

#13

JUNI 2012

# ROLLESPIL

IVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

## Forum 2012

STØRRE, VILDERE, MERE

Spil så det  
gør **ondt**

TIPS OG TRICKS TIL DIG  
DER VIL SPILLE IGENNEM

[www.rollespil.org](http://www.rollespil.org)

50 kr



\* ISSN 1904-3872 \*

# Rollespilsugen på Bornholm

- der er monstre til ALLE!



Rollespilsugen på Bornholms Middelaldercenter mandag - fredag uge 42.



Vi samles på Facebook!  
[facebook.com/rollespilsugen](https://facebook.com/rollespilsugen)

4 nætter i ferieLEJLIGHED, færge Ystad-Rønne t/r, slutrengøring, 5 dages deltagelse i rollespil for 1 barn. **4.695 dkr.** (Bil m. max 5 pers.) Der er mulighed for tilkøb af flere dage eller justering af rollespilsdeltagelsen.

[www.teambornholm.dk/rollespil](http://www.teambornholm.dk/rollespil)



4 nætter i ferieHUS, færge Ystad-Rønne t/r, slutrengøring, 5 dages deltagelse i rollespil for 1 barn. **4.695 dkr.** (Bil m. max 5 pers.) Der er mulighed for tilkøb af flere dage eller justering af rollespilsdeltagelsen.

[www.bornholmtours.dk/rollespil](http://www.bornholmtours.dk/rollespil)



Rollespils Akademiet

**ARIA**  
ROLLESPILSFORENINGEN

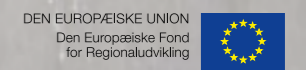
Færgen 



BORNHOLMTOURS



TEAM BORNHOLM  
Det bli'r en god ferie!



Vi investerer i din fremtid

[rollespilsugen.dk](http://rollespilsugen.dk)



# forum

3 dage med debatter, rollespil, auktion, fester og meget, meget mere...

14.-16. September, Midtfyns Fritidscenter i Ringe

[www.forum2012.dk](http://www.forum2012.dk)



## 4 MORE YEARS... ERM... PAGES

Tilbage i '98, hvor alting var bedre (se ROLLE|SPIL #1) vandt Poul Nyrup Rasmussen det danske folketingsvalg med en meget, meget lille margin. Et af de billeder som står i min erindring er Nyrup med fire fingre løftet og en horde af folk, der chanter ordene "Four more years!".

ROLLE|SPIL har endnu ikke haft fire år på bagen og derfor er det nok lige tidligt nok at tale om fire år til. Men efter 2 1/2 år udvider vi nu med fire sider ekstra. Vi har haft talt om at gøre det i noget tid, og nu sker det altså.

Dette nummer af ROLLE|SPIL bliver også det første som bliver nævneværdigt forsinket (mere end et par dage) og det er jeg ikke stolt af.

Og så alligevel. For de danske rollespilsblade jeg selv har læst tidligere har ikke ligefrem været kendt for deres punktlighed.

Så selvom jeg ikke er helt stolt af det, så er jeg stadig lidt stolt af, at vi indtil nu har kunnet holde et pænt niveau når det handler om at overholde udgivelsesdeadlines.

Og selvom vi kun er halvvejs mod de forjættede 26 numre (eller hvor mange numre af rollespilsbladet Fønix der nu kom i 90'erne - min ven Google kan ikke finde mig det præcise tal), så er det større, vildere og mere der er kodeordene, ikke krise, frustration og afmatning.

ROLLE|SPIL er stadig fedt at lave - og noget af det som gør det fedt er, at folk er så positive overfor bladet. Det motiverer os, der laver det til at gøre en ekstra indsats.

Det er derfor I nu får 4 ekstra sider. Fordi I gider os, så gider vi gøre lidt ekstra for jer. Og det håber jeg også vil være sådan om fire år...

Claus Raasted  
with four more reasons to continue

# 32

Claus Raasted om at lytte - selv om det er svært

# 22

Skriv scenarie til Forum 2012 og vind præmier!



**Udgiver**  
 Rollespilsakademiet  
 CVR 29274436  
 rollespilsakademiet.org  
 redaktion@rollespil.org  
 ISSN: 1904-3872

**Foto & Illustrationer**  
 Angelica Lindholm, Bjarke Pedersen, Christina Molbech, Claus Raasted, Daniel Larsen, Peter Munthe-Kaas, Simon James Pettitt, Simone Ejstrup, Thomas Kerff

**Redaktion**  
 Chefredaktør: Claus Raasted  
 Redaktion: Anders Berner, Rene Bokær, Sofie Støvelbæk, Louise Amalie Sønderkov  
 Layout: Lars Nøhr Andresen

**Annonsalg**  
 Claus Raasted, 22 34 24 80

**Tryk**  
 Toptryk Grafisk

**Skribenter**  
 Ann Eriksen, Astrid Andersen, Claus Raasted, Jonas Ellemand, Kasper Brandt, Lars Andersen, Lars Nøhr Andresen, Naya Marie Nord, Nynne Søs Rasmussen, Rasmus Høgdall, Rasmus Wichmann, Simone Ejstrup

**Covermodel**  
 Peter Munthe-Kaas

**Coverfoto**  
 En ukendt jættem

- 08 | Nyheder om rollespil i Danmark
- 12 | Ny identitet fra Bifrost
- 19 | Ude at skide i Nibelheim
- 22 | Projekt Særimner
- 24 | Vi er fælles om kampagnen
- 28 | Idolplakaten
- 30 | Fastaval of Looove
- 32 | Claus Raasted om at lytte
- 34 | Forum 2012
- 38 | Kampagneoversigten
- 40 | At spille det intense spil
- 46 | Opråb fra Kasper Brandt
- 48 | Lars Andersen er glad for Krigslive

Forum 2012 flytter til Fyn, men det er ikke det eneste nye. Læs om alt det nye!

# 34



# forum

# 30

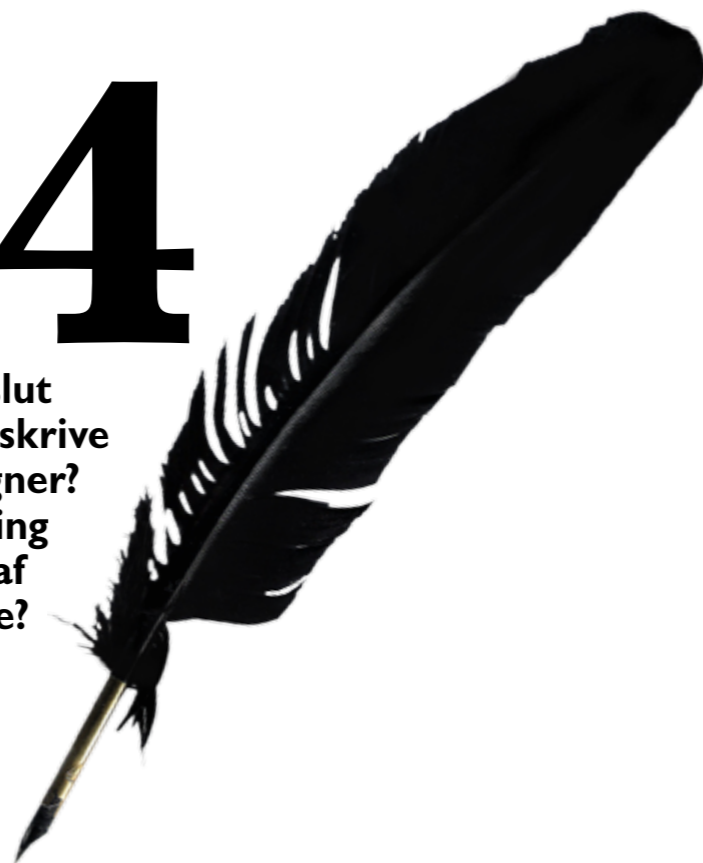
Kan selv en gammel liver som Claus Raasted finde kærlighed på Fastaval?



6 (ROLLE|SPIL)

# 24

Er det slut med at skrive kampagner? Skal alting skabes af spillerne?



Hvad skete der med gør det selv-attituden? Kasper Brandt råber op!

# 46



Frikard jagter den store drage - tag på jagt med ham

# 19

# 40

Lige som heltinderne tror, at de har styr på deres shit, er de tilbage hos Larsianerne i nedtrykt sindstilstand!



