

#10

DECEMBER 2011

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

“Undersøgelser viser, at for hver rollespiller der læser ROLLE|SPIL uden at abonnere, så dør der en lille orkbaby.”

- www.gallup.dk, 6. nov. 2011

“Forget about Global Warming. The biggest problem the world faces today is the lack of abonnenter for ROLLE|SPIL magazine!”

- Former Almost-President Al Gore, 11. nov. 2011

“Køb nu bladet. Please! Ellers så bliver Claus ved med at forsøge at sælge mig flere abonnementer, og jeg har allerede 17!”

- Rene Bokær, 13. nov. 2011

**TRYK PÅ DEN
RØDE KNAP**

(FOR AT ABONNERE)



www.rollespil.org

49,95

RODES.dk

100% SJOV til drenge

JULEN 2011



ROLLESPIL

Stor flot rollespilsafdeling på 40 m² med alt indenfor rollespil fra bla. Iron Fortress, Forgotten Dreams og Palnatoke



Palnatoke sværd

Kæmpe udvalg

- **DANSK PRODUCERET**
- Speciel glasfiberkerne
- Speciel skum og lak, der giver ekstra lang holdbarhed



Ragnarok sværd

Palnatoke Ragnarok begynder sværd serie med blødere skum, så det ikke gør så ondt at blive ramt. Høj kvalitet, fleksibel glasfiberkerne og speciallak

Længde: 75-80 cm

Frit valg **299,-**

Bardiche

Kæmpe to-hånds økse
Længde: 190 cm

KUN 999,-

SPAR 50,-

Gobbo skjold

Skjold fremstillet i massiv latex, håndmalet, flot finish.
Diameter: 55 cm

TILBUD 599,-

Templar skjold

Skjold fremstillet i massiv latex, håndmalet, flot finish.
3 forskellige farver
Dimension: 70 x 50cm

KUN 499,-

Åbningstider:

Mandag - fredag	10-18
Lørdag	9-15
Søndag (4.-18. dec.)	11-15

RODES, Torpenvej 4, 3050 Humlebæk
Tlf.: 49191220, www.ropes.dk

#10

DECEMBER 2011

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

KAPO

KAN ROLLESPIL
ÆNDRER ET LIV?

USA

STOR REPORTAGE FRA
ET HOLLYWOOD
ROLLESPIL



www.rollespil.org

49,95

16.-20. juli 2012

5 dage med rollespil

Der er kun 61 pladser tilbage

www.rollespilslejr.com

TAG DINE FORÆLDRE MED

GRATIS!



Det var en hård fødsel...
...men nu er den her!



Dragons Lair Online

Rollespil - Figurspil - Brætspil - Kortspil - Romaner - Tegneserier - Merchandice

Dragen har nu i 9 måneder ruget på vores nye hjemmeside. Den skulle have været vist frem her til august, men vi havde ikke held til at få den ud af hulen. Nu er det endeligt lykkedes, og vi er stolte af, at kunne vise den frem her. Klik ind på www.dragonslair.dk, og se den nye hjemmeside vokse sig stor og stærk med nyheder, stort udvalg, gode tilbud og informationer om alle Dragons Lair's arrangementer. Vi håber I vil tage godt imod den nye hjemmeside.

Dragons Lair[®]
FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

(LEDEREN)

ALL I WANT FOR CHRISTMAS

... er nogle flere der eksperimenterer.

Jeg skal blankt indrømme, at der i 2011 kun var to scenarier som rigtigt fik mig op at ringe. KAPO ville jeg ikke misse for noget som helst og det gjorde jeg heller ikke. Men Firefly-scenariet "You can't take the sky from me" var jeg også hooked på fra starten af.

Det var dog tydeligvis også andre der var, og sikkert af samme grund. Her var arrangører, der kastede sig ud i noget nyt og anderledes. Ok, ok. Det var ikke visuelle lækkerier, man blev præsenteret for når man loggede ind på deres hjemmeside, men det blev hurtigt klart for en, at det her var nogle dedikerede Firefly-fans og at de nu ville gøre hvad der skulle til for at bringe tv-serien til live (høho).

Og det battede sgu! 150 tilmeldte hørte jeg, scenariet havde fået – langt mere end de havde plads til. Og vi taler altså her om et scenarie til forholdsvis få penge, med en skole location og med et rimeligt begrænset budget. Men det var nyt, og der lå entusiasme bag. Det fik mig lidt til at tænke på første gang vi tog til Krigslive i 2006. Det var nyt. Det lød spændende. Måske ville det blive noget værre lort, men vi satte på at det nok skulle blive godt. Og det gjorde det. Også i den grad!

Nu er jeg selv med til at lave Krigslive VIII, og selvom vi prøver på at forny genren, så er meget stadig det samme. Jeg har også været letsindig nok til at kaste mig ud i endnu en gang City of Cities, og mens bladet her er i trykken laver jeg det fjerde scenarie i Hjerte rimer på Smerte serien.

Krigslive 8. City of Cities 2. Hjerte rimer på Smerte 4. Fortsættelser. Gentagelser. Det sikre. Jo, jo, bevares, der er nytænkning og ændringer i alle tre projekter, men det er stadig repeat business. Og det var først da jeg begyndte at skrive lederen, at det slog mig at det der gjorde, at jeg var så hooked på både Firefly og KAPO var, at der ikke stod noget tal efter scenariet.

So get out there! Lav noget uden et tal bag. Så er chancen bedre for at få de gamle rotter op af stolen. Og så lover jeg, at mit næste projekt efter CoC 2 ikke bliver en x'er.

Claus Raasted
Chefredaktør (uden tal bag)

24 Bliv en ferm fusentast med oldede ord og snurrige vendinger

34 Gå dybt ind i din spilperson med Person Within



Udgiver
Rollespilsakademiet
CVR 29274436
ISSN: 1904-3872

Redaktion
Chefredaktør: Claus Raasted
Redaktion: Anders Berner, Rene Bokær, Sofie Støvelbæk
Layout: Lars Andresen

Skribenter
Anne Vinkel, Claus Raasted, Cleo Hatting, Jeppe Sørensen, Kasper Friis Hansen, Lars Andersen, Monica Traxl, René Bokær, Søren Emil Sørensen

Foto & Illustrationer
Christina Molbech, Claus Raasted, David Jensen, Jacob Manicus Hald, Juliane Mikkelsen, Kasper Friis, Louise Amalie Sønderkov, Peter Munthe-Kaas

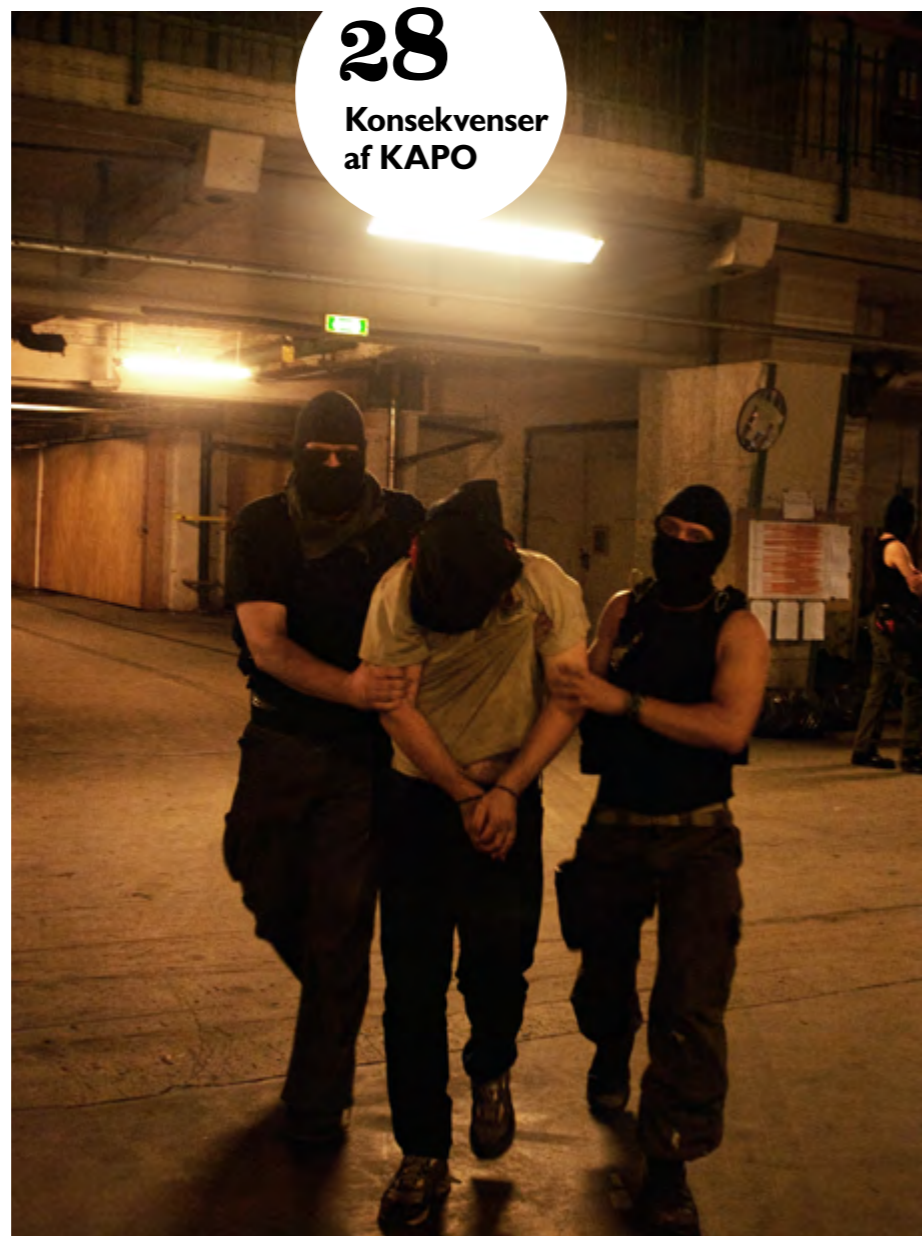
Coverfoto
Juliane Mikkelsen

Covermodel
Mette Holt Andersen

Annoncesalg
Claus Raasted, 22 34 24 80

Kontakt
redaktion@rollespil.org
www.rollespil.org

- 08 | Nyheder om rollespil i Danmark
- 14 | Kampagneoversigt
- 16 | Nyd julen og spil nisse
- 20 | Krigslive på 2 budgetter
- 24 | Bliv ægte ordgejler
- 26 | Idolplakaten
- 28 | KAPO gav nyt perspektiv
- 34 | Dyk ind i rollen - dybt ind!
- 37 | Nye lokaler og nervøst velour
- 38 | Cleofie i julehumør? No way!
- 40 | Tag et trit ned af konfliktrappen
- 42 | ROLLE|SPIL goes to Hollywood
- 44 | Gøgleri på Slottet
- 49 | Lars Andersen ranter videre



28
Konsekvenser
af KAPO



40

Tag et skridt ned af
konfliktrappen og
undgå døde roller

08 Nyt om
City of Cities 2...
og MEGET ANDET!



44

Tag med Kasper Friis til
sært rollespil i USA



Det er jul
Det er cool
Spil nisse!

16

Rollespilsside får sin egen app

Joachim Dittman er en ildsjæl af rang. For det første er han manden bag karakterbasen.dk, som er et fortrinligt tilmeldings- og databasesystem til rollespilsscenarioer. For det andet, så er han formand for foreningen GERF og hovedansvarlig for GERF's månedlige kampagne. Derfor overrasker det os ikke, at Joachims nye projekt er ambitiøst. Det er nemlig en app til karakterbasen.dk (som i øvrigt skifter navn til rollespilbasen.dk hvis rygten taler sandt). App'en bliver støttet af Bifrost-puljen og beskrives således i ansøgningen:

"Applikationen skal være en ny indgangsvinkel som giver spillere og medlemmer af lokalforeningerne som benytter Karakterbasen mulighed for nemmere at tilmelde sig arrangementer, redigere deres oplysninger og administrere deres karakterer på Karakterbasen.dk."

Og det lyder for fedt! Go, Joachim!

www.karakterbasen.dk



ConUnion samler scenariereskrivere

På ROLLE|SPIL redaktionen skriver vi om ting som vi synes er spændende. Nogle gange er vi så heldige, at andre har skrevet om noget vi synes er spændende, og så er det bare med groft og uførtroet at lave Copy/Paste. Derfor tager vi følgende nyhed direkte fra Bifrost's nyhedsbrev:

"Fra resten af 2011 og hele 2012 vil landsforeningen gennem ConUnion hjælpe med at arrangere forfatterworkshops om scenariereskivning rundt om i hele landet gerne med sigte på rollespilssconnerne. Vil du have hjælp til at få arrangeret en forfatterworkshop eller mangler din lokale con en til sine forfattere, så kontakt os, og vi hjælper dig med at få arrangeret en."

www.landsforeningenbifrost.dk

Hvad skete der med de første 32 fabrikker?

