

ROLLE | SPIL

Hvor fornuften giver op

begynder eventyret

Har du lyst til at abonnere, så tryk på den røde knap!

**TRYK
HER**

Hvorfor er det sejt at være abonnent på ROLLEISPIIL? Vi giver dig 10 gode grunde til at abonnere.

1. Du får bladet tilsendt så snart det bliver udgivet.
2. Du behøver ikke længere læse bladet på nettet.
3. Frygt. Den tredje grund er altid frygt.
4. Du bidrager til, at bladet fortsat kan eksistere.
5. Du bidrager til, at bladet fortsat kan eksistere.
6. Du bidrager til, at bladet fortsat kan eksistere.
7. Du bidrager til, at bladet fortsat kan eksistere.
8. Du bidrager til, at bladet fortsat kan eksistere.
9. Du bidrager til, at bladet fortsat kan eksistere.
10. Du slipper for at læse lamme lister som denne her.

Men selv hvis du ikke vil abonnere, så er vi rigtig glade for, at du læser vores blad. Det kan vi nemlig godt lide!

- Anders, Rene & Claus



Mød os på **BARDATRÆF**
11.09 - Svendborg
18.09 - Haderslev
25.09 - Kalø

Våben & Skjolde

Gør det selv

Beklædning

Bøger & DVD'er

Masker, klør & tænder

Det hele finder du på

ridderrolle.dk

#8

August 2011

ROLLE | SPIL

Hvor fornuften giver op

begynder eventyret

Rollespil kommer til Grønland

ROLLE | SPIL bringer dig et ægte rollespilseventyr fra verdens største ø

Rigtige krigere slås med stål

Interview med en rollespillende reenactment-entusiast

Pingvinrollespil

Anmeldelse af 'Evhighedens Dal'

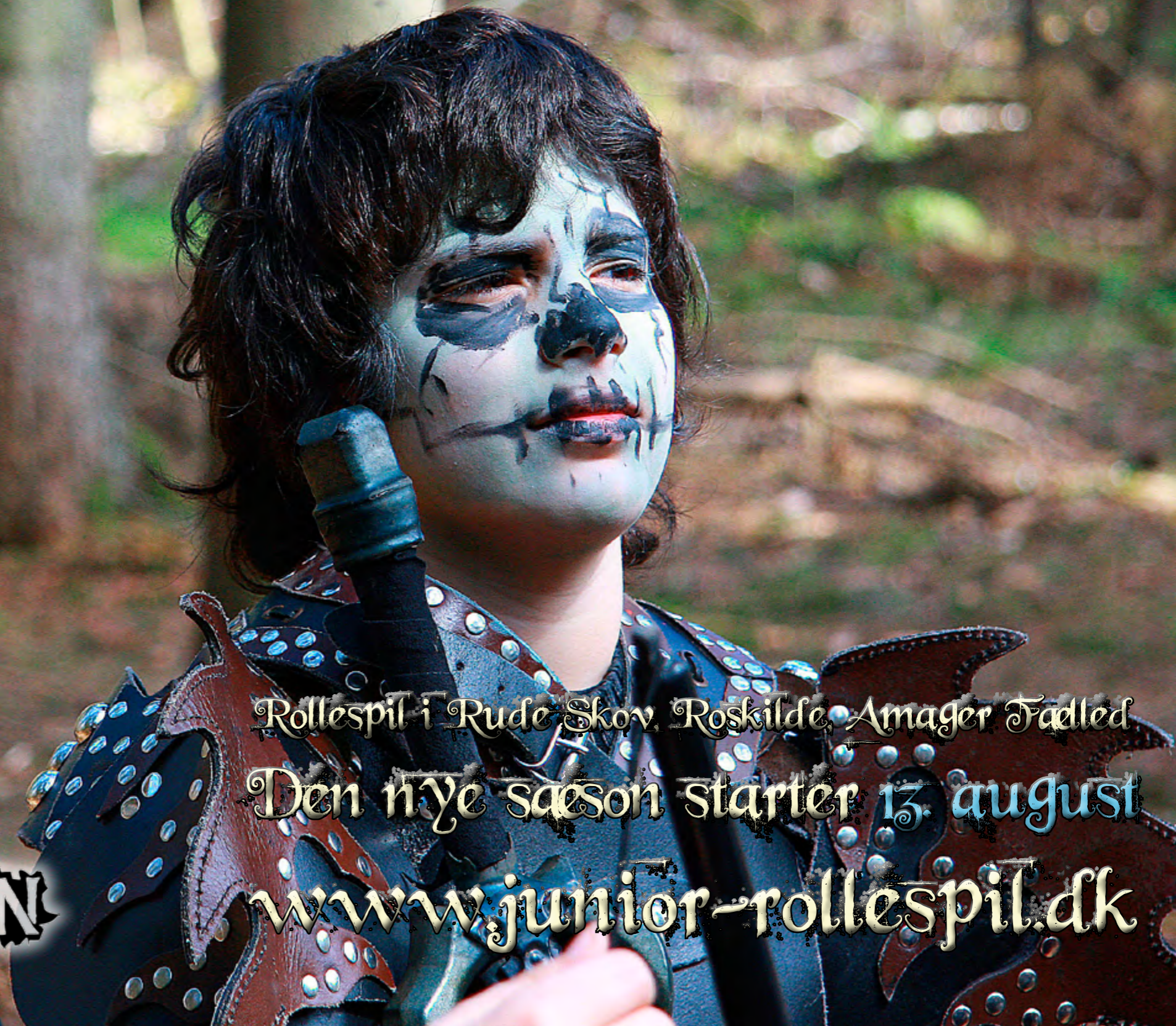
Fonde... til alle!

Lær at skaffe penge fra fonde



www.rollespil.org

Skurke findes også i børnestørrelse!



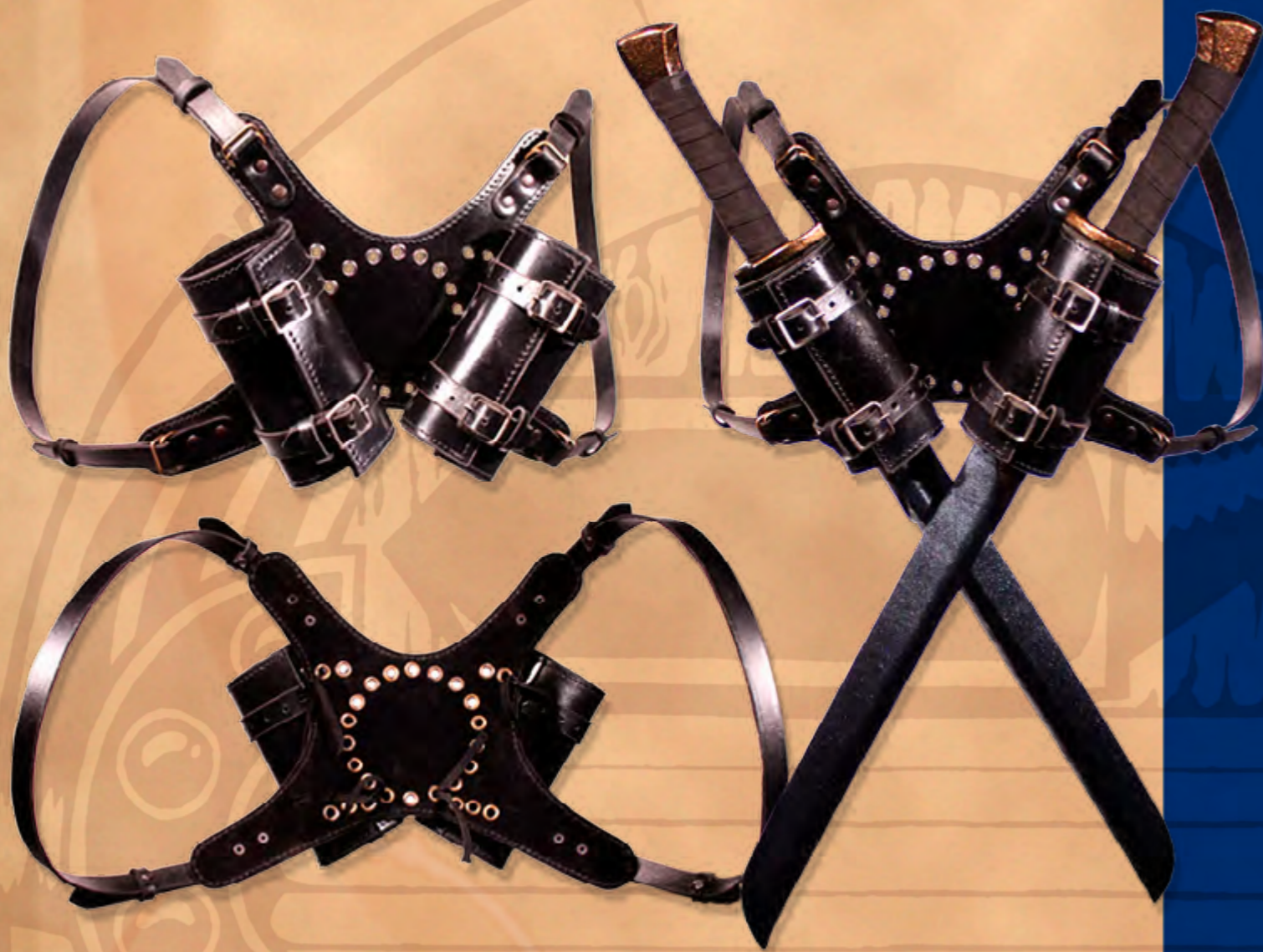
ROLLESPILS FABRIKKEN

Rollespil i Rude Skov, Roskilde, Amager Fælled
Den nye sæson starter 13. august

www.junior-rollespil.dk

PALNATOKE

“It’s not just a sword... it’s a lifestyle!”

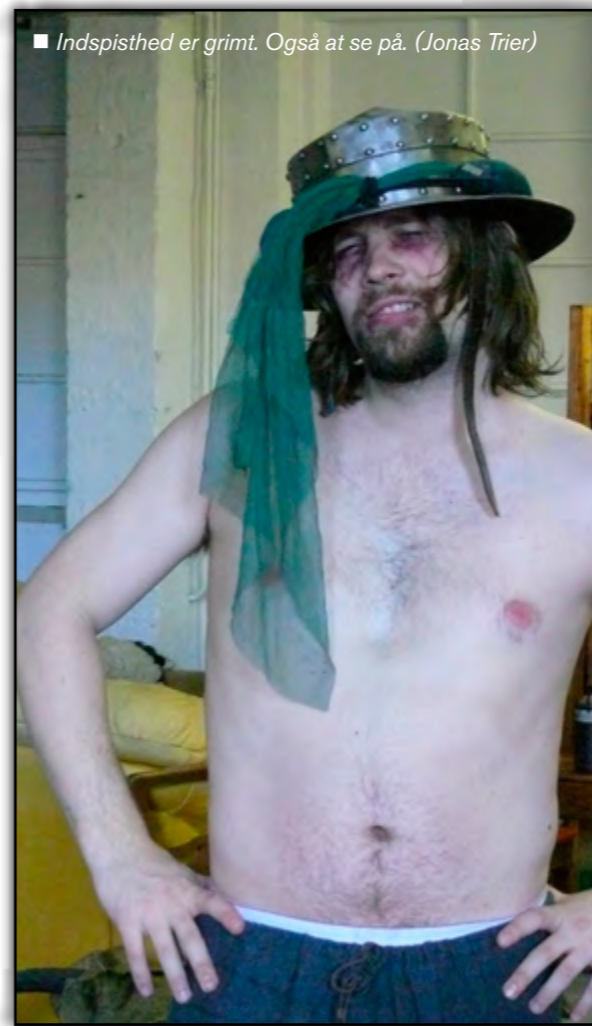


Dobbelt rygskede 499,-
Køb den hos din Palnatoke-forhandler

www.palnatoke.com

Fucking indspiste

■ Indspisthed er grimt. Også at se på. (Jonas Trier)



I det her nummer af ROLLE|SPIL er der en stor 8-siders artikel om Grønland. Der er også en anmeldelse af pingvinrollespillet "Evighedens Dal", en fondssøgningsguide som jeg skrev for et par år tilbage og reklamer for både Rollespilsfabrikkens børnerollespil og efterårssceneriet KAPO. Du kan endda også læse lidt om Forum2011 og høre den første rumlen om et romer-scenarie i 2012. Og hvad har de ting så til fælles? De har det til fælles, at det er os fra redaktionen der står bag. Og det er vi stolte af. Jeg tog nemlig et kig i spejlet for noget tid siden, da jeg for Cthulhu-vide-hvilken-gang hørte nogen sige:

"Jaaaah, det er jo et fint nok blad, men det virker lidt som om de bare skriver om sig selv og deres venner. Det virker noget indspist." Til det er der et par ting at sige. Den første er... hell, yeah! Vi skriver om os selv og vores venner, men det gør vi fordi vi rent faktisk laver spændende rollespilsprojekter! Og når vores venner laver spændende rollespilsprojekter skriver vi om dem.

Jeg har efterhånden været med i det her miljø i så mange år, at der er folk, der tror, at jeg har været med fra starten af. Det har jeg på ingen måde, men det ændrer ikke på, at jeg kender crazy mange mennesker i rollespilmiljøet og at der er latterlige mængder af folk, som kender mig. Så jeg har mange venner og selvfølgelig skriver vi om dem. For det er deres projekter, vi hører om! Hvis du støder på nogle derude, som siger **"Jaaaah, det der ROLLE|SPIL er jo et fint nok blad, men skriver de ikke lidt meget om sig selv og deres venner?"**, så kan du gøre mig en tjeneste ved at sige følgende til vedkommende.

"Så er det jo heldigt, at de rent faktisk er så aktive og at de har så mange seje venner, som laver fantastiske projekter, som vi kan læse om. Derudover, så hvis du føler dig forbigået, så synes jeg du skal skrive til dem og fortælle om dit projekt, for så skriver de nok også om det. Især hvis det er spændende. Prøv. Skriv til dem."

Og indtil det sker, så nøjes vi med at skrive om ting som Grønland og KAPO. Sådan er vi nemlig. Fucking indspiste.

Claus Raasted - "Sometimes mistaken, but never in doubt."

Kolofon

Chefredaktør: Claus Raasted • **Redaktion:** Anders Berner, René Bokær • **Layout:** Claus Raasted

Skribenter: Anders Berner, Christian Gjelstrup, Claus Raasted, Cleo Hatting, Lars Andersen, Morten Greis, René Bokær, Sofie Bojsen, Anders Funch Lerche

Foto & Illustrationer: Anders Berner, Anders Funch Lerche, Christina Molbeck, Claus Raasted, Compagnie de Vignolles, Daniel Benjamin Clausen, Jonas Trier, Jonna Lylykangas, Lars Carlson, NAPA/Anders Berthelsen, Peter Munthe-Kaas, Rene Bokær

Coverfoto: NAPA/Anders Berthelsen • **Covermodel:** En grønlandsk kriger

Udgiver: Rollespilsakademiet, CVR: 29274436, www.rollesakademiet.dk • **Tryk:** Toptryk Grafisk

Hjemmeside: www.rollespil.org • **Kontakt:** redaktion@rollespil.org, 22 34 24 80 (Chefredaktøren) • **ISSN:** 1904-3872

NYHEDER (8)



STÅL (16)



GRØNLAND (28)

PINGVINER (38)

LEDEREN

LEDER

5

NYHEDER FRA ROLLESPILSLAND

INFORMATION

8

KAMPAGNEOVERSIGTEN & RYGTEMASKINEN

INFORMATION

10

DET GÅR IKKE SÅ GODT SOM I GÅR OG TROR

LÆSERBREV

12

DE SLÅS MED STÅL OG GÅR I ULD OG HØR

INTERVIEW

16

SMINKEGUIDE: GELATINE-SÅR

GUIDE

22

IN VINO VERITAS: CLEOFIE SER PÅ VIN

KLUMME

24

IDOL-PLAKAT: CHRISTINA MOLBECH

PLAKAT

26

BØRNEROLLESPILLET INDTAGER GRØNLAND

FEATURE

28

PINGVIN-WESTERN? JA, HVORFOR IKKE?

