra bunden, lige som til SSIII og SSIV. Trods dårlig forberedelse, enorme regnbyger, oversvømmelser, stress og nogle enkelt direkte dumme spillere som fuckede plottet op, så gik det egentlig okay.

\*\*\*

### *Søslottet 7?*

Umiddelbart efter SS6, snakkede vi om at lave et SS7 (med undertitlen Mareridt). Til afterpartyet fortalte Sune og jeg om vores storslåede visioner, og alle troede virkelig på det. Der blev også arbejdet på scenariet. Lige som SSIV, skulle jeg være kranssekagefigur og stå i toppen af vores arrangørstruktur, og Sune, Nick ”Fod” Larsen og Morten Dahl m.fl. skulle lave det hårde arbejde. Der blev sågar opbygget en hjemmeside til spillet, og fortaget foto-sessions i Radiomarken. Men tiden var blevet en anden...

Jeg var gået fuldtid med DB-Event, og selv om jeg arbejdede 90 timer om ugen, så åbnede jeg sammen med Sune og Nick også en rollespilsbutik i Bagsværd. I kælderen under Rokada-butikken løb idéerne til Søslottet 7 langsomt ud i sandet, i takt med at Grand Theft Auto trak mere og mere, og vores arbejde på GERF kampagnen kørte på rutinen.

\*\*\*

### *Den næste generation i GERF*

I Maj 2008 havde jeg siddet som formand for GERF i 10 år.

Jeg havde lavet rollespil i Radiomarken siden 1997 og havde stået bag 5 Søslottet-scenarier. Jeg var udmattet og følte mig træt og gammel. Faklen skulle gives videre.

Arvtager til GERF imperiet blev Joachim Dittman Jepsen. Han havde været en ung knægt, og blot alm. deltagere til SS6. Men i løbet af årene var han støt og roligt steget i graderne i GERF kampagnens organisation, og stod som hjælpe-hovedkoordinator i en alder af 17 år. Som 18 årig overtog han formandsposten i GERF og styringen af GERF kampagnen. På mange måder minder han meget om mig selv, da jeg var i den alder. Initiativrig, kommunikativ, arbejdsom, stædig og fyldt med sindssygt meget energi. Selv om jeg dagligt brokker mig rigtig meget over Joachims forandringer, og skælder ud over hvordan han behandler min hjertebarndom af en forening, så er der dog ingen tvivl om at Joachim er den rigtige arvtager.



Den nuværende bestyrelse er ældre og mere kompetent end nogensinde før, og det bliver spændene at se hvilken fremtid GERF går i møde. Det seneste skift der er skidt er at GERF er gået væk fra den eventyrverden som ”vi” alle årene har spillet i. Det er selvfølgelig ikke et valg jeg er enig i, men det er for mig at se det sidste og afgørende tegn på, at GERF nu er i nye hænder. Og det gør mig stolt.

Til vores generalforsamling i 2008 fik jeg en lille pokal af bestyrelsen.  
”Til Daniel Benjamin Clausen – for blod og tårer igennem 10 år”

Det gav sgu en klump i halsen, og samme aften blev den med et lille nostalgisk smil, sat på hylden ved siden af mine Otto-priser fra Fastaval.

For mig var det nu tid til at kigge imod andre horisonter og andre projekter. Respekt for dem der GIDER tage initiativ og føre arbejdet IGENNEM.

Every Saga has an end!

*Karsten Rosenkrantz Bundgaard (f. 1958) er der mange der kender, men der er langt, langt flere der kender "Bamse", som han storsmilende introducerer sig selv som. Med en fortid der både tæller arbejde som jord- og betonarbejder og flere år i DDR er Bamse ikke ligefrem en mand, som man forventer spiller rollespil. Han har været en utrættelig drivkraft bag foreningen ROG på Falster og er til daglig at finde i Falster-området, hvor han gerne er igang med at bygge noget til sit næste projekt, kregle billige materialer ud af lokale handlende eller fortælle røverhistorier. Han giver sin søn Mick skylden for, at han er endt som rollespiller.*

# Er du rollespiller eller hva?

af Karsten Rosenkrantz Bundgaard

- en fortælling om Falster, fordomme og frihed

## “Nogle gange må man æde sine ord...”

Først vil jeg starte med at fortælle lidt om hvem jeg er. Mit navn er Karsten Rosenkrantz Bundgaard men alle kalder mig Bamse, så det hedder jeg. Bamse er 52 år, er gift og bor i eget hus på Sydfalster. Han er ikke nogen ung mand, men det er uden betydning. Det har dog den betydning, at selv i 1995, hvor min historie om rollespil startede, var jeg ikke engang en ung mand. Men her starter min historie altså.

I 1995 er jeg nemlig på besøg hos min søster og her er også min nevø Daniel Rosenkrantz Poulsen tilstede, og jeg skal love for at knægten har fart på fordi han skal ud i noget der hedder Loriania og spille rollespil. Han forklarer hvordan det foregår og hvor sjovt det er, og jeg må sige, at jeg tænkte: ”Det er løgn! Voksne mennesker, der render rundt i skoven og slår på hinanden med gummisværd? De må ikke være rigtigt kloge.” Det var også min helt sikre mening, at sådan noget kunne jeg aldrig finde på - det var stensikkert.

Nå, men et par år går og en gang imellem hører jeg fra Daniel om dette her rollespil, og mine tre børn (Helene, Mick og Mikkel), de lytter med store øre til deres fætter. I 2004 kommer Mick og spørger mig om han ikke må tage med Daniel til rollespil inde i Geel skov i Holte. Det skal lige nævnes at vi altså bor på Sydfalster. Nå, men når det nu er noget knægten vil så lad gå da, og så måtte den gamle i gang med at lave noget udstyr til Mick.

Her skal lige siges at jeg aldrig har lavet noget i læder, men trods det og med hjælp fra nogle popnitter fik vi da lavet en rustning der kunne bruges. Dernæst skal lige siges at Mick ikke ligefrem er en dværg. På dette tidspunkt er han 13 år og næsten lige så høj som jeg (180 cm) og en stor dreng der ligner sin far - hærdebred ville nogen sige. Så det var noget af en opgave. Havde jeg vidst hvad det ville medføre ville jeg nok have gjort det samme alligevel. Nå, men han drog afsted for at spille rollespil. Jeg tænkte: ”De er ikke rigtigt kloge, sådan nogen nørder!”

\*\*\*

*Hjælp, min søn er rollespiller...*

Da så Mick kommer hjem og fortæller om dette her med store klare øjne og gerne vil bruge sine lomme penge således at han kan komme med næste spilgang (som de kalder det), ja så begyndte jeg at tænke: ”Åh, nej min knægt er en rollespilsnørd, men i det mindste er det da er sundt og det er det han vil så ok da.” I 2004 har Mick været til rollespil mange gange og nu er det også på programmet i Ungdomsskolen hvor de spiller bordrollespil men også laver udstyr og roller, og de skulle over på Middelaldercentret i Nykøbing F og spille rollespil fra fredag til søndag. Til det sagde jeg: ”Nej, nu er det fandeme gået for langt!”. Jeg rettede det dog hurtigt til ”Men når det er det du vil så ok.”. Igen måtte jeg til, at hjælpe ham med at lave noget udstyr til en rolle som ork og det blev rigtigt godt når jeg selv skal sige det. Og det skal jeg jo. Jeg havde i mellemtiden anskaffet mig lidt værktøj til læderarbejdet, så vi fik da både lavet skuldre og bukser med læder på.