28. januar 2012 ser en ny rollespils-kampagne dagens lys. Kampagnen hedder 'Factory 33' og det er så vidt vi ved Danmarks første Alternativ Historie kampagne. Arrangørerne bruger udtryk som 'actionsekvenser frem for kompetitivt spil', 'simple regler' og 'Silkeborg' når de skal forklare om det, og hemmelighedskræmmeriet er på sit højeste. Derfor glæder vi os utroligt meget til at høre mere fra Niels Sangill, som er projektets talsmand. Her fra ROLLE|SPIL redaktionen sender vi i hvert fald entusiastiske tanker mod Silkeborg, for jo flere forskellige slags rollespils-kampagner vi har i Danmark, jo gladere er vi. **Men hjemmesiden er stadig hemmelig!**

Mikkel Rode genopstiller til DUF's styrelse

Den tidligere formand for vores landsforening Bifrost, Mikkel Rode, sidder i øjeblikket i DUF's styrelse, hvor han slås for at danske foreninger (og især rollespilsforeninger!) skal have gode vilkår. Der er valg til styrelsen her i december og vi er så heldige, at Mikkel har valgt at genopstille. Han er nemlig en utrættelig ildsjæl, der kæmper vores sag hos de højere magter, der deler pengene ud og selvom Mikkel Rodes rollespilsdage ligger nogle år tilbage, så er hans drive der stadig. For de uindviede, så er DUF en service- og interesseorganisation, som fremmer unges deltagelse i foreningslivet og demokratiet. DUF har siden sin oprettelse i 1940 arbejdet for denne dagsorden, og for at unge igennem et aktivt foreningsliv tilegner sig demokratiske værdier.

www.duf.dk

DUF
DANSK UNGDOMS FÆLLESRÅD

DB Event lukker Eventyrrijderne opstår

Daniel Benjamin Clausen kaster sig over nyt projekt

Daniel Benjamin Bjørn Clausen er en af de gamle drenge i rollespilsbranchen. Han har siden 1999 lavet rollespil professionelt og har siden 2002 haft firmaet DB Event - der blev stiftet på den lidt spøjse dato 20.02.2002. Daniel har også været aktiv som frivillig rollespilsarrangør.

Han er hovedmanden bag Søsloppet-sagaen og var i mange år hoveddrivkraften bag den succesrige GERF-kampagne ved Bagsværd Sø. Men nu har Daniel så valgt at lukke sit firma og i stedet hellige sig sit nye projekt, Eventyrrijderne, som kalder sig selv for "... en ridderorden der laver rollespil." Vi håber dog, at Daniel stadig bliver ved med at have tid til at tage billeder som ROLLE|SPIL kan bruge, selvom han nu skal til at være ridderlig.. Billeder af Sir Daniel lyder jo ret sejt.

www.eventyrrijderne.dk

Læs Game of Thrones - på dansk!

Du troede nok, det var en tv-serie, men nej!

Blandt elskere af fantasy litteratur har George R. R. Martins gigantiske serie om Stark-slægten og de intrigante Lannisters længe stået på hylden, men nu er bogserien blevet lavet til en populær tv-serie, og det har fået Gyldendal ud af deres hule.

Første bind i serien - A Game of Thrones - er blevet oversat til dansk og hedder Kampen om Tronen. Bøgerne er udviklede nok i forvejen, så for alle fantasyelskere derude er det godt nyt ... nu er der ikke nogen undskyldning for kun at nøjes med at se tv-serien. På engelsk er der i alt seks bind i serien ud af syv planlagte - og vi satses på, at den aldrende George R. R. Martin når at blive færdig med sit opus.

Ingen hjemmeside med info



Kampen om Tronen er første bind af i alt syv bind i serien.

Retro Warhammer

Spil Warhammer på Forlev Spejdercenter

Fra 2002-2005 blev der arrangeret fire sommerscenerier i den populære scenarierekke 'Khypris'. Det foregik i byen Khypris, handlede om intriger og magtkampe, og trak spillere fra både nær og fjern. Nu er en gruppe nostalgiske gamle rotter gået sammen om at lave et remake af scenarierne kaldet 'Khypris År 1'. Arrangørerne formulerer det selv sådan her i deres reklame-PDF:

"Vi har tænkt os at støve det gamle koncept af og lave det man i Hollywood, så populært kalder et remake, nemlig en genindspilning om I vil af det gamle scenarie." Og hvad enten man var med til de gamle scenarier og vil genopleve glæden ved det velkendte eller man er ny og grøn i Khypris-sammenhæng, så er Khypris År 1 et godt bud på et sommerscenarie i den klassiske stil.

www.khypris.dk

Folket har talt

Krigslive behøver ikke være Warhammer

Der var en del tvivlende røster der stille spørgsmålstegn ved skiftet fra Warhammer-settingen, da Krigslive VIII - 'Ragnarok på jord' blev offentliggjort i starten af oktober. Selvom der sikkert stadig er en del derude, som ærgrer sig over, at det ottende Krigslive ikke kommer til at foregå i Warhammer-verdenen ligesom de syv foregående, så er det allerede nu (knap et halvt år før scenariet) tydeligt, at Krigslive ikke behøver at være Warhammer. Scenariet har nemlig over 200 tilmeldte allerede og det er vi på redaktionen utroligt glade for. Det kan vi fordi vi godt kan lide at rollespil er mangfoldigt og varieret, men især fordi det er os der laver scenariet!

www.krigslive.dk



Ny formand for Bifrost

Anders Berner er ny formand i landsforeningen for rollespil

Bifrost, som er rollespillernes landsforening, har netop afholdt generalforsamling, hvor rollespillere fra hele landet samledes for at diskutere hvor foreningen skal hen i fremtiden. Udover et par vedtægtsændringer blev det også til et formandskifte. Den afgående formand for landsforeningen, Stinne Kirketerp Nielsen, har fratrådt formandsposten og har i stedet påtaget sig den tunge post, der bærer den barske titel "økonomisk ansvarlig". Som ny formand for landsforeningen er ROLLE|SPILs egen Anders Berner, der i 2011 fungerede som næstformand for foreningen. Anders har tidligere landsorganisationserfaring fra sit virke i DSF (Danske Studerendes Fællesråd) og DGS (Danske Gymnasieelevers Sammenslutning).

www.landsforeningenbifrost.dk

Postapokalypse er bomben!

Postapokalypse er hot som radioaktivt nedfald. City of Cities byder velkommen til et Danmark efter Katastrofen



Sommeren 2012 bliver travl i Rollespilsdanmark. Der er sommerscenerier på begge sider af Storebælt, men et af dem der skiller sig lidt ud fra mængden er det postapokalyptiske City of Cities 2, som løber af stabelen 24.-29. juli 2012. På hjemmesiden kalder sce-

nariet sig selv for "Danmarks postapokalyptiske rollespilsfestival" og det foregår i samme verden som det første City of Cities, der blev afholdt i 2010 (se ROLLE|SPIL #1). Hovedarrangør Sebastian Boiken fortæller, at de regner med at samle 200-300 deltagere fra både

ind- og udland og at de første tilmeldinger allerede er kommet ind. Bag City of Cities 2 står foreningen Rollespilsfabrikken, der også lavede 1'eren i 2010.

www.cityofcities.dk



LÆS MERE OM CITY OF CITIES

cityofcities.dk
Læs mere om spillet på hjemmesiden - og følg City of Cities på Facebook.





*Håndlavede latex masker
fra Anders Funch Lerche*

Våben & Skjolde

Gør det selv

Beklædning



Det hele finder du på

ridderrolle.dk



Sensation! succes og sjov

Der blev budt, og budt over og solgt for 77000,- som kommer alle rollespillere og andet godtfolk tilgode.

Forum auktionen har nemlig gjort det igen, igen og slået sidste års indsamlingsrekord med et brag af sponsorgaver og interesserede rollespillere. Den 17. september blev Forum 2011 afholdt og den traditionsrige auktion indbragte i år intet mindre end 77000 kroner, hvilket er 33000 mere end sidste år.

Disse penge kan nu søges af Bifrosts medlemsforeninger til spændende projekter relateret til rollespil, brætspil, hardball og mange andre farverige projekter. Vi håber at miljøet vil drage nytte af indsamlingen, og skabe endnu flere berigende oplevelser for alle os rollespillere og dermed gøre 2012 til et år i rollespillets tegn.



Foto: Louise Amalie Sønderskov

Forum er en konference om og for rollespil. Hvert år samles over 100 rollespillere i alle aldre, for at dele erfaringer og feste sammen på tværs af landet.

Forum er arrangeret af Bifrost
www.landsforeningenbifrost.dk



BIFROST
LANDSFORENINGEN FOR KREATIV UDVIKLING AF BØRN OG UNGE

Folkene bag Forum 2011 og auktionen vil gerne sende en varm tak til vores fantastiske og gavmilde sponsorer:

TAK

- Danalim
- Fantask
- Rollespilsakademiet
- Læderiet
- Drachenfest
- Rafter.dk
- Roskilde Festival
- Skindhuset
- Nordisk Film
- Conquest of MythoLars Henrik Olsen
- Tracon
- Dragonslair
- Ropecon
- Karaokebuktik.dk
- Palnatoke
- Faraos Cigarer
- Midgaard Event
- Café Retro
- Kristoffer Thurøe
- Maya Brunberg
- Kim Holm
- Anders Würtz
- Det Imaginære Bryghus
- Kapo
- Fastaval
- Bjarke Pedersen
- Anna Westerling
- Tempus Vivo
- Vikingcon
- Michael Gärtner Nielsen
- Rottehullet
- Eidolon
- Jeanett Greve
- Juliane Mikkelsen
- Rollespilsfabrikken
- Anders 'Ott' Rubini
- Jannick Raunow
- Rasmus Høgdall
- Mikkel Hvid Amstrup
- Flemming H. Jacobsen
- Niels Sørnsberg
- TRoA
- Besat
- Marc Fornes-Mora
- Julie Streit
- Skjaldesang
- Peter Fallesen
- Michael Saaby
- Martin Klifforth
- Lauge Sams Granerud
- Signe Løndahl Hertel

På gensyn til Forum 2012

KAMPAGNE

OVERSIGT

Få det komplette overblik over landets kampagner i **ROLLE|SPIL!** Hvor, hvornår, hvem og hvor mange.

Location	Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Bornholm (Rønne)	Aria	Asteria	Hver søndag i lige uger	Fra 8 år	ca. 20	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Falster (Nykøbing F)	LOFALI	LOFALI	Tredje weekend i hver måned	Fra 15 år	Max. 100	www.lofali.weebly.com	lofali@hotmail.com	Danny Diemer
Falster (Nykøbing F)	ROG-Live	ROG-Live	Første søndag i hver måned	Fra 10 år	50+	www.roglive.dk	nils@smidemann.dk	Nils Smidemann
Fyn (Davinde)	Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Trollderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	www.trollderod.dk	info@trollderod.dk	Jonas Kragegaard
Fyn (Odense)	Dragons Lair	Reya – Ezendo	2. sidste søndag hver måned	Fra 10 år	180 – 350	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Fyn (Odense)	Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30-40	www.solhverv.org	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
Fyn (Svanninge)	Faaborg Børnehus	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
Kbh. (Amager)	Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	www.junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com	Rene Bokær Pedersen
Kbh. (Bagsværd)	GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-350	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Kbh. (Ballerup)	Hareskoven	Nordlenets Saga	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	www.nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com	Marianne Bartholdy
Kbh. (Glostrup)	Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
Kbh. (Holte)	Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Kbh. (Holte)	Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	www.lorania.dk	jannick@lorania.dk	Jannick Barrett
Kbh. (Holte)	Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 13 år	150 – 200	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Kbh. (Valby)	VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Skyggekrigene	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	30-100	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Mini-rol	Første lørdag i hver måned	Under 14 år	10-60	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Midtjylland (Ribe)	RIPEN	Stenmarken	20. aug – 17. sep – 8. okt	Under 15 år	ca. 80	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.dk	Bestyrelsen
Midtjylland (Silkeborg)	Silkeborg LRF	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 – 60	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Midtjylland (Stilling)	Urkrafterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	25-75	www.argana.dk	spillederne@argana.dk	Peter B. Pedersen
Midtjylland (Aarhus)	Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 – 100	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Midtjylland (Aarhus)	Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	www.1sondag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Nordjylland (Hobro)	Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen
Nordjylland (Thisted)	ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned	Fra 9 år ca.	50	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Søe-Larsen
Nordjylland (Tornby)	TroA	Yxenskovens Hem.	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	100+	www.yxenskoven.dk	yxenskoven@troa.dk	Claus Gajhede
Nordjylland (Aalborg)	TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 – 250	www.troa.dk	sidstesoenag@troa.dk	Steffen Kanstrup
Sjælland (Haslev)	Forest Wizards	Forest Wizards	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Sjælland (Ringsted)	Midtsjællands RF	MRF faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Christensen
Sjælland (Roskilde)	Rollespilsfabrikken	JRK Roskill!	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	www.junior-rollespil.dk	kolsuz88@live.dk	Denis Kolsuz
Sjælland (Roskilde)	RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Sjælland (Vemmelev)	Gondalar	Gondalars Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	www.gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Vestjylland (Kibæk)	RF Giants	Giants Rollespil	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 12 år	Fra 30	www.giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk	Henrik Fomsgaard
Vestjylland (Tarm)	Ølgod RF	Kanevala Krønikerne	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år,	50-80	www.oelgodrollespil.dk	dennis@oelgodrollespil.dk,	Dennis Mejsedal
Østjylland (Knebel)	Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år,	30-70	legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk

Spil nisse

Julen nærmer sig med hastige skridt, og derfor kommer jule-rollespillene også frem. Og hvorfor så ikke tage skridtet fuldt ud og spille Nisse?

Af René Bokær • Foto: Christina Molbech

NISSER I NORDEN

En nisse er en husgud fra dansk, skånsk og norsk folkemunde. Han minder om de romerske lares (plur. af lat. lar). I Sverige kaldes han Tomte, hvis navn er afledt af ordet tomt – en have eller grund. Nissen har sit navn fra det gamle danske navn Nis eller Niels. Tidligere blev nissen kaldt lille Niels, Niels Gårdbo eller bare Gårdbo, Gårdbukken eller Puge. Nissen er kendt fra nordiske folkefortællinger og eventyr og i dag med rød spids hue. I dag er nissen primært symbol på julen, men tidligere fandtes både skovnisser, kirkenisser og gårdnisser.