## Dansende udøde vandt pingviner på årets Fastaval

En af grundene til, at rollespilmiljøet er så fantastisk er fordi en overskrift som denne her rent faktisk giver mening. For de indviede. For de lidt mindre indviede, men stadig nysgerrige skal det siges, at pingvinerne der er tale om her er rollespilkongressen Fastavals eftertragtede gyldne statuer, Ottoerne.

Ottoen er Fastaval (og indirekte rollespilmiljøets) svar på filmverdensens Oscar og i dette tilfælde blev den altså vundet af vampyrer. Still sounds strange? Read on.

Faktisk er det lidt mærkeligt, fordi det er ganske usædvanligt at et helcon-live (et rollespil, der kører hele kongressen igennem - red.) vinder. Og det er vist ikke sket nogensinde før, at et danse-rollespil har vundet noget som helst på Fastaval.

Men i år stod stjernerne rigtigt (sorry, Vampire, ikke Cthulhu!) og vampyr-danceoff-scenariet "Dancing with the Clans" vandt både Publikumsprisen og Juryens Specialpris.

Og det er simpelthen for fedt!

Læs mere om hvem der ellers tog Ottoer hjem på:  
[da.wikipedia.org/wiki/Fastaval#Otto-vindere\\_i\\_2012](http://da.wikipedia.org/wiki/Fastaval#Otto-vindere_i_2012)



## Krigslive VIII for the WIN!

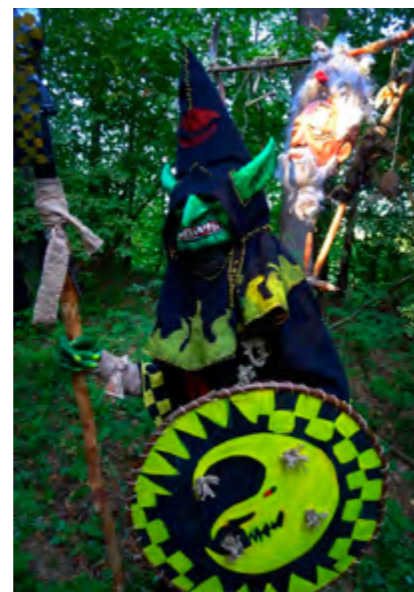
Fra rollespillernes landsforening, Bifrost, hedder det sig at vi skal være stolte af vores hobby og holde panden højt når vi taler om hvad vi laver. Den holdning deler vi sjovt nok her på ROLLE|SPIL redaktionen (hov, var der nogen der sagde, at formanden for Bifrost er med i den redaktion?).

Det var derfor med en solid portion stolthed, at vi 30. april åbnede avisen Politiken, slog op på forsiden af kultursektionen og læste om Krigslive VIII. For selvom god pressedækning på ingen måde gør et rollespil bedre, så gør det fremtidige rollespil nemmere at føre ud i livet.

Og hvis vi ikke tager fejl, så er det første gang, at et rollespil har fået en så nydelig placering i Politikens kultursektion. Og det er vi sgu stolte af.

[krigslive.dk](http://krigslive.dk)

## Krigslive IX med gobliner

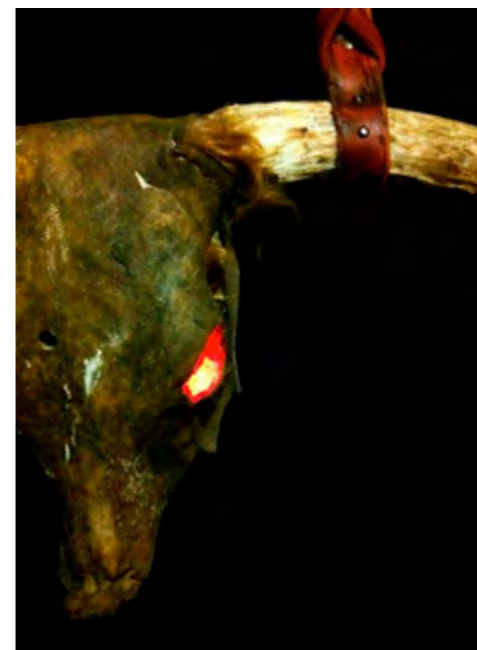


Krigslive serien har kørt siden 2006 og bortset fra et scenarie (det seneste) har settingen været Warhammer-verdenen.

Krigslive IX arrangørerne har derfor allerede meldt ud, at scenariet næste gang bliver Warhammer igen - og at siderne denne gang bliver den Kejserlige Hær (Empire) på den ene side og Mørkegoblinder (Night Goblins) på den anden.

Om goblinderne kommer til at se ligeså seje ud som den på billedet ved vi ikke noget om endnu, men vi glæder os!

[krigslive.dk](http://krigslive.dk) (senere)



## Lir og fat loot

Her på ROLLE|SPIL redaktionen bilder vi os ind, at vi har en nogenlunde føling med hvad der foregår rundt omkring i Rollespilsdanmark.

Alligevel sker det tit, at vi støder på noget fedt som eksisterer, men som vi ikke havde hørt om før. En af de ting, vi for nyligt har fundet online er "Munken og Myten", som er et lille firma af ildsjæle, der bl.a. laver rollespilsudstyr.

Og nogle af deres ting ser ret lækre ud. Så overvej du at få lidt nyt til rollespils garderoben, ser Munken og Myten klart ud til at være et besøg værd. Deres nye kranie er i hvert fald SKULL!

[munkenogmyten.dk](http://munkenogmyten.dk)

## Hyggecon 15

Meget var godt i '98, dengang hvor alting var bedre (se ROLLE|SPIL #1). En af de ting, som blev startet i 1998 er kongressen Hyggecon, der efterhånden er en af de ældre i landet.

18. - 21. oktober åbner Hyggecon dørene for intet mindre end 15. gang (!). Hovedarrangør/Hygge-mester David Thorhauge står endnu en gang i spidsen for "Danmarks hyggeligste con", som Hyggecon i mange år har kaldt sig. Og hvem kan sige nej til en con, der har "DM i Skildpadde"?

[hyggecon.dk](http://hyggecon.dk)

# Firefly!

Der kommer mere Fireflylive! Og denne gang er datoen 12.-15. oktober 2012. Hurra! Så hvis du vil møde kostumbloggeren Angelica og hendes besætning, så skynder du dig ind og tilmelder dig...

[fireflylive.dk](http://fireflylive.dk)



## Elementernes Kamp tilbage til Sjælland

Der var planer for, at landsforeningen Bifrost's store samlende fantasy-rollespil Elementernes Kamp skulle til Fyn i år, men sådan blev det ikke. I stedet er Elementernes Kamp vendt tilbage til Sjælland (og Københavns-området) endnu en gang. Fynboerne får dog Forum2012 (som du kan læse om inde i bladet). Og vi ses til EK!

[elementerneskamp.dk](http://elementerneskamp.dk)

”A wizard is never late”



”One does not simply build Mordor out of 2x4 bricks.”. Ventetiden er forbi. Gandalf er landet! Og det er for fedt. LEGOs længe ventede Lord of the Rings serie (se ROLLE|SPIL #11) er kommet! Det er godt nok kun syv forskellige pakker, der er kommet endnu, men du kan allerede købe ”The Battle of Helm’s Deep”, ”The Mines of Moria” og Shelob, der angriber.

Til gengæld er LEGO nogle svin! (Ja, LEGO, det er I) fordi det bliver launchet i USA før det kommer herhjemme. Det bryder vi os meget lidt om her på kontoret, hvor vi gerne snart vil have LEGO-Nazguls!

[shop.lego.com/en-US/The-Lord-of-the-Rings-ByTheme](http://shop.lego.com/en-US/The-Lord-of-the-Rings-ByTheme)

## Scenariehuset III

Så er der endnu en gang Scenariehuset. Og hvis du ikke ved hvad det er, så kan vi hurtigt hjælpe på det problem. Scenariehuset er nemlig et supersejt initiativ taget af aktive bordrollespilsforfattere, der gerne vil styrke scenarierkrivningen. Henrik Jensen, som er en af bagmændene, siger:

”Vi arbejder med at udvikle scenarieideer og scenarierkrivning, med at udvikle systemer og regler, med ideer, roller og alt, hvad der ellers behøves til et scenarie. Vi arbejder med regelsystemer, med spilmekanikker og med udvikling af også brætspil. Vi har også spillederskolen til at oplære eller styrke folk ud i at være spillere.”