Nå. Dagen oprinder hvor de skal derover og vi kører ham derover. Jeg sætter ham af og siger ”Vi ses!”, men da vi kommer hjem kan vi se, at Mick har glemt alt sin drikke til de tre dage. Det går jo ikke, så vi kører over med det og ankommer til Middelaldercentret og jeg prøver at finde Mick imellem riddere i rustning, troldmænd, orker, kæmper, dværge og meget andet; og jeg må indrømme, at jeg tænkte: ”Hold da op hvor er de flotte og hvor de har det sjovt.” Nå, men, jeg fik afleveret drikken til Mick og på vejen hjem tænkte jeg alligevel: ”Det her ser dæleme sjovt ud. Det må jeg også prøve!” Lige der blev en af Danmarks største rollespilsnørder født i en alder af 46 år. En sen fødsel uden komplikationer, men med følger. Disse følger vil jeg beskrive lidt senere, men blot sige, at det ændrede mit liv.

Nå, men, efter at have lavet noget udstyr til mig selv, hvilket var noget af en opgave da jeg ikke hører til de mindste - jeg er en stor mand på omkring 150 kg fordelt på 180 cm, men er gammel jord-, og betonarbejder så en stor del af vægten er ikke fedt men muskler. Det bilder jeg mig i hvert fald ind.

\*\*\*

*Man skulle jo prøve det skidt*

Men trods dette, og det faktum, at der gik en helside 3mm læder til en læderrustning, så iført denne og et skjold drog Mick og Bamse så til rollespil i Loriania. Og jeg må sgu' sige, at aldrig har jeg haft det så sjovt, hyggeligt og udfordrende på en gang. Det var en dag jeg aldrig glemmer. En stor tak skal lyde til alle Lorianianere der tog godt imod mig og lærte mig hvad rollespil også kan være.

Der var kun en ting der gik galt. Det var da vi skulle finde op til bilen efter endt spilgang, og min søn Mick fór vild, og på et tidspunkt siger Mick så oveni købet: "Jeg har tabt min mobil.". Her blev jeg tosset og skældte knægten ud, med det resultat, at Mick fik tåre i øjnene, og jeg kom med en bemærkning der senere er blevet noget vi bruger når der opstår et problem.

Den lyder således "ER DU ROLLESPILLER ELLER HVA?"

Nå, men efter ca. en time endte vi således ved foden af Geels Bakke i Holte og hvis I skulle være i tvivl om den er stor vil jeg bare sige, at det er den når man har spillet rollespil en hel dag og gerne vil hjem, og bilen holder på parkeringspladsen på toppen af bakken. Så er den ligeså stor som et bjerg og det er nok en af de gange hvor jeg næsten fortrød, at Mick spillede rollespil. Men hjem kom vi.

Og også med smil på læben.

Nå, men i 2006 i april måned kommer Mick hjem fra skole og siger: "Far, der står på et opslag oppe på skolen, at der er ved at starte noget rollespil ude i Nykøbing F. Skal vi ikke køre ud og se hvad det er? Det er på søndag." Det kunne vi jo godt, så om søndagen kørte vi ud ved Sønder Kohaveskoven i Nykøbing F og her mødte vi en fra Skov-, og Naturstyrelsen, et par rollespillere ved navn Glenn Revsbech og Erik Veje og en fyr ved navn Daniel Benjamin fra noget der hed Rokada. Vi fik forevist skoven og hvor der måtte spilles rollespil og hvor der ikke måtte spilles, fik regler og love forklaret, og blev derefter overladt til os selv. Jeg talte en hel del med de andre og vi blev enige at det her var fantastisk og at vi måtte da vist hellere stifte en forening.

\*\*\*

*ROGlive fødes*

En uge senere ved Bamses spisebord blev en rollespilsforening ved navn Roglive født, og jeg må sige det var ikke nogen let fødsel denne gang. Glenn mente, at vi skulle bruge Rokada systemet, men det mente Bamse ikke og efter nogen snak blev vi alle enige om, at hvis det skulle kunne løbe rundt så måtte vi finde på noget andet.

Et forslag om, at spørge Loriania om ikke vi måtte bruge deres system og verden kom på bordet, og, som sagt så gjort. De sagde med det samme: "Jo, det må i godt.". Nu havde vi en verden, et sted og en kæmpe bunke gåpåmod og efter et par møder var vi klar til at gå til kommunen med papirer og så ville vi være en forening ved navn Rollespilsforeningen Guldborgsund - også kaldet ROGlive eller bare ROG.

Så den 24. juli 2006 havde ROG sin første spilgang og de lokale medier havde bragt vores pressemeddelelse både i avisen og i radioen. Alle sejl var sat, og selvom vi var en flok lallende amatører håbede vi på, at der ville komme 30 unger ud i skoven for at spille rollespil. Der var endda indkøbt røde pølser som blev varmet på en kæmpe grill i en kæmpe gryde, for en af de ting som vi var blevet enige om var at der skulle være varm mad midt på dagen til alle. Nå, men, vi blev rendt over ende!

Der kom 70 unger og de havde en fantastisk dag sammen med alle os andre ude i skoven. Nu var det bare med at smede mens jernet var varmt, så vi tænkte at det var oplagt at promovere os selv ved festugen i Nykøbing Falster. Vi satte en kamparena op og vi havde 150 unger inde og kæmpe mod orker og riddere, så ved vores anden spilgang var der pludselig 110 unger til spil og vi havde fået en Kromutter ved navn Hanne Veje. Hun havde insisteret på, at skulle der være mad så skulle det være ordentligt! Nu stod der tre gryder på grillristen over bålet, og vi døbte retten "Væltet Orklejr" og jeg siger jer, at det var en succes. Ved vore tredje spilgang talte foreningen allerede 140 medlemmer, og ved denne lejlighed kom en mand og spurgte mig om det ikke var en ide at vi fik et kørende komfur - altså sådan et som Civil Forsvaret plejede at bruge.

Jeg skyndte mig, at sige tak for tilbuddet og ugen efter stod dette kæmpe monster hjemme på min parkeringsplads og jeg tænkte: ”Hold, da kæft, hvor det er stort!”. Nå, men, på med arbejdshandskerne. Vi startede med at skære trækstangen over og vende den om således, at den kunne trækkes af en almindelig bil (normalt bliver et komfur af den størrelse trukket af en lastbil). Derefter skilte jeg det helt ad, sleb det ned og malede det sort, og Smølfen (hun var en af vores spillere) kom og skrev - eller rettere malede - på begge side af komfuret.

Det blev døbt Kromutters Gullasch Kanon og ved næste spilgang havde vi næstformanden for Kultur-, og Fritidsafdelingen ude i skoven og afsløre komfuret. Han havde regnet med 20 til 30 mennesker og han blev noget overrasket, da der var over 150 mennesker, og kromutter Hanne Veje havde tårer i øjerne da hun så komfuret. Det var en helt igennem fantastisk dag, men hold da op et komfur. Fire gryder der hver rummer 125 liter og så er det brændefyret. Kunne det blive bedre? Det kunne det. Men mere om det senere.