I sin menneskeskikkelse er nissen ca. på størrelse med et ti-års barn. Han ligner en gammel mand, med hvidt skæg og han er iklædt gråt tøj og en rød hue – ca. samme påklædning som bonden selv i gamle dage. Ud over sine pligter på gården og drillerierne beskæftiger nissen sig gerne med kortspil og han ryger pipe. På grund af nissens venlige egenskaber brugte Haddon Sundblom ham som model, da han opfandt den moderne julemands udseende.

Kilde: Wikipedia

Når man hører ordet "nisse", tænker man straks på de søde nisser som bor på loftet, eller nisserne fra Pyrus. Og det kan jo være meget sjovt, men når man er vant til at være menneskehedens helt eller den brutale ork, kan det måske godt virke lidt kedeligt. Derfor bringer vi her fire måder at spille nisse på, som du sikkert ikke havde tænkt på.

Gårdnisser – Nisser med det voldsomme temperament

Nissen bliver også kaldt fandens værk, mest fordi den tit er lunefuld. Nissen hjælper f.eks. til på gården og beskytter den med sin magi og overmenneskelige styrke. Men skulle det ske at bondemanden glemmer at give gårds nissen sin grød, så bryder helvede løs. Nogle nisser sætter ild til gården eller kaster køerne ud fra en skrænt. Værst er det dog når nissen bliver glemt i julemånederne. Det er det værste der kan ske, og som straf æder nissen bondens yngste barn.

Så skal du være gårdnisse, så vær flink og rar så længe alt er godt. Men skulle en vælge at byde dig trods går du helt amok. Det virker godt hvis du både truer, bander og svovler. En

god gårdnisse-trussel er at man vil lade den røde hane gale. Det betyder nemlig at du vil sætte ild til personens gård. Så vær en rar person; men hav en kort lunte. Til kostumet kan man anvende en rød hue, træsko og en vest, og hvis du vil spiffe det lidt op, så påfør dig nogle knæhoje røde strømper og nogle shorts. Dog anbefaler vi at det ikke er bermuda-shorts, men nogle totalt ingame nogen.

Red Caps – Drøehernisser

En Red Cap (rodhuen) er en slags nisse som stammer fra de engelske folkeeventyr. De skulle efter sigende ligne små, gamle mænd, med lange fingre, spidse tænder og røde øjne, og selvfølgelig en rød hue (deraf navnet). Huen er helt speciel for denne type nisser, deres hue er rød, fordi de dypper den i blodet på dem de slår ihjel, og hvis huen tørrer ud, dør nissen. Disse nisser er også de utrolig hurtige og bruger jernkoller som våben.

Skal du være en Red Cap, så skal du være utrolig vred og aggressiv. Det kan desuden være en fordel at erklære et sted for dit, og så beslutte dig for, at alle som går ind uden din tilladelse er dine fjender. Så sørger du for, at der hele tiden er nogle at være vred på.

"Hvis jeg nu bare smiler som en motherfucker, så fatter de aldrig, at jeg er en blodtørstig redcap ... med mindre de selvfølgelig kigger på min makker."



Troldnisser - De vilde uden hue

Fantasy-universer har skam også deres egne nisser. Vi kalder dem blot gobliner/gnomer/ alfer eller små trolde. De er gerne modbydelige små starutter, som render og laver ballade - om det er ved at stjæle julemaden eller angribe folk der er i fredeligt julehumør går skam ud på et. Det centrale er, at når nogle er uopmærksomme, så slår de til. Med spidse tænder, korte våben og øjne som skinner af fryd og had, uden moral eller samvittighed. Troldnisserne er dog ikke altid lige kloge. De lader sig nemt ophidse, og går for meste kun i grupper. Men når de har en fælles sag kan de være en dræbermaskine som bevæger sig rundt til din julespilgang. Deres tøj er tit tilfældigt, da det meget afhænger af hvad de stjæler. Skal man tænke i farver er brun dog godt, for tøj ender næsten altid med at blive brunt når man tager det nok gange med ud i naturen. Hvis man så smækker en spids næse på og sætter et par fæle spidse tænder i, så burde du være til at kende. Man kan evt. tilføje en lys gnæggende latter, når man efterlader sine ofre i skovbrynet.

Nisser i en verden af nisser - folket for julen

Hvis du i december skulle falde over et julescenario, hvor alle spiller nisser eller juleagtige ting, så kan du udnytte muligheden til at finde din indre rebel frem, og sammen med dine venner oprette politiske nisse grupper. Det kan f.eks. være Den Marxistiske Julenistiske Nissefront, som kæmper for mere fri-

hed, og råber at julemanden er en ond arbejdsgiver, som kun tænker på udnytte nisserne. På den måde er du sikker på, at få noget at lave, da de andre nisser sikkert vil se dig/jer som fjenden. Man kan f.eks. også uddele løbesedler for at få sin mening frem, hvilket giver de andre noget at spille med, og samtidig gør at I bliver mere kendt i skoven, så der enten kommer nogle for at tilslutte sig jer, eller banke jer til fornuft.



"Drillenisser? Os? I må have spist risengrød med svampe!"

DON'T FUCK WITH THE NISSE!

I 2010 tog præsten John Knudsen kampen op mod nisser, som han ser som små dæmoner og noget generelt djævlens væsen. Han hængte en nisse i en galge, og optrådte i fjernsynet med sin nissehætz ... og modtog læssevis af trusler fra nisseelskende danskere. Det er sgu' da godt, at han ikke kender til rollespil og rollespillere!

FARAOS CIGARER

ALT UDSTYR TIL LIVE ROLLESPIL !

JULEN NÆRMER SIG, OG VI HAR FÅET ET VÆLD AF SPÆNDENDE NYE VARER IND I BUTIKKEN. KOM FORBI BUTIKKERNE ELLER KLIK DIG IND PÅ VORES HJEMMESIDE OG GÅ PÅ OPDAGELSE I DE MANGE TILBUD.



TIL DEN LUNGE BUESKYTTE
NORMALPRIS 1.091 KR

"VI ER I SKRIVENDE STUND I FULD GANG MED AT UDVIKLE VORES LIVEROLLESPILSLOKALER TIL NOGET DER LIGNER DOBBELT STØRRELSE!"



ROLLESPILSSÆT TIL NYBEGYNDEREN
FLERE FORSKELLIGE FARVER
NORMALPRIS 1.254 KR

"VORES STORE FARAOSER OG DERES SLAVER ARBEJDER HÅRDT, OG VI GLÆDER OS TIL AT KUNNE BYDE JER VELKOMMEN I EN NY, STØRRE OG BEDRE BUTIK PÅ KLOSTERSTRÆDE 22!"

"UDOVER EN MASSE NY PLADS TIL VÅBEN OG RUSTNINGER, VIL VI OGSÅ FÅ STEAMPUNK, COSPLAY OG UDKLÆDNINGSVARER I DEN NYE BUTIK. DET BLIVER SUPERFEDT!"

MED VENLIG HILSEN
BRIAN HOLTE, FARAOS CIGARER

FARAOS GAMES - KØBENHAVN
SKINDERGÅDE 27
1159 KØBENHAVN CITY
TELEFON +45 33 32 22 11



COMCS & GAMES - LYNGBY
JERNBANEPLADSEN 63
2800 LYNGBY
TELEFON +45 32 10 10 23

WWW.FARAOS.DK

KRIGSLIVE

Fra 850 kr. til 4.500 kr.

Der skal snart afleveres ønskesedler til rige familiemedlemmer og med Krigslive VIII for døren, hvad er så mere oplagt end at smide et par Krigslive-ønsker på? ROLLE|SPIL giver dig et par ideer til hvad du kan ønske dig fra et par af de danske producenter

DEN BILLIGE VIKING



Epic Armouy
Tunika Viking
249 kr.



Epic Armouy
Bukser Viking
299 kr.



Palnatoke Viking
299 kr.

TOTAL BUDGET
850 KR.

DEN BILLIGE KRISTNE



Epic Armouy
Tunika Archer
299 kr.



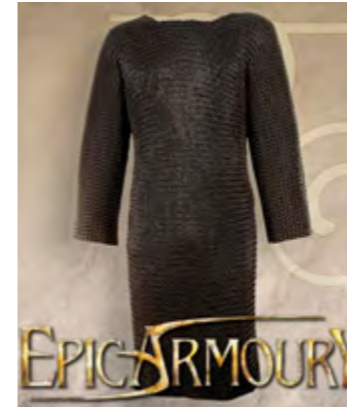
Epic Armouy Buk-
ser Medieval
299 kr.



Palnatoke Warrior
299 kr.

TOTAL BUDGET
900 KR.

LUKSUSRIDDEREN



Epic Armouy
Ringbrynje
1.099 kr.



Epic Armouy
Slagkofte
699 kr.



Epic Armouy
Medieval bukser
299 kr.



Epic Armouy
Greatsword
799 kr.



Epic Armouy
Ringbrynnehætte
349 kr.



Epic Armouy
Læderbælte
249 kr.

TOTAL BUDGET
3.500 KR.

LUKSUSVIKINGEN



Epic Armouy
Ringbrynje
1.149 kr.



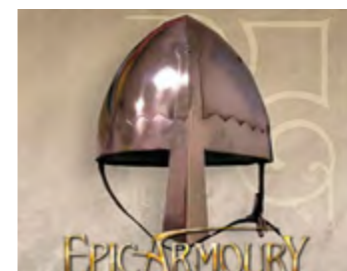
Epic Armouy
Slagkofte
699 kr.



Epic Armouy
Viking bukser
299 kr.



Palnatoke
Danerøkse
799 kr.



Epic Armouy
Normanner hjelm
399 kr.



Epic Armouy
Viking skjold
999 kr.



Palnatoke
Plain Læderbælte
239 kr.

TOTAL BUDGET
4.500 KR.

Elementernes Kamp

16. juni 2012

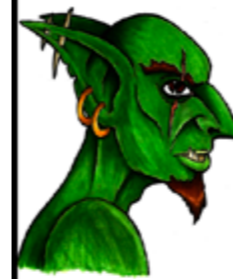
2010: 540 SPILLERE

2011: 720 SPILLERE

2012: ??? SPILLERE



WWW.ELEMENTERNESKAMP.DK



KARAKTERBASEN

MELD DIG TIL ROLLESPIL



LAV KARAKTER

DEBATFORUM

FORENINGSMEDLEMSKAB

TILMELD DIG EVENTS

LÆS REGELSYSTEM

VI BRUGER KARAKTERBASEN.DK



ROLLESPILSFORENINGEN
HELIOS

GERF KAMPAGNEN

FANTASY LIVE ROLLESPIL - 200 - 300 DELTAGERE



WWW.GERF.DK



Snilde gamle ord

Glem alt om ‘eders nåde’ og ‘vær hilset’. Gå på opdagelse i et skatkammer af crazy ord og vendinger, der imponerer (og forvirrer) dine medspillere totalt!

Af Jeppe Sørensen

Kender du det, hvor du mangler det helt rigtige ord eller den vending, der lige gør rollespils situationen det mere formidabel? Du mangler måske lige det helt rigtige bandeord i stedet for “fanden”, eller du ikke rigtig kan finde den helt rigtige middelalderlige formelle hilsen? Denne liste er lavet lige netop, for at løse de problemer. Listen består af en hel masse gode rollespilsord eller vendinger. Den er lavet for at styrke dit rollespil og hjælpe med at få den helt rigtige

“gammeldags” stemning i spillet – for det ændrer nu engang på oplevelsen, når moderne ord som sygdom, morgenmad og blærerøv bliver skiftet ud med henholdsvis sot, davre og vindbøjtel. Læs listen grundigt igennem, for det kunne jo være, at du stødte på lige præcis det ord, der skulle til for at gøre dit og alles rollespil helt og aldeles ”underfuldt”!

Så vogt dig for fusetaster og taskenspillere.

Vokabolarium

De ma søbe af nederlagets bitre kalk

De er en flok tabere.

Pak dig!

Skrub af!

Sandt for dyden

Udtryk for fx at have aflagt en ed

Annamme

Lære, tage til sig, tilegne sig, fx. "hvis du vil være troldmandslærling, må du annamme 67 nye magiske remser hver dag."

Bartshærer

Barbere (som i bakkenbarter)

Bovlam

Udtryk om en der er kommet til skade

Bugne

Rigeligt af; frodig; bugne ud

Bødker

Håndværker der laver tønder og kar

Davre

Morgenmad

Demiurg

Verdens skaber

Drog

Fjols; tumpe; sinke

Dølge

Skjule, f.x. "Goblinhærens lejr lå dulgt af tågen."

Erts

Malm; metalholdigt mineral

Ferm

Dygtig; behændig

Fidusmager

Når en virkelig tager dig ved næsen

Fordømt

Mildt bandeord brugt om noget som er dårligt, dumt eller lignende

Fusentast

Plattenslager; fupmager; svindler

Ganger

Ridehest

Gjaldrø

At spå om fremtiden

eller på anden måde bruge magi; ordet kan også bruges i sammenskrivninger

Gudernes fred

Et ordsprog der fortæller, at man kommer med fred

Gåsevin

Vand

Hingsten-sparkeme

Mildt bandeord, der kan bruges i stedet for fandeme

Huldsalig

Mild; venlig; blid

Haudervælsk

Vrøvl; sludder; uforståelig tale

Knarvorn

Sur; gnaven; vrissen; bister

Kogle

At bruge magi

Krikke

Gammel, nedslidt hest

Krømmer

Købmand

Kummerlig

Fattig; ussel - fx en kummerlig hytte

Kvaksalver

En usagkyndig læge

Kæfert

Brandert; fuldskab

Liden

Lille

Lurendrejere

En upålidelig person; en slyngel

Lømmel

En dreng der laver ballade

Metamorfose

Forandring; transformation

Mulkt

Bøde; straf; gebyr

Nidding

En person der har begået en ugerning

Pandebrask

Hovedskal; øverste del af kraniet

Pøbel

Ord brugt om en befolkningsgruppe med lavere social status

Rushomsnusk

En meget sigende kulinarisk glose, der kan bruges til at beskrive stort set enhver form for forplejning der serveres ved live-rollespil

Sjuft

Lettere udhæderlig mandsperson

Skarnsknægt

En dreng der laver ballade

Slumpetræf

Lykketræf; tilfældighed.