[scenariethuset.dk](http://scenariethuset.dk)



## KMM for 6. gang

I 2007 beslutte middelalder-eventmageren Kim Czichelski at København havde brug for et middelaldermarked. Hvis det skal være helt rigtigt, så tog han nok den beslutning noget før, for i 2007 løb KMM (Københavns Middelalder Marked) af stabelen. Og siden er det gået slag i slag for middelaldermarkedet, der nu er en etableret tradition. ROLLE|SPIL var derude og bringer i næste nummer en større artikel. Indtil videre må du nøjes med et lækkert billede!

[kmm.dk](http://kmm.dk)



PLAYGROUND

THE NEW WAVE IN ROLEPLAYING • ISSUE #6 • 2012



KRIGSLIVE - FROM FANTASY TO MEDIEVAL  
SOLMUKHOTA GONZO STYLE  
24 HOUR LARP DESIGN

TEGN ABONNEMENT PÅ ROLLESPILSMAGASINET PLAYGROUND  
375 DKK / 50 EURO FOR 4 NUMRE

[WWW.PLAYGROUNDMAGAZINE.NET](http://WWW.PLAYGROUNDMAGAZINE.NET)

# Bifrost får nyt logo og en ny visuel identitet

Landsforeningen har fået sig et nyt logo. Vi har bedt Bifrosts formand Anders Berner et par ord at sige om her på Bifrosts faste spalteplass.

Af Claus Raasted

**G**ør logoer en forskel? Det gør de. Da Bifrost blev stiftet i 2003 som Landsforeningen for Levende Rollespil (LLR) var der et logo. Nu er der et nyt.

## Samlet designløsning

“Før havde vi et logo. Nu har vi en samlet designløsning, og det er to forskellige ting.” fortæller Anders Berner, da jeg tager en sludder med ham om hvad det nye logo kan som det gamle ikke kunne.

Det nye logo er designt af Rasmus Høgdall, som til daglig arbejder med grafisk design.

## Nu også med skrifttyper og instruktion

“Jeg kunne godt lide det gamle logo. Jeg synes, at den lyseblå ‘gøgler’ var fin, men det var ikke nødvendigvis et logo der signalerede mangfoldighed. Alene de forskellige farver i det nye logo gør det tydeligt, at det her handler om noget med mange facetter.” uddyber Berner.

“Desuden er det superfedt, at Rasmus har lavet en hel designpakke og ikke bare et logo. Der er skrifttyper, guides til hvordan man laver brevpapir og forklaringer til hvordan logoet kan bruges på forskellige måder. Der er en 12-siders designmanual, og selvom det kan virke af lidt meget, så gør det livet MEGGET nemmere for folk, der vil lave Bifrostmateriale. Det er tjekket.”

Berner griner og fortæller, at det måske ikke er alle, der kommer til at bruge designmanualen, men bare det at den er der gør livet nemmere for dem, som gerne vil have hjælp.

De fem farver i logoet repræsenterer i øvrigt de fem regioner i Danmark.

Og det ser sgu’ godt ud!

For at få en kopi af logoer, skrifttyper og designmanual - send en mail til Bifrost på [info@landsforeningenbifrost.dk](mailto:info@landsforeningenbifrost.dk).



bifrost

## Farvel og tak

Det gamle logo blev designt til landsforeningen i 2003 af Lars Munck.

Værdier: Samling, Stabilitet, Leg/ kunst

Figuren symboliserer et menneske der har tre hoveder at bytte på, det er et udtryk for en laivers leg med roller. Derudover er figuren en samlende krop, med hoveder der repræsenterer de tre landsdele, Jylland, Fyn og Sjælland. I logoet finder man også bogstaverne LLR.

Det stramme og enkle design, signaliserer seriøsitet og stabilitet. De svungne kurver og det lille spræl nederst er med til at give logoet liv og leg. Logoet har god blikfang, der forhåbentlig vækker nysgerrighed.

Den lyse blå farve, har betydninger som: tro, tanke, ærlighed, og dens lys-hed signalerer en mildhed



# RODES.dk

100% SJOV til drenge



Halv Pris

RC bil med lys 1:18

Før 199,- NU 99,-



Trick løbehjul

FRA 599,-



RC helikopter m. kamera

SPAR 200,-

Før 799,- NU 599,-



SPAR 200,-

EL løbehjul

Før 999,- NU 799,-



SPAR 100,-

Armbrøst

Før 249,- NU 149,-

RODES, Torpenvej 4, 3050 Humlebæk  
Tlf.: 49191220, [www.ropes.dk](http://www.ropes.dk)

Åbningstider:

Mandag - fredag 10-18  
Lørdag 9-15

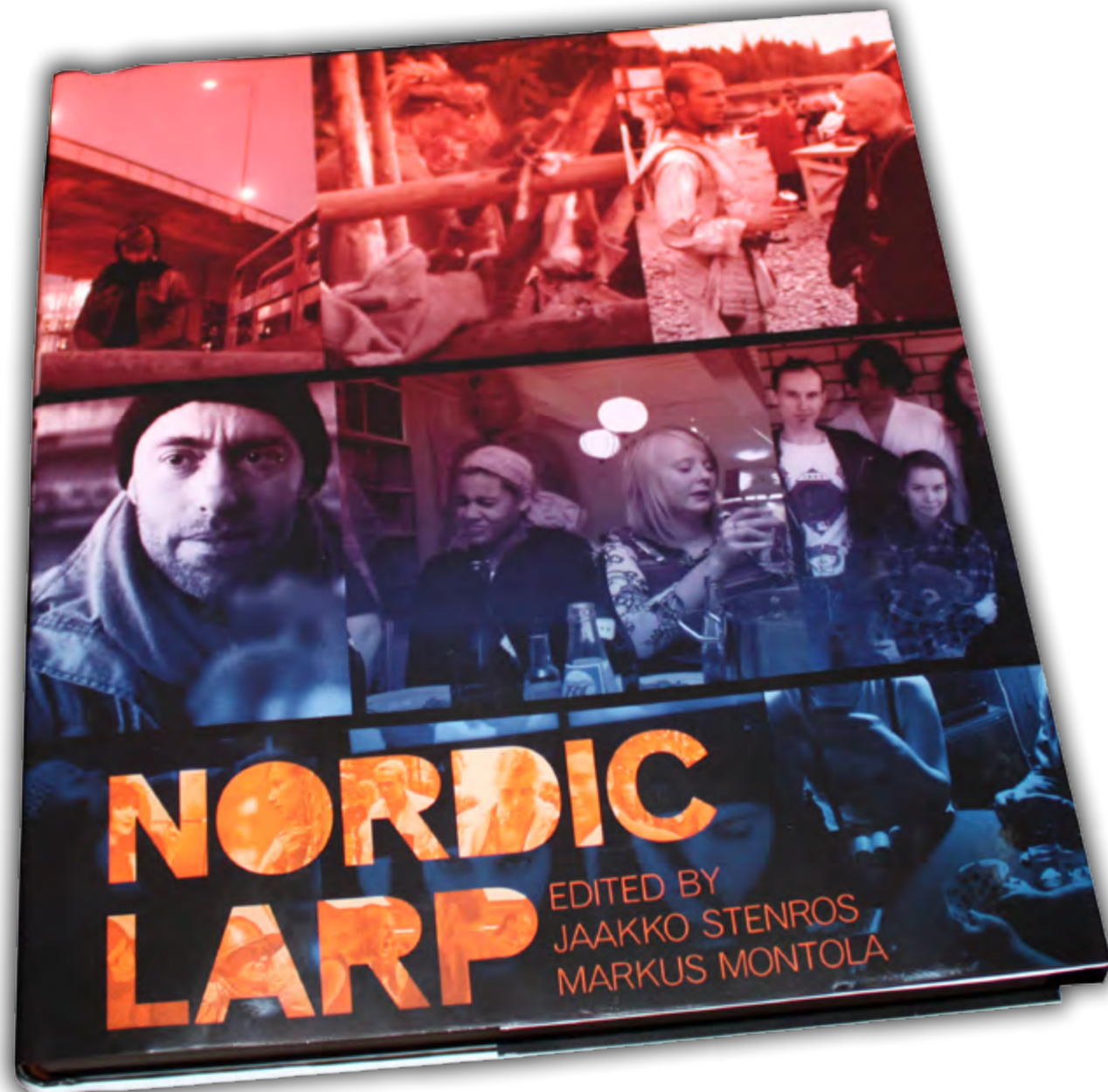
**Fordi seje børn  
tæver deres venner**

**[www.junior-rollespil.dk](http://www.junior-rollespil.dk)**





Det her er bogen, der overbeviser dine forældre/  
kollegaer/kærester/børn om, at rollespil kan  
være andet og mere end orker og elvere...