Vi havde nemlig også ind imellem tid til at tage på tur til vore søsterforening Lorania, så da de havde overnatningsscenario drog vi derind nogle stykker medbringende kæmpe grillrist og andet udstyr. Jeg og min søn Mick spillede bygardister, så vi skulle passe på byen - også om aftenen, da det var blevet mørkt. Jeg tog opstilling ved en af indfaldsvejene et par meter inde i skoven og vendte ryggen til byen, så jeg ikke mistede mit nattesyn. Jeg måtte jo passe på de frygtelige orke! Da jeg havde stået der lidt kunne jeg høre støj fra nogen der nærmede sig men jeg stod bare helt stille, og ganske rigtigt... en ork kom snigende så stille han nu kunne. Da han var helt tæt på kunne jeg se at det var en fyr ved navn Erik der var bag sminken og han havde overhovedet ikke bemærket mig. I det sekund han var ud for mig, råbte jeg af mine lungers fulde kraft ”ORKER I BYEN!”, og reaktionen udeblev heller ikke. Ork-Erik blev så forskrækket, at han sprang op og begyndte at løbe tværs igennem byen så hurtigt hans ben kunne bære ham og han havde kurs lige mod den store grillrist men lige i sidste sekund fik han øje på den og undveg. Han forsvandt ud i skoven på den anden side af byen inden nogen nåede at gøre noget.

Det var det sidste vi så til Orkerne den aften, og Erik blev herefter døbt ”Roadrunner” efter tegneseriefiguren. Scenariet sluttede næste dag med silende regn og jeg havde lavet kaffe og man skulle tro det var magi for pludseligt sad alle de sjaskvåde orker i vores telt og drak varmt kaffe. Endnu en rigtig god dag og hver gang jeg tænker på den så kommer jeg i tanke om, at man altid skal huske at tage på besøg hos de andre.

Nå, men tilbage til ROG. Se, igen sker der noget. Under en spilgang, hvor jeg er på vej op efter vand siger en af forældrene til mig: ”Du, Bamse var det ikke en ide, at få en vandtank? Så i er fri for at slæbe alle de dunke med vand.” Jeg er selvfølgelig fyr og flamme, og det viser sig, at fyren har en helt ny sprøjtetank på 600 liter stående som vi måtte få. ”Hold da op. Hvordan får vi 600 liter vand transporteret?” tænkte jeg. Det krævede lidt tid og mange tanker men det lykkedes.

Vi har monteret denne tank på en til lejligheden indkøbt trailer som dog er modificeret noget. Den er 30 cm kortere end da vi købte den og siderne er pillet af, så tanken kunne blive monteret på den, hvorefter vi har beklædt den med træ så det ligner en stor vandtank af træ. Vi kalder den Kalstads Vandværk, og jeg skal lige love for det, at den er let at bruge. Før spilgang fylder vi omkring 450 liter vand på og så kører vi den ud i skoven og stiller den ved siden af Kromutters Gullasch Kanon og så er det bare, at dreje på hanen. Så er der vand og det fungerer bare fantastisk, kan jeg godt love. Ja, sådan er jeg sgu. Jeg kan godt lide når der er styr på de praktiske ting og der er Vandværket og Gullasch Kanonen altså noget mange kan misunde os.

\*\*\*

*Sommerland Falster, ja tak!*

Men det skulle blive vildere endnu. For se, så en dag da jeg har kørt min kone på arbejde og er på vej hjem ser jeg en mand gå og slå græs ved det gamle Sommerland Falster, og nysgerrig som jeg er stopper jeg og spørger ham om det lukkede Sommerland skal åbnes igen. ”Næ... jeg har bare lige købt det.” svarer han. Jeg spurgte ham selvfølgelig hvad han skulle bruge det til, og det vidste han sgu’ ikk!

”Nå.” sagde jeg. ”Kan vi så ikke låne det til, at spille rollespil?”

”Jo, det kan i da godt. Kom lige igen i morgen så taler vi om det” svarede han fandeme. Jeg stod der næste dag som skudt ud af en kanon og tænkte: ”Det her er løgn!”. Det var det ikke. Manden, som hedder Jørgen Lykkegård, kommer og det første han gør er, at kaste et bundt nøgler over til mig og sige: ”Værsgo, spil i bare rollespil, og i må gøre lige hvad i har lyst til.”

Hold kæft, hvor blev jeg overasket. Nå, men området er bare perfekt til rollespil og er blevet brugt af flere foreninger siden – bl.a. til Krigslive III, Rom & Dukater I & II og Dengang i Warhammer. Der er vand, øer, broer, skov, sletter, toiletter og bygninger som kan bruges i spil. Det er intet mindre end fantastisk og det er Jørgens gavmildhed der er skyld i at det er blevet brugt. Nå, men jeg fik fat i de andre og vi kiggede nærmere på området. Altså at få lov til at spille sådant et sted er bare super, så der spiller vi nu. Vi har bygget en kro i en gammel hestestald og det er et kæmpe arbejde, men hold da op hvor blev det flot.

Vi fik lov til at rive den gamle labyrint ned og bruge materialerne til hvad vi ville. Eneste betingelse for dette var at hele labyrinten skulle ned. Som sagt, så gjort. Et orkfort blev bygget ved skydebanen og elverne fik deres egen ø hvor adgangen kun er en smal bro som er let at forsvare, så indtil videre spiller vi der på Sommerland Falster. Det er også blevet til to Piratscenarier på området, og det har medført at der er blevet lavet en kirkegård, og at vi har fået fat i et rigtigt gammelt brændekomfur, som er blevet stillet ind i kroen.

\*\*\*

*Komfuret var sgu’ dyrt...*

Omkring komfuret er der faktisk en lidt sjov historie. Vi har to garager som vi opbevarer vores ting i. De er lejet og de befinder sig i Nykøbing Falster, så da vi skulle have et overnatningsscenarie på Sommerland Falster skulle jeg afhente komfuret derude, og for at spare penge til diesel hentede jeg det samtidigt med at jeg skulle hente tre mand der skulle komme fra København. Nå, men jeg afhenter dem på stationen og vi kører videre ud til garagen hvor komfuret befinder sig, hægter det på bilen og kører. Jeg har allerede fortalt, at vi lavede konstruktive ændringer på komfuret, så vi kunne trække det efter bilen, men det gør at man kun må køre 30 km. i timen da det også er udstyret med sådan en trekant som også sidder på traktorer.

Nå, men vi kører mod Sommerland, og her skal det lige siges, at jeg kører i en stor VW Passat og den er ligeglad med, at der sidder et komfur bag på. Mens vi kører sidder vi og snakker og jeg tænker ikke to sekunder over, at noget er galt og vi taler om hvad der skal ske de næste dage. Jeg får dog en lidt brat opvågning midt i hyggekjørslen, da der er en reklamebil der overhaler mig med blå blink og vinker mig ind til siden, og ud stiger en kvinde.

Rødhåret, i uniform og det hele. Hun siger: ”Du kører alt for stærkt. Du kørte 80 km. i timen og du må kun køre 30 km. i timen... så det er ikke så godt og koster nok dit kørekort.”

Jeg tænkte, at det måtte være løgn, men det var det ikke. Selv om jeg forklarede, hvad jeg lavede, så var der ingen kære mor fra hendes side af. Næ nej, jeg fik en bøde på 5.000 kr. og måtte op til en orienterende køreprøve der også løb op i 5.000 kr. så alt i alt kostede det mig 10.000 kr. at gå til rollespil.