Snild

Kløgtig; listig

Sporenstregs

Nu; straks; med det samme

Stymper

Ynkelig taber; foragtet stodder; krøbling

Svartalf

Bruges oftest om sortelvere, men kan også anvendes om enhver form for skræmmende og muligvis ondsindet troldtøj

Suigefuld

Forræderisk; upålidelig

Svirre

At feste, synge og drikke. Folk der ofte fester sammen kan udråbes til svirrebødere

Søbemad

Føde der kan indtages af folk uden tænder f.x. grød eller vælling.

Sømme

"Det sømmer sig" - Om noget er passende

Taskenspiller

Fupmager; tryllekunstner; bedrager

Tvende

To styk - fx tvende brødre eller tvende kortsværd

Tølper

En ubehøvlet person eller en bondeknold

Ulvesol

Andet navn for måne

Underfuld

Fantastisk - ofte om noget guddommeligt

Utidig

Flabet; uforskammet

Vederkvæge

Slukke tørsten; drikke med nydelse.

Vel mødt

Fordi hej bare ikke er godt nok

Viderværdig

Modbydelig; afskyelig.

Vindbøjtel

Opblæst blærerøv, der er fuld af varm luft

Vær hilset

En lidt formel hilsen måde

Vårhare

En person, der er uerfaren eller ung

Vårlig

Minder om eller ligner foråret, fx ved at være let, lys eller lun

BOVLAMME SJUFT!

UTIDIGE GANGER!!

KNARVORNE NIDDING!

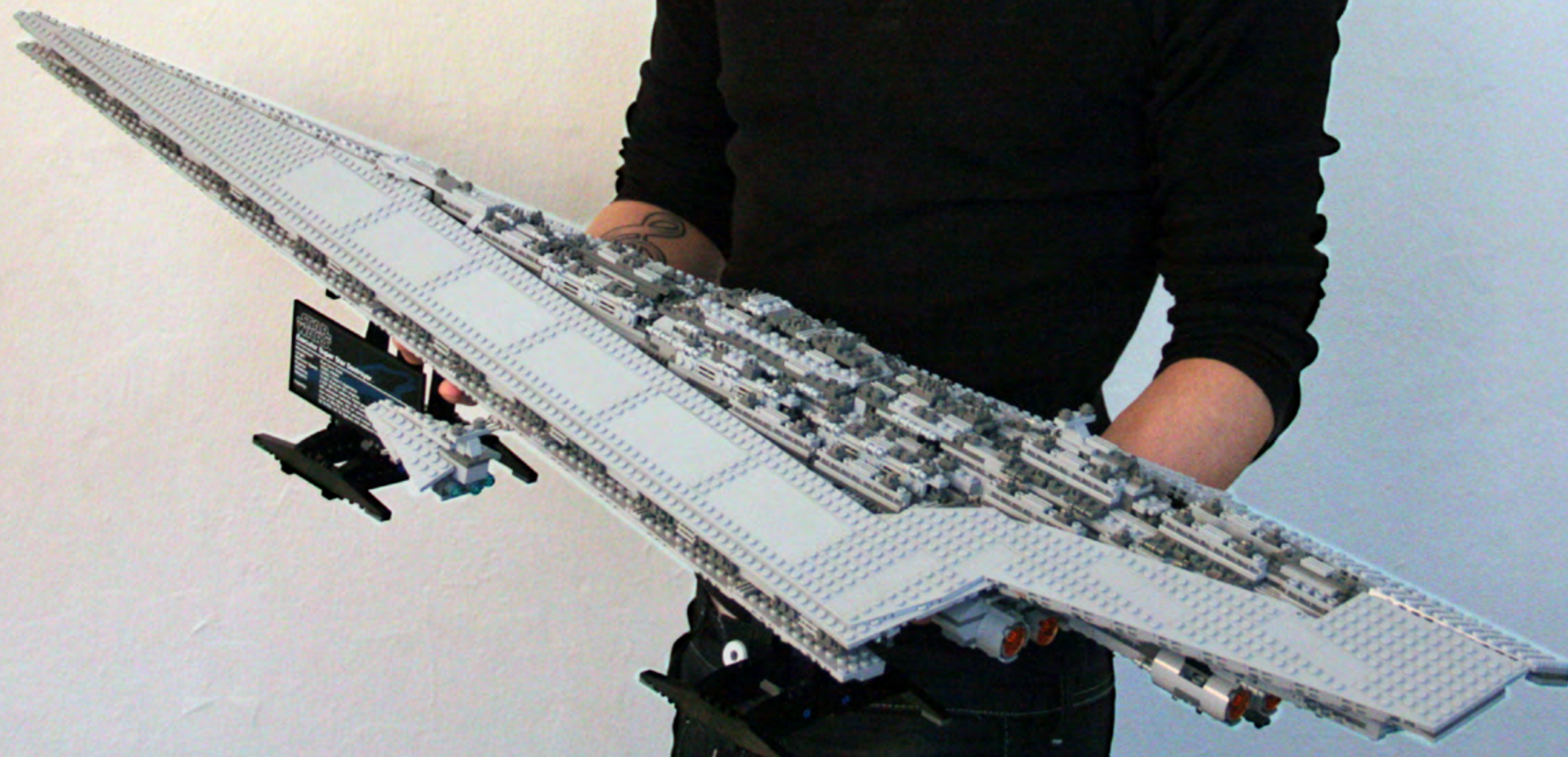
PROFIL: NIELS FORSBERG

Født 24. december år -33 (hævder han selv)

Niels Forsberg er lidt dansk rollespils svar på Jesus. Han blev også først berømt efter han holdt op med at være levende (rollespiller). Til gengæld så er han i dag en up-and-coming stand-up-komiker, som bl.a. gæstede Forum2011 hvor han modtog stående klapsalver for sin optræden. Fan-plakaten her har Niels købt på auktionen til Forum2011 og han har derfor fået lov til at bruge den til at promovere sit nye show "Nørdene kommer". Men fordi Niels faktisk også har nogle spændende ting at fortælle om koblingen mellem rollespil og stand-up, så bringer vi et stort interview med ham i næste nummer af ROLLE|SPIL. Lige nu får du dog bare en plakat.

Nørdene kommer: 4. februar 2012 - Bispebjerg Comedy Corner - billetlugen.dk

Niels' hjemmeside: www.nielsforsberg.dk



KAPO ændrede mit liv

(I hvert fald indtil videre ...)

Scenariet **KAPO** var et af de mest ambitiøse i 2011, og det var grunden til, at vi i **ROLLE|SPIL #7** bragte en stor artikel om det. **Hans Christian Skaarup** kigger tilbage på en rollespilsoplevelse, der ændrede hans liv.

Af Claus Raasted

Foto: Peter Munthe-Kaas, Juliane Miikkelsen

Det føltes lidt som at have fået en ekstra chance. Jeg ved godt, at det lyder lidt frelst og new age agtigt, men sådan har jeg det faktisk. Det at deltage på KAPO gav mig nogle helt andre ideer om, hvad der er vigtigt i livet – og jeg er rigtig glad for, at jeg tog med. Jeg foler selv, at jeg er blevet et andet menneske af den oplevelse.”

Han griner lidt af sig selv, mens han siger det, men der er ingen tvivl om at han mener hvert et ord. Jeg har sat Hans Christian Skaarup – HC blandt venner – i stævne for at tale om KAPO, som han i slutningen af september 2011 deltog i. KAPO var et rollespil om dehumaniserende sociale dynamikker i en lejr for

politiske fanger i et dystopisk Danmark. Deltagerne oplevede 12-48 timer i et slumkvarter-lignende og sært miljø, hvor kampen for overlevelse fik de indsatte til at glemme deres menneskelighed.

”Grunden til at jeg overhovedet tog med til scenariet var mest fordi, der var nogle af de gamle rotter som jeg kender (bl.a. undertegnede – red.) som havde prikket til mig og sagt ‘HC! Du skal med til KAPO!’. Jeg vidste ikke helt, hvad jeg skulle forvente, og selvom jeg havde set på hjemmesiden, at det ville være barskt, så syntes jeg lidt det lød som om folk pustede det op til at være noget vildere, end det var. Det var jo bare et rollespil. Sådan tænkte jeg i hvert fald på det tidspunkt.”



"Nej, nej, vi vil jer ikke noget ondt. Bare fordi vi står og rusker i det lille, forfærdelige metalbur I nu er kommet ind i, så er vi faktisk enormt flinke. Jo, jo! Den er god nok..."



Fangevogterne var ikke tilfredse med Claus Raasteds artikel om KAPO i ROLLESPIL #7.

Livet før og efter KAPO

For HC er det vigtigt at skelne mellem før og nu, for han føler oprigtigt, at KAPO har givet ham nogle nye perspektiver på tilværelsen, og dem skammer han sig ikke over. Tværtimod.

"Det var en vild oplevelse. Da jeg var derinde (i lejren, som scenariet udspillede sig i - red.)

startede det med at være som andre rollespil, men så blev det stille og roligt mere virkeligt. Jeg gjorde nogle ting, som jeg aldrig troet jeg havde kunnet gøre og jeg har lært virkeligt meget om mig selv."

En af de ting, som HC snakker om, skete under spillet, imens han arbejdede.

HC's rolle var på det tidspunkt blevet smidt ud af sin gruppe i fangelejren og havde tiltusket sig en plads i en anden gruppe - forudsat selvfølgelig at han arbejdede hårdt og gjorde som der blev sagt.

"Jeg var blevet sat til at pumpe beskidt vand op fra gulvet med en ussel pumpe og få det over

i en spand. Når spanden blev fyldt tomte jeg den. Det var simpelt og letforståeligt og gav mening i situationen. Men det ville skete, efter at en pige blev sat ved siden af mig for at pumpe. Vi havde siddet og pumpet i et godt stykke tid, og pludselig kunne jeg se på hende, at hun var ved at blive virkeligt udmattet af det og

"Hun begyndte at græde og pumpede videre, og mens jeg blev ved med at råbe af hende tog jeg enden af slangen op af spanden og holdt den op til hendes ansigt, så hun sad og pumpede sig selv i hovedet med beskidt vand"

havde det fysisk ubehageligt. Men da hun holdt pause med pumpningen var min reaktion ikke at tilbyde at hjælpe hende.

Nej, det jeg gjorde i stedet var at råbe af hende, at hun skulle blive ved med at pumpe, for jeg ville ikke have mindre mad fordi hun ikke kunne finde ud af udføre sit arbejde. Hun be-

KAPO

2011: KAPO blev afholdt fra 30. september - 1. oktober 2011 i en af Carlsbergs gamle tappehaller i København. Scenariet blev lavet af projektgruppen R-boot, der bl.a. bestod af rollespillerne Rasmus Petersen, Peter Munthe-Kaas, Kim Holm, Juliane Mikkelsen, Jacob Hedegaard, Frederik Nylev og Anders Berner og blev støttet af Landsforeningen Bifrost, DUF, Aktive Unge, Snabslanten og Valby Lokaludvalg. Scenariet havde omkring 100 deltagere fra 8 forskellige lande - deriblandt Brasilien. Rollespillet var desuden konstrueret så det var tilgængeligt for publikum, og i løbet af scenariet var der nogle hundrede tilskuere forbi.

Læs mere på www.kapo.nu

gyndte at græde og pumpede videre, og mens jeg blev ved med at råbe af hende tog jeg enden af slangen op af spanden og holdt den op til hendes ansigt, så hun sad og pumpede sig selv i hovedet med beskidt vand. Hun lagde ikke engang selv mærke til det, men pumpede bare videre mens hun græd. Så lige pludselig stoppede jeg op og tænkte 'Hvad fanden er det du har gang i?'. Det var godt nok et skræmmende øjeblik. Havde nogen spurgt mig på forhånd om jeg nogensinde kunne få mig selv til sådan noget - rollespil eller ej - så havde jeg helt sikkert sagt nej."

Et forandret menneske

HC har siden fået snakket oplevelsen igennem med både pigen og andre og på trods af, at han var noget rystet da han var færdig med KAPO har han nu fået bearbejdet oplevelsen og kan bruge den til noget positivt. "Det har givet mig

"Mit originale plan var, at hedde 2-pac, men så fandt jeg ud af, at det var der en eller anden rapper der engang hed. Så nu hedder jeg O32 - det er pænt gangsta!"



en helt ny glæde ved de små ting i tilværelsen. Hver morgen når jeg ser solen, så bliver jeg glad. Det kan godt være, at det på et tidspunkt holder op, men sådan har jeg det lige nu. Jeg bruger også meget mere tid med mennesker jeg godt kan lide - jeg har f.eks. aldrig brugt så meget tid med min familie som jeg gør nu. Det er ikke fordi jeg er holdt op med at lave de ting jeg gjorde før - jeg spiller stadig computerspil og norder - men jeg gør bare mere for at komme ud og se mennesker."

Det var dog noget af en omvæltning at komme hjem til virkeligheden efter KAPO, fortæller han. Forholdet til forældrene og kæresten var lige i starten noget akavet og præget af, at HC havde haft en livsændrende oplevelse, som de andre ikke rigtigt forstod.