Rollespils Akademi

[www.rollespilsakademiet.dk/webshop](http://www.rollespilsakademiet.dk/webshop) - [info@rollespilsakademiet](mailto:info@rollespilsakademiet)

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE



Osterskov



Efterskole

Kirketofte 4, 9500 Hobro

Tlf. 77 34 29 90

Mail: [kontor@osterskov.dk](mailto:kontor@osterskov.dk)

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

# Den aldersløse rollespiller (og havet)

Hvad er det som gør, at vi ikke lægger så meget vægt på alder som så mange andre?

Af Claus Raasted

**D**a jeg skulle til at skrive introduktionen til dette, det tredje afsnit af ROLLE|SPILs føljeton om bloggeren Simone Ejstrup og hendes møde med rollespil i det nordjyske, så slog det mig.

I Simones beskrivelser (som jeg synes er fantastiske) spiller alder en stor rolle. Og med god grund. For når en 14-årig er lidt smålummer overfor unge kvinder der er knapt tyve år gamle, så virker det sjovt og lidt akavet.

Alligevel har jeg venner på både 19 og 67. Ikke bekendte, men venner. Hvor mange andre 32-årige har det? De færreste, er mit bud.

Rollespil tillader os at lege med alder, og det gør også at vi bliver mindre aldersbevidste. Men derfor er det stadig sjovt at læse om hvordan teenagedrengene reagerer når der står tre unge kvinder i deres midte.

Især når de er på dybt vand.



Tredje del

# Vennner eller fjender i Nibelheim?

De tre modige eventyrer finder nye allierede, men går fra asken i ilden. Alliancer i Nibelheim er svære at finde ud af, og er der nogen mulighed for at vinde respekt blandt De Rødsorte og Larsianere?

Af Simone Ejstrup

**H**ver gang jeg siger dit navn, så er det som om, min mund hellere vil sige Little Butt Slayer," siger jeg til Emily, da vi spankulerer gennem skovens fugtige underlag.

Vi er tilbage i Nibelheim og eftermiddagsolen har gjort træernes skygger lange.

"Shhh."

"Hvad?"

Jeg fornemmer, at der er noget på færde, da Emily pludselig bøjer i benene, så hun bliver endnu mere usynlig, end hun er i forvejen. Hun gør tegn til Regine og jeg om at følge hendes eksempel, hvilket vi adlyder med forvirring.

"Det er dem," hvisker hun ivrigt. "Nakke-massagefyrene..."

Mit blik scanner terrænet, men hele vejen

rundt ænser jeg kun skovbundens ujævne overflade, de slanke barkede træer og midt i det hele; tre wannabes i skideposition. Og dér. På en bakketop i et højere plan opdager jeg pludselig en lille forsamling udgjort af fem skikkelser. Det er de to herrer, som vi stiftede bekendtskab med ved spillets begyndelse (nu også refereret til som nakkemassagefyrene). Pudsigt nok er vi ikke stødt på dem før nu. Overfor står tre meget unge knægte, som antageligt kunne gå under generationsbetegnelsen "tweenies". Vi kan høre, at de konverserer, men vi er for langt væk til at opsnappe ordene. Derfor maver vi os forsigtigt igennem

skovbundens mudrede underlag i et forsøg på at mindske afstanden mellem os og dem. Vi er ikke nået længere end en lanselængde, da de to unge herrer pludselig gør tegn til, at mødet er ophævet, og før vi kan nå at sige hit me baby one more time, har de trukket sig ud af vores synsfelt - forduftet på den anden side af bakken. Emily er på benene som en haremis.

"Kom!" opfordrer hun. "Denne gang må ikke slippe væk!"

Stønnende som tre brunstige vædder får når vi toppen af bakken, men fyrene er selvfølgelig borte for længst. Tilbage står de tre

**"Stønnende som tre brunstige vædder får når vi toppen af bakken, men fyrene er selvfølgelig borte"**

unge tweenies.

"Dem der I lige talte med..." gisper Emily. "Ved I hvor de gik hen?"

## FASTE KAMPAGNER



Arnstad spiller hver onsdag fra 18-21

i fantasi genren. Fra 11+

Få mere information på:

[www.fantasiverden.dk](http://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](http://www.trolderod.dk)

*Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn*

EN FØLJETON I TEKST OG BILLEDER

Føljetonen om Simone Ejstrup og hendes to veninder Emily og Regine startede i ROLLE|SPIL #11 og kører frem til #15. Vi er efterhånden nået halvvejs i pigernes fortælling, og det kan anbefales at læse de tidligere afsnit før du kaster dig ud i dette her. Velkommen til tredje del af fortællingen om de legendariske (or not) krigere Little Mud Slayer, Dirt Rider og Green Mist!

Den civile verden er meget langt væk, når man står i den mørke skov med sin økse.

”Jeg tror ikke, at det var det vi forventede, da vi bad om mere integration i spillet. Ikke desto mindre er det nu her vi står; omringet af halvtreds blodtørstige tweenies midt inde i en skov, hvor ingen kan høre os skrike.”

der vi at forstå. Da de tre små krigere efterfølgende proklamerer, at de rent faktisk er på vej i krig, responderer vi med nogenlunde samme entusiasme som vores normale jævnaldrende ville respondere på en ny Sex and the City-premiere; vi går amok.

#### Larsianere for fucks sake!

Ned ad bakken marcherer tre målrettede drengbørn, og bagefter følger tre hujende piger i den tidlige voksenalder. Vi har ingen idé om, hvor vi er på vej hen, eller hvem vi skal i krig med, men vi svinger vores skumgummivåben gennem luften, imens vi råber: ”YEAH BABY, VI SKAL I KRIG!” Et sjældent syn, vil jeg tro.

Kampråbene indstilles først, da Regine pludselig udbryder:

”Hey, har vi egentlig ikke været her før?” og jeg stopper brat op, imens mine øjne stiller skarpt på omgivelserne, hvorefter jeg konstaterer:

”Jo sgu, det er da her, Larsianerne bor!”

”Tror I virkelig vi skal i krig med LARSIANERNE?” hviner Regine. ”Hvor cool ville DET ikke lige være?”

Oh yes, vores kampgejst har indtaget hidtil usete højder (selv Braveheart ville være

stolt af at have os på holdet), da vi marcherer frem mod Larsianernes lejr, klar til at hævne tabet af vores egoer - Men selvfølgelig fremskrider situationen ikke som forventet. Til vores forbavselse bliver vi nemlig ikke budt velkommen af den sædvanlige fjendtlighed - tvært imod får vi denne gang lov til at vade direkte ind i lejren. Lang-

somt går det op for os, at De Rødsorte er allierede med Larsianerne, og da vi nu er medlemmer af De Rødsorte, betyder det da, at vi er det samme? Svaret skal vi ikke vente længe på...

”Hey, hvad laver DE her?!” lyder det arrigt fra den bebumsede teenagedreng, som tidligere på dagen mødte os med en meget ugæstfri opførsel. Vores hjerter stopper ved genkendelsen af hans stemme.

Samtlige tilstedeværende krigere vender nu rundt og stirrer direkte på os, og det går langsomt op for de tre små mus, at de er indbudt til fest hos kattene. Andet når vi ikke at registrere, før hele skaren har dannet en omkreds omkring os. Vores luftrum indsnævres så meget, at vores skælvende skuldre møder hinanden i en trekant. Et svimlende øjeblik er det som om tiden går i stå, og jeg ser mit korte liv som Green Mist passere hen over nethinden. Jeg tror ikke, at det var dette vi forventede, da vi bad om mere integration i spillet. Ikke desto mindre er det nu her vi står; omringet af halvtreds blodtørstige tweenies midt inde i en skov, hvor ingen kan høre os skrike. Kan I forestille jer noget mere skræmmende? Mine tanker afbrydes,

da et skumgummisværd bores ind i min navle.

”Well well well, hvad har så vi her...?”

”Uvelkomne gæster...!”

”Lad os dræbe dem med det samme...!”

”Vi kan også bruge dem som skjold i krigen...?”

”Jeg synes nu, de ser meget søde ud...” - (Sagt af en fjortenårig med lummer stemme).

”En flok skøger...!”

”WTF, han kaldte mig en skøge!” spytter Regine.