ANMELDELSE

38

DINE PROJEKTER - ANDRES PENGE

TEORI

40

SPIL BARBAR

GUIDE

42

FORENINGEN FOR ROLLESPIL

KLUMME

46

ANNONCER OG ABONNENTER

ANNONCE & ABONNEMENT

48

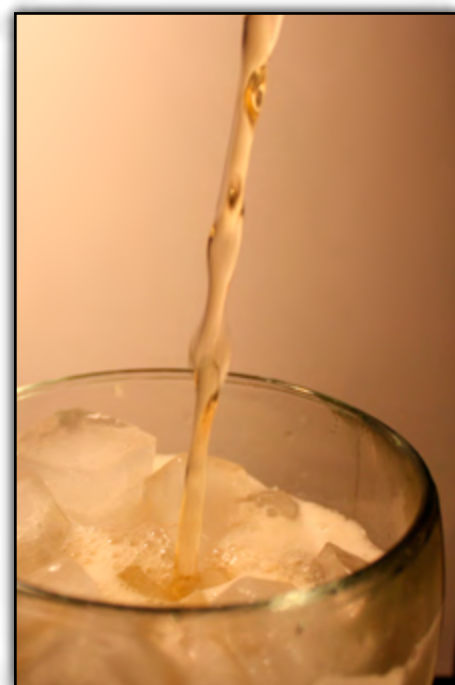
NYHEDER FRA

Tekst: Claus Raasted

NY SMINKE FRA IRON FORTRESS

"Dreng, jeg har arbejdet på at få lavet en sminke-serie i over tre år nu, og endelig er det lykkedes. Og hold kæft, hvor er det blevet godt...". Sådan startede Rene Vendt fra Iron Fortress sin præsentation af firmaets nye vandbaserede sminke-serie som bærer navnet Epic Effect. Efter at have testet sminken i praksis må vi faktisk give ham ret.

Epic Effect sminken er noget mere drøj end f.eks. Grimas, som er populær blandt rollespillere, og det betyder at hver ml holder lidt længere. Oveni det, så er pakkerne større og prisen er lavere. What's not to like? Der følger endda en fantastisk effektiv fixér-spray med i Epic Effect sminke-serien, som man sprøjter på for at fastholde sminken selv når man sveder. Vi satser på at have en grundigere anmeldelse af sminken i næste nummer af ROLLE|SPIL, men indtil videre kan vi berette om de første indtryk. Og de er gode. Rigtig gode. Go, Ironfortress!



SÅ ER DET SNART FORUM-TID IGEN

Rundt omkring i Rollespilsdanmark snakker folk om Forum2011, som bliver det sjette Forum i rækken siden det første Forum blev afholdt i 2001. Alle steder kan man læse, at Forum handler om netværk, vidensdeling og den traditionsrige auktion. Men ROLLE|SPIL bringer dig et par historier fra Forums beskide underside, som du sikkert ikke kendte til.

Vidste du, at...

2002 var året, hvor et vindue blev smadret af en fuld Forum-gæst, hvor et par svenskere prøvede at snige sig ud gennem et vindue med en kasse stjålet øl og hvor baren solgte Krudtugle-øl fra Aldi til 10 kr./stk?

2008 var året, hvor der var en beruset Forum-deltager, der tisede inde i auktionssalen, mens veteran-arrangørerne fra Rollespilsfabrikken var ved at komme op at slås udenfor?

2009 var året, hvor baren gav underskud, et toilet blev smadret og den tidligere formand for landsforeningen, Jonas Hedegaard, skaffede penge til Rollespilspuljen ved at bortauktionere sin egen nøgenhed på scenen? Senere blev der betalt penge til puljen for at han tog tøj på igen.

2010 var året, hvor hjemmesiden var forsinket i flere måneder, en fyr tisede i en skraldespand og madholdet blev så sure, at de råbte "Aldrig mere!" til hovedarrangøren? Halvdelen af dem er nu med til at lave Forum2011, så det var vist mest en rollespilstrussel.

FASTE KAMPAGNER



Arnstad spiller hver onsdag fra 18-21 i fantasi genren. Fra 11+
Få mere information på:
www.fantasiverden.dk

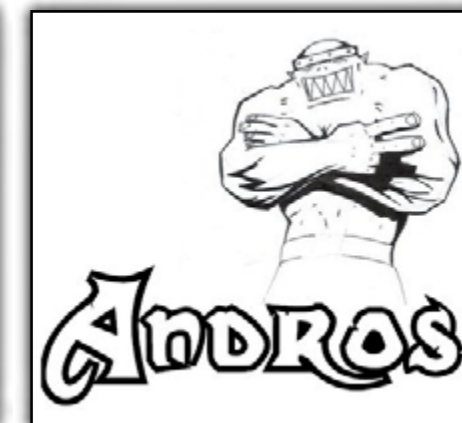


Trolderod spiller hver den 1. lørdag i måneden fra 11-15 (Kun for aldersgruppen 7-13 år)
Få mere information på:
www.trolderod.dk

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

■ Anders troede, at han slap for at være sortelver igen efter hans optræden i ROLLE|SPIL #1. Han tog fejl. (Rene Bokær)
■ Forum handler om netværk, vidensdeling og den traditionsrige auktion. Og om øl. Og øl. Og øl. (Claus Raasted)

ROLLESPILSLAND



DM I COMBAT ARCHERY

Tidligere på året startede nogle ildsjæle en forening som dyrkede Combat Archery; en slags bueskydning efter levende mål med rollespilspile. ROLLE|SPILs Lars Andersen var med til at få det hele op at stå og har også været en af drivkræfterne for at få stablet det første Danmarksmesterskab på benene.

Lige nu er sporten stadig helt ny og har kun få aktive udøvere, men der er allerede ved at blive startet en ekstra Combat Archery klub op og arrangørerne af det første DM nogensinde er håbefulde. Vi glæder os i hvert fald meget til at komme og skyde med bue efter andre tosser som os selv. Det hele sker 14. august og der er mere info på www.combatarchery.dk.

ANDROS?

Hvis du heller ikke ved hvad Andros er, så skal du ikke have det dårligt med det. For godt nok er Andros navnet på en ny rollespilsbutik i Ringsted, men de er så nystartede at de ikke engang har en hjemmeside endnu - i hvert fald ikke en vi kunne finde! Men hjemmeside eller ej, så er åbningen af Andros på Søgade 1 i Ringsted en god nyhed for rollespillere i området. Hurra for flere rollespilsbutikker!



NYT NORDISK ROLLESPILSMAGASIN

I februar udkom det nye nordiske rollespilmagasin Playground for første gang. #2 er siden kommet på gaden og #3 er på trapperne og forventes i løbet af efteråret. Bladet er ligesom ROLLE|SPIL et blad om rollespil - men med en decideret nordisk vinkel.

Her kan du læse om rollespil i Polen, høre en aktiv SM-udøver om lighederne mellem rollespil og BDSM, og blive klogere på hvad der rører sig internationalt. Playground er en lækker sag på 64 sider, og findes også som PDF. Prisen er dog noget højere end ROLLE|SPIL: 450 kr. for et årsabonnement der inkluderer fire numre, eller 40 kr. pr. blad i PDF-format.

Til gengæld er Playground det eneste blad af sin type og er du interesseret i internationale strømninger indenfor rollespil, så er der ikke noget bedre sted at finde det. Playground bliver desuden lavet af frivillige, så selvom det virker som mange penge, så er det fordi det koster en god sjat når man trykker i små oplag - og porto til internationale modtagere sluger resten af guldet. Det gør det selvfølgelig ikke billigere, men måske lettere at sluge de 450 kr./år. Playground findes på www.playgroundmagazine.net.

Vi vil vide hvad DU går og laver!
redaktion@rollespil.org!

■ ■ ■ Lars Andersen demonstrerer den kendte helte-positur, som enhver jo ved gør en usårlig overfor pile (www.combatarchery.dk)
■ ■ ■ ■ "Nej, nej, vores logo giver ingen associationer til noget skummelt. Se selv. Den har jo et venligt smil!" (Arkiv)
■ ■ ■ ■ ■ Det eneste, der er mere prætentøst end Playground Magazine selv er deres forsider. Vi kan nu godt lide dem. (Playground Magazine)

KAMPAGNEOVERSIGT AUGUST 2011

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Dragons Lair	Reya – Ezendo	Anden sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	180 – 350	Odense, Fyn	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 – 100	Århus, Midtjylland	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	Århus, Midtjylland	www.1sondag.dk	kaldmikkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Forest Wizards	Forest Wizards – Krøniken om Hassellund	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	Haslev, Sjælland	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Faaborg Børnekulturhus Forening	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	Svaninge Bakker, Fyn	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-500	Bagsværd, Kbh	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Gondalar	Gondalar's Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	Vemmelev, Sjælland	www.gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	Holte, Kbh	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	Davinde, Fyn	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år	30-70	Knebel, Østjylland	www.legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk
Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	Holte, Kbh	www.lorania.dk	jannick@lorania.dk	Jannick Barrett
Midtsjællands Rollespilsforening	Midtsjælland Rollespilsforenings faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	Ringsted, Sjælland	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Bjørn Christensen
Ravnsholt-Reopos	Lamme-Lørdag	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	Nyopstartet	Holbæk, Sjælland	www.r-r.dk/LL	mahler@mivia.dk	Jakob Mahler Hansen
RIPEN	Stenmarken	20. aug – 17. sep – 8. okt	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.dk	Bestyrelsen
ROG-Live	ROG-Live	Første søndag i hver måned	Fra 10 år	50+	Nykebing F, Falster	www.roglive.dk	nils@smidemann.dk	Nils Smidemann
Rollespil-Bornholm	Rævenfeldts skæbne	Hver tredje lørdag i måneden	Fra 8 år	Ca. 30	Bornholm	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com	Rene Bokær Pedersen
Rollespilsfabrikken	JRK Roskill!	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk	Hans Feilberg
Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 13 år	150 – 200	Hørsholm, Kbh	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Rollespilsforeningen Giants	Giants Rollespil	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 12 år	Fra 30	Kibæk, Vestjylland	www.giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk	Henrik Fomsgaard
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordlenets Saga – Første Søndag i Hareskoven	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com	Marianne Bartholdy
RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	Roskilde, Sjælland	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Silkeborg Liverollespilsforening	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 – 60	Silkeborg, Midtjylland	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30-40	Odense, Fyn	www.solhverv.org/nomin-agarwaen	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	Glostrup, Kbh	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned (apr – sep)	Fra 9 år	ca. 50	Thisted, Nordjylland	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Frostholt Søb-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 – 250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidstesoenndag@troa.dk	Steffen Kanstrup
Urkrafterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	25-75	Stilling, Østjylland	www.argana.dk	spillederne@argana.dk	Peter B. Pedersen
VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	Valby, Kbh	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Ølgod Rollespilsforening	Kanevala Krønikerne: Ellyrians Forbandelse	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år	50-80	Tarm, Vestjylland	www.oelgodrollespil.dk/kanevala	dennis@oelgodrollespil.dk	Dennis Mejsedal
Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	Hobro, Nordjylland	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K. Tellefsen

R Y G T E M A S K I N E N

AVE CAESAR

Har du altid drømt om at spille romer med alt hvad der dertil hører? Så kan du glæde dig til et af de scenarier, der kommer næste år. Et par af de erfarne kræfter fra Rollespilsfabrikken har nemlig slået pjalterne sammen med et par af Tempus Vivos tunge drenge og det kommer til at udmynte sig i et storstilet romersk scenarie.

Holdet bag det romerske eventyr tæller bl.a. Jesper Kristiansen ("Sex, Drugs & Rock'n'roll", "Leflive V"), Mikkel Christensen ("Vestlenets Saga"), Rene Bokær ("Vaterland", "Noget om Helte"), Troels Palm ("Sommertinge") og Claus Raasted ("Motherland", "City of Cities").

Men bare rolig - du hører mere om det...

KAPO

Faktisk er det ikke et rygte, at scenariet KAPO (se ROLLESPIL #7) bliver en realitet. Det står mejslet i sten. Men vi har det alligevel med i Rygtemaskinen, fordi vi alle sammen er enormt begejstrede og glæder os til at komme ud og spille... og der er stadig ledige pladser!

Holdet bag KAPO har allerede fået 172.000 kr. til scenariet fra fonde, så udover at scenariet er bygget på en en bunke dygtige arrangørers frivillige arbejde, så er der valuta for pengene der giver de fleste andre projekter baghjul.

Bliver det vildt?

Det tror vi nok det gør.

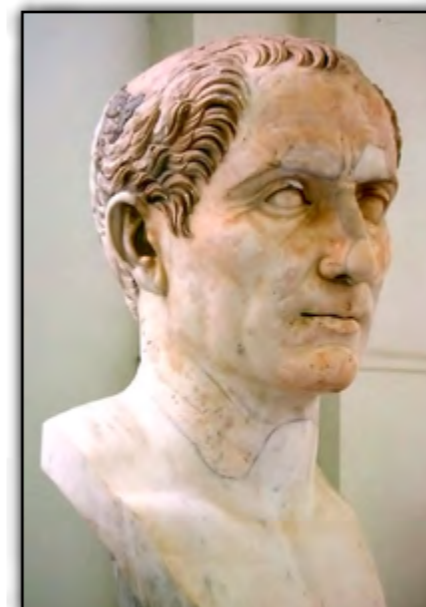
FIREFLY-ROLLESPIL

Her på redaktionen er de fleste af os efterhånden nogle drevne rotter med en ordentlig stak scenarier bag os (selv Rene), så der skal lidt til for at få os op af stolen.

Et af de scenarier som vi til gengæld er helt enige om, at vi skal med til snart, er Firefly-scenariet "You can't take the sky from me", som ser ud til at blive lavet af foreningen Rottehullet.

Når vi skriver "ser ud til" er det fordi det ikke ligefrem er nemt at se hvem der står bag på deres hjemmeside www.fireflylive.dk.

Men vi er ligeglade. Vi skal sgu' med til det!



■ Caesar udtales faktisk med "K". Det er der ikke mange der ved. (Arkiv)

■ KAPO - the card game. Et spil hvor der ingen vindere er, kun tabere. (Peter Munthe-Kaas)

■ Firefly-scenariet lader til at blive et romantisk drama med fokus på følelser. Or maybe not so much! (Arkiv)

MAKE YOUR OWN MEDIEVAL CLOTHING



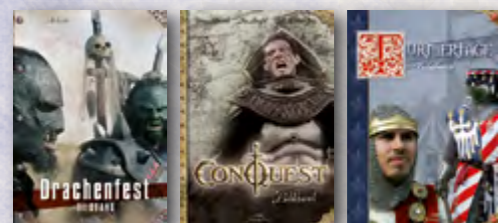
HEADWEAR FOR
MEN AND WOMEN
ISBN 978-3-938922-17-0

BASIC GARMENTS
FOR WOMEN
ISBN 978-3-938922-15-6

BASIC GARMENTS
FOR MEN
ISBN 978-3-938922-14-9

Zauberfeder

LITERATURE ABOUT FANTASY,
THE MIDDLE AGES AND LARP



A.B. LEGETØJ
Triangeln 4
2100 København Ø

FÆRGE'S KÆLDER
www.fargekaelder.dk
Smallegade 12
7400 Herning

BELLATOR
www.bellator.dk
Vestergade 15
4850 Stubbekøbing

FANATIC
www.fanatic.dk
Grønnegade 2
4000 Roskilde

BØRNEPLANETEN
www.boerneplaneten.com
Høedvej 4
4450 Jyderup

FARAOS CIGARER
www.faraos.dk
Skinnergade 27
1159 København K

DRAGONS LAIR AALBORG
www.dragonslair.dk
Algade 63-65
9000 Aalborg

FARAOS CIGARER
Jernbanegade 63
2800 Kongens Lyngby

DRAGONS LAIR ÅRHUS
Skt. Knuds Torv 3
8000 Århus C

HISTORICUM
www.historicum.dk
Fjordagervej 20
6100 Haderslev

DRAGONS LAIR ODENSE
Grøbrødre Passagen 9
5000 Odense C

LEGEKÆDEN FREDERIKSHAVN
Hjørringvej 143 c
9900 Frederikshavn

WWW.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE
WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Tekst: Christian Gjelstrup

Det går ikke så godt som I går og tror...

ER DANSK ROLLESPIL PÅ NEDGANG?

Christian Gjelstrup er en ivrig læser af ROLLE|SPIL, men han synes at vi generelt er for positive og optimistiske omkring vores hobby. Redaktionen er selvfølgelig uenige i hans pessimisme, men synes hans pointer er spændende. Derfor har vi i dette nummer givet Christian ordet.