"Det kan måske beskrives lidt som når folk kommer hjem fra Afghanistan og finder ud af, at resten af verden slet ikke har ændret sig. Heldigvis var KAPO ikke Afghanistan - langt fra! Men det var noget, der virkeligt gjorde en forskel og som har været svært at forklare. I starten forstod min kæreste slet ikke hvad det var jeg havde oplevet, men siden er hun blevet glad igen; ikke mindst fordi jeg nu helt sikkert er en bedre kæreste end jeg var før."

HC griner og forsøger at indskyde, at han også var en udmærket kæreste før, men ordene er ude af munden på ham, og jeg citerer nogle obskure selvpåfundne regler om den fri presse som modsvar. Efter lidt hovedrysten og mere latter godkender han, at jeg bringer det i interviewet og fortsætter:

"Mine andre venner forstod heller ikke hvad det var, jeg havde gennemlevet, og jeg var måske heller ikke den bedste til at forklare dem det så det gav mening. Derfor brugte jeg i tiden lige efter scenariet en masse tid sammen med andre deltagere. Det ikke at skulle forsvare sig eller forklare sig var virkeligt rart, for her var nogen der vidste hvad man selv havde oplevet. Det var vel lidt som at have været i biografen og se en film der rykkede noget i en, og så bagefter snakke med folk, der ikke havde set den."

Klar til nye rollespilsudfordringer

At HC har kæmpe respekt og taknemmelighed tilovers for KAPO-arrangørerne og sine medspillere fornemmer man det øjeblik han begynder at tale om scenariet. Men noget af det som rørte ham allermost var også, at de havde den samme respekt for ham.

"Det at spille sammen med rollespillere, som man selv synes er enormt dygtige, er en helt fantastisk oplevelse. Når de så efter scenariet selv kommer hen til en og siger, at man har givet dem en god oplevelse, så varmer det i hjertet. Jeg synes ikke selv jeg er særligt dygtig rollespiller, men det var virkeligt rart at høre fra nogle af dem, jeg selv ser op til, at de synes jeg var god. Det har også givet mig blod på tanden for at prøve at have mere krævende roller. Før var jeg lidt mere tilbageholdende med at spille roller, som var udfordrende, men nu har jeg fundet ud af, at jeg kan langt mere end jeg troede. Jeg skal ud og spille masser af rollespil nu - og jeg skal udfordre mig selv."

HC er dog godt klar over, at ikke alle rolle-

spil giver samme oplevelse som KAPO. Og han er ikke engang helt sikker på, at han ville anbefale uerfarne spillere at tage med til et scenarie som KAPO – også selvom han er taknemmelig for, at han selv fik chancen for at spille med.

”Det var også hårdt. Virkeligt hårdt. Da jeg kom ud brød jeg grædende sammen, og jeg græd i et godt stykke tid før jeg kom på ret køl. Sådan var jeg ikke den eneste der havde det, men jeg tror jeg er en af dem, der var hårdest ramt. Men mange af os der spillede 48-timers fanger og som var med i scenariet fra start til slut (modsat 12-timers og 24-timers spillerne, der kom ind og røg ud igen under spillet – red.) havde nogle enormt stærke oplevelser.

Jeg tror noget af det stærkeste for mig har været, at jeg gør ting som jeg slet ikke gjorde før – og at jeg ikke bliver afskrækket fordi andre mennesker ikke forstår hvorfor. Et par dage efter scenariet gik jeg f.eks. forbi et supermarked, og der stod en ældre kvinde og bakse med nogle tunge poser. Uden at tænke over det gik jeg hen til hende og sagde ’Hej. Skal jeg ikke hjælpe dig med at bære dem hjem?’. Hun så helt chokeret ud og sagde ’Nej!’. Men det har ikke holdt mig fra at spørge andre om jeg kunne hjælpe dem med noget. Hun var tydeligvis ikke et sted i sit liv, hvor hun var parat til at tage imod hjælp fra en fremmed på den måde, men det gjorde mig ikke ked af det at hun sagde nej. Det accepterede jeg bare med et smil. Måske siger hun ’ja, tak’ næste gang nogen spørger. Og så har jeg alligevel måske gjort en forskel.”

”Hvad sidder du der og feder den for? Synes du selv det er en konstruktiv måde at bruge dagen på? Er du ikke bange for at blive sendt til aktivering i et Jobcenter? Skam dig!”



ET FORSØG MED ABER

En af deltagerne til KAPO beskrev scenariet ved at referere til et forsøg med aber, som blev lavet i 50'erne. Grundtanken i forsøget var, at man tog en bunke aber og lukkede dem inde i et rum. Et eller andet sted i rummet – på en stige eller lign. – placerede man en banan. Der gik ikke længe før en af aberne forsøgte at få fat i bananen ved at klatre op efter den. Så snart det skete blev alle aberne spulet med iskoldt vand. Efter at have sundet sig lidt fik en af de andre aber taget mod til sig og forsøgte også at kravle op efter bananen. Igen blev alle aberne spulet.

Efter et par gentagelser af situationen begyndte et nyt mønster at opstå. Så snart en abe forsøgte at kravle op efter bananen hev de andre aber den ned og bankede den godt og grundigt. Vandet var ikke længere nødvendigt for at disciplinere aberne, og uden at de vidste det, blev det slukket for. Efter lidt tid blev et par af aberne taget ud af rummet og et par nye aber blev sat ind. Disse aber reagerede selvfølgelig ved, at gå efter bananen – uvidende om det iskolde vand. Reaktionen fra de gamle aber var selvfølgelig, at banke de nye klatrelystne aber, fordi de godt selv var udmærket klar over hvad det ville føre til.

På et tidspunkt blev flere af de gamle aber skiftet ud med nye aber, og det rigtigt spændende var hvad der skete med de nyeste aber, når en af dem prøvede at bemægtige sig bananen. Ikke overraskende gik de gamle aber – der stadig huskede det kolde vand – løs på den nye klatreabe, men de var ikke de eneste der gjorde det. De nyere aber, som aldrig havde oplevet vandet, gik også med og tævede løs, for de vidste jo godt, at det var det som man skete når nogen gik efter bananen. Ikke længe efter blev de sidste af de gamle aber skiftet ud med nye, og pludselig havde man et rum fyldt med aber, som aldrig havde oplevet vandets kolde sprøjt, men som alligevel holdt stram justits med hinanden og i fællesskab gav aber der prøvede at kravle op efter bananen en ordentlig omgang.

KAPO fungerede på nogenlunde samme måde – og det var skræmmende, så effektivt og hurtigt de nye ”aber” blev integreret i det eksisterende system og holdt op med at stille spørgsmålstegn ved det.

VIRKELIGHEDENS KAPO

Kapo var en betegnelse for fanger i tyske koncentrationslejre under 2. verdenskrig, som havde visse lavere administrative funktioner og derfor fik enkelte privilegier, herunder bedre tøj, lov til at drikke alkohol og fritaget fra hårdt fysisk arbejde.

Blandt opgaverne kunne være overopsyn med andre fanger, og således være ansvarlig for det arbejde, som blev udført. Mange, som blev rekrutteret, var indsat med voldskriminelle domme, tidligere SA-medlemmer eller tidligere fremmedlegionærer, og de havde fuldmagt til at anvende brutalitet mod andre fanger. Også politiske fanger blev brugt som kapos.

Ordet menes at stamme fra det italienske, capo, (chef eller leder), men det hævdes også at det kan være en forkortelse for det tyske udtryk Kameradenpolizei eller fra det franske corporal.

Kilde: Wikipedia



Udforsk din Person Within

Person Within er en teknik til at skabe dybde i din spilperson. Teknikken er udviklet til liverollespil og til spillere, der har lyst til at gå på opdagelse i deres spilperson. Person Within-teknikken kan også bruges til scenarier, og her vil det være en fordel at have forberedt en eller flere Persons Within allerede før, du træder ind i spillelokalet

Af Anne Vinkel Hansen og Monica Hjort Traxl

Lad os sige, du skal spille kroværten. Han er krovært, han er medlem af tyvelauget, han er gift, og han prøver at få våbensmeden ned med nakken - og det er omtrent hvad du ved om ham. Det er alt sammen information, men det giver ikke svar på de små spørgsmål. Har han humor? Drikker han kaffe eller te? Er han morgensur? Person Within er et værktøj, der giver dig et sted at finde de svar. Det

er langtfra det eneste værktøj, men det giver en masse smæk for skillingen og det er skægt. Ideen er at skabe din spilpersons indre jeg på en måde, der giver dig et klart, dramatisk visuelt billede af det, og derfor gør det let for dig at trække på din viden om det indre jeg.

Del I - byg den indre person

Den første del af processen går ud på at skabe den indre person. Først lægger du din spilperson

til side. Vi mener det. Helt til side. Glem alt om ham det næste stykke tid. Inden i din spilperson er der nemlig en helt anden person, og det er ham, vi skal finde nu.

Et glemt menneske

Se tilbage gennem historiebøgerne og find en tidsperiode, der virker interessant. Og find så et menneske, der er blevet glemt af historien. Det er ikke en vanvittigt dyb person - tværtimod, det er nogen, der kan beskrives i én sæt-

ning. Den sidste soldat, der faldt i første verdenskrig. Den opfinder, der opfandt elpæren en dag senere end Edison. Den første bager. En højtrangerende officer i den indiske hær. Pirk lidt omkring. Find noget, der fænger. Lad være med at være smart - bare grib noget, der føles rigtigt.

Nu tager du din person, og fryser ham fast i tiden, i ét bestemt øjeblik. Officeren på toppen af sin militære løbebane. Opfinderen i det øjeblik, hvor han opdager, at Edison kom først, eller tyve år efter, da han er blevet gammel og bitter. Soldaten, da kuglen kom flyvende - eller lige da han havde meldt sig til hæren. Kan du mærke øjeblikket?

Et visuelt udtryk af det sande jeg

Oppe i matricen behøver ting ikke opføre sig realistisk. Alting består af information her, og vi har et special effects-budget på milliarder. Du kan tage din låste person og give ham en ny krop, der er et visuelt udtryk for hans personlighed. Hvordan ser hans jalousi ud? Hans skabertrang? Var han så skræmt for at sige sin mening, at hans krop oppe i matricen ingen mund har? Så åbenhjertig og gennemskuelig, at han faktisk er gennemsigtig? Måske er det slet ikke et menneske, du har fat i, men en stor, vortet tudse?

Og for at lægge et ekstra trin på - hvor bor det væsen, du har skabt dig? Er det et stort sted? Er det et sted, hvor der foregår noget, eller er der stilstand? Er der andre væsener? Bor skrubbudsens under en bro i evigt silende regn, og det er alt der nogensinde sker? Bor den gennemsigtige pige i en by, hvor alle andre beboere er små, blå dværge? Efterhånden ved du utroligt meget om din indre person, og det er noget, du ved visuelt og rumligt. Den indre person er et billede, du kan kalde klart frem for dit indre blik.

Fem nøgler og et navn

Nu zoomer vi lidt ud igen. Det næste trin er at finde de fem nøgler til din persons sjæl - fem grundværdier, der beskriver ham. En nøgle er et tillægsord - "ambitiøs", "tvivlende", "fædrelandskærlig", "jaloux", "nysgerrig". En normal, afbalanceret person har som hovedregel tre positive og to negative nøgler - du kan vælge, hvor mange din person within skal have. Du ved allerede så meget om ham, at det forhåbentlig er let at se, hvad der er nøglen til hans sjæl.

Det sidste skridt i konstruktionen af din person within er at finde et navn. Tænk dramatisk og tegneserieagtigt. "Tudsen fra Dybet". "Den Omvendte Kvinde". "Den Sorte Mand". Den indre person skal være en skarpt optrukket, arketyrisk figur, og hans navn skal være noget, der hjælper dig til at kalde ham klart frem for dit indre blik.

Del II - den indre person sat ind i din spilperson

Godt. Nu har du din person within, og på dette tidspunkt er din person within noget, du har arbejdet med, til den er en nærmest fysisk fornemmelse for dig. Den anden del af processen er at stoppe ham ind i din spilperson.

Hvorfor gør vi det?

Ideen er, at du i løbet af spillet kommer til spontant at skulle finde på uventede og umiddelbart uvigtige små ting i din spilpersons personlighed og verden. Hvis du ikke har andre steder at hente de ting fra, vil du sandsynligvis hente dem i dig selv. At have din person within giver dig en baggrund, der ikke er dig selv, at associere ud fra. På den måde bliver svarene ikke bare refleksspark, der dækker over et tomrum - de afspejler dybtliggende træk ved spilpersonen, skaber dybde i spilpersonen og skaber spil.

Din spilpersons inderste sjæl

Så altså: Den indre person bor inden i din spilperson. Det, du går efter her, er at tage din fornemmelse af den indre person, følelsen af et andet univers, og lægge den ind inderst i din spilpersons sjæl. Gå din spilperson igennem, hold fast i fornemmelsen af den indre person, og tænk over, hvad det betyder for din spilperson, at han har din person within inden i sig. Brug det til at præge hans smag, præferencer og længsler.

Krofatter er den Indiske Officer indeni, så hvordan er hans kropssprog? Han holder sig rank og myndig, naturligvis. Hvilke kunder er han mest glad for at se? Dem, der kommer langvejs fra og fortæller om fjerne egne. Hvordan er hans forhold til sine børn? Du har en fornemmelse af varme i den indre person, så han er en autoritativ men kærlig far.