Desperationen kravler mig op ad rygsøjlen, og jeg skuer febrilsk ud over de galsindede krigere i håb om at finde hjælp hos vores nye rødsorte venner, men deres små skikkelser er blevet oplugnet af massen. I stedet finder jeg en trøstende hånd bag min ryg, og jeg lukker min egen omkring den. Selvom jeg inderst inde godt ved, at dette er en leg, så er den angst jeg føler lige nu overvældende autentisk. Og det er hér - på forstadiet til massakre, at jeg i mængden af fjendtlige ansigter pludselig finder øjenkontakt med de to unge herrer fra tidligere, og jeg synes, at jeg registrerer et lille smil.

”I må ikke slå os ihjel - Vi er sammen med Rødspætterne!” bonfaldet en ængstelig Emily.

”Rødskjorterne!” retter Regine.

”Mener I De Rødsorte?” undres en vilkårlig stemme.

”Det er rigtigt nok, de er sammen med mig.”

Vores lille ven er pludselig brudt ind i cirkelens åbning, og havde jeg haft en hat på hovedet lige nu, så havde jeg taget den af i ærbødighed. Mage til loyalitet skal man lede længe efter! (og selv havde jeg nok valgt at benægte ethvert kendskab til disse tre tåber i fedtefadet). Hans heltmodige indblanding bliver vores billet til overlevelse. De ellers så blodtørstige tweenies beslutter, at vi får lov til at drage med i krig (dog under fordringsfuld overvågning fra alle kanter).

En lille spinkel rødhåret dreng i en alt for tung rustning gør et nonchalant træk på skulderen.

”Ud for at indsamle flere krigere til oprøret, vil jeg da tro...”

”Oprøret?”

Jeg måler og vejer den lille kriger med mine øjne. Jeg kan ikke helt afgøre, om han er arrogant eller bare genert. I venstre arm holder han et rødt og sort skjold, som er nogenlunde samme størrelse som han selv.

”Hvem er I egentlig?” spørger jeg nysgerigt.

”Vi er De Rødsorte.”

”Er det her jeres lejr?” fortsætter Emily.

”Ja, det her er vores len.” (Len er åbenbart rollespilsudtryk for lejr, red.)

”Aha...” Emily nikker, som om det giver mening. ”Og hvad skal man gøre for at komme med i jeres... len?”

”Vi har hindbærsmutter!” tilføjer jeg hurtigt og trækker en lettere beskadiget snitte fra Fotex op af min skuldertaske, som jeg holder frem i strakt arm.

”Den er godt nok ikke så pæn mere...” fortsætter jeg undskyldende.

”I må da gerne være med,” siger den rødhårede kriger med endnu et træk på skulderen.

”I behøver ikke at give os noget for det.”

”Seriøst?”

Vi kigger mistroisk på skabningen foran os og derefter på hans to tavse venner, som forsøger vi at vurdere troværdigheden i den netop udtalte sætning, jeg mener; når man sådan har gennemlevet en lang række af afvisninger, kan den mindste smule venlighed virke nærmest overvældende og en smule upålidelig. Da han efterfølgende nikker bekræftende, beslutter vi os for at tage tilbudet for gode varer og takker ham noget nær tyve gange - bare for at være sikker på, at han forstår vores taknemmelighed. Jeg får næsten dårlig samvittighed overfor den lille gut. Ved han godt, hvad han går ind til? Er han klar over, hvor upopulære vi er i Nibelheim? Ja, han skal nok ikke ligefrem regne med street creds for at hænge ud med os! Anyway, en chance som denne skal gribes! - Også selvom det måske betyder, at vi må trække vores nye venner med i faldet. Rollespil er tough business, og dette begyn-

Stenbroen er et civiliseret sted i forhold til Nibelheim

I et kort øjeblik troede de tre heltinder, at de skulle i kamp - men igen blev de snydt!



# Gris på gafflen!

**ROLLE|SPIL** har opsnuset at Jonas Ellemand, der tidligere stod bag projektet "På Kæmpers Skuldre" har noget nyt under opsamling. Men hvad er Projekt Særimner egentligt for et lille svin?

Af Rasmus Høgdall

**J**eg har sat mig sammen med Jonas Ellemand en solskinsdag med to kopper kaffe for at høre en smule om hans nyeste påfund Projekt Særimner til rollespilkongressen Forum der afholdes til september.

## Så hvad er Projekt Særimner?

Det kommer an på. Er du forfatter er det en novellescenariekonkurrence hvor du kan vinde en fed præmie. Elsker du de gode danske scenarier det noget der vil berige os med flere gode oplevelser som kan være med til at udfordre og udvikle traditionen.

## Du nævnte en præmie. Hvad er det man kan vinde?

En oversættelse og opsætning af scenariet på en udenlandsk kongres plus en billet. Et dommerpanel bestående af tre kendte ansigter vil vælge en vinder, der kan vælge mellem en billet til enten Ropecon i Finland eller Grenslandet i Norge.

Scenariet blive samtidig oversat til enten engelsk eller norsk så det kan spilles på den valgte kongres – og hvilken forfatter vil ikke gerne oversættes og eksponeres i udlandet?

## Kan du fortælle en smule om Ropecon og Grenslandet?

Ropecon er en finsk kæmpe con. Der kommer ca. 3700 nørder der laver alt fra at opføre en rollespilsmusical, over sten-saks-papirturnering (som i øvrigt blev vundet af en dansk pige i 2011) til akademiske forelæsninger om rollespil.

Det er en vild blanding af cos-players, brætspillere, live-rollespillere, you name it. En langt større del af con'en handler om salg af både kostumer, buffervåben, forskellige props, bøger, spil og smedevare. Næste år er det Ropecons 20 års jubilæum og det skal nok blive stort. I år ligger con'en fra 27/7-29/7.

Grenslandet er en eksperimenterende norsk mini-larp festival. Det de forstår ved mini-larp er et spil med max 15 deltagere og en maksimal længde på fire timer, altså noget der ikke er så langt fra det vi normalt kalder

et con-rollespil eller et bordrollespilsscenario. Arrangementet har et internationalt snit og man regner med at have repræsentanter fra seks forskellige lande i år.

## Hvorfor skal vi egentlig have en konkurrence, skriver folk ikke de scenarier de gerne vil skrive?

Hvis man kigger på hvor der er en rivende udvikling på scenariefronten så er det der hvor der er konkurrence – altså på Fastaval. Selvfølgelig skriver scenarieforfatterne af lyst – men at skrive i konkurrence er med til at gøre scenarierne bedre. At tage det pisse alvorligt er fedt.

At nogen gider læse dit scenario, måle og veje det og i sidste ende bedømmer det, det er sku super fedt når der ligger så mange timer i det. Det er selvfølgelig også fedt at vinde. Man kan også vende det om og sige hvorfor skal der ikke være en konkurrence? Hvorfor er det at det er bedre ikke at vurdere og sammenligne? Hvorfor er det bedre at alt er lige godt? At alt er lige gyldigt risikerer vel netop at blive ligegyldigt!

## Men hvorfor skal vi så have en konkurrence til? Og hvorfor på Forum frem for på Fastaval eller Viking Con?

Vi skal have en konkurrence til fordi der er plads til det. Viking Con har en anden stil med fokus på det klassiske rollespil og gør det godt. Con'en har hvert år fem seks hundrede deltagere og er en succes.

Kigger du på hvordan Fastaval og Viking Con ligger i forhold til hinanden, så er der et halvt år imellem, og det er jo optimalt ift. som forfatter at skulle skrive to gange om året. Det er der ikke så mange der gør, og de der gør skriver de klassiske rollespilsscenarioer.

Altså er der plads til en scenariebegivenhed til, der fokuserer på det eksperimenterende og skæve rollespil, som man ofte kun oplever på Fastaval. Jeg vil gerne lave et arrangement der handler om det mere eksperimenterende og skæve – og derfor tror jeg ikke at Viking Con og vores konkurrence kommer til at til at kæmpe om forfatterne.



Jonas har en gang heddet Frikard. Det var noget med 100 frikardeller på 5 minutter, men det er slut nu.

Han har skrevet scenarier til Fastaval og er ivrig spiller, mest con-rollespil men også lidt live. Han foretrækker spil der handler om noget og som kan mærkes.

Han var i 2011 med til at samle 9 con-scenarier i Scenariebogen.

I øjeblikket arrangerer han Projekt Særimner, en novellescenarie-konkurrence til Forum hvor man kan vinde en billet samt opsætning og oversættelse af et novellescenarie.