Jeg bandede og svovlede jo noget og tænkte et øjeblik, at det skulle jeg vist ikke være startet på, men sandheden er, at jeg ikke ville undvære det for alt det der er guld i verden. Hov, havde nær glemt at jeg fik også betinget frakendt kørekortet i tre år, således at hvis jeg blev stoppet i at køre for stærkt så ville det få vinger med det samme.

Men sådan går det jo når man er opslugt at noget man godt kan lide! Og selvom det har kostet mig dyrt så har det også givet mig en masse. Jeg, Karsten Bundgaard (Bamse) må jo nok æde mine ord i mig igen. De er hermed ædt med alt hvad der dertil hører af fordomme og forudbestemte meninger, og jeg har lært at man skal aldrig sige aldrig. For dette har også ændret mit liv, på så mange positive måder.

Man bliver mere social, man får flere venner og bekendte, man lærer en masse, og man får udvidet sine horisonter og danner nye meninger. Og ikke mindst får man nye ønsker og drømme. Jeg siger selv om rollespil, at "vi tilbyder børn og barnlige sjæle motion for både sjæl og legeme". Og dem som siger, at man ikke kan begynde på rollespil som voksen tager grueligt fejl.

Så når nogen kigger på mig og spørger:

"Er du rollespiller?" så svarer jeg: "JA, JEG ER ROLLESPILLER OG DET BLIVER JEG SGU' VED MED AT VÆRE RESTEN AF MIT LIV!"

*Opus netværket (født på et tidspunkt, der nu er glemt) er en broget forsamling af idealister, fantastere og revolutionære, som hellere vil klassificeres som kollektiv end som individer. Nogle af dem elsker rollespil. Nogle af dem hader det. Nogle af dem elsker verden. Nogle af dem hader den. De vil dog alle sammen lave den om, og selvom de ikke altid er enige om hvilken vej de skal gå, så er de enige om, at bevægelse er tiltrængt. Har man ikke hørt om dem før, så er der næsten altid en som er parat til at fortælle et par war-stories om deres udskejelser. Og ja, det var dem, der lavede System Danmarc. To gange endda.*

# Dem de andre ikke måtte lege med

af Opus netværket

- historier fra der hvor rollespil, punk og kunst mødtes



## “Vi er det dårlige selskab...”

”Opus var den lidt for intelligente, LSD-indsmurte, møgbeskidte flue i den hyperautoritære überelites vin, men paradoksalt nok var de også selv de mest elitære der fandtes. Hvor man kunne komme tæt på “eliten” ved at slikke røv og sutte pik, var der bare ikke nogen nem vej med Opus. Enten havde man det, og blev suget ind i flokken - eller også havde man det ikke, og så var der ingenting at gøre. Opus var en entitet der hvilede nok i sit kaotiske selv, til at det ikke havde behov for flere, og som var selvsikker nok til at tro fuldt og fast på at den ikke behøvede at løfte en pegefinger for at hive nye folk med i lavinen.”

- Tine

Vi har aldrig bare været en rollespilsforening. Vi har været et radioprogram, en livskvalitetsforening, et projektnetværk, en vennekreds, en hemmelig hule, en fond, et kreativt fællesskab og ikke mindst; dem de andre ikke måtte lege med.

Navnet Opus har fulgt os i tykt og tyndt. Ordet, der betyder skaberværk, er blevet en skytsånd, et brand og noget vi aldrig slipper af med. Fint skal det være, men sådan startede det ikke. Ordet opstod i en nødssituation, da vi opdagede, at vi nok aldrig fik fat i kommunens millioner, hvis vi holdt fast i vores gamle navn Kulden. Så på det første officielle møde i 2000 var det et dagsordenspunkt at finde et nyt navn. O.p.u.s. er faktisk en forkortelse. Overdrevet powerplay uden stom. For han måtte ikke være med. I hvert fald ikke hos de andre, fordi de mente han snød, hvilket aldrig er blevet hverken bevist eller bekræftet. Hvis man spørger Storm altså. Hvilket selvfølgelig kræver, at man ved hvem han er.

Vi var klassens slemme dreng. Røvhullet der altid sagde det de andre kun tænkte, brokkede sig højlydt når noget var uretfærdigt, drak og røg som svin, pissede på dine sko når du forsøgte at diskutere og drillede dig på barnlig og højest upassende manér. Med et stort flabet smil og en drengerøvscharme man ikke helt kunne stå for.

Vi ved godt hvornår foreningen Opus opstod, men det er langt sværere at bestemme hvornår det hele startede. Hvornår der var nok folk samlet til at det måtte ske. For Opus har altid været præget af at flere og flere er røget med i lavinen eller er blevet tentaklet ind i den store organisme.

Vores vennekredse er smeltet sammen omkring de fælles mål, og flokken er vokset, til det er svært at huske, hvem der egentligt er med i hulen. I dag er de store visioner pakket væk. Folk har fundet andre at lege med inden for hvert deres felt, og det der er tilbage af de store planer, er vores forum og det venskab, der bandt os sammen fra start.

På ægte Opusmanér har vi skabt dette afsnit i fællesskab. For du kan ikke definere Opus uden, at alle bliver hørt. Vi har fået indslag ind via vores forum og afholdt en aften med nostalgidruk og røverhistorier. Derfor er det hele lidt rodet og bærer præg af anekdoter og brudstykker i tid og rum. Men sådan fortælles historier bedst. Vores gør i hvert fald.

\*\*\*

*Kraftverket, Told og Skat og alt det der*

Kraftverket har altid været base for Opus' aktiviteter og udfoldelser. Kraftverket var for Opus et samlingspunkt, hvor man altid kunne finde nogen der var friske på et spil bordfodbold, en projektsnak, en øl og et par joints. Kraftverket var også et sted hvor vi kunne få hjælp til at realisere de fantastiske projektidéer vi ikke vidste vi havde. Det startede med System Danmarc – det sidste vers. Men mere om det senere.

Da Kraftverket lå på Østerbro havde vi en gal nabo, der smed maling efter os og ved en enkelt lejlighed skød efter os med lufgevær. Vi havde også Per. En midaldrende, lettere sindsforvirret mand, der bare elskede at feste med de unge. Vi lurede, at der var noget galt første gang han snakkede med jukeboxen. Kraftverket havde i den periode også hvad der må være den største forsamling af unge russere på denne side af det Kaspiske Hav.

Mængden af russere truede Opusvældet og derfor var vi nødt til at assimilere dem – et projekt, der med stor entusiasme blev taget op gennem integrationsprojektet Imperiet, hvor deltagerne skulle træne kampsport, lave udstyr og endelig spille rollespil i Hareskoven (se ”Hareskoven”).

Når der var fest (eller rettere...når nogen drak øl på Kraftverket og det skete tæt ved hver aften) blev der ofte sendt ekspeditioner til staden efter forsyninger. Det var altid et stort gamble at tage på udflugt. Nogen gange var der bare de samme mennesker som da man tog af sted, andre gange var der startet en fest i mellemtiden – særligt hårdt var det hvis Slogerne var kommet forbi. Man måtte ikke ryge på Kraftverket, så derfor gik vi altid om bag ved Told og Skat bygningen. Man kunne altid se når folk skulle ud for at ryge, for mindst halvdelen af forsamlingen rejste sig pludselig og gik.