Hvor det ikke passer sammen

Og ind imellem rammer du et sted, hvor der er uoverensstemmelse mellem den indre person og spilpersonen. Krofatter er medlem af tyvelauget, men hans indre person er retskaffen og regelret. Krofatter har altså nogle dybtliggende impulser, som ikke stemmer overens med den dagligdag, han befinder sig i. Hvordan påvirker det ham? Uoverensstemmelserne mellem den indre og den ydre person er ikke noget, der skal bortforklares - de er ting, der giver spilpersonen dybde og giver dig som spiller noget at udforske.

God fornøjelse

Når spillet er i gang har du en fornemmelse af din spilperson, der indeholder følelsen af den indre person. Det giver dig et sted at gå til, når der er små ting, du pludselig har brug for at vide om din spilperson, og lader dig interagere mere bredt med spilverdenen. Metoden er for dig, der har lyst til at lave en spilperson, du kan bruge et helt scenarie på bare at udforske.



ÅRETS JULEGAVEIDÉ FRA FANATIC-BUTIKKEN



[NORMALPRIS 700 KR]

499 KR



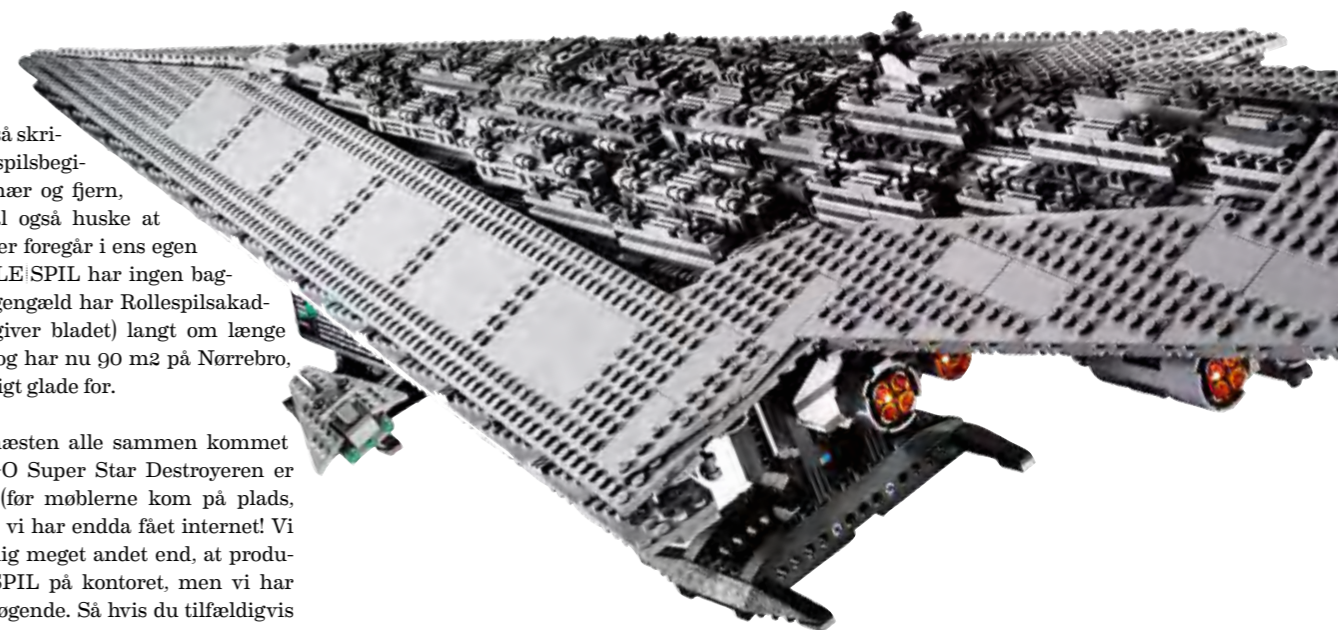
ROLLE|SPIL har fået nyt kontor

Redaktionen rykker fra beskedne 22 m² til 90 m² - og det giver plads til noget, vi altid har begæret. Vores helt egen Super Star Destroyer!

For det meste så skriver vi om rollespilsbegivenheder fra nær og fjern, men man skal også huske at fejre de ting, der foregår i ens egen baghave. ROLLE|SPIL har ingen baghave, men til gengæld har Rollespilsakademiet (som udgiver bladet) langt om længe flyttet kontor, og har nu 90 m² på Nørrebro, som vi er utroligt glade for.

Møblerne er næsten alle sammen kommet på plads, LEGO Super Star Destroyeren er blevet samlet (før møblerne kom på plads, selvfølgelig) og vi har endda fået internet! Vi laver selvfølgelig meget andet end, at producere ROLLE|SPIL på kontoret, men vi har altid tid til besøgende. Så hvis du tilfældigvis er i nærheden af Rungsted Plads 1 en dag, så slå et smut forbi redaktionen og sig hej.

www.rollespil.org



STAR DESTROYER & NERVØST VELOUR

En Super Star Destroyer i LEGO indeholder 3.152 enkelte brikker. Velour fremstilles af bomuld, men den af rollespillere foretrukne violette nervøse velour fremstillet af polyester - et plastmateriale ligesom LEGO-brikker. På redaktionen tror vi nu, at Claus er mere glad for violet nervøst velour end for Super Star Destroyeren - selvom han hævder andet.

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



Hendes Majestæt Cleofies Nytårstale 2011

Nytårsaften er det skik at se tilbage på året, der gik. Selv kan vi ikke gøre det uden først og fremmest at sige tak, når vi mindes al den uduelighed og nastyness, som vi har bevidnet.

Af Cleo Hatting Foto: Christina Molbech

Vi har i rollespillernes fortryllende verden (læs: Narnia, R'lyeh, Mordor, etc. Vælg selv) oplevet mangt og meget i det forgangne år. Scenarier er blevet afholdt, både store som små, eliten har drukket deres latté og norderne har svedt i deres dungeons. Det er med disse billeder i vor erindring, at Vi takker af for år 2011 og bereder os med sværd og skjolde på det spruttens (Cthulhu? -red.) år 2012.

Selvom vi alle hver især nok kan finde meget at glædes over i det forløbne år, har det ikke desto mindre været et år præget af både kønskrig og kål-mangel – for slet ikke at nævne den evige trussel: zombie-apokalypsen. Disse er ikke småting man bør kimse af. Det er bekymrende, for mange har måttet lide under disse omstændigheder.

Det kan ikke benægtes, at antallet af både narrefisser og skuffejern har været markant stigende siden kønskrigen brød ud. Mangen procenter (dvs. alkohol, din taberjomfru) er blevet uddelt uden så meget som at udløse et enkelt dryhump.

Endeløse strømme af både ingame som off-game flirteri har utallige gange afsløret både mænd og kvinder uden nogen form for game. Vi må holde målet (nogen bud på, hvad det egentlig er?) i sigte og minde os selv om, at alle krige kræver ofre og at denne krig ikke er nogen undtagelse.

Ved nytårstid går mine tanker som altid til Vampire-spillerne, der befinder sig så langt borte (i hvert fald fra virkeligheden). De er en del af vort rollespilsfællesskab. Det bånd er aldrig blevet brudt, det er Vi "stolte" over. Vi ønsker jer et glædeligt nytår. Fangbangers.

Vi bør dog ikke dvæle ved det negative, men derimod sole os i det positive. Vi rollespillere lever i mange forskellige verdener. Det gælder i dag, som i går og til alle tider. Tidligere stod det måske mere klart, dengang man levede i små isolerede kælderrum og ingen rigtig kendte til hinanden. Meget er gjort for (af ukendte grunde) at hive norderne ud i dagslyset, og dette er i stor grad lykkedes pga. de mange scenarier og con'er rundt om i hele det dejlige Danmark.

Vi har, trods forsinkede DSB-toge og broafgifter, opnået at skabe et rollespilsnetværk, som tidligere generationer aldrig har kendt magen til, og det skal vi skønne på. Vi er nået langt og vi udvikler os mere og mere for hvert år, hver dag og hvert sekund, der går. Og selv i denne medrivende bølge af fremskridt og medgang, kan man med tryghed i hjertet stadig tage ud og slås i skoven og finde både neonfarvede kondisko, gaffesværd og lyserøde (men sjældent lilla - red.) kapper af nervøs velour.

Denne frembrusende udvikling kan ikke undgå at være springbræt for et væld af spørgsmål, for hvad vil den ikke bringe os af nyheder i det kommende år? Lad os ikke ryste af denne usikkerhed men i stedet sammen tage udfordringerne op og udnytte de muligheder, som viser sig.

Vi, H.M. Cleofie, takker for at have måttet regere som ubestridt hersker over ROLLE|SPIL så længe, og med denne taksigelse vil vi nedtræde fra tronen og overlade den til et nyt – endnu ukendt – galdefyldt menneske.

*thulhu bevare Rollespilsdanmark.



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 selskab med **zombier?**

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

Dræb hinanden og du har ikke nogen at spille med

Konflikter er med til at drive spil frem og skaber spændende rollespil, men hvis konflikterne for hurtigt eskaleres til dødelig magt låser det rollespillet. Søren Emil Sørensen giver her konkrete råd om eskalationsteori og eskalationsteknik

Af Søren Emil Sørensen

Denne artikel er skrevet på baggrund af mine egne erfaringer og subjektive mening om eskalering og kampe imellem karakterer og grupper i rollespil, og der er nogle overvejelser, som jeg mener det er værd at gøre sig.

Det er ofte kampe og konflikter mellem forskellige karakterer og grupper, der driver scenarier fremad. Det er de små uenigheder, intriger og sammenstød, der underholder os gennem et spil. Men hvad sker der, når diskussionerne løber løbsk, kampene bliver blo-

dige, og vi begynder at slå hinanden ihjel? Så er det tit svært at komme videre.

Når vi skal bruge en hel weekend eller uge sammen, er det et problem, at vi allerede efter første konfrontation har skud og stukket hinanden og måske "dræbt" et par roller. Når man har forsøgt at slå hinanden ihjel, er det svært at gå tilbage på voldstrappen.

Sommerscenariet *City of Cities* (4 dage, 2010) er et godt eksempel. Allerede efter to dage havde nogle grupper tæsket hinanden til ukendelighed og stillet krav i stil med: "Hvis I ikke er væk om to timer – så slår vi jer ihjel." Det gavner ikke spillet, og de sidste to dage er lange, når konfliktens klimaks er nået.

I mange situationer eskaleres konflikterne ikke til dødbringende magtanvendelse, fordi parterne spiller sig frem til en løsning på konflikten - og denne artikel handler om, hvad man som spiller kan gøre, for at skabe det bedste rollespil ud af konflikterne og undgå, at de udvikler sig til dødelig kamp.

Overlevelsens logik

Alle levende væsner ønsker at leve, og mennesket er ingen undtagelse. Det gælder også vores roller. Karakterer, der er drevet af blot

at ville have det godt, ønsker selvfølgelig ikke at dø, men de er heller ikke problemet i denne sag. Men den gale nynazist, den pædofile voldtægtsmand, den udpekulerede og sadistiske morder, rockeren med en stærk fornemmelse for ære, den hærdede krigsveteran og kontornusseren med en masse indestængt vrede... de ønsker heller ikke at dø.

Med dette ønske om at leve in mente, så er alle karakterer i stand til at tænke over konsekvensen af at slå en anden person til hakkemad.

Tænk på nogle realistiske konsekvenser af overdreven anvendelse af vold. Man vil måske blive udsat for hævn og i spillets univers vil politi eller militær hurtigt rydde en af vejen. Bøllen, der grundløst har tilintetgjort fire personer, vil måske blive bragt til ende af en fremmed, for når en person dræber på må og få, gælder det om at beskytte sig selv.

Tænk over dette, inden du trækker blankt, trykker på aftrækkeren eller stamper på hovedet af en som ligger ned. Du vil gerne overleve, og det gør man ikke når man er til fare for alle.

Undtagelsen: Måske har den selvmorderiske og deprimerede forfatterkarakter ikke lysten til livet – men på en anden side odelægger han

heller ikke spillet hvis han bringer sig selv af dage. Så længe han ikke slår andre ihjel.

Den gode historie og konstruktive scener

Personligt spiller jeg rollespil for den gode historie og de mindeværdige scener. Når jeg husker tilbage på scenarier, jeg har spillet, så husker jeg de scener med godt rollespil eller med en fed stemning. Jeg spiller ikke rollespil for at vinde. Det er ikke vigtigt at min rolle slutter med den største magt, blot vejen til slutningen har været god. Gør dig nogle tanker om hvad der på en god måde driver en scene videre til en ny, og hvad der bygger videre på historien.

Der vil altid være spillere, som mener, at deres karakter er den mest interessante. Der vil altid være roller med et komplekst og voldsomt twist – men er det, du gør med din rolle, fedt for de andre? Det er nemt at sende et signal til sine modstandere ved at placere en bombe i deres tilholdssted, og det er nemt at tro at bombeploppet skaber en masse spil – men er det interessant for de bortsprængte? Det er de færreste spillere, som har lyst til at skulle spille voldsomt handicappede resten af et scenarie, og man kan pludselig ikke bruge

sin flot pyntede location, da det nu er en ruin.

Pointen er, at du skal tænke dig om, inden du gør noget stort og drastisk, der berører og især hæmmer en masse andre spillere – vil det gavne deres historie eller ende den?

Undtagelsen: Men den jihadistiske selvmordsbomber drives af lyst til døden og det store brag! Ja, men han dør jo alligevel i forsøget, så den rolle får jo intet spil ud af gerningen. Måske er der mere spil i at lade din bombe fejle og derefter alligevel miste livet ved henrettelse.

Teenagefølelser eller pure business

Der kommer ballade i rollespil, der kommer slåskampe og ens rolle får et par på skrinet – og sådan skal det være. Det er konflikten, der driver spillet. To grupper ryger i totterne på hinanden og nævnerne må tale.