Han undrer sig ofte over hvorfor der ikke er flere livere der spiller con-rollespilsscenarioer.



Den finske rollespilsudgiver Juhana Pettersson med den finske udgave af Fastaval-scenarierne.

## Hvad er det der eksperimenterende og skæve rollespil du snakker om?

Det er en utrolig bred størrelse, og det er nemmere at sige hvad det ikke er. Det er ikke eskapisme. Det er rollespil der handler om os og som står ved det. Det er alt fra Mikkel Bækgaards Bette Liverpool der handler om to brødres problematiske gensyn efter mange års adskillelse til Frederik Berg Østergaard Fat Man Down der handler om mobning og hvordan vi forholder os til det.

Designet er altid skræddersyet til formålet, det er aldrig bare et standard system. Man designer for at gøre noget meget specifikt. Designet forsøger aldrig at simulere noget, men altid at lede spillet mod noget, om det så er Den Gode Historie, store følelser, personlige åbenbaringer eller noget helt tredje. En slags anti-tese til GURPS kunne man vel sige.

Et virkelig godt eksempel er Nina Runa Essendrops Verdens ende. Alt i det scenario hænger sammen og kredser om det Nina gerne vil fortælle, fra opvarmningsøvelserne til navnene på karaktererne der sender sig undervejs i takt med at de forandrer sig. Det handler om tab og identitet. Om hvem vi er. Og det er pisse godt.

## Hvem er det I gerne vil have skriver?

Vi vil gerne have at DU skriver. Hvis du har en historie på hjerte eller et formeksperiment du gerne vil prøve eller noget helt tredje så vil vi utrolig gerne have at du skriver til konkurrencen.

Hvis du sidder og tænker at det måske kunne være fedt at prøve at skrive et scenario men at det er svært at komme i gang når man aldrig har prøvet det før så er det præcis en novelle du skal kaste dig ud i. Formatet er kort, max to timer, og småt, max fire spillere, så det er langt mere overskueligt at kaste sig ud i end et fuld-længde scenario.

Vi vil også gerne høre fra garvede forfattere, og vi har da allerede også fået nogen i nettet. Etablerede forfattere som Klaus Meier Olsen, Frederik Berg Østergaard, Jonas Harild og Anna Westerling skriver, men også nye men kendte og spændende ansigter som fx Bjarke Pedersen og dig (Rasmus Høgdall red.).



# 3 Ottoer

har Jonas vundet under kunstnernavnet "Frikard Ellemand"

"Vi vil gerne have at DU skriver. Hvis du har en historie på hjerte eller et formeksperiment du gerne vil prøve eller noget helt tredje så vil vi utrolig gerne have at du skriver til konkurrencen."

## Hvem er det så i forestiller jer skal spille scenarierne?

Alle dem der kommer på Forum. Novellescenarier tager kun to timer du sagtens klemme et scenario ind uanset hvordan dit program ser ud.

## Hvordan er hele projektet kommet i gang? Hvordan startede det?

Det startede med en god ide gik derfra stærkt. Jeg tog fat i arrangørerne på Forum og de både interesserede og fulde af støtte til projektet. Jeg vil gerne sige et stort tak til Bifrost for både at arrangere Forum men også for at være åbne og fulde af støtte til projektet. Der har virkelig nemt. Derefter var det bare at ringe rundt og få folk engagerede i projektet og det var heldigvis let. Jonas smiler og vi stopper der. Jeg sidder tilbage med en fornemmelse af det nok skal blive skide godt, ikke fordi jeg selv har valgt at deltage, men fordi jeg glæder mig til at se hvad de andre skriver, for jeg ved det er en gruppe begavede og dygtige forfattere og jeg er spændt på at se hvem der også springer til. Jeg skal i hvert fald til Forum og prøve så mange af dem som muligt. Jeg læner mig tilbage og tager endnu en slurk kaffe mens jeg glæder mig til september.

# Kampagnen er et fælles univers!

**Rollespil handler om at skabe. Men hvordan skaber man et univers?**

Af Rasmus Wichmann

En vis lærerinde (tænk: Obiwan – men uden løgne om vores forældre), der havde spillet bordrollespil da hun var yngre, fortalte os at det fede ved rollespil havde været følelsen af at man var med til at skabe et univers.

Det var ligesom at noget faldt på plads for mig.

Det mindede mig om dengang jeg startede i rollespilsforeningen "Imperiet" – kort fortalt en romersk legion.

Nogle af os "nye" startede en rollespilby op, med en masse indviklede love. Det var en stor succes – det viste en anden side af Romerriget, og det gav legionærerne et sted at være når de ikke sloges.

Men da vi selv var blevet "gamle", ville vi lave en ny legion. Så vi skrev en baggrunds-

håndbog med en komplet liste over regimenter og udstyr. De nye "nye" gad ikke læse den, og kortede deres eget løb.

Hvad var forskellen på de to projekter?

Jo, da vi lavede rollespilbyen fandt vi på tingene efterhånden. Hvis vi skrev noget ned, var det efter at det havde været i spil.

Da vi ville lave en ny legion, var det som om vi designede Warhammer-figurer.

På et underbevidst plan ville de "nye" ikke snydes for at lave noget helt fra bunden – ligesom vi havde gjort!

"Niraham.dk" er samme historie om igen: Det er en fælles verden for mindst fire kampaner, men "Tempus Vivo"-kampagnen har skrevet om på materialet til egen brug – og to af de seneste skud på stammen foregår ikke i

ét af de riger som grundlæggerne har siddet og hygget sig med at beskrive, men på øerne Novus og Asteria, som er blevet tilføjet kampagnen.

### Men alligevel...

De seneste års rollespiludgivelser inkluderer den ene færdige verden efter den anden: "Politikens Bog om Rollespil" om verdenen Tin'dra, "Ulvevinter" om verdenen Tharos og så "Jarkwelt" om, ja, Jarkwelt.

Det beviser to ting: For det første at rigtig mange spillere har en forfatter i maven, der bare venter på at komme ud. For det andet at selv de allermest øvede spillere kan glemme at alle spillerne har godt af at være med i processen.



Ikke på trods af, men netop på grund af den energi der er lagt i Tin'dra og Tharos, er der alt for megen baggrundsinformation med, som ligger for fjernt fra spillet.

Jarkwelt gør det modsatte: Holdene er færdigsyede, hvilket gør at det kommer for tæt på spillerne, som ville få mere ud af selv at finde på holdfarve, krigsråb og skytsguder.

### Hvorfor ingen spiller "bondelive"

Nu til spørgsmålet om hvorfor en masse baggrundsinformation er en skidt ting – uanset hvor originalt det er.

Svaret ligger i de gamle "Sværd & Trolddom"-bøger. Nok var der officielle kort over verdenen – men det

eneste der stod om den, var at folk sjældent blev særligt gamle! Hvis man ville vide noget om verdenens historie, så måtte man selv udforske den ved at spille eventyrene igennem.

Netop derfor er baggrund om store riger, byer, hære, bønder og hof fuldkommen malplaceret i rollespilkampaner. Spillerne tærsker jo ikke korn, eller sidder på tronen – de er eventyrere!

Tager man ud i rollespilsdanmark, så foregår kampagnerne ikke i hjertet af det store kejserrige, men ude i ødemarken hvor forskellige kulturer mødes, magtbalancen svinger, og der er monstre og dungeons.

Men vent! Hvis ikke spillerne kan rejse til de store riger, hvorfor så overhovedet inkludere dem i baggrundsmaterialet? Hvorfor ikke nøjes med at beskrive de skove og øer hvor spillet foregår?

En spiller har kun brug for information der kan omsættes til spil. Altså ikke hvem der er konge langt væk, men om han eller hun kan blive medlem af den ridderorden der skulle være i området, for kun en ridder



har ret til at udfordre gorgonen i tvekamp, og det er kun gorgonens blod som kan kurere...

**Been there ...**

For en god ordens skyld: Ja, jeg har deltaget i events hvor alle var bønder (jeg har arbejdet på Frilandsmuseet), alle var adelsfolk (intrigescenarie i rollespilsforeningen Avalon), eller menige soldater (glæder I andre jer også som små børn til Krigslive?!).

Men det er netop scenarier, med forudbestemte roller. Og det er med scenarier som med julen: Det er fedt én gang om året.

I en kampagne, hvor rollerne udvikles måned efter måned, er det skidt at lade spillere have højere rang end andre, fordi de ender med at skulle sidde og uddelegere plots – den slags NPC'er er til for!