Kraftverket flyttede til Valby i 2003 og flytningen markerede også et skift i Opus fra at ville lave rollespilsprojekter til at ville redde verden (se ”Luftkasteller”). Huset i Valby blev aldrig helt det samme, men til gengæld gik vi med liv og sjæl op i at sætte det i stand og forberede det til nye brugere – ikke mindst gennem onsdagscaféer (Åndsvagcaféer) forsøgte vi at præsentere stedet. Onsdagscaféerne udviklede sig dog hurtigt fra at være hyggelige tematiserede arrangementer, hvor der blev gjort meget ud af markedsføringen til at være hverdagsdruk med Manowar og dertil hørende nøgenhed – ikke noget der appellerede til det brede publikum.

Kraftverket ligger stadig i Valby, men besøges kun sporadisk af Opusider og der oftest i en projektsammenhæng. Det bør nævnes, at vi lærte en masse af at være der, selvom vi holdt vilde fester, svinede og røg og drak igennem samtidig. I dag er netværket fyldt med folk, der kan køre projekter fra A-Z og det havde vi næppe klaret uden Kraftverket. Tjek [www.kraftverket.dk](http://www.kraftverket.dk) og bliv klogere.

\*\*\*

*System Danmarc - det sidste vers (nej, ikke det du har hørt om)*

Det første System Danmarc, som havde undertitlen ”Det sidste vers” blev afholdt i februar 2001 og var det projekt, der samlede de fleste af de Opusider, der er i dag. Scenariet skulle handle om en dystre fremtidsverden, hvor overvågning og undertrykkelse var en del af hverdagen og havde fået ret mange støttemidler. Det viste sig dog at de fleste af pengene skulle bruges inden nytår og der blev derfor lynindkøbt for 35.000,- rødkuglevåben i den lokale legetøjsforhandler – han fik sikkert en god jul.

En del af PR-kampagnen til System Danmarc – det sidste vers var fake profiler på Liveforum, bl.a. ”Akmund Pjunker”, der svinede scenariet til og spredte løse rygter om at vi have tænkt os at slagte levende svin. Dette fik diverse gamle elitære rotter på Liveforum til at tage scenariet i forsvar og udtale sig om at de nok mente det skulle blive godt. Gratis GOD omtale på at svine sig selv. Det var satme snu...

Derudover var markedsføringen baseret på en meget velproduceret trailer, hvis højdepunkt var, da Jarl blev bollet i røven med en hækkesaks. Koordineringen af scenariet kunne nok have kørt bedre. To dage før spilstart viste det sig at der var skrevet 2 af de 200 roller, der skulle have været lavet.

Løsningen var åbenlys; halvering af ølpriserne og et rollekoncept, der var orienteret imod at alle nok ville blive skudt et par gange i løbet af scenariet. Når man døde kunne man lige smutte forbi arrangørerne og få et hvæs på en joint, et nyt kostume og noget at lave. Folk spillede i gennemsnit 3 roller hver i løbet af System Danmarc – det sidste vers og vi betragtede det som en succes. Det gør vi stadig.

\*\*\*

### *Hareskoven*

I Hareskoven nord for København er der de sidste mange år blevet spillet udueligt rollespil den første søndag i hver måned. Opus har gennem forskellige tiltag prøvet at forandre spillet i skoven, men har altid fejlet. Første gang blev der skrevet en ny verden, et nyt spilkoncept og indkaldt til et præsentationsmøde, hvor alle skulle se hvor meget bedre vores oplæg var. Præsentationen bestod blandt andet i en ”os og dem” powerpoint, hvor vi sammenlignede kortet, hjemmesiden mm. for det eksisterende spil med vores bedre alternativ.

Men ak, konservatismen vandt og Juntaen (den selvbestaltede gruppe, der på det tidspunkt kørte kampagnen) kørte videre i samme spor. Derfor blev næste skridt at vælte juntaen og indføre demokrati i foreningen – et projekt der lykkedes, men ikke førte til mindre uduelighed. Eller også lykkedes det ikke, og de gik bare af af sig selv. Det blev i hvert fald ikke bedre, bare mere demokratisk.

Vi har også ofte deltaget med hold til kampagnen. En af de bedre dage var da vi til et overnatningsscenarie havde fået til opgave at spille kro og var blevet grundigt instrueret i, at det var et alkoholfrit scenarie. Det førte selvfølgelig til at kroen indkøbte 25 flasker kirse (kirsebærvin, som kun få i flokken stadig kan holde ud at drikke).

Den anden gruppe, der var med (se ”De Nådesløse II”) havde dog tænkt i samme baner og kroen endte derfor op med en kirseforsyning på 40 flasker. I kroen kunne man hos Brødrene Svin købe enten ”god” eller ”dårlig” vin, men da den dårlige kostede det sammen som den gode, var det kun folk fra Opus der fik kirse, mens resten af scenariet blev spist af med saftvand.

Der er ofte opstået forum-kontroverser når folk fra Opus har ment at niveauet i skoven var for lavt. Særligt når det kom til PR gik bølgerne tit højt og vi har fundet et illustrativt citat frem, der må kunne stå for sig selv. Problemet her var at nogen havde lavet en hjemmeproduceret PR-film for deres hold i skoven, som nogen fra Opus ikke mente var i orden.

*”Som en person der arbejder som filminstruktør, vil jeg gerne bede jer pænt om for fremtiden ikke at dele dette link med nogen.. please.*

*Der findes noget der hedder redigeringsprogrammer. I dem er man i stand til at skære et interval ud af ens film, hvilket kan være meget praktisk hvis man gerne vil undgå at ens seere begynder at finde skarpe genstande frem og stikke deres øjne ud. Jeg kunne ikke styre min højre hånd. Det var som om en usynlig kraft (light-side af kvalitets kontrol) overtog en del af min førlighed og i 10 minutter havde jeg en lang kamp med at undgå at spidde min retina med en nærliggende proptrækker mens jeg skreg ”The pain! The pain!”..*

*Heldigvis hørte min nabo skriget og det lykkedes ham at komme til min undsætning og slukke for winamp inden jeg kom til skade.”*

- Michel

Det mest omfattende projekt, der er blevet kørt i skoven er dog Imperiet, der udsprang af ønsket om at kunne tæve alle de andre hold i skoven, men endte med at være et integrationsprojekt, Danmarks fedeste rollespilshær (ifølge ROLLE|SPIL) og et socialt netværk i sig selv, der stadig lever. Imperiet startede som nævnt som et integrationsprojekt og derfor var der ca. 50% russere med i skoven i starten.

Russerne var lidt hårde i filten i skoven og der kom en kort overgang en del forumklager over deres adfærd. Det stoppede dog hurtigt da mange af de gamle spillere i skoven tog dem i forsvar fordi ”det jo var integration”. Det grinede vi længe af. Imperiet kører stadig i dag og vi betragter det som en succes. Det gjorde vi allerede dengang.

\*\*\*

### *Nuclear War*

Nuclear War var en blanding af rollespil og brætspil inspireret af sen-90'ers-scenariet Subantarctica og blev afholdt på bydelsrådhuset på Østerbro. I deres kælder bankede vi en setting op bestående af pavilionsider og et gammelt billardbord, der til formålet var blevet til et verdenskort. Scenariets instruktør hed PSA, og hans indsats bestod primært i at spille Everquest på Kraftverket.