Jeg har fulgt med i magasinet ROLLE|SPIL siden første nummer, og i hvert nummer har jeg savnet den samme ting: at der bliver nævnt noget om, at rollespil i Danmark har hårde tider. Jeg mener nemlig, at antallet af aktive rollespillere er blevet mere end halveret efter at "den gyldne tid", dvs. 2000-2006, sluttede.

Jeg har i den forbindelse foretaget en rundspørge om deltagerantallet til de gamle arrangører af et bredt udsnit af de rollespilsforeninger som eksisterede i "den gyldne tid". Af denne rundspørge fandt jeg frem til følgende:

Einherjernes deltagerantal er faldet fra 800 spillere pr. gang til 70-80 på en god sommerdag, Tempus Vivos er faldet fra 1500 til 200, GERFs er faldet fra mellem 400 og 650 til mellem 180 og 350, TRoAs har ligget uændret omkring 200, Rude Skovs er faldet fra 350 til 200, og Loranas er faldet fra 300 til mellem 50 og 100. Bemærk, at de foreninger der havde færrest spillere i "den gyldne tid" også har mistet færre spillere end dem der havde flest.

Hareskovens deltagerantal, der faldt fra mange hundrede til det kvarte, kan til nød forklares med, at der er kommet flere foreninger, så der er blevet færre spillere til hver, da Hareskoven i lang tid havde monopol på rollespil. Men med de andre foreningers nedgang holder den forklaring ikke, da de har haft nedgang i samme periode.

Og nedgangen i antallet af spillere inkluderer ikke engang de foreninger, der er gået i opløsning på grund af generationsskifte eller intriger. En mulig grund til nedgangen i antallet af spillere kunne være, at Ringenes Herre-bølgen er slut, efter at filmenes premiere i biografene sluttede.

En anden mulig grund kunne være, at der har fundet et kvalitativt fald sted. I det danske rollespilmiljø (i hvert fald i det sjællandske) er det en udbredt tendens, at en kampagne starter med at være super fed og efter nogle år er blevet en skygge af sig selv. En tredje mulig grund kunne være, at det bare er nyhedens interesse for rollespil, der er forsvundet, så vi nu har nået et stabilt leje. Men sidstnævnte grund tvivler jeg stærkt på.

Antallet af danskere som er stoppet med at spille rollespil, er nemlig langt højere end deltagerantallets fald, eftersom mange af nutidens aktive rollespillere først er startet efter at "den gyldne tid" sluttede. Men hvis alle fra i morgen af stoppede med at lave reklame for rollespil og lokke deres kammerater med, vil jeg tro at rollespil ville forsvinde helt inden længe. For der bliver fortsat ved med at være flere som stopper med at spille rollespil.

Det drejer sig både om gamle garvede spillere, som bliver træt af det til sidst, og om folk som bliver lokket med til rollespil og efter kort tid beslutter, at det ikke er noget for dem. Hvor mange spillere det drejer sig om, er formodentlig umuligt at registrere.

Og Krigslives stigende deltagerantal, som har fundet sted efter at "den gyldne tid" sluttede, skyldes kun, at Krigslive samler spillere fra hele Danmark, og at der er flere af de i forvejen eksisterende rollespilsforeninger, som stiller med et regiment. Dermed modbeviser Krigslive ikke at der er nedgang.

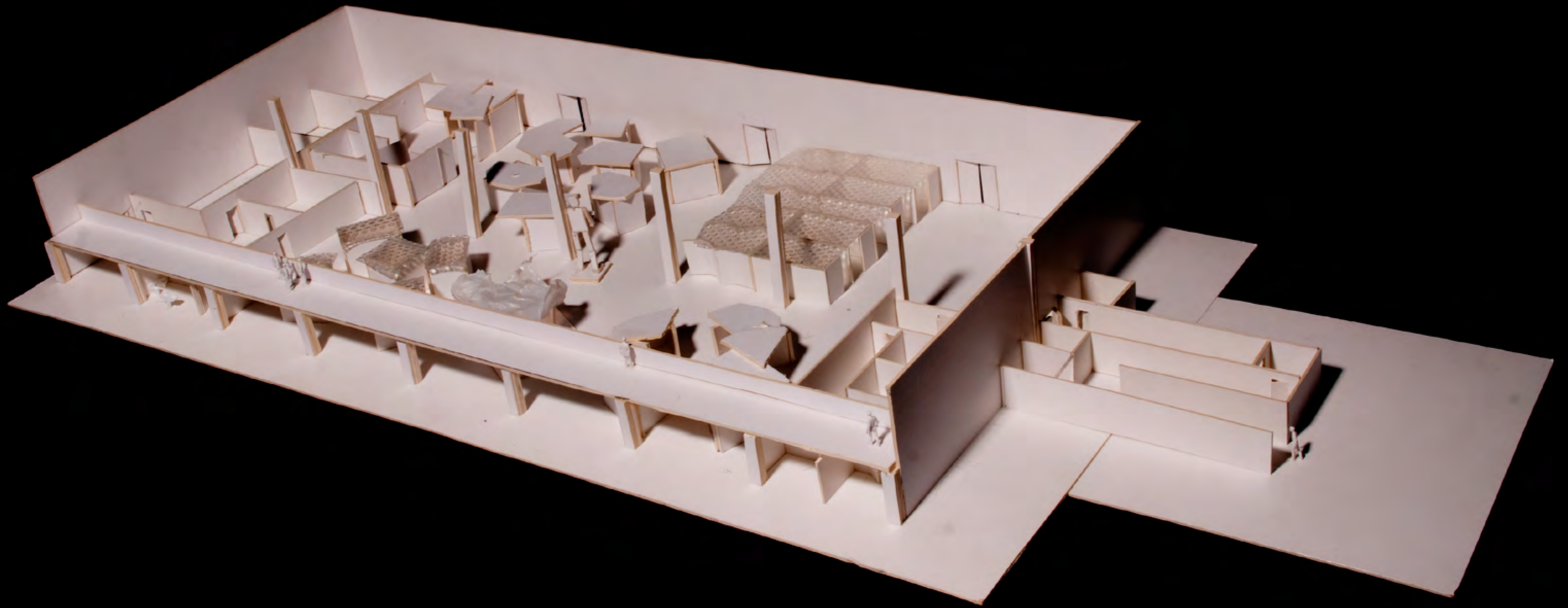
Hvad skal der så til for at løse disse problemer? Det er et emne, som jeg håber at min artikel kan skabe opmærksomhed omkring, da man må indse, at der rent faktisk er problemer før man kan løse dem.



■ Selv hobgoblinerne ser utilfredse ud, og de er endda til Krigslive. Måske har Christian ret? (Peter Munthe-Kaas)

KAPO

WWW.KAPO.NU



Tekst: Claus Raasted

De slås med stål



ER DE IKKE LIDT SÆRE?

Reenactment. Historisk formidling. Tosser i kostumer. Kært barn har mange navne, og det gælder selvfølgelig også i det danske reenactment miljø. ROLLE|SPIL har inviteret reenacteren og rollespilleren Morten Lahrmann til en snak om forskelligheder, ligheder og ikke mindst stålvåben.

Morten Lahrmann kan godt lide at slås. Det er det første han fortæller mig, da vi mødes på ROLLE|SPILs kontor på Nørrebro. Han uddyber med et smørret grin, at han også godt kan lide at vinde. Netop konkurrenceelementet er noget af det vigtigste når Morten slås med stål.

"Når vi slås med stålvåben i vores forening handler det om at vinde. Sådan er det absolut ikke i alle reenactment foreninger, men hos os er der meget fokus på kampene og på at blive bedre til at slås. Når vi slås med hinanden, slås vi for at vinde."

Jeg har sat Morten stævne fordi jeg gerne vil høre lidt mere om historisk reenactment i Danmark. Som rollespiller har jeg gennem årene mest stiftet bekendtskab med historisk reenactment til markeder. Jeg har selvfølgelig også mødt en del aktive reenactere, men nu vil jeg gerne blive lidt klogere på hvorfor de gør som de gør. Jeg håber også på, at få en idé om hvad vi kan lære af dem – og hvad de kan lære af os. For selvom jeg altid har syntes reenactment virkede lidt rollespilsagtigt, så har det aldrig rigtigt været noget, jeg har haft den store trang til at kaste mig ud i. Måske kan Morten forklare hvorfor.

- Ridder Otto satsede benhårdt på, at ingen ville lægge mærke til hvis han tog en lille morfar i saddelen (Arkiv)
- Det smarte ved, at være borgerkrigs-reenacter er, at så kan man være redneck med sydstatsflag uden nogen løfter et øjenbryn (Arkiv)
- Full Contact betyder ikke rigtig Full Contact. Man må f.eks. ikke stikke ind gennem visiret. Øv, hva?(Compagnie de Vignolles)

og går i uld og hør



DER FINDES MANGE SLAGS RE-ENACTMENT

"Nu er vi jo begge to rollespillere (Morten og jeg – red.) og du ved ligeså godt som jeg gør, at der er vanvittigt mange forskellige måder at lave rollespil på. Sådan er det også i reenactment miljøet. Der er vikingekæmpere, middelalderentusiaster og folk, der er forelsket i den amerikanske borgerkrig. Reenactere gør tingene på hver deres måde."

Mortens ord lyder meget som de ord rollespillere bruger før de skal forklare udenforstående om rollespilmiljøet, så jeg griner bare lidt af ham og siger "Ja, ja, kom nu videre. Fortæl mig om din forening.". For selvfølgelig ved jeg godt, at reenactment betyder mange forskellige ting og at reenactere sikkert har ligeså mange smågrupperinger, fejder og sandheder som rollespillerne har. Så jeg forsikrer Morten om, at jeg nok skal skrive, at han kun taler for sig selv og ikke på vegne af alle. Også selvom det havde været rart hvis han gjorde det.

Men Morten taler alligevel på vegne af nogle, for han er formand for middelalderforeningen Compagnie de Vignolles, som i 2007 blev stiftet som en udbryderforening fra en anden reenactment forening. "Vi ville lave vores eget og gøre tingene på vores egen måde" griner Morten. Vi har begge to hørt den begrundelse et utal af gange i rollespilmiljøet. Det er rart, at vide at bare fordi folk slås med stål, så er de ikke hellige, men mindst ligeså forhoppede på at slås med stål på deres måde, som vi er på at slås med latex-våben på vores måde.

FULL CONTACT KAMP

"Vi laver det, der hedder Full Contact kamp – altså fuld kontakt. Vi slås til den ene ligger ned eller giver op. Der er ikke noget med Livspoint her.". Man kan se på Morten, at han godt kan lide Full Contact. Måske er det fordi han til hverdag har en jakkesætstilværelse i gigantfirmaet Novo Nordisk, hvor han taler om Key Point Indicators og om at streamline sit outlook.

"Det kan der være noget om. Det er fedt at få lov til at banke løs på hinanden under kontrollerede forhold. Selvfølgelig er det også sjovt at slås med latex-våben, men det her er langt sjovere.". Jeg spørger til det med manglen på pointen – er det normalt blandt reenactment kæmpere, at der ikke er "Livspoint" med? "Det er meget forskelligt. Der er mange, der laver middelalderkamp uden point. Vikingerne har næsten altid point, og der findes endda et internationalt anerkendt point-system indenfor vikingekamp. Det gør, at folk fra forskellige lande nemmere kan slås med hinanden og det er jo meget fedt."

WIKIPEDIA.DK OM REENACTMENT

Reenactment er en måde at formidle historien på så den bliver mere levende og spændene, det kaldes også for living history eller levende historie, hvor deltagerne forsøger at genskabe en bestemt tidsperiode eller begivenhed. Dette kan være et enkelt slag f.eks. i Den Amerikanske Borgerkrig eller en hel periode eksempelvis middelalderen. Reenactere går meget op i den historiske korrekthed både i begivenhederne og i de genstande og dragter som benyttes.

Alt fra fodtøj og mad til telte og transportmidler genskabes og bruges. Alderen på deltagerne kan variere meget. Pensionister, forældre, unge studerende, børn og sågar spædbørn, hvis forældre er reenactere. Reenactment dyrkes for det meste som en hobby, eller som en deltidsbeskæftigelse, men enkelte lever af det. Rundt om på middelalder- og vikingemarkeder i Danmark kan man hvert år finde forskellige reenactmentgrupper.





TO HELT FORSKELLIGE TING

"Vikingekamp og middelalderkamp er to helt forskellige ting og er meget svære at sammenligne. Der er selvfølgelig mange som siger, at vikingene er bedst til at slås og andre som siger, at middelalderkæmperne er bedst. Jeg synes lidt det er som i det amerikanske forsvar, hvor man altid hører om, at U.S. Marines skulle være bedre end luftvåbnet – eller omvendt. Det er lidt noget pjat, for det er to forskellige ting. Håndbold og fodbold er jo også svære at sammenligne, selvom de begge to er boldspil."

DEN TREDJE GRUND ER ALTID FRYGT

Jeg kigger ned på mit papir. Der står to spørgsmål, som jeg gerne vil have Mortens vinkel på. Det første af dem er: "Hvorfor er der ikke flere rollespillere, der laver reenactment?"

For selvom jeg kender rollespillere, der er reenactere også, så er langt de fleste af mine rollespillende bekendte ikke aktive indenfor reenactment miljøet. Der er langt flere Magic-spillere og Warhammer-nørdere end der er reenactere. Og jeg er ikke sikker på hvorfor. Morten har heldigvis et par bud. "For det første, så er reenactment miljøet meget lukket. Der er meget få foreninger, hvor man kan gå ind fra gaden og prøve at være med en enkelt gang."

"Og selvom vi i rollespilmiljøet er vant til, at det er en overskuelig jungle af små foreninger med dårlige hjemmesider og generelt dårlig kommunikation, så er det langt værre hos reenactterne. Sidder man i sin stue og tænker, at man gerne vil starte til reenactment, så er det ikke så ligetil. Desværre."

"Derudover, så er der en meget højere indgangsbarriere når det handler om udstyr - hvis man vil lave reenactment kræver det."

"Bundstandarden for grej er langt højere end hos rollespillerne og det skræmmer naturligvis også nogle væk, at der skal nogle penge på bordet før man må lege med. Der er jo mange steder, hvor man kan spille rollespil, bare man har et lagen med et hul til hovedet og et gammelt gaffa-sværd. Den går ikke, hvis man vil være reenactere. Der skal grejet være i orden."

De to grunde havde jeg selv en idé om på forhånd, men derfor er det stadig rart, at få det bekræftet af en der ved lidt mere. Mortens tredje hovedgrund havde jeg til gengæld slet ikke overvejet, men jeg er ikke i tvivl om at han har ret.

"Reenactment foreninger er baseret på ture til markeder. Det er i bund og grund det, man laver som reenactment forening – man tager til markeder. Og eftersom vi ikke tager afsted som roller, men tager afsted som os selv og hænger ud med vores venner, er det selvfølgelig utroligt vigtigt at man kan holde de andre mennesker ud. Når det man laver sammen er, at tage på markeder og chille med hinanden, så hjælper det jo ikke hvis man ikke kan lide hinanden. Derfor er det forfærdeligt nepotistisk."

Det Morten taler om er en vigtig forskel på rollespil og reenactment, som jeg ikke havde tænkt nærmere over.

"Rollepilmiljøet er jo ikke som sådan bundet sammen af at spille rollespil. Vi er bundet sammen af sociale relationer – møder, fester, hyggeaftener, osv. Når vi tager til rollespil ser vi jo faktisk ikke vores venner – vi ser deres roller."

Når man tager til reenactment laver man omvendt ikke meget andet end at hænge ud med sine venner, for selvom der findes reenactment foreninger som har deciderede roller, når de er på marked, så er det de færreste," siger Morten. "Nogle har "publikumsroller", som de spiller når der er publikum på, men for de fleste, handler det om at hygge sig med vennerne – det er derfor, så mange tager til markeder."

Det er jo en tur med vennerne, hvor man møder mere perifære venner og er fælles om det at være udklædte tosser i uld og hør," griner Morten, der selv er lidt af en uld-og-hør-tosse. Men det må man også godt være, ligegyldigt om man er til rollespil, reenactment eller begge dele.