Ligeledes bliver man ikke en god rollespiller af at være tredje spydmand til højre – det bliver man af at være en uundværlig del af sin egen lille gruppe.

**"Har du læst den 236 siders baggrundshåndbog, og valgt dig en klan?"**

Lad der endelig være klaner, ordner, bylaug, regimente og cirkus. Bare så længe spillerne kan være i dem. Eller rettere: Så længe spillerne kan oprette deres egne.

Som skrevet i indledningen, er det nemt at komme til at stikke spillerne noget materiale (ofte en holdliste) som de skal mase sig ned i.

Problemet er bare, at selv når kampagnen spiller på magtspillet i mellem etablerede hold, er det sjældent at man som ny spiller kan/bør vælge i mellem dem på forhånd (det var dog ret fedt den ene gang en ny fyr kom i en hjemmelavet legionærdragt, baseret på billeder han havde fundet af os på nettet!).

Første gang kommer man snarere ud i et kostume man lige havde liggende, fordi vennerne syntes at det kunne være sjovt at prøve den kampagne. Først derefter kan man sige om man har lyst til at bidrage til nogen af holdene.

Her er "bidrage" det magiske ord. For de faste, etablerede kulturer i rollespilsdanmark – f.eks. roulerne fra Niraham – kan nemlig være inspirerende. Men kun så længe de først og fremmest skal mødes i spil, ikke i bøger, og så længe der er plads til nye bidrag.

Det er i sig selv en god rollespilsøvelse at afprøve hvad der passer til kampagnen eller holdet ("Et tempel til en ny gud? Fair nok"), og hvornår man er for langt ude ("Ninjaber på et vikingehold? Tak, men nej tak")

I dét øjeblik man laver et baggrundskom-

pendium, er det enten en historie om hvordan holdet har været, eller hvordan man kunne tænke sig det. Man kan lide så godt lade være, og bare spille på det.

**Kan man så overhovedet lave udgivelser?**

Ja, selvfølgelig kan man det. Ud over "Sværd og Trolddom" – der havde en skæg monsterbog – kan jeg fremhæve "Skatteammeret" til "Drager & Dæmoner." Det var bare en masse genstande, samt idéer til hvordan de kunne sættes i spil. Langt fra perfekt – men nemt at gå til.

De fleste udgivelser i rollespilsdanmark har da også noget at komme efter.

Selv den gamle verdensbeskrivelse "Celestio" til kampagnen "Legendernes tid", indeholdt f.eks. sider med magiske formularer og tilhørende håndtegn, samt udstyrsguider. Lige til at bruge!

Ligeledes indeholder "Ulvevinter" en masse spilgenstande (og konkurrencer hvor man kan bidrage til verdenen), og "Jarkwelt" har en monsterliste der er kædet sammen med magisystemet.

Grunden til at regler, genstande, magi og monstre er noget andet end verdensbeskrivelse, er at det har med spilbalance at gøre. Lige præcis balance er så svært at skabe fra

bunden, at det er vigtigt at de øvede spillere lærer fra sig.

Hvis jeg kunne lave "Jarkwelt" om, ville den i stedet være "Rollespilsfabrikens grumme monsterbog", komplet med guide til at bygge dragter.

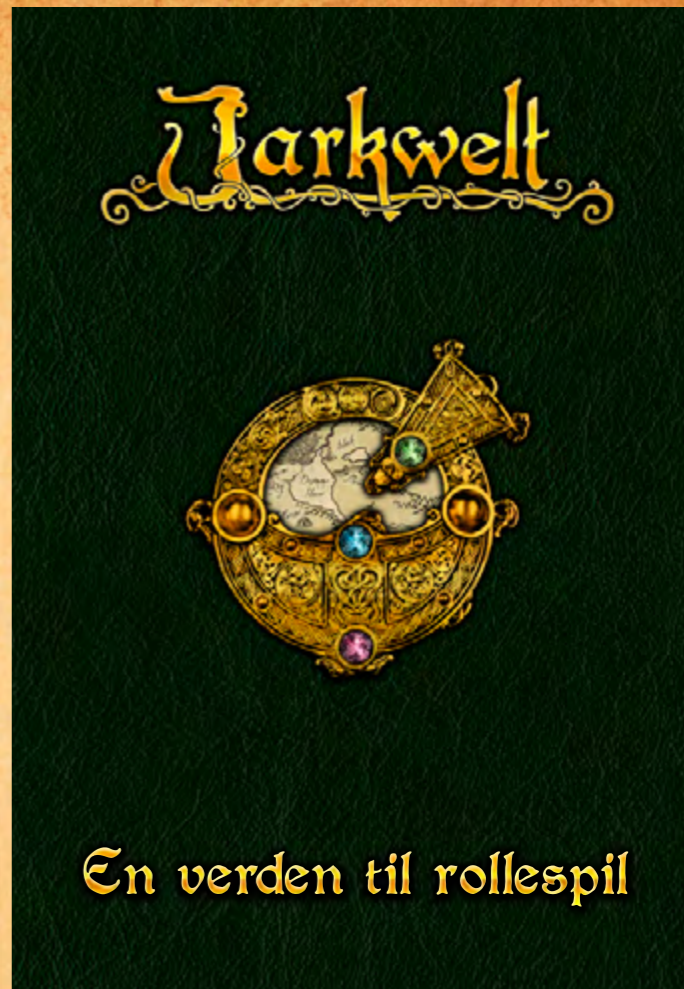
"Ulvevinter" skulle ikke have en verdensbeskrivelse, men en guide til hvordan man laver en sjov vikinge-verden.

Med andre ord: Det er småting der skal ændres – men de betyder så utroligt meget i sidste ende!

*For at opsummere:*

1. Det fede ved rollespil er at man selv er med til at skabe en verden.
2. Man skal nøjes med baggrundsmateriale om steder spillerne kan besøge.
3. Der er ikke brug for færdige verdener, men for flere guides fra de erfarne spillere.

Rasmus Wichmann har selv været med til at skrive Ulvevinter/Tharos, så den her artikel er faktisk en slags bodsgang.



**En verden til rollespil**





**PROFIL:  
DIRTBUSTERS**  
**Født Fastaval 1996**

De bekæmper kaos, mens de hører Manowar og gør grin med nørder. Dirtbusters-fænomenet blev skabt i 1996 af Alex Uth, der som den første Dirtbuster Commander ledte dette InCrowd-rengøringsrollespil i kampen mod skidtet og rodet på Fastaval. Siden er de gået hen og blevet en hel institution i sig selv og er et uforglemmeligt bevis på, at der er meget få ting man IKKE kan lave rollespil om.

# The Fastaval of Love

Fasta-pest, sex-scenarier, dans og et ægte Otto moment. ROLLE|SPIL besøgte Fastaval 2012.

Af Claus Raasted



**F**em dage. 600+ mennesker. Bordrollespilsscenarier, der river sjælen ud. Nyskabende brætspil, der nordes døgnnet rundt. Toast. Og dance-offs med vampyrer.

## Otto is watching you

Den nordjyske spillkongres (for man kan vist ikke rigtigt kalde den Aarhusiansk, når den i år foregik i Hobro) har efterhånden 26 år på bagen, men det gør den ikke mindre fantastisk.

Vi har her i ROLLE|SPIL før dækket Fastaval (se ROLLE|SPIL #6), men denne gang tog vi det skridtet videre og havde en stand med ovre på kongressen, hvorfra der blev pushet blade, bøger og landsforening i en smuk rodebunke.

Det gav os også muligheden for, at kigge lidt på hvordan Fastaval er organiseret, og det er faktisk ret så interessant. Så interessant, at artiklen om Fastaval 2012 mest handler om det.

Så velkommen til en kort og skarp analyse af fire af Fastavals hovedingredienser: Fasta-pest, sex-scenarier, dans og Otto moments.

## Fasta-pesten:

En af de ting, som der bliver joket meget om i hjørnerne og som anses for uundgåelig på Fastaval er den såkaldte "Fasta-pest". Jeg havde hørt om pesten på forhånd, men havde ikke rigtigt taget det alvorligt - og det havde ikke engang strejft mig, at jeg kunne blive syg på Fastaval. Naive I was. So naive.

Fastaval kombinerer nemlig et par faktorer, der til sammen virker som napalm for immunforsvaret. Mixet af søvnmangel, tæt kontakt med mange mennesker, fælles drikkevarer, tvivlsom mad og ujævne spisetider gør, at sygdom spredes med helt epidemisk hast.