En side sejrer og den anden side ligger ømme og mærkede på jorden. De slagne vil straks rejse sig, hente våben og tage hævn. De sejrige lever højt på deres sejr og tæver taberne i gulvet på ny, straks de har rejst sig op. Spillet er låst, og kun volden er tilbage.

I stedet kunne de sejrige vise sig storsindede, give en øl og på den måde markere, at de er endnu stærkere og har mere overskud end deres modstandere. De slagne kan ømme sig, forbande deres uheld, være mugne og tale om dagen, hvor de måske er på toppen. Skab alliancer med andre og vis på den måde, at I er stærkere. Hævnen er måske ikke nødvendig og en kamp kan være afgjort på forhånd. Husk på at alle vil overleve og selv i et uskyldigt slagsmål, kan et uheldigt slag bag øret koste en livet.

En anden situation er, hvor konfrontationen i bund og grund handler om ren forretning. Der er ikke nogen absolut grund til at skulle hævne sig på en gruppe, som måske blot var ansat af en ærekrænket forretningsmand. Verden er hård, og man må tage det arbejde, man kan få. Det kan din karakter måske sætte sig ind i. Konfrontationen var ikke ondt ment, og det handler om business. En anden gang er i måske på samme side eller du er den der slår fra det – det er pure business, no hard feelings.

Den sikre zone og pusterummet

Dette er ikke så meget et råd til den enkelte spiller, som det er en praktisk foranstaltning ved scenarier. Det kan være en god ide at lave steder i spillet, hvor alle former for fysisk vold og kamp er helt forbudt. Et sådan forbud sætter naturligvis en unaturlig barriere på friheden i spillet, men giver trods dette god plads til rollespil imellem personer.

Til et rollespil i det Vilde Vesten hører det sig jo egentlig til med et godt slagsmål i byens saloon, men med små hundrede fordrukne desperadoer, vil der givetvis være slagsmål i baren uafbrudt. Man kan derfor sætte det som en regel, at man på en sådan location ikke må slås og derved give plads til at samtalespillet kan udvikle sig godt og længe, uden at en scene skal brydes ved at en karakter trækker sin pistol og dræber en anden.

Det er nemt at finde forklaringen på forbuddet i, at bartenderen har forbudt slagsmål i sin bar - og der bliver ikke serveret for dem, der bryder det.

Tidsfaktoren og flere dages rollespil

Her kommer vi ind og rammer hele hullen ved, hvorfor man skal tænke over hvordan eskaleringen imellem spillere foregår. Som nævnt er hele problematikken, at vi ofte spiller meget lange scenarier. Lige meget om man spiller en veltalende diplomat eller en skydegale rover, så er karakteren drevet frem af følelser.

Ved overlevelsens logik, så må disse følelser være meget stærke for, at man er villig til at odelægge en anden person fuldstændig eller sågar slå personen ihjel. Træk konfrontationen ud, byg spændingen op og brug god tid på at nå klimaks. Hvis løsningen på alle ens problemer er at jorde andre, så bliver ens spil hurtigt ensomt, da der ikke er nogen tilbage at spille med.

Den lykkelige slutning

Mange scenarier er ikke slået op som kampanner og der er ikke fra starten planlagt efterfølgere og det medfører desværre en sorgelig tendens. Efter en weekend hvor man har trådt mange andre og er blevet trådt meget over tærerne, er det så fristende at gøre rent bord til sidst. Selv fredelige roller vælger den voldsomme løsning og dræber i koldt blod alle der har gjort dem blot en smule ondt.

Hvorfor? Det virker ulogisk. Tænk historien videre, hvad sker der efter spillet? Giver det på nogen måde mening at alle og enhver pludselig skal lade livet? Det hænder jo også at scenarier får en uventet efterfølger og så er det ærgerligt at have mistet en karakter man egentlig holdt af.

De fleste spillere holder af den karakter de har bygget op og brugt tid på at forberede. Er det så slemt at en historie ender lykkeligt?

Drabet kan være uundgåeligt

Alt det overstående skal ikke forstås som en opfordring til rollespil helt uden voldsomme konflikter og voldelige episoder. Så absolut ikke! Ønsket er blot at man tænker sig om og overvejer andre muligheder end vold.

Når alt dette er sagt, så kan historien drives dertil hvor et drab er uundgåeligt. De to mafia-bosser skal afgøre hvem der bestemmer og morderen skal dømmes som han bør. Men husk så på at afslutningen skal være fed. Hold jer nu fra det gamle trick med blot at snitte halsen over på en karakter, i en mørk krog og uden mulighed for en god afslutningsscene. Ikke alle dødsscener behøver at være overdrevet episke, men alle har ret til at spille en ordentlig død. Gør nu henrettelserne lidt fine, sig nogle bevingede ord inden du skyder knoppen af en anden. Alle vil gerne føle de er med i en flot og filmisk scene.

De sidste ord

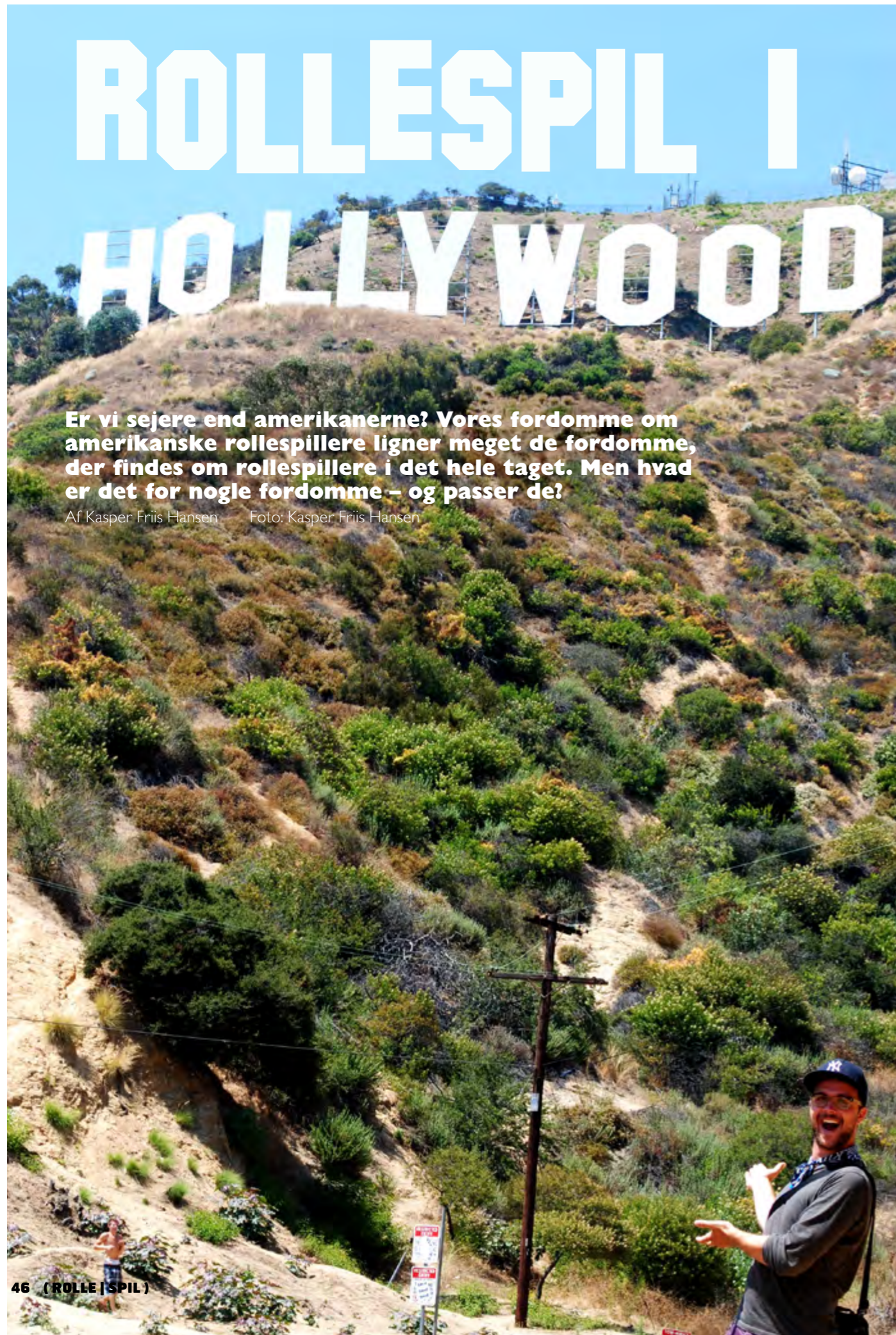
Tænk ikke kun hvordan dit spil bliver fedt – tænk på hvordan du gør det fedt for andre! Dette er ikke den endegyldige måde at gøre tingene på, det er blot et par forslag.

I'm just the messenger - don't kill me.

ROLLESPIL I HOLLYWOOD

Er vi sejere end amerikanerne? Vores fordomme om amerikanske rollespillere ligner meget de fordomme, der findes om rollespillere i det hele taget. Men hvad er det for nogle fordomme – og passer de?

Af Kasper Friis Hansen Foto: Kasper Friis Hansen



Jeg har altid fået at vide at vi i Skandinavien er langt foran amerikanerne, når det kommer til rollespil. Vi bygger drager og spiller i rigtige ubåde. Vi eksperimenterer med kønsroller og følelsen af sindssyge. Vi har afprøvet så mange forskellige genrer og historier, at jeg ikke orker at nævne dem alle sammen (i virkeligheden kan jeg slet ikke). På den anden side af Atlanterhavet skulle de efter sigende mest bare være en bunke tykke, kiksede nørder med grimme kostumer, der kun vil spille klassisk fantasy og ting med vampyrer. Sagt helt simpelt skulle amerikanerne simpelt hen være langt bagud i deres "rollespils-evolution". Men da jeg satte mig ned og lavede en liste over fordomme om amerikanerne, indså jeg noget. Nu får du, kære læser, listen inden jeg fortæller, hvad jeg fandt ud af.

- De har grimme kostumer og grimmere våben.
- Deres rollespil er alle inspireret af Dungeons and Dragons eller noget med vampyrer.
- De vil spille alle mulige underlige ting som kattermennesker, rumøgler og mutanthavfruer.
- De bruger så mange regler i deres rollespil, at man skal læse en hel bog for at kunne dem alle sammen.
- Det er mest tykke, kiksede eller skøre mennesker, der spiller rollespil i USA.

Nu har jeg måske været lidt grov, og måske sidder du nu og er lidt fornærmet på amerikanernes vegne. Men det er der en pointe med. For langt de fleste af fordommene passer forbausende godt på, hvad såkaldte almindelige mennesker tænker om os rollespillere. Og vi ved jo alle sammen godt, at de fordomme er forkerte, ikke? Spørgsmålet var om amerikanerne ikke havde gang i en masse spændende ting som vi ikke vidste noget om? Var vores billede af amerikanerne ikke bare en bunke usande fordomme? Er vi ikke bare en omgang fordomsfulde, uoplyste skurke?

Og det var sådan det startede... Jeg ville gerne ud og se, om det nu også kunne passe, at amerikanerne var så skøre og underudviklede, som jeg havde fået at vide. Og jeg forventede at kunne modbevise det. Det var baggrunden. Læs om min første oplevelse med rollespil i Hollywood på de næste sider i artiklen "Der er gogl og grimasser på slottet."

Kaspers første rollespil i USA var en mærkelig blanding af fantasy og 1930'er gangstere ... og så lige en besynderlig udgave af Einstein.



Læs om Kaspers første rollespil i USA på de næste sider!



Costume Play er populært i USA. Nogle kostumer er dog lidt mere imponerende end andre.

ARTIKELSERIE OM USA OG ROLLESPIL

I USA skulle alting være større, vildere og mere smagløst. Men gælder det også rollespil? ROLLE|SPILs udsendte, Kasper Friis Hansen, har været i Hollywood for at se, om fordommene passer. Det er blevet til en artikelserie om de skøre amerikanere og deres rollespil. Læs om fantasy-rollespil på et slot i Hollywood, forstå hvorfor the Larpies – rollespilmiljøets svar på Oscar-uddelingerne – har betydet så meget for amerikansk rollespil og hvordan det føles at dræbe et tentakelmonster via en Macbook pro. Alt sammen her i ROLLE|SPIL.

Gøgl og grimasser på slottet

Kongekroner af plastik, gorillaer med hat og gammeldags backstab. Det første møde med amerikansk rollespil byder på lidt af hvert og bekræfter flere fordomme, end det afviser.

Af Kasper Friis Hansen Foto: Kasper Friis Hansen



Hatten sidder på en fyr i gorilla-kostume. Det er en rund kinesisk silkehat med en påsat fletning af skinnende kunstig sort hår. Fyren sætter gorillamasken op i panden, så han kan drikke lidt punch, for det er varmt, og han sveder. Det er Hollywood på en varm sommerdag, og selvom det lyder som en kostumefest er fyren i gang med at spille rollespil.

Rollespillet hedder *Once upon a Castle* og foregår på et slot i Hollywood. Slottet er en rig musikproducers bolig, og både slottet og rollespillet er en helt anden verden for mig. Jeg synes ellers jeg er vant til lidt af hvert, men jeg må indrømme, at jeg aldrig har oplevet noget lignende før. Udover gorillaen med den kinesiske hat kan jeg også se en pige med lilla pelshale, en fyr med trenchcoat og vinger,

en pige, der af en eller anden grund har påført sig en blå, skinnende paryk og en fyr i ridderrustning og gangsterhat. Jeg bliver lidt forvirret over genren indtil jeg får forklaret at der i Den Fortryllede Skov (som spilverdenen hedder) eksisterer en slags portal til USA i trediveerne. Derefter forstår jeg bedre, hvorfor halvdelen af deltagerne ligner noget fra en dårlig gangsterfilm, og den anden halvdel ligner noget fra et fantasy-rollespil i 1998. Men da jeg får forklaret, at det var fordi, arrangørerne gerne ville have et steampunk element ind i scenariet, begynder jeg at undre mig igen.