- *Selvom Morten siger, at det kun er de sjove ting man laver, så tror jeg ikke helt på ham. De står jo på vagt. (Compagnie de Vignolles)*
- ■ *Når reenactere mødes, så arrangerer de ofte "se-min-snobrodsplind" konkurrencer, hvor det handler om at have den længste. (Arkiv)*
- ■ ■ *En ting, man må give reenactterne. De har godt nok noget lækkert grej. (Compagnie de Vignolles)*
- ■ ■ ■ *Den store forskel på en rollespilkamp og en vikingekamp er, at vikingerne har blødere sko og skarpere sværd (Arkiv)*
- ■ ■ ■ ■ *Det sværd, som den historiske Aragorn brugte ved angrebet på Mordor i 938. (Arkiv)*

KAMPSHOWS KAN ALLE LIDE

"En anden grund til, at jeg synes det er fedt er fordi vi laver kampshows. Når jeg spiller rollespil er noget af det fedeste at få lov til at lave fede scener. Til et kampshow er der kun fede scener. Der er ikke noget venten rundt og tullen omkring. Der er kun de sjove ting. Det elsker jeg," fortæller Morten, da jeg spørger ham ud om hvorfor han ikke spiller så meget rollespil for tiden, men mere er aktiv med sine kampshows.

"I bund og grund er der to forskellige slags kampshows. Der er dem, som folk betaler os for at lave og dem vi betaler for at være med til. Når vi i Compagnie de Vignolles tager ud til et marked og laver et kampshow er der gerne nogle, der har betalt os for det, og så laver vi selvfølgelig et show for tilskuerne. Det kan være ganske fedt, at lave shows for publikum, men man skal huske på, at det er publikum der er i fokus. Og det betyder selvfølgelig, at der er en historie publikum kan følge med i, og nogle gange skal nogle bestemte vinde."



DE FEDE TING BETALER MAN GERNE FOR

"Det andet er, når vi selv tager et sted hen for at være med i en stor kamp. Vi var f.eks. i Belgien – en tur, som kostede os et par tusind kroner hver – for at slås. Der var et kæmpe middelaldermarked, hvor belgierne havde arrangeret en kamp med fem hundrede mand, som vi var med i. Hold kæft, hvor var det fedt. Selvfølgelig var der publikum på, men det var så absolut ikke publikum, der var i centrum. Det var os, der kæmpede, og hvis publikum ville se på, så skulle de være hjerteligt velkomne. Men vi sloges ikke for deres skyld – vi sloges for vores egen. Og det gider man godt give penge for at være med til."

Jeg sidder lidt og nikker, mens Morten fortæller, for i mit eget liv er der en tydelig parallel. I Rollespilsakademiet laver vi jo masser af betalte rollespilsjobs, hvor vi tager ud og spiller rollespil med børn og får penge for det. Her er det selvfølgelig børnene, der er i fokus og det bliver lavet for deres skyld. Men vi er også medlemmer af det frivillige rollespilmiljø og betaler gladeligt tusindvis af kroner for at tage til scenarier som Krigslive, Mythodea eller Babylon. Mortens Krigslive lyder nu godt nok lidt mere voldsomt end vores eget – men jeg har efterhånden også fået fornemmelsen af, at Morten godt kan lide når det går hårdt for sig.

MANGE UNGE REENACTERE SPILLER FAKTISK ROLLESPIL

Vi skal dog videre i teksten, og efter at have fået en idé om hvorfor der ikke er flere rollespillere der også er reenactere end det er tilfældet, vender jeg spørgsmålet på hovedet. Hvorfor er der ikke flere reenactere, der spiller rollespil? Det er selvfølgelig baseret på en fordom, for ret beset ved jeg jo ikke om de fleste reenactere er rollespillere også – men det er ikke mit indtryk at det er tilfældet.

Morten hiver igen en uventet vinkel frem i lyset. "Faktisk så er der utroligt mange reenactere i den rette demografiske gruppe, der også er rollespillere. Hvis man kigger på reenactere mellem f.eks. 18 og 27, så er rigtig mange også rollespillere. Mange af dem, som slet ikke har nogen kontakt til rollespilmiljøet er de ældre re-enactere, der slet ikke er del af de samme sociale cirkler."

Det giver jo udmærket mening, når man tager det i mente, at vi rollespillere faktisk sjældent mødes for at spille rollespil, men oftere mødes for at tale om rollespil og hænge ud med vores rollespillende venner. "Der er mange ældre mennesker, som er reenactere, fordi de har en historisk interesse eller en håndværksmæssig tilknytning til reenactment miljøet, men de ville ikke passe synderligt godt ind i rollespilmiljøets ungdomsprægede festaberi," smiler Morten. Det kan han også nemt gøre, for på trods af jakkesættet er han lidt af en festabe og passer udmærket ind blandt rollespillerne.

Det med alderen lyder fornuftigt. For hvis man er 46 og glad for smedehåndværk kan det godt være, at man ikke føler sig allermest hjemme i det ungdommelige og festprægede rollespilmiljø, hvor koryfæer på 32 som mig selv klart ligger i den ældre ende af miljøet. Og jeg kan da også nemt føle mig gammel, når 17-årige entusiaster med ild i røven fortæller om hvordan lige præcis deres nye scenarieidé bliver det som ændrer Rollespilsdanmark for altid. Så jeg kan udmærket forstå, at der er store dele af reenactment miljøet, som simpelthen ikke har nogen interesse i det sociale fællesskab som rollespilmiljøet er – og så skal der noget mere til for at kaste sig ud i selve aktiviteten.





DER ER IKKE SÅ MANGE AF DEM SOM DER ER AF OS

Morten og jeg snakker lidt løst og fast frem og tilbage, og en af de sidste spændende ting jeg lærer er, at der ikke er så mange reenactere som jeg går og tror. Morten anslår det til at være 2-3.000 fordelt udover hele landet. Om det tal er i nærheden af virkeligheden er der selvfølgelig ingen af os der kan sige med sikkerhed, men at der er langt færre reenactere end rollespillere er der ingen tvivl om.

Der er også meget færre arrangementer at tage til. Mortens slag på tasken om hvor mange markeder der er, giver os et tal der hedder ca. 50 om året. Tilsvarende findes der langt over 500 faste rollespil i Danmark om året – og det er uden at tælle kongresser, ungdomsskolehold og institutionsrollespil med overhovedet.

Tiden er ved at løbe fra os og det er spaltepladsen også. Jeg takker pænt Morten fordi han gad komme og spørger om han har en sidste ting, han gerne vil have med i interviewet.

Det har han selvfølgelig. Han har faktisk et par stykker, så dem samler jeg i et smart skema, hvor det bliver gjort tydeligt hvad nogle af forskellene på rollespil og reenactment er.

Jeg har selvfølgelig også fået bekræftet, at reenacterne bare er tosser i kostumer, mens vi er kreative, innovative mennesker der arbejder med fantasi og interaktive fortællinger. Men det vidste jeg jo i forvejen. Nu ved jeg bare lidt mere om hvorfor de er seje tosser.

REENACTMENT	ROLLESPIL
Rigtig Full Contact kampsport	Legekamp
Et sæt lækker grej	Forskellige kostumer
Opleve en stemning	Spille en rolle
Opvisning	Indlevelse
Markeder	Scenarier
Voksne	Børn og unge



■ Man forstår godt, at der ikke er så mange skader i reenactment. Det ser jo 100% sikkert ud. (Arkiv)

TAG PÅ ØSTERSKOV EFTERSKOLE

Hvor ellers kan du tilbringe skoletiden sammen med et **monster**?

I høflig samtale med **Emma Gad**?

På jagt efter **Jack the Ripper**?

I kamp med **Djengis Khan**?

Østerskov Efterskole tilbyder undervisning baseret på **36 ugelange larps!**

Næste år på **Østerskov**:

- 10. klasse prøve i historie og samfundsfag
- Tre linjer: Rollespil, Kamp & Krig, Grej & Kostumer
- Skriv din egen novelle og få den udgivet

Læs mere på osterskov.dk



Tekst: Anders Funch Lerche

SMINKEGUIDE:



SÅDAN LAVER DU BRANDSÅR MED GELATINE

Brandsår kan man få til at se enormt realistiske ud. ROLLE|SPILs sminke-ekspert Anders Lerche kigger i denne udgave af Sminketips nærmere på hvordan du laver brandsår ved at bruge gelatine - eller som de fleste af os kender det: husblas. Så skal du have dine venner til at se ulækre og forbrændte ud - så læs videre.

En af de mest enkle måder at lave dramatisk sminke på er ved at bruge et materiale, som både er billigt og som rent faktisk minder meget om vores egen hud. Det hedder gelatine og kaldes også husblas.

Gelatine laves af stivelse fra griseknogler og bruges som et geleringsmiddel i alle mulige fødevarer (f.eks. slik), selvom der selvfølgelig også finde "muslimske" alternativer, der ikke er animalske.

En pakke med 10 gelatine/husblas-plader fås i stort set alle supermarkeder til under 10 kr. og er fantastisk til at sminke voldsomme sår og forbrændingsskader med. Gelatinen er transparent og bevæger sig godt med huden. Det ligner en del af huden så meget, at man, for at lave en illusion af forandret hud, mest skal bekymre sig om at fjerne kanterne.

Gelatinen kan tilmed lægges ind over håret og er nemt at fjerne igen. Det kræver bare rigelige mængder varmt vand og en smule renselmælk til huden til sidst. Så er gelatinen forsvundet.

Hvis man, som i eksemplet her, vil lave en stor tredjegrads forbrænding, skal man bruge følgende:

- 1 pakke med 10 stk. gelatineplader.
- 1 dl latexgummi.
- Toilet papir.
- Vandsminke - sort, rød, bordeaux.
- 1 sminkesvamp.
- Sminke pensler.
- Mørkt filmblod.
- En sort stubbesvamp.
- Glycerin olie (fås i Matas)
- Varmt vand i en skål til at blødgøre gelatinen.
- Sort hårspray evt.

■ Sofie havde godt nok fået at vide, at hun ikke skulle bruge sin flammekaster når hun var fuld, men havde glemt det (Rene Bokær)

GELATINE-SÅR



Start med at lægge håret ned på den ene side af hovedet, så det ligger tæt ind til. Hvis man vil, kan man evt. lime det ene øre ind til hovedet også, med en smule Pros-aide lim og sikre det med en strimmel Micro-pore plaster-tape (Matas, Apoteket) hen over. På den måde ser det ud som om, øret er helt brændt af, når man lægger sin gelatine og sine farver hen over.

Tag en enkelt plade husblas og blødgør den i meget varmt vand, der lige har kogt og er kølet ned til ca. 60-70 grader. Pas på ikke at brænde dig på det og hold nedenunder pladen, så den ikke pludseligt opløses totalt. Ideen er, at den skal være så blød som en karklud og stadig have en vis dækkeevne ud over huden.

Læg den forsigtigt hen over huden og fortsæt med at blødgøre husblas-plader. Læg dem ud over håret, hen over øret, næsen og andre steder, hvor flammerne kan have ødelagt hud og kød på brandsårs-offeret. Med et par enkelte helt opløste plader kan man bygge strimler og tilfældige klatter op og hjælpe til at få pladernes kantede tekstur til at forsvinde.

Nu har du så dækket ca. halvdelen af ansigtet med opløst husblas. Hvis du bare kom farver på her, ville gelatinen langsomt tørre op og blive ligeså hård, som da den lå i pakken.

Det er selvfølgelig smart, hvis man bare bruger den til at stive sin punk-frisure af, men det er ikke særligt behageligt at have på ansigtet og det ser selvfølgelig heller ikke særligt godt ud. Husblassen skal indkapsles, så den ikke kan komme i kontakt med luften og tørre ind. Og til det er latex jo perfekt.

Tag en smule latex i en skål og kom nogle dråber filmblod i, så den bliver rødlig. Dub med et stykke skumgummi eller en engangspensel hen over hele gelatinen og pas på ikke at få latex ud i håret, hvor gelatinen grænser op til hårgrænsen.

Tag så et par små stykker toilet papir. Riv dem lidt tilfældigt ud og læg dem ned på ansigtet - specielt der hvor man kan se håret inde bagved. Kom mere latex ind ver det hele igen og tør grundigt med en hårtørre.

Når al latexgummien er ordenligt tør, er det tid til farverne. En god vandsminke er glimrende til at dække på latex og ændrer eller ødelægger heller ikke latexen, som feks fedtsminke kan gøre det oven på gummi.

Start med en smule mørkerød/bordeaux på en pensel og mal, der hvor der er dybest på sminken. Dernæst omkring øjet og lidt tilfældigt rundt over det hele, så relieffet rigtigt træder frem. Tag en smule tynd rød farve og ton så kanten af skaden udefter på huden, så overgangen fra dybt brandsår til uskadt hud får et rødt og lettere forbrændt udseende.

Dernæst tager man sort farve og maler toppen af div. klatter hudblas i midten af skaden, så de ser sortbrændte og forkullede ud. Dub også rundt med den sorte stubbesvamp og sort farve, så der kommer små prikker; nærmest som efter afbrændte hår. Mal igen lidt tilfældigt med farven og pas på ikke at gøre hele såret sort og rødt alene. Det er bedst, at lade lidt af den blege husblas være tilbage rundt omkring, da det ser mere realistisk ud end hvis man bare får det til at ligne en stor klat sort og rødt syltetøj!

Til sidst kan man komme et par enkelte dråber blod på såret, bare små steder, hvor skaden kan bløde en lille smule. Glycerin smøres på, der hvor det skal se vådt og væskende ud og har man også en sort hårfarve spray, kan man sprøjte på afstand, så man får mørke områder, der ser helt tørre og forkullede ud oveni i de væskende og lyserøde/gullige sår områder.

God fornøjelse og husk lige at passe på andres menneskers sarte følelser og nerver. Der kan laves meget væmmelige ting på den her måde og ikke alle synes, det er morsomt at blive udsat for det eller holdt for nar..

Men vigtigst af alt.
Eksperimentér.
Eksperimentér.
Eksperimentér.
Øvelse gør mester.

**ROLLESPIL OG
EFFEKTS SMINKE
KURSUS**
GØR DET UVIRKELIGE VIRKELIGT!

Lær at sminke og at lave
monstre og vilde effekter af
Anders Lerche
Professionel sminkør igennem 16 år
med stor erfaring i undervisning.

Se mere på
www.farouteffect.dk
Kontakt:
farouteffects@gmail.com
Tlf : 61712726

- Selv den svenske interaktive TV-serie "Sanningen om Marika" brugte gelatine til at lave brandsår. (Lars Carlson, Makeup-FX)
- Selvom gelatine fik Tines sår til at se godt ud, kunne det ikke redde hende fra hendes egen 80'er frisure (Anders Funch Lerche)
- "Nej, nej, der skete ikke noget. Jeg mærkede knapt nok flammerne." (Anders Funch Lerche)

Tekst: Cleo Hatting & Sofie Bojsen

IN VINO VERITAS



SKRIVEBLOKERET? ALKOHOL ER VEJEN FREM!

Cleofie hader gerne og skriver også flittigt om det. Men nogle gange svigter inspirationen, og så er gode dyr rådne. Heldigvis er der måder at få skriveriet igang på igen, og Cleofie kigger i dette nummer af ROLLE|SPIL på en af historiens mest afprøvede klassikere - at drikke sig fuld for at komme i skrivehumør.

Kreativitetens muse er en lunefuld lille sag, der ikke altid er lige villig. Men gennem tiderne er der ét middel, der altid har vist sig som en sikker vinder, når trunten ikke siger ja med det samme: alkohol!

Guddommelig inspiration og unikke ideer kommer ikke altid af sig selv. Det må ethvert menneske erkende – elitist som kampagne-idiot; nørd som rigtigt menneske. Cleofie kender det, men til forskel fra alle jer triste nørdere ved vi, hvordan dette problem enkelt og simpelt skal tackles: lige på og hårdt med seriøse mængder af alkohol!

Forskellig alkohol giver forskellig fuldskab. Igennem utallige grundige studier har Cleofie påvist at rødvinsbranderterne er førende, når der skal planlægges rollespil. Men rødvind i sig selv kan være et vidt begreb.

Der findes et utal af forskellige varianter, og de koster alt fra 20 kr. literen til flere tusinde kroner flasken. Men frygt ej! Cleofie er her endnu engang for at redde dagen. Vi har testet tre forskellige vine, for at finde den, der allerbedst får kreativiteten til at flyde (og vi har selvfølgelig taget højde for at rollespillere er et usselt og fattigt folk).