Vi fik en del penge til projektet, som primært blev brugt på at købe kostumer til spillere og npc'er. Dem der købte uniformerne var monsterskæve og mente ikke rigtig det var besværet værd at prøve dem først. De var jo varme, og det var sommer og sådan... det resulterede i at de alle sammen var ret små, og gav nogle temmelig latterligt udseende spillere - især nogle af de tilfældige tykke mennesker der kom for at prøve at spille rollespil til kulturnatten. Nitte.

Spillet foregik i skiftende runder: Først en runde i kælderen, hvor holdene erklærede hvordan de ville rykke deres tropper på verdensbordet og hvordan de ville bruge deres penge i technology og infrastruktur boderne, derefter en runde hvor de kunne holde politiske taler og lave intriger i baren på øverste etage i byrådssalen.

Mens spillerne var på øverste etage skulle vi (crewet) selvfølgelig flytte deres armeer, udkæmpe deres slag og give dem blændende ny teknologi som de havde bestilt. Vi valgte ved hver runde at udnytte tiden optimalt: Brugte de første 20 minutter på at ryge pot og så de sidste 10 minutter på at løbe forvirret rundt i cirkler om os selv, flytte brikkerne lidt tilfældigt rundt på brættet og opfinde noget virkelig blank teknologi – tapirtanks toppede. Spillet blev afviklet 4 gange og vi betragtede det som en succes. Om vi gør det i dag? Gæt.

\*\*\*

### *De Nådesløse*

En skøn lørdag aften i sommeren 2002, besluttede en gruppe gæve Opusider at de skulle til Søsloftet V. Vi var 4, der hentede kostumer i Kraftwerkets kælder og derefter drog mod Bagsværd. I toget fandt vi på vores holdkoncept og roller og i en DSB kiosk fyldte vi en indkøbskurv med hvidvin – så var vi klar!

Da vi nåede til Radiomarken ved ca. midnat kunne vi præsentere os som "De Nådesløse"; selvfølgelig kløgtigt forklædt som vinsælgerfamilien "Bourdeaux-De Lavay", hvilket der stod på vores indkøbte flasker. Vores mål var at røve alt det kød, der var til scenariet gennem snilde og kløgt – og det viste sig da også at være overraskende nemt.

Efter at have skrabet nok kød sammen til en gedigen grillfest brugte vi en rum tid på at opstøve noget at starte grillen med, men fandt til sidst et stort skrin i et telt, der var fyldt med dokumenter. Da ingen af vores roller kunne læse fandt de så glimrende deres anvendelse til optænding. Den leg var sjov lige indtil vi fandt ud af at idioten havde haft rigtige penge liggende sammen med dokumenterne og vi var nødt til at snige skrinet tilbage – Kødet blev dog godt.

Vores rollekoncept var baseret på at vi var udødelige røvere, der kunne banditevolve (det var i Pokemon-tiden) til nye og forbedrede røvere. F.eks. kunne Sailorboy, ham med den udstoppede søpapegøje tapet til skulderen, banditevolve til PIRATE.

Aftenen sluttede med at vi fik pest (stukket i hånden af en eller anden på et kort) og derfor måtte rave rundt og råbe "JEG HAR PEST, SÅ HJÆLP MIG DOG" indtil det blev for kedeligt og paladinerne slog os ihjel og vi tog glade hjem.

\*\*\*

### *Luftkastellet*

På en tur tilbage fra staden så et par Opusider i sommeren 2001 et stort fyrværkeri over Knippelsbro og fandt ud af, at målet med Opus måtte være at skabe livskvalitet. Vi skulle lave projekter, der ville gøre almindelige mennesker glade og skulle samle folk i et kollektiv, hvor vi skulle poole penge sammen til at gøre det med.

Idéen vandt straks indpas da vi kom tilbage og frem til 2004 var Opus en livskvalitetsforening. Det betød også hurtigt at vi i Opus ikke længere gad at lave rollespil. Vi fandt ud af, at der var så mange mennesker med kreative evner i foreningen at vi kunne lave divisioner, der på hver sin måde kunne arbejde for en bedre verden.

Opus Online, Opuswear, Opus Construction, Opus aXion og Opus Media så hurtigt dagens lys og fungerede mere eller mindre produktivt i årene fremefter. Opuswear fik lavet et modeshow, Opus aXion kørte en del rollespil for børn, Opus Media fik lavet nogle mindre filmproduktioner (og drømt om nogle store) og Opus Online er et helt kapitel for sig selv (se "Kælderen"). Vores slogan på den tid var "det er for fattigt blot at eksistere".

Kontingentet i foreningen var på den tid 250,- om måneden, så vi fik skrabet en del penge sammen, om end medlemstallet ikke var så højt. Pengene i Opuskassen skulle bruges på at lave projekter, men endte hovedsageligt med at finansiere underskud på fejlede projekter i Opus Online. Da Opus igen ophørte med at være en forening vidste vi ikke hvad vi skulle gøre med pengene, så vi endte med at stifte "Kapowlegatet", som eksisterer den dag i dag med 12 betalende medlemmer (der dog kun betaler 50,- om måneden) og støtter mere eller mindre tilfældige projekter i ny og næ.

I perioder gik arrogancen og selvhævdelsen helt over gevind og der blev ikke holdt tilbage når folk fortalte om hvad Opus var og kunne. Det medførte en lang række principdiskussioner over forum og vi har kilometervis at tråde, der illustrerer det.

*"Det er bare et surt opstød over det der bliver kaldt Opus-pladen, som sættes på for at gøre festen ekstra sjov men ikke har hold i virkeligheden. Jeg har stor respekt for de ting du får op og stå, men det der virker bare ikke - det er bare corp propaganda, og når det er klamt når Coca Cola gør det, er det også klamt når vi gør det."*

- Prokop

\*\*\*

### *Generalforsamlingen*

Så var der det årligt tilbagevendende ritual: Generalforsamlingen. Oh rædsel, Oh ve, Oh kamp griner! Endeløse diskussioner, som regel om nogle ret ligegyldige ting, der kun blev dummere som vi indtog mere øl og hash. På et eller andet tidspunkt ville Formanden, ham som vi hylder i morgensolen, holde sin glørværdige tale, fremvise sit omskårne lem og på denne måde overbevise os allesammen om at vi skulle genvælge ham som Formand - hvis da nogensinde nogen overhovedet havde været i tvivl om dette.

Der var en fast regel på generalforsamlingen om, at der skulle være en udenforstående med. En stakkels person, hevet med af en af ven eller bare fundet på gaden, der i timevis skulle høre på højroastede og dumme diskussioner. De gange hvor gæsterne forsøgte at blande sig lærte de hurtigt at det var en dårlig idé.

Jonas (altså formanden) har og vil altid være formand for Opus, men en overgang var han også formand for LLR (Landsforeningen for Levende Rollespil – der senere er blevet til Bifrost) og fik dermed den storslåede opgave at skulle glatte ud hver gang andre i Opus fucked op. Internt i Opus var det andet formandskab en stående joke og da han afgik som formand for LLR blev det da også nævnt.

*"Du kunne i det mindste skrive at du følte, at du neglicerede Opus, hvorved dit sande bånd lå og ikke som fører for en stor flok stupide børn i kostumer på et episk landsdækkende plan."*

- Michel

Opus har skiftet mellem at være et mere eller mindre sammentømret netværk og en forening med medlemskab. Førstnævnte har altid virket bedst, da vi er lidt for gode til at fantasere til, at kunne fungere hvis vi ikke laver noget konkret. Der har været mange store planer om at redde verden, men ingen har tilsyneladende fungeret endnu – måske fordi de aldrig er blevet effektueret.