Men hvordan havnede jeg overhovedet i den situation? Jo, jeg fik at vide, at jeg skulle

tale med Aaron Vanek. Aaron skulle efter sigende vide en hel masse om rollespil i Californien, og desuden vide noget om rollespil i Skandinavien. Så jeg ville interviewe ham om, og desuden få et par tips til spændende rollespil, som jeg kunne deltage i.

Kongen af BR-legetøj

Det viste sig at han selv arrangerede to scenarier den kommende weekend. Så jeg blev invi-

”Jeg spiller selv kongens herold, hvilket kunne være sejt. Problemet er bare at kongen er den prototypiske tykke bebrillede nörd. Og hans kongekrone ligner noget fra BR Legetøj.”

teret og fire dage senere stod jeg altså og kiggede på en svedende punch-drikkende gorilla.

Jeg spiller selv kongens herold, hvilket kunne være sejt. Problemet er bare at kongen er den prototypiske tykke bebrillede nörd. Og hans kongekrone ligner noget fra BR Legetøj. Men han kan dog én rigtig smart ting. Han kan lave magiske genstande. Systemet fungerer åbenbart på den måde, at han har nogle små firkantede stykker papir, der mest af alt ligner visitkort. På dem skriver han ganske simpelt navnet og effekten på et ”magic item” og vupti... så eksisterer det magiske sværd, du altid har drømt om. Og ikke nok med det. Han kan også producere penge på samme måde.

Ret smart. Jeg har for øvrigt stadig en magisk guitar liggende i min pung som en lille souvenir.

Så må der godt ske noget

Men nok om det. Jeg har brugt den første halv time på at spadsere lidt rundt og se på folk. Men der er kun ca. 40 spillere, så selvom mange af dem er ret sjovt klædt på, kan det ikke underholde mig for evigt. Jeg keder mig.

Heldigvis kender jeg lidt til plottet i forvejen, så jeg ved, at der snart sker noget. Hele historien er nemlig en slag genopsætning af Rumleskaft fra Grimms Eventyr. Hos os begynder historien med, at Kongen har kaldt landets vigtige folk sammen for at præsentere og døbe den kongelige baby, som bliver spillet af en asiatisk udseende Baby Born dukke og senere en iPod. Hvorfor kongen har valgt at invitere en masse gangstere fra trediveernes USA fandt jeg aldrig

ud af, men der findes nok en god forklaring.

Da kongen går i gang med sin velkomsttale, lyder der pludselig en høj stemme fra slottets brystværn (som kedelige dødelige ville kaldes en tagterrace). Det er Rumleskaft, skurken, der står og råber. Alt der kan kravle og gå griber sværd og plastikgeværer og spæner op ad trapperne. På den måde er amerikanerne ikke så anderledes, når plottet rammer.

Rollespil som i gamle dage

De får desværre ikke lov til at slås mod skurken. I stedet får de en klassisk monolog, som kun skurke kan levere den. Skurken har byen, men de kan få den tilbage, hvis de be-



Selvom jeg synes, at det var lidt fjollet, så morede spillerne sig tydeligt, og de var gode til at give plads til hinandens roller.



Et pragtfuldt eksempel på amerikansk smagløshed - men ret overdådige rammer for et rollespil, og meget langt fra en dansk folkeskole.



Sværdkamp bliver bare lidt federe på en balkon på et slot.



Kongen var som taget direkte ud af filmen *Role Models* - især den fæse plastikkrone satte - ja, kronen på værket.

står tre prøver eller gætter skurkens navn. Derefter råber skurken ”Teleport!” og forsvinder ud i den blå luft (dvs. tager en hånd på hovedet). Jeg synes det er lidt et antiklimaks og går lidt afslides for at ryge. Der er jeg så heldig at opleve et såkaldt ”backstab”. Gamle rollespillere ved hvad jeg taler om, men det fortjener en forklaring. Backstab er en regel om, at man kan snigmyrde en modstander ved at stikke vedkommende i ryggen mens hun kigger den anden vej. Det er en regel, jeg forbinder med gamle dage, og alle de fjolde regler jeg mødte, da jeg begyndte at spille rollespil. Og her lever den altså stadigvæk. Og ikke nok med det. De to parter, en pige, der ligger en balletdanser, og fyren med rustning og gangsterhat, stopper lige op efter selve stikket for at diskutere reglerne for skade og karakterdrab, hvorefter offeret kaster sig ned på jorden i en dødsrallen, der er så voldsom at hans gangsterhat falder af og rustningen rasler. Det er som taget ud af filmen *Role Models*.

Morsomt på et metaniveau

I løbet af spillet har jeg flere af den slag oplevelser. Altså den slags, der mest er sjove for mig, fordi det er så utroligt fjollet. Som f.eks. da spillerne ikke helt forstår instrukserne til en af Rumleskafts tre prøver, hvorefter skurken, der står midt i en stor forsamling af spillere, lægger en hånd på hovedet, råber: ”Rent offgame...” og derefter, stadig råbende, går i gang med at forklare hvordan opgaven fungerer regelteknisk. Eller hvad med ridderrustningen der stod lige ved siden af et platin album fra Wu Tang Clan, som man åbenbart ikke synes det var nødvendigt at dække til. Men hey... Sådan gjorde vi jo også engang. Bortset fra vi ikke havde platin albums fra Wu Tang Clan men klasseværelser dekoreret med kunst udarbejdet af 3.a.

På mig virker det i det hele taget meget som ”a walk down memory lane”. Når det så er sagt skal et par positive ting også siges. Jeg synes egentlig ideen om at lave en række scenarier baseret på gamle folkeeventyr er en rigtig fin idé. Der var desuden spillere i helt fantastiske kostumer, der for øvrigt virkede ganske fredelige, fornuftige og afslappede, selvom kinesergorillaen, den lilla pelshale og en Albert Einstein klon unægtelig stjal meget af opmærksomheden. Og det vigtigste overhovedet? De havde det sjovt og gav plads til hinandens sære tendenser, hvilket vi engang imellem glemmer i vores jagt på det korrekte og perfekte.

Så er rollespil i USA større, vildere og mere smagløst? Min første oplevelse siger nej! Det var hverken større eller vildere, men klart mere smagløst. *Once Upon a Castle* har bekræftet fordømmene. I det hele taget passer det pinagtigt godt på, hvordan arrogante europæere opfatter amerikansk kultur. En lidt smagløst, overdrevet sammenblanding af ting vi gjorde for 10 år siden. Men der var gode takter til tider, selvom de ikke helt ved hvad steampunk er. Og så var slottet i mangel på bedre ord overdrevet sejt!

EPIC EFFECT®

LATEX PROSTHETICS

ORC EARS



www.ironfortress.com

Iron Fortress ApS præsenterer

EPIC EFFECT® LATEX PROSTHETICS

Kommer snart til en forhandler nær dig!

LARS ANDERSEN

(KLUMME)

Sørg for at have horn på din hjelm til Krigslive

ROLLE|SPILs chefredaktør forsøger at få Lars Andersen til at vende tilbage til sin historie om rollespillets mytologiske opståen, men Lars vil hellere brokke sig. Denne gang er det mytologisk rollespil han har et horn i siden på.

Af Lars Andersen

Foto: Christina Molbech

Der er nogle som mener, at det ikke hjælper at brokke sig. De tager fejl. Længere er den ikke. Nu har jeg brokket mig i ti numre af ROLLE|SPIL og selvom det helt sikkert er lykkedes mig at gøre nogle rollespillere sure, så har jeg også fået en del tilbagemeldinger fra folk som fortæller mig, at mit brok har gjort en forskel.

I sidste nummer brokkede jeg mig over, at der manglede noget nyt rollespil i Københavnsområdet (se ROLLE|SPIL #9). Og hvad skete der? En uge efter at ROLLE|SPIL ramte butikkerne annoncerede Claus (det er mig -red.) et mytologisk vikingerrollespil - Krigslive VIII. Hvis det ikke er effektivt brok, så ved jeg ikke hvad er. Og jeg glæder mig nemlig allerede og synes lige pludselig at der er lang tid til april.

Noget nyt som jeg virkelig ser frem til ved det Krigslive som Claus har lavet til mig, er at der er nogle historikere som er i gang med at lave en guide til udstyr. De slår fast hvad der holder og især hvad der IKKE holder. Det synes jeg er tiltrængt, for rollespillere har tit et lidt sært forhold til hvad "historisk korrekt" egentligt betyder.

En af rollespilsklicheerne er f.eks. at være iklædt ringbrynje, men ikke have en hjelm. Det holder jo ikke en meter! Det første man beskytter i krig er altid sit hoved, og det er kun i dumme Hollywood film, at helten ikke bærer hjelm. Ja, ja, det er selvfølgelig så hun kan se godt ud mens hun kæmper, men det har bare ikke noget med virkeligheden at gøre. En soldat i rustning uden hjelm er simpelthen for dumt og uhistorisk, så det glæder jeg mig til at vi slipper for til Krigslive.

Noget andet jeg glæder mig til at Krigslive gør kål på, er rollespillernes fodtøj. Hvis man vender en rollespiller på hovedet (og det fristes man jo nogle gange til), så er det næsten 100% sikkert, at han har gamle, slidte militærstøvler på. Rollespillere er nemlig overbeviste om, at gamle, slidte militærstøvler er "totalt middelalderagtige" og lur mig om de ikke også vil forsikre hinanden om, at det så også er "totalt vikingeagtigt". Selvfølgelig ved de godt inderst inde, at der intet historisk korrekt er over de



her militærstøvler (med mindre man da spiller soldat til et lidt mere moderne scenarie), men at de egentligt bare er ubehagelige og giver vabler.

En tredje ting som man kan være helt sikker på når det kommer til rollespillere er, at deres buer er sådan nogle lidt asiatiske-udseende rytterbuer (sikkert fra Ungarn eller Polen) og at de sandsynligvis er beklædt med lidt læder eller noget i den stil. I kender dem godt - de ser enormt flotte ud, og har nogle træender der stikker ud af læderindbindingen.

På en rigtig rytterbue stikker de omtalte træstykker selvfølgelig lidt frem, så buen får mere kraft, men på rollespilsudgaverne sidder de gerne enten lige eller ligefrem bagudrettede. Bevares, det ser flot ud, men det gør buen til en dårligere bue. Derudover kan man mene, at det er svært at tage en europæisk fodsoldat med en asiatisk rytterbue alvorligt. Det kan selvfølgelig være, at hans hest er blevet dræbt lige før scenariet. Næh, forhåbentligt kommer jeg ikke til at se en eneste østligt-inspireret rytterbue til Krigslive.

I sidste ende handler det om, at selvom historiske vejledninger i bund og grund er gode, så er de det ikke altid. Krigslive VIII bliver beskrevet som en kamp mellem mytologiske vikinger og ditto kristne - komplet med jætter, spedalske munke og en gudinde. Meget af det udstyr vi skal have på kan historikerne hjælpe os med, men bare ikke vikingehjelmene. For her er der åbenlys modstrid mellem historisk korrekt og mytologisk rigtigt.

En historisk vikingehjelm har måske

ikke horn, men alle mytologiske vikinger har seriøse hornhjelme! Så uanset hvad historikere (og Claus og de andre arrangører) mener, så synes jeg du skal gøre som jeg har tænkt mig at gøre. Tag dit rollespil alvorligt, acceptér den mytologiske baggrundshistorie og mød op til Krigslive med nogle seriøse horn på din vikingehjelm. Det er sgu' ingame!

Rollespilsforeningen

GIANTS

Kom og vær med til rollespil i høj kvalitet og gode omgivelser.

Vi spiller i aldersgruppen 12 år og opefter.

Se mere om vores kampagner på

www.giants-rollespil.dk



(ANNONCEINFO)

ROLLE|SPIL

Annoncørpriser 2012

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 kan købes både i rollespilsbutikker og hos rollespilsforeninger. Bladet findes også på biblioteker og i visse skoler og institutioner. Spørg efter det hvor du er!

www.rollespil.org - redaktion@rollespil.org - 22 34 24 80



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 2012

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

LÆSERE

ROLLE|SPIL bliver læst af børn, unge, voksne og gamle. Hvert nummer læses af tusindvis af rollespillere fra hele landet af. De primære læsere af bladet er unge i alderen 13-18, hvoraf ca. 75% er drenge. Og de er rollespillere...

“Køb et abonnement, så Anders kan få sig sin egen LEGO Super Star Destroyer”

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

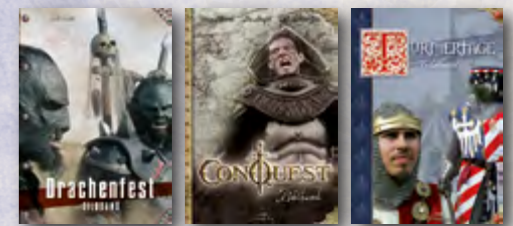
www.rollespil.org

MAKE YOUR OWN
MEDIEVAL
CLOTHING



Zauberfeder

LITERATURE ABOUT FANTASY,
THE MIDDLE AGES AND LARP



A.B. LEGETØJ
Triangeln 4
2100 København Ø

FÆRGE'S KÆLDER
www.fargeskaelder.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 CIGARET
www.faraos.dk
Skinnergade 27
1159 København K

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

FARAOS CIGARET
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

LEGEKEDEN FREDERIKSHAVN
Hjørringvej 143 c
9900 Frederikshavn