- Uni Askham, en af ROLLE|SPILs gæsteskrivere, viser at man ikke kun bliver kreativ af rødvind, men også smuk. (Claus Raasted)
- Det er en vinflaske. Not much fun about it. Det sjove er det, som er indeni. (Arkiv)
- Denne her vinflaske er til gengæld langt mere spændende. Læg mærke til dens dynamiske kurver. Snork. (Arkiv)
- Så er der til gengæld et lækkert billede af vin der bliver hældt på glas. Hvorfor? Fordi papvin er ugly as hell (Arkiv)

CLEOFIE SER PÅ VIN

SOLEUS BY MONTGRAS, 2009

Fulde titel: Soleus by MontGras, Chile 2009, Cabernet Sauvignon

Udseende: Denne lækre sag er udstyret med et praktisk skruelåg, der lader aftenen starte uden besvær. Derudover vises det på flasken, at lige netop denne vin har vundet Der Grosse Internationale Bio-Weinpreis 2011. Og så er der en mægtig flot vandkande på mærkatet.

Smag: Vinen er frisk med en let frugtagtig smag. Den glider let ned og lader hurtigt en lettere beruselse indtræffe sig.

Arbejde: Vi får arbejdet meget seriøst. Idegrundlaget til vores kommende Hyggecon-scenarie bliver udspecificeret, og vi får påbegyndt udarbejdelsen af scenariets forskellige mekanismer.

Pris: 64 kr. i NETTO

UNDERRAGA TALGANTE, 2009

Fulde titel: Underraga Talgante, Chile 2009, Cabernet Sauvignon

Udseende: Flasken er ikke noget specielt. Proppen er pisseirriterende og går i stykker, når man prøver at åbne lortet.

Smag: Den er sådan lidt røget og bitter, men den smager sgu egentlig meget godt. Det er dog ikke fordi man føler sig ekstremt motiveret til at gurgle den et par gange, før den ryger i svælget.

Arbejde: Vi har lavet en tegning, der viser hvordan scenariet foregår. Den er rigtig flot. Det giver masser af mening – der er slet ikke brug for ord. Det er kraftedddermanmer nyskabende, Fido!

Pris: 38 kr. i NETTO

PEÑASOL TEMPRANILLO, 2011

Fulde titel: Peñasol Tempranillo, ukendt oprindelse 2011, Papvin

Udseende: Ja, det der pap, ikk'å'? Det er sgu ret smart. Så kan man også kaste med den!

Smag: Fucking lækker! Smager sådan lidt af yoghurt.. Exotic-yoghurt!

Arbejde: Vi har spillet Tekken 4 og givet en masse billige bitches tævl! Det er pisse feeeeedt! Og så har vi lavet en Cleofie fanside på det der fjæsbog. Fuck, hvor er vi lækre! Wuhuuuuu! FISSEEEEE!!!

Pris: 28,95 kr. på tanken nede på hjørnet

KONKLUSION

Kreativitetens muse er ingen gadeluder. Prisen betaler man morgenen efter i form af hovedpine og en overordentlig dårlig smag i munden. Men den endelige konklusion må være således: det er slet ikke et spørgsmål om kvaliteten af din rødvind – det er udelukkende et spørgsmål om kvantitet. Så skru låget af din papvin og fat fjerpenen, skriv nogle scenarier og gør noget vildt! Så lover vi at ødelægge det for dig, din sørgelige taber.



PROFIL: CHRISTINA MOLBECH

Født: 5. juli 1969

Christina er egentligt ikke rollespiller som sådan, men mor til en. Til gengæld er hun en ivrig fotograf med en passion for rollespil som motiv og hendes rollespilsbilleder er blevet bragt i et utal af sammenhænge. Hun har bidraget til rollespilsbøger og bøger om leg. Hendes billeder er brugt i kirketidsskrifter, rollespilmagasiner i flere lande og i aviser af forskellig slags. Sidst, men ikke mindst, så har hun hjulpet til med flyers, plakater og promo-materiale i et væk. Så når du ser et rollespilsbillede på tryk, så er der en god chance for at det er et af Christinas...

BØRNEROLLESPILLET INDTAGER GRØNLAND

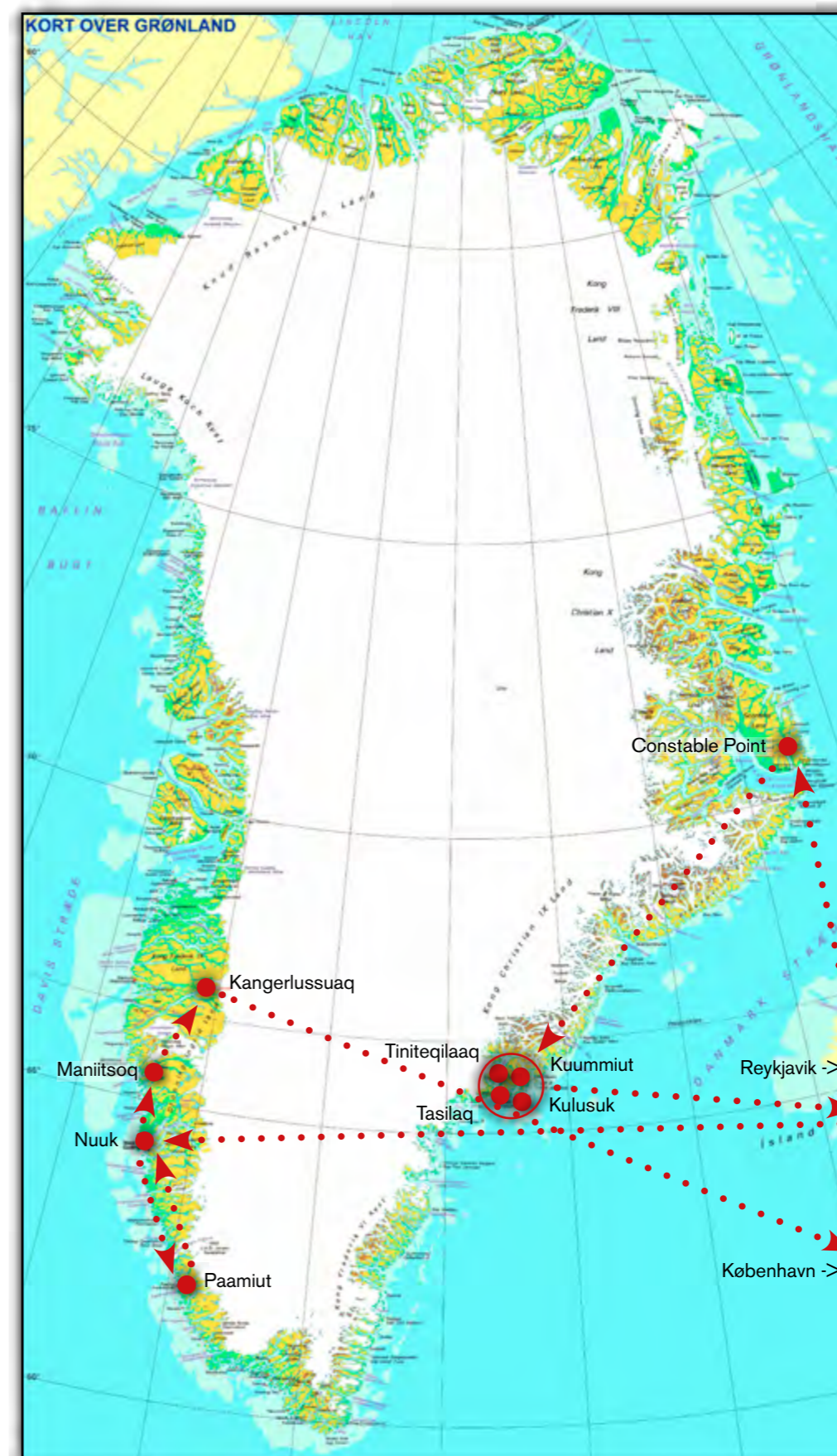
Tekst: Claus Raasted





PROJEKT INNERSUIT

Det meste af maj og juni var der stille på ROLLE|SPILs kontor. Anders Berner, som udgør en tredjedel af redaktionen, var nemlig i Grønland for at bringe fænomenet børnerollespil til det kolde, kolde nord. ROLLE|SPIL bringer en eksklusiv reportage fra verdens største ø, hvor Innersuit-projektet skulle bringe rollespil til grønlænderne.



32 DAGE - 10.228 KM

- 20. maj**
Fly -> Reykjavik
- 21. maj**
Fly -> Constable Point -> Kulusuk
- 22. maj**
Hundeslæde + Båd -> Kuummiut
- 23. maj**
Innersuit-rollespil i Kuummiut
- 24. maj**
Hundeslæde + Båd -> Tiniteqilaq
- 25. maj**
Innersuit-rollespil i Tiniteqilaq
- 26. maj**
Helikopter -> Tasilaq -> Kulusuk
- 27. maj**
Innersuit-rollespil i Kulusuk
- 28. maj**
Helikopter -> Tasilaq
- 29. maj**
Fri
- 30. maj**
Fri
- 31. maj**
Innersuit-rollespil i Tasilaq
- 1. juni**
Helikopter -> Kulusuk
Fly -> Constable Point (endte i Reykjavik)
- 2. juni**
Fanget i Reykjavik
- 3. juni**
Fly -> Nuuk
- 4. juni**
Fri
- 5. juni**
Fri
- 6. juni**
Innersuit-rollespil på USK
- 7. juni**
Innersuit-rollespil på ASK
- 8. juni**
Innersuit-rollespil på Kangillinnuit
- 9. juni**
Innersuit-rollespil på Nuussuaq
- 10. juni**
Innersuit-rollespil på NIF
- 11. juni**
Fri
- 12. juni**
Fri
- 13. juni**
Fly -> Paamiut
- 14. juni**
Innersuit-rollespil i Paamiut
- 15. juni**
Fri
- 16. juni**
Skib -> Nuuk (ankomst først dagen efter)
- 17. juni**
Innersuit-rollespil åbent for alle børn i Nuuk
- 18. juni**
Fri
- 19. juni**
Fri
- 20. juni**
Fly -> København

- Storfanger Larsson havde ikke haft noget valg - han kunne ikke lade en med SÅ røde gummistøvler overleve. (NAPA/Anders Berthelsen)
- Grønland er kæmpestort. Faktisk så stort, at man ikke helt fatter det. Heldigvis er kort over Grønland lidt mindre. (Arkiv)



”1000 SWORDS AND A COUPLE OF THE BOYS...”

For lidt over fire år siden var jeg til en debat på den nordiske rollespilkongres Knudepunkt (se ROLLE|SPIL #5) om hvordan man ved hjælp af rollespil kunne gøre noget for at hjælpe demokratiet på vej i Hviderusland. Debatten var startet på opfordring af to hviderussere, som var kommet til Knudepunkt for at bede om hjælp til at gøre Hviderusland til et bedre sted – og de havde en ide om, at man gennem rollespil kunne gøre en forskel.

Der var mange ideer til hvordan Hviderusland skulle frelses gennem rollespil – nogle forestillede sig oversatte nordiske rollespil, der i pamflet-form gik fra hånd til hånd og som i ly af stearinlys blev spillet i mørklagte rum. Andre tænkte i lidt mere afdæmpede baner, og talte med hviderusserne om hvordan man kunne lave rollespil hvor der blev sat fokus på nogle af de barskere dele af Hvideruslands historie på en anderledes måde. Mit eget forslag dengang var simpelt og blev sagt halvt i spøg, halvt i alvor. "How about I fly in with a couple of my boys and 1000 swords?"

Der blev grinet meget af det forslag – ikke mindst af mig selv. I sidste ende var der dog andre ildsjæle, der brændte mere for Østeuropa end jeg gjorde og som året efter tog afsted. Citatet blev dog hængende, for vi var flere der forestillede os hvordan vi langsomt ville have slentret ud af et stort transportfly med cubanske cigarer og aviator-solbriller, mens der bag os blev læsset kasse efter kasse med rollespilsværd ud af flyet.

Et par år senere skulle det vise sig, at det ikke var så tosset en ide når det kom til stykket.

NEXT STOP: GRØNLAND?

For knapt halvandet år siden blev vi i Rollespilsakademiet kontaktet af Leise fra NAPA (Nordens Institut i Grønland). Leise var på det tidspunkt nybagt leder af NAPA i Grønland og havde en ambition om, at få børnerollespil bragt til Grønland.

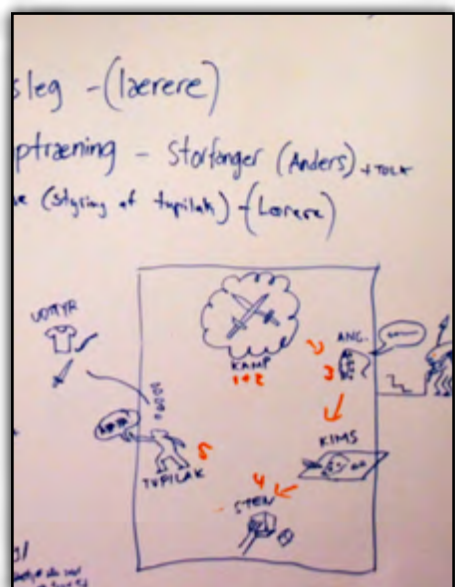
Det var her vi kom ind i billedet, og efter lidt snak frem og tilbage fik vi banket en plan sammen for hvordan vi kunne sende "a couple of the boys and a 1000 swords" til Grønland. Ideen var forbløffende simpel, selvom det selvfølgelig skulle vise sig, at udførslen var alt andet end ligetil. Vi planlagde en måneds forløb i Grønland, hvor Anders (sammen med den grønlandsk/danske skuespiller Vivi Sørensen og Lars Munck, som er en af vores freelancere), skulle rejse rundt i Østgrønland og Nuuk-området og besøge skoler og lave rollespil sammen med lærere og børn, hvorend de kom frem.

PLANEN

14 skoler blev udvalgt, flybilletter blev bestilt og der blev sørget for at indkvarteringen og forplejningen var på plads. Umiddelbart lød det jo simpelt og nemt. Anders og Lars forberedte det rollespil, der skulle køres på skolerne og ved lidt af et lykketræf lykkedes det os at få ordnet det så Lars' kæreste Trine, der er filmmager, kunne komme op til den sidste del af forløbet og dokumentere projektet på film.

Det hele så lovende ud og på en solrig maj-dag fik jeg sendt Lars og Anders afsted ude i Kastrup Lufthavn. A couple of the boys var der ingen tvivl om, at de var, og selvom det kun var seks hundrede sværd det drejede sig om (som var blevet skibet op i forvejen), og ikke tusind, så følte jeg alligevel at det ikke var så langt fra den hviderussiske plan.

Da jeg stod der og vinkede farvel til dem, så var jeg på sin vis glad for, at det ikke var mig der skulle pille en måned ud af kalenderen for at drage til isen og kulden oppe nordpå, men jeg var også møgmisundelig over, at de skulle derop. I det mindste havde de kameraer med, så de kunne tage masser af billeder som vi andre ville kunne savle over senere.



■ 600 swords can't be wrong. (Anders Berner)

■ ■ Denne grønlandske krigerkvinde demonstrerede det frygtindgydende ansigtsudtryk kendt som "Oppusteren" (NAPA/Anders Berthelsen)

■ ■ ■ Anders og Lars havde forstået vigtigheden af, at gøre planer visuelle. Læg især mærke til alien'en til højre. (NAPA/Anders Berthelsen)

■ ■ ■ ■ Øglemonstret Zzzaragor syntes, at der var koldt i Grønland, men kunne godt lide at køre på hundeslæde (Anders Berner)



Projektets Varighed: 31 dage
Afstand tilbagelagt: 10228 km
Sværd: 600 stk
Kofter: 600 stk

Skoler: 10 skoler
Fritidsinstitutioner: 3 SFO'er
Børn: 1058 børn
Lærere/pædagoger: 70 voksne





EN MÅNEDS REJSE KOGT NED TIL 8 SIDER

En måned senere stod vi igen i Kastrup Lufthavn og jeg var ved at eksplodere af spænding. Jeg havde selvfølgelig fået sporadiske updates deroppefra, men de havde mildt talt været sparsommelige, for hvis der er noget, som der ikke er meget af i Østgrønland – så er det hurtige netforbindelser, og når Anders og Lars endelig var i nærheden af internettet havde de mere travlt med at banke børn og fiske. Så det var med store forventninger og slet skjult utålmodighed at jeg bød dem velkommen hjem og straks begyndte at fiske efter indtryk og røverhistorier.