*”Vi står jo ikke med 5% der er tabt på gulvet. Vi står med 70 % der er tabt på gulvet - liverollespillere er en svag race og ubrugelige til opbygningen af fremtidens samfund”*

- Frederik

\*\*\*

### *Kælderen*

På et tidspunkt i 2002 blev Kraftverket for lille. Vores visioner ragede langt udover et ungdomskulturhus i Nordhavn og det var på tide at flyve fra reden. Underafdelingen Opus Online, der ville tjene på internetreklame, spildesign og hjemmesider, fik af forunderlige veje fat i en kælder på Østerbro. Odensegade 10 blev hurtigt den nye hule. Her måtte vi ryge og drikke som det passede os, der var ikke nogen der forstyrrede og planer for hvordan vi skulle overtage verden og redde den blev hurtigt brygget.

Lufkasterne hed Garanteret Trafik og MMM-web. Det første var et internetmirakel, opfundet af vores internetdævel Wizz, hvor vi via et netværk af andre netnørder kunne give et firmas hjemmeside tonsvis af hits, så den altid lå øverst på charts og i søgemaskinerne.

I virkeligheden mindede det mere om et pyramidespil, og mængden af modydelser, der skulle gives til netværket af netnørder, oversteg den indtjening der var i idéen. Det opdagede vi dog først da vi var godt i gang og Wizz forsvandt med brændte broer og løgnhistorier, efterladende sig et spor af gammelt hardware.

Til gengæld havde vi MMM-web. Et portalagtigt alternativ til internettet, hvor al information var udvalgt og betalende virksomheder kunne have indgange til deres egne hjemmesider. Alt sammen bygget som en fiktiv by af børnetegninger og for store mængder skunk.

Der boede fem mennesker i kælderen, en rotte, et toilet med eget liv, så vi i tide og utide havde lort flydende udover hele toiletgulvet, og så alle dem der lige kom forbi for en sludder og et hiv på en joint. Det var indbegrebet af nørdehule og havde endda to 3D-grafikere gemt væk bag et gardin, bagerst i kælderlabirinten. Omkring sommeren 2003 flyttede Kraftverket til det nye hus i Valby og vi havde ligeså stille indset, at det nok ikke var gennem internetvirksomhed vi skulle redde verden. Kælderen blev langsomt rømmet og den kaotiske flok kom op i sollyset og trak mod Valby.

\*\*\*

### *De Nådesløse II*

Vi sad en lørdag aften og spillede brætspil, og drak kirse og blev fulde. Pludselig var der nogen der sagde, at der var 20-30 kostumer i huset, og at der var overnatnings-scenarie i Hareskoven. Vi droppede straks brætspillet (som ingen alligevel kendte reglerne til) og tog af sted. Vi købte mere kirse på vejen og tabte 5 (FEM!) flasker på vejen, men lavede til gengæld masker, så vi kunne spille røvere.

Da vi ankom til skoven med det sidste tog begyndte vi straks, at røve tilfældige rollespillere, og fik blandt andet stjålet et dumt smykke, som vist var et vigtigt plot-device. Det var en løve med en gnu i munden, som afstedkom en time-lang diskussion med nogle dumme rollespillere om, hvorvidt der findes gnuer i Niraham, mens vi røvede dem tre gange.

Vi drøned videre, og drak videre, indtil vi fandt nogle folk i pladerustning, som vi prøvede at røve, men som insisterede på at tæve os, selvom vi havde uendelige hitpoints (vi var jo ikke med i scenariet).

I stedet for bare at lægge os til at dø, lagde vi os til at skrigte af smerte og ulykkelighed i skovbunden i 10-15 minutter; ”Av, det gør så ondt”, ”Hjælp, jeg tror jeg skal dø”, ”Åh, min mave, han stak mig, han stak mig i maven i koldt blod, hvordan kan han være så ond?”, ”Fortæl lille Timmy at jeg ikke kommer hjem til mig, fortæl ham at hans far elsker ham, men at onde mænd har myrdet ham for ussel mammon på en øde skovsti”, osv.

Til sidst var der en der råbte; ”Hvis jeg aldrig kommer hjem, så fortæl min søn... fortæl Luke at jeg er hans far!”. I samme øjeblik kommer arrangøren Luke (hvis rigtige navn ingen kender) gående ad stien, og går helt amok over os, og skriger hysterisk at han udmærket godt ved hvilken film der bliver refereret til, og at vi ødelægger hans fine rollespilscenarie.

Vi sætter os på en sten og ryger en smøg mens han raser af, og i slutningen af hans hysteriske anfald råber han; ”...og hvem er i i øvrigt”? Vi kigger på hinanden og udbryder i kor; ”Vi er Slog”, hvorefter Luke tramper ud i skoven for at smide alle Slog'ere ud. De er heldigvis alle sammen til polterabend, men Luke og Willer (en anden arrangør) tramper vist nok rundt i skoven hele natten og leder efter sloggere. Det ender med at formanden går ned og betaler for at deltage i nat-scenariet, så det i hvert fald ikke kan sige at der ikke er nogen fra Opus der har betalt, hvorefter vi tog hjem og drak os mere fulde.

\*\*\*

### *De grimme livere*

Engang var der nogle Opusider der i et lyst øjeblik startede en tråd på Opusforum der hed ”grimme livere”. Her postede man billeder af de grimme livere der kan fremdrives på nettet - og det er ikke småting, skulle jeg hilse og sige. Ikke sjældent skete det at disse uheldige individer fik nogle temmelig skarpe kommentarer med på vejen, såsom ”fuck det er sguda det grimme liver svin jeg nogensinde har set - må alle folk iklædt nervøs velour brænde i helvede for evigt!”

På et tidspunkt gik Opusforum ned, tråden forsvandt og blev genstartet på det nye forum. På omkring samme tidspunkt fik tråden også en del publicity ved bl.a. at blive nævnt i en rubrik i bladet M! Resultatet blev at folk fra nær og fjern nu klikkede sig ind på vores lille forum og tjekkede tråden ud - uheldigvis også den stakkels overvægtige danske liver iført blålilla nervøs velour troldmandskappe som prydede den allerførste post i denne nu genstartede grimme liver tråd.

Et så prægtigt og lattervækkende syn som en tyk nørd i dette utrolige kostume havde selvfølgelig også medført en del kommentarer, der hverken var stuerene eller venligt ment. Nogle af kommentarerne kom sågar fra selveste Formanden, ham som vi hylder i morgensolen, som på det tidspunkt jo også var formand for landsforeningen.

En slags rollespilspolitisk jokken i spinaten og en meget meget fortørnet tyk liver. Formanden, ham som vi hylder i morgensolen, gjorde krumspring og udglattende forklaringer (det er jo derfor han er Formand), den stødte liver fik sit billede slettet og vi andre fnes lidt i skægget.

Ja, vi er nogle grimme børn.

De grimme livere eksisterer stadig, dog uden den legendariske troldmand: [www.opusforum.dk/forum/viewtopic.php?f=24&t=98](http://www.opusforum.dk/forum/viewtopic.php?f=24&t=98). Vi har dog hørt, at han også har skrevet en artikel til bogen her, så han overlevede tydeligvis.