Og det var ikke så lidt, de havde at fortælle. Jeg slugte ivrigt alt hvad jeg kunne lokke ud af dem. Der var jo det hele. Historier om kulturforskelle og samhørighed, gæstfrihed og forstokkethed, hundeslædeture og helikopterrejser. Der var anekdoter om børn, der havde fået deres livs oplevelse og både Lars og Anders havde store, solbrændte smil til at give det hele prikken over i'et.

Her, mere end en måned efter, er jeg stadig ikke holdt op med at spørge til det, men jeg har i det mindste fået dannet mig et nogenlunde overblik over hvordan det gik. Det er det overblik jeg vil prøve at give videre til dig, som sidder med dette nummer af ROLLE|SPIL i hånden. Der står "Rollespil i Grønland" på forsiden og jeg har prøvet at samle syv af de vigtigste pointer ved Innersuit-rollespillet i det følgende.

VIL DU VIDE MERE OM INNERSUIT-PROJEKTET?

Lars, Anders og Trines tur til Grønland er ganske veldokumenteret for et rollespilsprojekt at være, og der findes både film, billeder og tekst, der forklarer om projektet. Efterhånden som dokumentationen bliver lagt op i et brugervenligt format vil du kunne finde den på vores hjemmeside www.rollespilsakademiet.dk. Er du ekstra nysgerrig, så skriv en mail!



- Lars Munck ifærd med, at lære grønlandske børn den klassiske leg "Vi jubler og har armene i vejret!" (NAPA/Anders Berthelsen)
- Man kan sige meget om Grønland, og det gør folk også gerne, men der er fandme flot deroppe (NAPA/Anders Bethelsen)
- Krigeren Jaaibanqadaidiitsuin var ikke sådan at bide skeer med. (NAPA/Anders Berthelsen)

0,027 BEBOER/KM²

Først og fremmest, så er Grønland et land med kæmpe afstande og få mennesker, og kommunikation er nogle gange en tvivlsom størrelse, hvilket tvinger en til at tænke ud af boksen. Et af stoppene på vejen, som bedst illustrerede det var Tiniteqilaaq, som er en lille bygd i Østgrønland, hvor den lokale skole husede 17 børn, to grønlandske hjælpelærere og en forstander, der ikke talte grønlandsk. Anders fortæller om oplevelsen.

"Da vi kom, var noget gået galt med kommunikationen eller også havde Ole (forstanderen – red.) glemt, at vi skulle komme. Der var ikke nogen der ville høre vores foredrag om hvordan rollespil kan bruges i undervisningsøjemed, men det lykkedes os dog at få afviklet selve rollespillet – selv uden lærernes hjælp. Det var godt nok lidt hårdt for børnene at ligge og spille døde på det hårde underlag – vores spilområde var nemlig en helikopterlandingsplads. Resten af byen var på det tidspunkt dækket af mudder og is."

Til gengæld var der stor interesse fra den lokale legestue, der havde hørt om projektet fra anden side af, og fra en hollandsk museumscurator, som var i området for at lave et andet projekt. Diderik, som han hed, var interesseret i at lave et slægtsforskningsrollespil engang i fremtiden for at udforske forskellige ideer om nutid og fremtid i en lille bygd, men at han overhovedet kom ind over var et rent tilfælde.

"Man bliver nødt til at arbejde med det, man har til rådighed, når man er deroppe." forklarer Anders, som understreger at de nogle gange måtte ændre drastisk på planerne for at få det til at virke under de forhold, der nu engang var til stede på de steder, hvor de kom frem.

"Men så er det selvfølgelig heldigt, at vi rollespillere bilder os ind, at vi er gode til at improvisere..." griner han.

HVOR KAN JEG GÅ TIL ROLLESPIL?

En af de vigtigste ting at forstå som dansk rollespiller er, at vi er privilegerede ad helvedes til. Den foreningskultur, som vi tager som en selvfølge, eksisterer ikke på samme måde i resten af verden, og når det kommer til rollespil er det essentielt at huske på, at børnerollespil stadig er et næsten udelukkende dansk fænomen. Der findes små opstartsprojekter i Norge, Tyskland og Finland, og efter at Barda kom til Sverige 2007 er børnerollespil også at finde i Sverige – men slet ikke i samme udstrækning som vi kender det herhjemme.

Og i Grønland – der er det så ukendt som noget kan være. Indtil videre. "Et af målene med vores projekt er jo netop at få taget de første spæde skridt til at få etableret børnerollespil som fænomen i Grønland – for lige nu findes det overhovedet ikke heroppe." siger Anders, og uddyber:

"Det skete selvfølgelig, at der var børn, der kom hen til os bagefter og spurgte hvor de kunne gå til rollespil henne. Desværre måtte vi jo fortælle dem, at det kunne de ikke som sådan, men at de måske kunne lokke deres lærere og pædagoger til at stå for at lave noget rollespil i fremtiden."

Anders vurderer dog, at der er lang, lang vej igen, før Grønland får sig et rollespilmiljø som vi kender det herhjemme fra og at man ikke skal forvente mirakler bare fordi man laver rollespil om myter. Han er dog positiv og mener det er det helt rigtige, at "gå efter børnene":

"Hvis vi vil bringe rollespil til Grønland, så er det børnene vi skal ramme. De børn, som spillede rollespil i sommeren 2011 vokser jo op en dag."





FANGET PÅ ISLAND I TRE DAGE

En anden vigtig ting, som vi i Rollespilsakademiet har måttet lære omkring det at lave Grønlands-projekter er, at man ikke kan regne med at transport forløber som planlagt. Da Leise fra NAPA og jeg kiggede på budgetter tidligt i forløbet fortalte hun mig, at hun havde sat 20.000 kr. af til uventede transportudgifter. Det lød jo helt grotesk i mine ører, men jeg bøjede mig selvfølgelig for hendes erfaring på området. Det skulle også vise sig, at hun vidste hvad hun talte om.

Allerede få dage efter ankomsten til Grønland havde jeg en kort telefonsamtale med Anders, der var i højt humør og talte mens han blev trukket afsted på hundeslæde. Et af de steder, som skulle besøges lå nemlig op til en fjord, der stadig var frosset til is. Løsningen? Fire timer på hundeslæde over isen for at komme frem – i bidende kulde, med vinden i ansigtet og sværdene pakket forsvarligt ned i sække.

"Det var lidt hårdt, for man skulle jo ofte hoppe af slæden og hjælpe med at dirigere hundene rundt om forhindringer og skubbe slæderne op af bakker... men hold kæft, hvor var det også fedt, at køre på hundeslæde mens solen bagte ned på sneen." ville jeg ønske jeg kunne have sagt. Citatet tilhører dog Anders, som rent faktisk var med, og desværre ikke mig. Men det er helt sikkert noget jeg skal prøve en eller anden dag – med eller uden sværd. Helst med.

Det, der chokerede mig mest var nu hverken hundeslædeturene, de uforudsete helikopterflyvninger eller aflysningerne fordi de slet og ret ikke kunne komme frem til den bygd, der skulle besøges. Der, hvor jeg helt tabte kæben, var da vores to udsendte helte en aften ringede og fortalte, at deres fly var løbet tør for brændstof og havde måttet lande lidt væk. På Island. Ja, du læste rigtigt. På en flyvning mellem to grønlandske byer kan det åbenbart give mening at nødlande på Island fordi der ikke er brændstof nok til at klare vejforholdene. Så der sad de to herrer fast i tre dage, og da jeg spurgte Leise om den slags var meget usædvanligt sagde hun bare "Sådan er det heroppe. Det må man planlægge ud fra."

LEVENDE MYTER: JA, TAK!

Noget, der til gengæld lykkedes over al forventning, var tanken om at bruge rollespil til at lade grønlandske børn opleve noget af deres egen mytologi på en anderledes måde. Ungerne lærte både om Innersuit-folket, der lagde navn til projektet (og som er et folk uden næser, der lever mellem havet og klipperne), om den onde Illisitoq (en slags ond ånd, så vidt jeg har forstået) og om andre sagnfigurer og elementer.

Rollespil er selvfølgelig blevet brugt til at formidle både historie, myter og alverdens temaer herhjemme i årevis, men i Grønland er denne form for undervisning helt ny og ukendt. Anders fortæller, at der var mange af lærerne som syntes, at der var utroligt spændende og inspirerende, selvom der selvfølgelig også var nogle som ikke så de store læringsmæssige potentialer i legen og som mest bare så det positive i, at børnenes øjne lyste op da de fik sværd i hænderne. På det punkt er grønlanderne præcis som andre børn. De elsker sværd.



HISTORIEN

Storfanger Larsson indkalder bopladserne til stormøde. Han fortæller at Innersuit - væsnerne som lever imellem havet og klipperne - har stjålet fangstdyrene. Larsson vil ruste bopladserne til krig og kamp for at få dem tilbage. Men Angagok Massa (åndemaneren) fortæller at en Illisitoq - en ond åndemaner - i virkeligheden står bag, og lærer i stedet børnene om Tupilak og sagernes rette sammenhæng. Et af hovedformålene med Innersuit- og sagernes rette sammenhæng. Et af formålene med Innersuit-rollespillet var at lade børnene opleve at Tupilakker ikke bare er benudskæringer, som man sælger til turister, men en del af deres egen kultur.

- Claus er overhovedet ikke misundelig over, at han ikke fik kørt med hundeslæde. Ikke det mindste. (NAPA/Anders Berthelsen)
- "Moderne kønsforskning viser, at piger ikke kan lide at slås..." i NARNIA!!! (NAPA/Anders Berthelsen)
- Det burde selvfølgelig have været et ROLLESPIL Lars læste, men drengene havde ikke noget med (Anders Berner)
- Det internationale tegn for "Jeg er faktisk død, så du skal ikke slå på mig" er nu nået Grønland (NAPA/Anders Berthelsen)
- Bare fordi man kun har en tand kan man sagtens være en mægtig kriger (NAPA/Anders Berthelsen)



TILFÆLDIGHEDER ER DER NOK AF

Besøget i Grønland gav os dog også en fornemmelse af, at verden nogle gange er utroligt tilfældigt skruet sammen og at der er ting, man aldrig kan planlægge sig til, ligegyldigt hvor meget man prøver. For ikke længe før Anders og Lars skulle tage af sted fik Grønland en ny rigsforstander. Hvad det har med rollespil at gøre, at en embedsmand bliver udskiftet med en embedskvinde er ikke umiddelbart til at forstå.

I dette tilfælde så er den nye rigsforstander i Grønland dog ingen andre end moderen til to knægte, som Anders og jeg i mere end fem år har haft fornøjelsen af ude til vores Rude Skov rollespil nord for København. Familien havde boet i Grønland før og er altså nu efter nogle år i Danmark flyttet tilbage dertil, fordi hun skulle være rigsforstander.

Selvfølgelig havde hun ikke noget med projektet her, at gøre, men det skader nok ikke Grønlands rollespilsfremtid, at den danske rigsforstander deroppe har to børn, som begge to har været aktive rollespillere i årevis. Måske bliver det netop de to knægte, som tager nogle af børnene i Nuuk i hånden og sørger for, at Innersuit-projektet får den forankring det fortjener. Det håber jeg i hvert fald sker – om ikke andet, så bare i det små. Al udvikling skal jo starte et sted. Og det kunne starte meget værre steder end med de to brødre.

DOKUMENTATION, DOKUMENTATION!

Et projekt som det her skal selvfølgelig dokumenteres, og hvis der er sted, hvor vi nordiske rollespillere har oplevet en stor udvikling indenfor de seneste år, så er det på dokumentationsområdet. Og eftersom Innersuit-projektet var det første af sin type, var det utroligt vigtigt for både os og vores samarbejdspartner NAPA, at projektet blev dokumenteret ordentligt.

Derfor var vi også utroligt glade for, at kunne få Trine, vores filmmager, med op i noget af perioden, og mens jeg skriver artiklen her sidder hun og klipper materiale sammen på livet løs. Når bladet rammer gaden håber vi på, at have nogle videoer klar på youtube, som dokumenterer projektet med levende billeder.

I forlængelse af det har vi allerede indgået en aftale med NAPA om, at skrive en bog om projektet, så vi kan få spredt vores erfaringer bredere ud. Den skal du, som læser, selvfølgelig nok komme til at høre mere om, og hvis alt går vel så er den klar til jul. Og vi lover, at den bliver fyldt med fantastiske billeder fra det kolde nord.

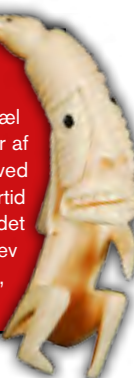
FREMTIDEN

Hvad der sker nu er der som sædvanligt ingen der ved med sikkerhed, men en ting er sikkert. To af "the boys" rejste 10.228 km, besøgte 10 skoler og tre institutioner og lavede rollespil for og med intet mindre end 1.058 børn og 70 lærere og pædagoger.

Og selvom Grønland stadig på ingen måde er det rollespils-mekka som Danmark er, så er fundamentet lagt til at rollespillet kan indtage Grønland. Så selvom man ikke kan ændre verden på en dag, så er der værre måder at starte på, end at sende "a couple of the boys and 600 swords". Så må vi jo se, hvad det fører til på langt sigt. Jeg er i hvert fald håbefuld.

WIKIPEDIA.DK OM TUPILAKKER?

Ved tupilak forstås små mystiske, delvist groteske figurer fra den grønlandske inuitkultur. På grønlandsk betegner ordet tupilak en forfaders sjæl eller ånd. En sådan tupilak-ånd kunne kaldes til hjælp mod en fjende derved, at en trolddomskyndig åndemaner i hemmelighed gjorde sig en figur af forskellige knogler og andre dyredele, undertiden sågar dele fra menneskelig, hvorefter han indviede den og gjorde den til hjemsted for ånden ved bl.a. at synge tryllesange over den. Denne tupilak sattes derefter ofte i havet, så den selv kunne opsøge fjenden og slå ham ihjel. Dette var imidlertid ikke ganske uden risiko. Havde tupilakkens tilsigtede offer større troldomssevner end tupilakkens skaber, kunne han afværge dens angreb og i stedet sende tupilakken tilbage for at slå ophavsmanden ihjel. Det er først i nyere tid, efter at nysgerrige europæere begyndte at udforske Grønland og blev opmærksomme på disse små statuer, at det er blevet en tradition, at man kunstfærdigt udformer sådanne figurer af blivende materialer som træ, knogle og tand. I denne sammenhæng produceres også ofte ikke blot traditionelle tupilakker, men også en række andre figurer fra inuit-mytilogien.



PINGVIN-WESTERN?

Tekst: Morten Greis



Juhana Pettersson

IKUISUUDEN LAAKSO ROOLPELI PINGVIINEISTÄ

DE ER SKØRE, DE FINNER

Her på Rollespilsakademiet har vi udgivet endnu en bog. Denne gang er det den danske version af det finske pingvinrollespil Evighedens Dal. Landsforeningens Aktivitetskoordinator Morten Greis har taget et kig på rollespillet, der af sin skaber beskrives som "western med pingviner". Og da Mortens anmeldelse er den første der er kommet, har vi fået lov af ham til at bringe den her i ROLLE|SPIL.

- "Et pingvinrollespil, Juhana? Det lyder sgu' mærkeligt."... "Nej, nej, det er helt perfekt. Det er en western!" (Jonna Lylykangas)
- ■ "Du, Xenocles, synes du ikke at det er lidt mærkeligt, at himmelen er SÅ blå?" (Jonna Lylykangas)
- ■ ■ Det klassiske heltepingvin-trick "Roterende Pingo Med Spyd" demonstreret i et gammelt manuskript. (Jonna Lylykangas)
- ■ ■ ■ Det smarte ved at være en pingvin er, at på lang afstand kan ingen se om du er frosset til is eller ej. (Jonna Lylykangas)
- ■ ■ ■ ■ "You don't need to see my identification. This is not the iceberg you're looking for." (Jonna Lylykangas)

JA, HVORFOR IKKE?

KULDE, SULT OG HELTEPINGVINER

For et så kort og simpelt rollespil, som det finske pingvin-rollespil er, så er Evighedens Dal usædvanligt stemningsfyldt. Tekster og billeder går sammen om at skabe en stemning om et smukt og barskt landskab. De sneklædte landskaber er majestætiske, smukke og dødbringende.

Rollespillet udspiller sig på Antarktis, og hverdagen er en kamp for overlevelse i det barske landskab mod frost og kulde, sult og rovdyr. En sådan verden har brug for helte, og det er her spillersonerne kommer ind. Imidlertid har samfundet ikke plads til helte.

VI ER ALLE PINGVINER

I Evighedens Dal spiller man enten helte, der forsvare pingvinernes samfund uden at kunne blive del af samfundet, eller også spiller man anti-helte, som er de anti-pingviner, som lægger deres vilde og barbariske eksistens bag sig, men ikke helt deres rå natur. Anti-pingvinerne er de udstødte pingviner, som Skuffelsernes Gletsjer har taget til sig og sat sit mærke på. Genren i Evighedens Dal er dog ikke fantasy, trods den ellers eventyrlige form.

IKKE FANTASY, MEN WESTERN

I stedet er formen westerns - hvor vi har med omstrejfer og ensomme rejsende, at gøre. De bor på kanten af samfundet og forsvare det mod overgreb både indefra og udefra. Det er ikke fantasy-genrens kamp mellem godt og ondt, men western-historien med sine mange gråzoner. Samfundet skal forsvares mod rovdyr og mod de vilde udstødte, men som oftest er de kun et tegn på de stridigheder og problemer, som pingvin-kolonien er opslugt af, og som det er heltenes rolle at få bilagt. Med spyd og sæludmarveren i luffen konfronteres ugeringspingvinerne.

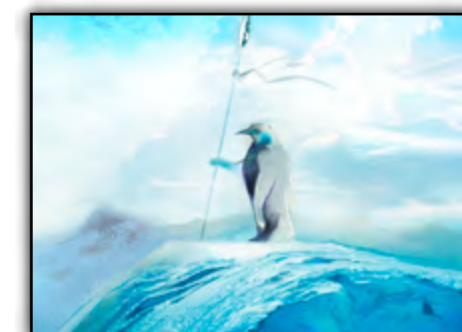
HURTIGT, SIMPELT, EFFEKTIVT

Regelsystemet er simpelt. Det er hurtigt lært, og det er let at anvende. Det er baseret på, at man ruller d6'ere, og for ikke at drukne i regler og terninger, bruges hverken en masse skills, eller et XP-system. I stedet lægges der an til korte kampagner og enkeltstående scenarier, som man spiller på en aften. Det kan man heldigvis godt med reglerne, og det er derfor let at introducere nye spillere for Evighedens Dal.

Som erfaren rollespiller er kapitlet om spillederi ikke videre relevant, og det er i min optik umiddelbart bogens svage punkt, da det er en vanskelig opgave at forklare, hvad rollespil er, og hvordan man fungerer som spiller. Det bliver ikke entydigt formidlet, og en række af rådende synes noget gammeldags.

ET GODT OG ANDERLEDES BUD PÅ ET BORDROLLESPIL

For et anderledes og stemningsfyldt rollespil, for et rollespil med simple og hurtige regler, og for et rollespil, der går uden om det sædvanlige fantasy og som kan anvendes til at introducere folk til rollespil for, er Evighedens Dal et godt bud. Det kan købes i rollespilsbutikker eller direkte fra Rollespilsakademiet. Det kan også downloades gratis fra www.rollespilsakademiet.dk



Tekst: Anders Berner & Claus Raasted

DINE PROJEKTER

Fondspende er noget de fleste projektmagere går og drømmer om. At få andre til at betale for sine projekter virker jo som en drøm, der går i opfyldelse. Men faktisk er der masser af folk, der gerne vil give penge til dig, hvis du har et spændende projekt. ROLLE|SPIL bringer her en guide til at skrive ansøgninger og et par tips til fire steder, som er oplagte at søge penge fra.

Hvis du sidder med et projekt og tænker, at du gerne vil have andre til at betale for det, så er der faktisk masser af muligheder. Du kan søge fonde, du kan søge kommunale puljer og du kan søge om deciderede sponsorater fra firmaer. Hvordan du gør det er selvfølgelig op til dig, men vi har her to simple, men effektive tips du kan bruge.

- 1) Ingen har nogensinde fået penge for en ansøgning som de ikke sendte afsted, fordi de følte, at den ikke var god nok. Skriv. Send.
- 2) Har du svært ved at få skrevet ansøgningen? Så brug guiden her som en slags interviewskema og få en anden til at udsperge dig om dit projekt. Skriv så. Og send.

Kommunen

Alle kommuner giver støtte til foreninger og projektgrupper. Det er dog meget forskelligt fra kommune til kommune hvem der får støtte, hvor meget de får og hvorfor. Det letteste er at klikke ind og surfe rundt på kommunens hjemmeside - og derefter ringe til kommunen og sige:

"Vi er en forening som gerne vil have noget hjælp. Kan I hjælpe os?". Der er næsten altid nogle, som kan hjælpe og hvis ikke, så kan de fortælle hvem som kan. Kommuner er nemlig tit rigtig glade for lokale frivillige foreninger - og det er jo heldigt.

[www.\[dinkommuneshjemmeside\].dk](http://www.[dinkommuneshjemmeside].dk)



Dansk Ungdoms Fællesråds Initiativstøtte

Hos Initiativstøtten lægges der mere vægt på processen end på produktet. Det er altså ok, at andre har lavet noget lignende før, så længe I ikke selv har lavet noget tilsvarende tidligere. Der skal være en grundig beskrivelse af hvordan I vil inddrage deltagere og evt. publikum - vær klare i spytet om hvordan I vil involvere folk. Er de med i planlægningen? Oprydningen? Evalueringen? Skriv det klart og tydeligt, og så er der gode chancer for at få midler fra DUF af.

Initiativstøtten stiller desuden tre krav:

- 1) Det skal være nyskabende (projektgrupper har lettere ved at få støtte end foreninger, da alt er nyt for en projektgruppe eller en ny forening). Hvis du er en erfaren projektmager, så skal den aktivitet du søger til række udover det, som kan forventes af en forening. I kan godt søge til nyskabende elementer i et projekt, der har kørt længe, men I kan ikke søge penge til hele projektet.
- 2) Det skal være "ungestyret" (projektet skal ledes af, eller inddrage, personer under 30 år).
- 3) Det skal være baseret på frivilligt arbejde.

Der er et ansøgningsskema, som skal bruges. Desuden er der ansat konsulenter til at hjælpe jer. Ring til dem! De er nemlig flinke.

www.duf.dk/tilskud/initiativstoette/

Bifrostpuljen

Landsforeningen Bifrost har en pulje, der kan søges af foreninger, der er medlem af Bifrost, der er rollespillernes landsforening. Er din forening ikke medlem af Bifrost, så koster det 400 kr./år at være medlem - men der er altså mulighed for ret hurtigt at få op til 5.000 kr. i støtte til et projekt.

Bifrostpuljen støtter to slags projekter:

- 1) Projekter der udvikler rollespil lokalt eller nationalt.
- 2) Projekter der forbedrer vilkårene for rollespil.

Der er et simpelt ansøgningsskema, som skal bruges, og selvom der står "rollespil" overalt på Bifrosts hjemmeside, så er der også penge at hente hvis din forening laver reenactment eller arrangerer Magic-turneringer.

www.landsforeningenbifrost.dk/lokalforeninger/bifrostpuljen/

Tuborgfondet

Det her er fonden, du skal søge hvis du mangler 50 sværd, et borde/bænke sæt, et lydanlæg, eller andre fysiske ting. Der er ikke noget maksimum på hvor meget du kan søge for, men ansøgninger i størrelsesordenen 20-40.000 kr. giver bedre odds.

Der er et ansøgningsskema som skal udfyldes, og det skal endda også sendes ind i udprintet papir-form. En vedlagt projektbeskrivelse anbefales.

www.tuborgfondet.dk

TUBORGFONDET

ANDRES PENGE

Verden vil gerne give os fat loot hvis vi spørger pænt

en guide til at skrive ansøgninger uden ansøgningsskema af Claus Raasted

TITEL OG UNDERTITEL

Titlen skal være noget folk tænker over og får lyst til at læse mere om, og den må gerne være lidt outrageous. Kan den også være ydmyg er det ekstra godt, og hvis man ikke føler, at man kan få titlen til at sige det hele, så er en beskrivende undertitel god.

[TITLEN]

INTRO TIL PROJEKTET

Dette er en kort beskrivelse af hvilket projekt vi gerne vil lave, og gerne også lidt om hvorfor vi gerne vil lave det og hvad det skal gøre godt for. Det skal være kort, velformuleret og snappy og det skal være tydeligt allerede fra starten af hvad det er vi rent faktisk vil lave.

[INTROEN]

HVAD ER PROBLEMET VI VIL LØSE/FORBEDRE?

Vil vi gerne knytte forskellige rollespillere tættere sammen fordi de ikke taler nok sammen ellers? Synes vi, at der ikke bliver lavet nok rollespil for lesbiske dværge? Er vi irriterede over, at vi kaster for mange penge efter leje-vans? What's wrong with the world that we want to fix?

[UDFORDRINGEN]

HVAD VIL VI LAVE SOM HJÆLPER PÅ DET PROBLEM?

Vil vi lave en forårslejr for rollespillende børn? Vil vi starte et 2-årig projekt op hvor indvandrerbørn slås? Vil vi købe en bus? Hvad er det som vi foreslår, som er skidegodt?

[PROJEKTET]

HVORDAN GØR DET RENT FAKTISK NOGET VED PROBLEMET?

Hvorfor bliver indvandrerne bedre venner af at slås med hinanden? Hvordan lærer eleverne noget om 30-årskrigen ved at banke hinanden med sværd? Hvad får konfirmanderne ud af at spille dilemmaspil? Hvorfor er det fedt det vi gør?

[HVORFOR]

HVORDAN FOREGÅR SÅDAN ET ARRANGEMENT I PRAKSIS?

Er det 100 børn der banker hinanden med latex-sværd? Er det 50 voksne der leger russiske soldater i et kalkbrud? Er det for tilskuere eller er det et lukket arrangement? Hvordan beskriver vi bedst muligt hvad det er for de uindviede?

[HVORDAN]

HVORNÅR VIL VI LAVE DET?

Skal det foregå på et bestemt tidspunkt? Er det et one-shot projekt eller noget kontinuerligt? Hvad er "udgivelsesdatoen"? Hvornår foregår det endelige projekt helt konkret?

[HVORNÅR]

HVEM ER VI SOM STÅR BAG PROJEKTET?

Er det Rollespilsfabrikken der står bag? Er det Akademiet? Hvem er hovedansvarlig for projektet og hvad er den person for en type? Hvad har den hovedansvarlige (og evt. medansvarlige) af baggrund/kompetence der er interessant?

[HVEM]

HVORFOR VIL VI GERNE LAVE PROJEKTET?

Gør vi det fordi vi brænder for at frelse verden? Vil vi gerne have flere medlemmer i vores forening? Er det for at udbrede kendskabet til rollespil? Hvad er vores motivation?

[MOTIVATIONEN]

HVAD KAN I HJÆLPE MED?

Skal vi have penge af dem? Skal vi have tilladelse til at bruge en location? Skal de give os fat loot? Hvad er det som vi gerne vil have ud af det her stykke papir?

[ØNSKET]

HVAD SÅ NU?

Skal vi sende dem mere info? Skal vi holde et møde? Skal de bare sende os et ja/nej? Hvad skal de gøre nu?

[PLANEN HERFRA]

UNDERSKRIFT

Her skal der stå en underskrift for den ansvarlige på projektet, samt tlf nr, mail og evt. web-adresse på organisationen. Har ansøgeren en titel i enten organisationen eller projektet, så er den god at få med - f.eks. "hovedarrangør", "formand", etc.

[KONTAKTINFO]



Tekst: Rene Bokær

SPIL BARBAR



ET PAR ORD FRA TEAM BARBARIAN

Der er to hovedgrunde til at vælge, at spille barbar til et rollespilsscenario. Enten vil du gerne være soldat, og gider ikke bære rustning, eller også elsker du filmen "Conan – The Barbarian" lige så meget som ROLLE|SPILs Rene Bokær gør. I dette nummer af "Spil" er Rene stand-in for Troels Palm, som har travlt med at snyde, bedrage og slås til sommerens scenarier. Men bare rolig, Rene er også lidt af en barbar.



HVAD ER EN BARBAR?

En barbar var i antikkens verden, et udtryk grækerne brugte om "ikke-grækere". Jøderne brugte udtrykket når de talte om hedninge. I rollespil betyder ordet dog normalt noget lidt andet. Til rollespil er en barbar nemlig en vild og mægtig kriger, som kendes for sine brutale kampfærdigheder. Barbarerne anses også oftest for at være uciviliserede og i kontakt med naturen. Det jeg vil give lidt tips til er altså hvordan du spiller den slags barbar, som findes i Dungeons & Dragons og D&D-inspirerede universer. Det handler om skind, råstyrke og armlægning, men også om ære, heltemod og shaman-tro.



NAVNE

Navne er vigtige for barbarer, da de forbindes med ære. Uden et navn er man intet, og kan derfor hverken eje ting eller gøre krav på noget. Navne skal være prangende, stolte og sige noget om hvem man er. En sjov måde at finde på sit navn er, at tage et fornavn og så derpå tilføje et slægtsnavn. Find derefter en "titel" eller et tillægsord af en eller anden slags.

Det kan du finde ved at slå op i en ordbog under det bogstav som fornavnet starter med, og så finde et ord som lyder sejt. Et par eksempler er: Wolfgang Storgin den Voldsomme, Velgorn Ulvemod den Virile, Olaf Klippekastet den Olme og Njall Næsebrækker den Nederdrægtige.



MAN KAN SPILLE BARBAR PÅ FLERE MÅDER

Du kan spille på flere måder. En ide er, at spille barbaren som var han en slags "menneskelig ork", der løser problemerne med næverne og er både vild og krigerisk. En anden mulighed er, at være lidt mere "normal" i sin opførsel, men så til gengæld drive sig selv ind i en blodrus før du går i kamp – f.eks. ved sære svampe, hellige drikke eller planteafkog.



BARBARER? HVOR?

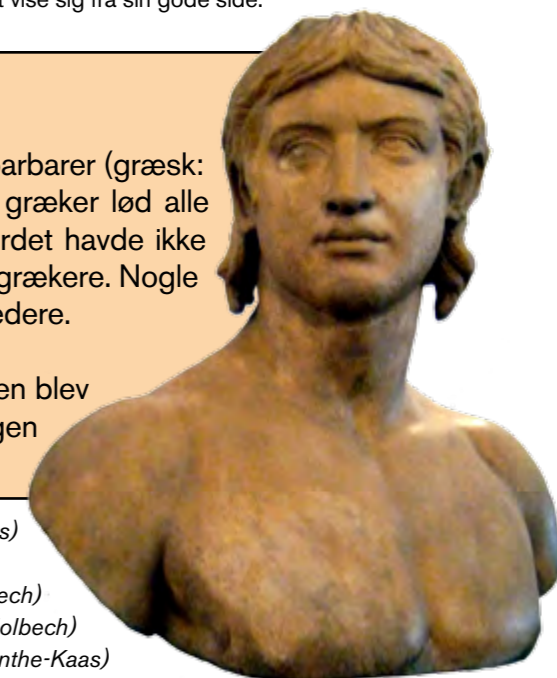
Hvis der ikke findes en barbarstamme til det rollespil du skal ud til, er der flere muligheder at vælge imellem. Du kan enten vælge at være fra en stamme, som er ude på togt, eller en enlig barbar, der er ude for at sin manddomsprøve. Du kan også bare være på jagt efter hæder og ære til din stamme og dig selv. Der er jo ingen, der siger at barbarer nødvendigvis er onde, bare fordi de er uciviliserede. I en troværdig spilverden findes der selvfølgelig både helte og skurke blandt barbarerne, men hvis man vil spille sin barbar-rolle fast til et rollespil, hvor der ikke er andre barbarer, er det nok bedst at vise sig fra sin gode side.