*”Konklusion.. det er ok, at svine folk.. så længe vi gør det på en konstruktiv måde, og tilbyder dem, at vise vejen til hvordan de gør det bedre end det lort de har gang i nu.*

*Hvis intolerance ikke er ok, så lad os i det mindste forbeholde os retten til at være lidt arrogante, men med et glimt i øjet..”*

*- Michel*

\*\*\*

*System Danmarc (det berømte)*

*”Ja, hvad andet kan man sige, end tusind tak til arrangørerne for et fantastisk gennearbejdet, gennemforberedt, tankevækkende og frem for alt tiltrængt scenarie. At se hvordan rollespil kan bruges som medie med en overordnet vision og et bagvedliggende debatskabende tema, som gennemsyrede spillet og settingen, er i mine øjne et opløftende syn. Endelig noget nyt i dansk laiv!”*

*- Nikolai Schulz*

I december 2004 kom lederen af Kraftverket til onsdagscafé og fortalte os, at vi burde tage os sammen og lave et nyt System Danmarc, i stedet for bare at snakke om det. Der var en bunke penge, hun kendte til, som var øremærket til lige netop den slags projekter. For det var på tide at vi lavede vores svendeprove og beviste hvad vi kunne. I vores brandert og gode humør var der flere der købte idéen og ugen efter var projektet i gang.

De første idéer der kom på bordet var et Incrowd scenarie i hele København, med lokationer der kunne transformeres til alt hvad der var behov for. En stor gruppe NPC'ere skulle spille de forskellige roller, alt fra bankrådgivere til mafia eller hemmelige broderskaber, og så trylle hele settingen om, mens de næste spillere var på vej. Heldigvis blev vores første rigtige brainstorm afholdt på Kraftverket, og da en containerby blev foreslået, og Toftegårds Plads lå lige uden for vinduet, var der ingen tvivl om hvor vi skulle hen. Vi valgte at bruge samme demokratiske vinkel som til Det Sidste Vers, men rent faktisk bygge scenariet op omkring det denne gang, og ikke bare bruge det som en undskyldning til at søge penge.

Der var ingen tvivl om, at det skulle blive et scenarie der skulle huskes for evigt. Vi skulle fandme vise hele verden, og især det forstokkede rollespilmiljø, at vores idé var den bedste og at udførelsen af den ville blive et brag, der ville gå over i historien. Alle dele af projektet skulle udføres i stor stil og da PR'en var det første vi skulle vise frem måtte det blive intet mindre end legendarisk.

Der blev produceret flyers i cokeposer, løgnhistorier om at der allerede var ved at være udsolgt, pjecer, concept art, internetspam, events til andres arrangementer og en filmtrailer, med et rigtigt filmhold og actionindhold, så folk straks ville bide på krogen. Det viste sig dog at budskabet i filmen var en anelse for voldsomt og vi måtte bruge meget energi på at sige nej til spillernes idéer om at spille organstjælende gadelæger, voldspsykopater og ulvemennesker i forklædning.

Et af de tiltag, der skulle gøre scenariet revolutionerende, var idéen om at lade alle hold blive skabt på obligatoriske workshops, i stedet for at lave en skriftlig ramme folk kunne skabe indenfor eller skrive alle 350 roller selv. Idéen var hentet hjem fra Sverige, hvor PSA havde været til artsy fartsy scenarie uden os andre. Ingen af os vidste derfor hvad det gik ud på, men blev meget hurtigt overbevist, da han lavede en prøverunde for arrangørerne. Havde vi også fattet hvor stort et arbejde det er at workshoppe 350 deltagere havde vi nok tænkt os om en ekstra gang. Det blev til syv weekender med workshops non stop.

Med store smil og ålchubs fik vi lov til at låne Toftegårds Plads 6 uger. Derfor kunne vi også have et byggecrew bestående af frivillige gående i 3 uger før scenariet og fik dermed bygget en helt vildt fed setting. Vi fik bla. samlet og spredt ca. 20 tons skrald (som i øvrigt var dyrt at køre væk –husk det piger!) med alt fra motorcykelskrog til bunker af gummistøvler og gamle køleskabe. System Danmarc blev afsluttet ved, at alle spillere blev gelejdet ind i en sal og blev tvunget til at se en dokumentar vi havde fået produceret. I den fortalte mennesker fra forskellige samfundslag (alt fra narkomaner og hjemløse til en professor på handelshøjskolen) om deres syn på samfundet og hvordan de svageste borgere lever. System Danmarc fik 80.000,- i underskud og vi betragter det som en succes. Også økonomisk.

*”Vi har lavet et ret flot scenarie der cementerer os som frelsere og bedrevidende elitister.”*

*- Ebbe*

\*\*\*



*En succes*

Opus har som sagt aldrig bare været en rollespilsforening. Vi har været et radioprogram, en livskvalitetsforening, et projektnetværk, en vennekreds, en hemmelig hule, en fond, et kreativt fællesskab og fortsat dem, de andre ikke måtte lege med.

I netværket er der i dag håndværkere, grafikere, akademikere, studerende, pædagoger, filmfolk, fotografer og mange andre, der i ny og næ laver projekter på kryds og tværs. Kun nogle få spiller stadig rollespil men i dag er vi oven i købet også begyndt at samarbejde med andre.

*“Spis frugt, Mikkel Rode, dit fede svin.*

*Ja, det var smukt... de gode gamle dage...  
men nu er han vel vores “ven” eller hvad?*

*Slog’erne er døde og regeringen er for uoverkommelig at kaste os over, så  
nu kan vi vel smæske i vores eget smørhul..”*

*- Michel*

Opus er i dag en slags projektnetværk og vi betragter det som en succes. Det har vi altid gjort.

*Denne bog er blevet til fordi der findes mennesker i rollespilmiljøet som er interesserede i, at fortælle deres historie. De har gjort det fordi de mener, at det er vigtigt at dokumentere ting, før vores hukommelse giver slip på dem - før vi glemmer hurtigt hvor vi kom fra, hvis ikke der er nogen til at huske os på det.*

*Lige nu er vores hobby stadig meget ny, og der er stadig folk med som har været med næsten fra starten af. Men hvad sker der om ti, tyve og tredive år? Vi er kommet for at blive og det er på høje tid, at vi begynder at dokumentere hvordan "the good old days" var - før vi glemmer dem.*

*Derfor siger jeg. "Dokumentér. Dokumentér. Dokumentér".*

*Tak.*

# Dokumentér. Dokumentér. Dokumentér.

af Claus Raasted

- en afsluttende bemærkning om vigtigheden af dokumentation





*”Et skønt indblik i rollespilmiljøets historie”*

*- Sofie Støvelbæk. Næstformand i Landsforeningen Bifrost*

*”Som antologi virker det for mig uhyre spændende.”*

*- Kåre Murmann Kjær. Rollespilsblogger & Teoretiker*

*”Jeg har aldrig før haft det så sjovt med at skrive om rollespil.”*

*- Peter Munthe-Kaas. Rollespilsfotograf og Skribent*

*”Det er en hyggelig fortælling om alle os til alle os.”*

*- Rasmus Høgdall. Dansk rollespiller bosat i New York*

*”Jeg har ikke grinet så meget siden byvagten til LT3.”*

*- Thomas Thomsen Skovsende. Har ikke spillet rollespil i 10 år*



**Rollespils Akademit**

ISBN: 978-87-92507-03-7