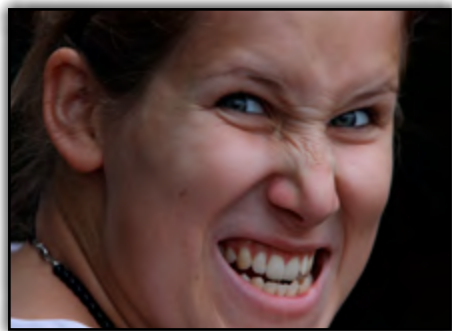
WIKIPEDIA.DK OM BARBARER

Grækerne karakteriserede alle, der ikke var fra Grækenland, som barbarer (græsk: βαρβαρος), et onomatopoietikon, lydord. Årsagen var, at for en græker lød alle andres tale, som om de ikke sagde andet end bah, bah, bah. Ordet havde ikke samme biklang som i dag; det refererede alene til alle, der ikke var grækere. Nogle grækere som Herodot brugte primært begrebet om persere og medere.

Begrebet svarer til det jødisk-kristne begreb hedning, som i antikken blev brugt om alle, der hverken var jøder eller kristne. Antikforskningen bruger nu 'hedning' helt værdineutralt.

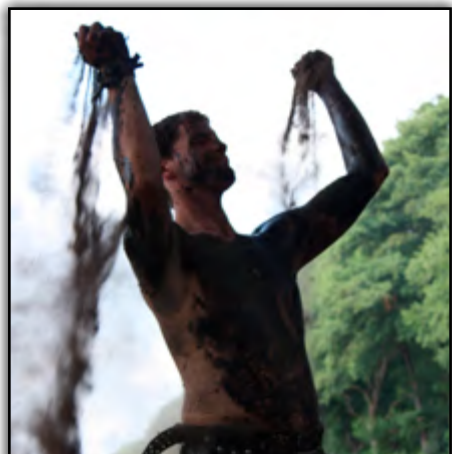
- Mange tror, at barbarer er uciviliserede og blodtørstige. Hvorfor mon? (Peter Munthe-Kaas)
- Hattemode blandt barbarer er nogle gange lidt aparte. (Daniel Benjamin Clausen)
- Er man i tvivl kan man altid tage et pandebånd. 80'er barbar FTW. (Christina Molbech)
- Skalle-Per brød sig ikke meget om at stege kødet før han spiste det. (Christina Molbech)
- "Nej, nej, det kæmpe horn på min rustning er ikke farligt. Sssshhh..." (Peter Munthe-Kaas)





HIERARKI

I en stamme skal der altid være en leder. En leder er nødt til at vise sig som den stærkeste overfor sin gruppe. Hos barbarer er det dog typisk muligt, at have et lederskift undervejs, da lederen oftest også skal stå til ansvar overfor gruppen. En oplagt spilmulighed for en gruppe barbarer er, at have konstante udfordringer til lederen – og især forskelligartede udfordringer. Det kan være sjovt, at have skiftende ledere og hvis forklaringen findes ved, at den som udfordrer kan vælge våbnet, går leder-rollen nemt på skift. Det er trods alt de færreste, som både er suveræne til tvekamp, hurtigløb og spydkast på en gang.



RELIGION

Når det handler om rollespil er der selvfølgelig ligeså mange guder og religioner som der er rollespilsværdener – hvis ikke mange flere. I en spilverden med forskellige guder, tilbyder barbarerne tit de samme guder som riddere og krigere. Fokus i deres religiøse liv er oftest på ære, mod og krig, men der er ofte også lagt vægt på samhørighed med naturen og en spirituel tilgang til verden. Langt de fleste fantasy-verdeners barbarer lytter til shamaner og tror på dyre-ånder, men sådan behøver du selvfølgelig ikke spille rollen, hvis det ikke passer ind der hvor du spiller.

En anden måde at gribe religion an som barbar er, at vælge at droppe alt med slægter, dyr og guder, og kun tilbede krigshelte, for netop de har jo gjort noget stort, som måske har gjort dem fortjent til gudernes gunst. Det kan også give lidt krydderi til brandtalerne før kamp..



HVAD LAVER BARBAREN UDOVER AT SLÅS?

Når barbaren ikke slås, stopper hun skam ikke med at være aktiv. Hun konkurrerer med de andre barbarer eller hvem hun nu ellers inviterer med til sine "lege". Spydkast, kapløb, holmgang og ædekongurrencer er gode eksempler på nogle af disse lege.

Barbaren kunne også være til gudstjeneste, som tit involverer enten høje råb eller dyb tavshed, når shamanen taler. Barbaren bruger også tit sin "fritid" til at prale sammen med sin stamme eller overfor nye gæster. Det kan især være sjovt som barbar at lade sig lokke ud i løfter om vilde og umulige bedrifter for at bevise sit værd. Og så stå med håret i postkassen.



SLÅS SÅ DE ANDRE HAR DET SJOVT

Det er yderst vigtigt for en barbar at skille sig ud fra de andre på slagmarken, fordi kamp-elementet er så vigtigt hos barbar-rollen. Du kan f.eks. skille dig ud ved at spille totalt frygtløs og styrte hovedkulds mod fjenden, eller gå direkte i en tydelig fælde. En anden måde at vise sin dødsforagt på er ved, at nægte at bruge et skjold eller at vise afsky overfor lange våben (og især afstandsvåben). Et par enkelte småritualer under kampene skader heller ikke.

Du kan bekendtgøre, at du ikke vil sætte dit sværd tilbage i bæltet før alle fjender er besejret eller at du nægter at slås med fjender, der er hårdt sårede fordi de ikke er udfordringen værdig. Det vigtigste er, at du fortæller dine medrollespillere hvorfor du gør ting, for ellers opfatter de nok slet ikke at du spiller rollespil under kampen, men tror bare, at du er mærkelig.

Og selvom det også kan være sjovt at være mærkelig, så er det sjovere at være en sej barbar.

**ER DER EN BESTEMT "SPIL" GUIDE DU SAVNER?
SKRIV TIL OS PÅ REDAKTION@ROLLESPIL.ORG**



■ Gytha Stenkuser den Grusomme vandt altid konkurrencer, hvor det handlede om at se ond ud. (Daniel Benjamin Clausen)

■ ■ Jord = kedeligt. Halvnøgne mænd der kaster med jord = rituelt og mytisk. (Daniel Benjamin Clausen)

■ ■ ■ Brian havde godt lurt, at maden var mere spændende end Williams overarm. (Daniel Benjamin Clausen)

■ ■ ■ ■ Frederik Hammersvinger den Fæle kunne bedst lide at slå på fjender, der allerede lå ned. (Daniel Benjamin Clausen)

■ ■ ■ ■ ■ Amanda Øksemorder den Afstumpede vidste, at lykken var en kæmpe økse og viljen til at bruge den. (Daniel Benjamin Clausen)

Tekst: Lars Andersen

FORENINGEN FOR ROLLESPIL

TOSSER, MØDER OG SANDHEDER

I sidste nummer af ROLLE|SPIL kastede Lars Andersen sig over kønsdebatten, og han håber, at han både fik fornærmet nogle og fik nogle til at tænke lidt. Nu vender han tilbage til sin føljeton om rollespillets mytologiske oprindelse, og denne gang er det den første rollespilsforening det handler om.

Som den trofaste læser husker (eller kan læse i ROLLE|SPIL #2, #3, #5 og #6), så startede rollespil i Danmark med, at De Første Fire rollespillere havde spillet rollespil i skoven, og siden var det vokset og vokset. Da vi forlod Gamemaster Mogens, havde han netop erhvervet sig nummeret på en sød rollespils pige og var nu for alvor blevet helt overbevist om, at rollespil var kommet for at blive.

Vi vender tilbage til vores historie lidt efter den fantastiske dag, og denne gang handler det om hvordan og hvorfor den første rollespilsforening blev stiftet. Det hele startede med sommerhuset.

Mogens havde nemlig fået sig sit livs første kæreste. Hun hed Signe og Mogens havde mødt hende til rollespil (se ROLLE|SPIL #6). Mogens og Signe var overordentligt nyforelskede og selvom Mogens stadig var fyr og flamme for rollespil, så var der lige en ny ting i hans liv, som han også var glad for. Derfor opstod problemet, der førte til foreningens stiftelse, da Signe inviterede ham op i sine forældres sommerhus i en weekend.

Mogens sagde selvfølgelig ja, og glædede sig – han havde bare overset en lille ting. Den weekend, hvor han og Signe skulle i sommerhus var samme weekend, som det næste rollespil skulle ligge, og selvom han brændte for rollespillet, så var han også glad for sin nye kæreste og glædede sig til at bruge et par dage alene med Signe.

Den gamle Mogens ville måske have jamret og klaget og opgivet det hele, men den nye Mogens tænkte "Det her problem må vi kunne løse!". Så han ringede til Tina, som også var med til at styre rollespillet og også til Peter og Tim, som havde lovet at de ville hjælpe næste gang. Det var jo lidt uheldigt, at der kun var en, der kunne samle alle trådene, og det kunne de jo alle sammen godt se ville give problemer i fremtiden.

Derfor besluttede de i bedste danske tradition at løsningen var, at starte en forening. I dag starter man selvfølgelig kun foreninger for at få penge, men dengang troede de faktisk at en forening ville give dem mere og bedre rollespil. Hvis ikke nu, så i hvert fald om tre år.

I dag ved rollespillere selvfølgelig godt, at det ikke rigtigt hjælper noget at lave en forening, og så sige, at man gerne vil have mere og bedre rollespil om tre år – for så ender det jo med, at der ikke sker noget som helst og så står man tre år efter og siger præcis det samme. Men Mogens og hans venner var ikke ligeså kloge, som vi er i dag, så de bestemte sig for, at starte en forening.

Det tog dem ikke lang tid at få indkaldt til en stiftende generalforsamling, og vedtægterne skrev de af efter Peters fars håndboldklubs vedtægter. Navnet blev de hurtigt enige om: foreningen skulle hedde Foreningen for Rollespil, for det kunne enhver jo forstå. Tina ville godt nok have kaldt den Ygdrasil, men det blev hurtigt nedstemt af drengene, for som Peter sagde: "Hvad laver Ygdrasil? Det kan man jo ikke vide!"

Så var der kun tilbage, at vælge en bestyrelse. Og eftersom vedtægterne var kopieret fra håndboldklubbens vedtægter, hvor bestyrelsen blev valgt som gruppe, måtte der vælges mellem de tre grupper der stillede op.

Den første gruppe, der stillede op, var Tosserne. For vi kan lige så godt være ærlige overfor os selv, og indrømme, at rollespil tiltrækker nogle sære typer, som man ikke nødvendigvis har lyst til, leder ens forening. De stiller dog ofte op til bestyrelsen alligevel.

Den anden gruppe, der stillede op, var Dem, Der Kender Sandheden™. Det er en anden ting, vi stadig har i vores rollespilmiljø – folk, der er overbeviste om, at de kender Sandheden™.

Deres ideer og skråsikkerhed lyder ofte forførende, men desværre viser det sig næsten altid, at virkeligheden kommer på tværs af deres løsninger og det medfører tit vilde konflikter, når andre ikke forstår Sandheden™ og virkeligheden heller ikke gør som de gerne vil have den til.

Den sidste gruppe, der stillede op, var Mødeelskerne. Den slags menneker findes i alle frivillige miljøer, og derfor findes de selvfølgelig også blandt rollespillere. Der er altid nogle, som godt kan lide at være bestyrelse og holde møder, og som ser det som deres primære opgave, at holde så mange møder som muligt og sikre sig, at ingen bruger penge og tid på noget forkert. Oftest ender det selvfølgelig med, at det eneste der bliver brugt tid og penge på er møder, men i det mindste bliver der ikke lavet fejl!

Nogle vil måske her stoppe op og sige "Lars, hvor er du negativ. Der er også gode bestyrelser." De har selvfølgelig ret. Der findes gode bestyrelser derude, men det er sjældent dem, som selv har lyst til at stille op som ender med at blive gode, og i foreninger er det oftest sådan, at fornuftige mennesker hurtigt bliver væltet af revolutionære kræfter, som er sikre på, at DE nok kan gøre det meget bedre.

Men for at lade de kritiske komme lidt til orde, så får du, kære læser, muligheden for at påvirke historien ved at gå ind på siden www.rollespil.org/afstemning og stemme på hvem DU ville have valgt til den første bestyrelse i Foreningen for Rollespil.

Og hvor var Mogens i alt dette her? Ja, han var jo bare glad for, at nogle andre stillede op til bestyrelsen, så han kunne fortsætte med det han syntes, var spændende – nemlig at arrangere rollespil. Men det skulle vise sig, at han var frygteligt naiv og at sommerhusturen ville komme til at medføre alskens forfærdeligheder for dansk rollespil.



STEM PÅ DEN NYE BESTYRELSE I FORENINGE FOR ROLLESPIL

Lars' historie er blevet interaktiv - og det betyder, at DU kan være med til at forme den. Tre grupper er opstillet til bestyrelsen i Foreningen for Rollespil:










- 1) Tosserne. Sære freaks, som ingen har lyst til at tale med, eller høre på.
- 2) Dem, Der Kender Sandheden™. Skråsikre sandsigere uden realitetssans.
- 3) Mødeelskerne. Bureakrater, som sørger for at kvæle risikable (dvs. alle) initiativer.

Stem på dine kandidater på www.rollespil.org/afstemning

ROLLE|SPIL

Annoncørpriser 2011

FORMAT & PRISER (ex. moms)

Annonceformat	Bredde x Højde	Pris
Bagsiden 	148 x 210 mm	6.000 kr.
Dobbeltside 	297 x 210 mm	5.000 kr.
1/1 side 	148 x 210 mm	3.500 kr.
1/2 side 	74 x 210 mm / 148 x 105 mm	2.000 kr.
1/3 side 	49 x 210 mm / 148 x 70 mm	1.500 kr.
1/4 side 	74 x 105 mm / 105 x 74 mm	1.250 kr.
1/6 side 	74 x 70 mm / 70 x 74 mm	1.000 kr.
1/8 side 	74 x 52 mm / 52 x 74 mm	750 kr.
Andre formater 	Kontakt os	Variabel

RABATTER PÅ ANNONCER

Foreninger

Foreningsrabat (max. rabat opnåelig) -66% på annoncerne

Flere annoncer i samme blad

2 annoncer i samme blad: -10% på annoncerne

3 annoncer i samme blad: -20% på annoncerne

Binding over tid

Halvårsbinding (køb af annoncer i 3 numre) -10% på annoncerne

Helårsbinding (køb af annoncer i 6 numre) -20% på annoncerne

TEKNISKE DETALJER

- 48 sider, A4, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g
- Kan downloades som interaktiv PDF fra hjemmesiden www.rollespil.org
- **ROLLE|SPIL** udgives af Rollespilsakademiet

DISTRIBUTIONSINFO

ROLLE|SPIL distribueres af Interpress (www.interpress.dk) og kan købes både i rollespilsbutikker, i visse bladkiosker og Nærkøb-butikkerne. Er du interesseret i at forhandle **ROLLE|SPIL** kan du kontakte Interpress på tlf. 33 27 77 00.



BESKRIVELSE

ROLLE|SPIL er Danmarks eneste blad om rollespil. Bladet har artikler skrevet af rollespillere fra hele landet. Indholdsmæssigt dækker **ROLLE|SPIL** over alt fra tema-artikler og interviews til anmeldelser, guides og relevante nyheder som har interesse for rollespillere landet over.

REDAKTIONELT MÅL

Målet med **ROLLE|SPIL** er, at fremme forståelsen for rollespil som hobby og give værktøjer til at gøre rollespil mere spændende for både børn og voksne i alle aldre. Desuden er målet, at være en samlende instans, der giver rollespillere fra hele landet en fælles forståelse for rollespil i Danmark.

NUMRE I 2011

Jan/feb (udkom 1. februar)
 Mar/Apr (udkom 1. april)
 Maj/Jun (udkom 1. juni)
 Jul/Aug (udkom 1. august)
 Sep/Okt (udkommer 1. oktober)
 Nov/Dec (udkommer 1. dec)

LÆSERE

ROLLE|SPIL udkommer lige nu i et oplag på 1.500 fysiske blade, og er derudover gratis tilgængeligt på nettet, hvor hvert nummer har ca. 2.000 downloads. De primære læsere af bladet er unge i alderen 13-18, hvoraf ca. 75% er drenge. Og de er rollespillere...

Anders er blevet desperat!
 Han klipper sig korthåret, hvis vi får mindst
 20 nye abonnenter inden næste nummer

1/2 år: 180 kr. for 3 numre
1/1 år: 300 kr. for 6 numre
Institution: 600 kr. (6 numre)

Rollespils Akademi

[monkeys always included]



[www.rollespilsakademiet.dk
info@rollespilsakademiet.dk
22 34 24 80 / 50 57 33 90]