Oveni kommer det faktum, at mange af deltagerne (jeg selv inklusiv) nød godt af Fastavals bar og at fester der sluttede kl 7 om morgenen ikke ligefrem var et særsyn.

Og nu kan man så spørge sig selv: "Hvorfor gør Fastaval ikke noget ved pesten?"

Jeg tror, at det er lidt som lineal-leg i folkeskolen. Man er først rigtig Fastaval-veteran når man har haft Fastapest. ikke, Mulle?

## Sex-scenarier

Noget af det fantastiske ved Fastaval er de mange nyskabende og fantastiske scenarier, som bliver skrevet til kongressen. Siden midt-90'erne har Fastaval været stedet man tog hen for at spille det nyeste, det vildeste og det mest hjerteskerende indenfor bordrollespil og freeform-rollespil ("semi-live" kalder nogle det).

2012 var tydeligvis året, hvor sex var in. Ikke fordi der var særligt mange scenarier, der explicit handlede om sex - faktisk kun to. Men fordi de scenarier (især det ene) var nogle der blev diskuteret. Meget. I detaljer. Oh, yes.

"Der, hvor du var igang med at knalde hende bagfra og jeg var ved at tage dig med en strapon, der ville jeg godt have trukket dig ud af hende - bare for magtdemonstrations skyld. Det ærgrer mig at jeg ikke gjorde det."

Citatet stammer fra en samtale mellem to voksne mænd, der diskuterede Troels Ken Pedersens scenarie "Min piges spurv", som de havde spillet. Sounds freaky? Selvfølgelig. Men hvor er det vildt, at vi kan den slags med vores medie. Det er sgu imponerende.

## Dance-offs

Det var lørdag aften på Fastaval. Jeg chillede lidt rundt med en ven, og så kom der en forbi og prikkede til os og sagde "Skal I med til Dancing with the Clans? Det er vampyrer, der danser disco om landområder!".

Hvem kunne sige nej til det? Not I. Not I. Og hold kæft, hvor jeg er glad for, at jeg ikke sagde nej, tak. For det var vildere end vildt.

Nede i et fællesområde med plads til 50 mennesker sad 150+ mennesker stuvet sammen som sild i en tønne, mens de hujede og jublede og klappede ad de dansende vampyrer.

Og damn, der var noget at klappe af. 80'er hits danset af halvgamle mænd i stramme tights, der ikke fortrak en mine og sminke-de Gangrel-hundepiger, der bjæffede deres vej på scenen mens der blev spillet "Who let the dogs out?".

Som fast inventar på den nordiske kongres Knudepunkt (som der også er lidt om i dette nummer) tænkte jeg straks: "Det skal vi sgu da have på Knudepunkt!". Og når ens første tanke er, at kopiere noget... ja, så er det fedt!

## Otto mementos

Jeg har set Oscar-uddelingen i mange år. Ikke slavisk - nogle gange misser jeg det - men når jeg husker det, så sidder jeg klistret til skærmen mens de dygtige og de ferede deler guldstatuetter ud til hinanden i et væk.

Og som alle andre sofa-Oscarnydere sidder jeg også og håber på et "true Oscar moment" hver gang en eller anden går på scenen for at modtage sin lille guldklump.

Det er jo fedt, når nogen har overskud nok til at være sjov på scenen og det ikke bare er en endeløs og møgkedelig "Så vil jeg gerne takke NBC og Steven Spielberg og yadaya-dayada."

Allerbedst er det når nogen græder. Når man kan mærke, at det her er VIGTIGT. Otto-uddelingen er selvfølgelig ikke Oscar-showet, men følelserne er der alligevel. Så da Nina Runa Essendrop (billede nr. 2 fra venstre i bunden) vandt sin Otto og ikke kunne få et ord frem af bar lykkek, så kneb jeg sgu' en lille tåre. Og jeg var absolut ikke den eneste. Og det i sig selv gjorde Fastaval til noget smukt.



# WE DELIVER FANTASY!

## LITERATURE





# Nogle gange bør vi lytte til dem, der ikke deltager

April måned bød på Fastaval, Knudepunkt og Krigslive for ROLLE|SPILs chefredaktør. Og det betød jubel, glæde og fede oplevelser, men også debat og frustration.

Af Claus Raasted

**F**uck Claus Raasted. Det stod der. Sort på hvidt. Men jeg var selvfølgelig også selv ude om det. Jeg havde brokket mig. Højlydt.

## Facebook-debat fra helvede

Et par uger før spilkongressen Fastaval (som vi også skriver om i dette nummer) startede, var der en intens og ophedet debat på Facebook, som en masse rollespillere deltog i.

Debatten handlede om Fastavals berømte og berygtede rengøringscrew, Dirtbusters (se fanplakaten) og om deres opførsel. Kort fortalt, så var der diskussion om hvor meget man kunne tillade sig når man spillede InCrowd rollespil, og om hvordan man sørgede for, at folk havde det sjovt uden at andre følte sig krænkede.

Debatten rasede i en uges tid og hvad der startede som et frustreret indlæg i en status-opdatering blev hurtigt til 4-5 sideløbende debatter med 500+ kommentarer og et aburdant antal "likes" på nettet.

Nogle mente, at der var et problem. Andre mente, at der ikke var et. En tredje gruppe mente, at problemet måske var der, men at det ikke var så stort. Udover Facebook-debatterne foregik der mail-udvekslinger, forum-debatter og personlige møder hvor der blev talt med store ord. Det var ikke altid lige kont.

## Det gør ondt, når man er uenige

Nu sidder du måske som læser og tænker "Hvad har det med mig at gøre? Det lyder jo tosset, men hvis folk bliver uvenner over hvad der sker på Fastaval har det vel ikke noget med mig at gøre?".

Hvis du var en af dem, som ikke havde hørt om Fastaval-debatten for nu, så er du en af de heldige. For slutresultatet blev rigtigt godt. Fastaval 2012 er af erfarne Fastaval-rotter blevet kaldt for "Fastaval of Love" og stemningen var rigtig god (se reportagen på side 30-31).

Men det kostede nogle venskaber (ikke kun for mig), og det kostede meget bitterhed, mange personlige angreb og megen frustration. For begge parter i debatten tog den fordi det var noget de brændte for.

## Den farlige frivillige indsats

En af grundene til, at det gør så ondt når nogen kritiserer hvad vi gør, er fordi vi er frivillige. Vi gør de ting vi gør - om det er at arrangere Krigslive, være Dirtbuster på Fastaval eller sidde i en foreningsbestyrelse i Ribe, fordi vi brænder for noget.

Og det gør os sårbare overfor kritik og uenighed. Jeg var selv en af de udtalte i Fastaval-debatten og fik min del hug for at formaste mig til at stille spørgsmålstegn ved en institution, som jeg var uenig med.

Krigslive VIII, som blev afviklet her i april, var også et opgør med en tradition; nemlig traditionen om, at Krigslive altid foregår i Warhammer-verdenen. Det blev mødt med blandede modtagelse. Nogle var glade, nogle var ikke. Andre var hverken eller.

Men fordi vi som Krigslive-arrangører arbejdede frivilligt, så tog vi kritikken tungere end vi burde. Hver "Jeg synes det er nederen at det ikke er i Warhammer-verdenen" kommentar bed lidt i hjertet, også selvom folk jo var i deres gode ret til at være uenige i vores vision. Vi vidste jo, at det ville give knubs at nytænke.

## Så nemt at ignorere problemerne

Problemet er på ingen måde nyt og jeg har gennem mine efterhånden mange år som aktiv rollespiller oplevet rigeligt med diskussioner der gjorde ondt. Det hører med.

Men hvis vi ikke tager de livsvigtige diskussioner, så stagnerer vi og bliver indspiste. For ti år siden var jeg til et scenarie i den ny afdøde forening FALROS. Til evalueringen - der dengang blev afholdt lige efter spillet af alle ca. 100 spillere i plenum - var der en ny spiller, der sagde "Jeg synes nogle vejskilte ville være gode, så det blev nemmere at finde rundt".

En udmærket pointe, for FALROS foregik på en folkeskole, og den kunne man nemt fare vild på. Svaret der kom fra en anden spiller glemmer jeg dog aldrig. "Bare rolig, når du har været her nogle gange lærer du det.". Det var ikke fordi det krævede at løse det. Det var bare nemmere at lade være. Og hvis de gamle rotter havde overlevet det, så kunne de nye vel?

## Insiders vs Outsiders

Så vidt jeg husker kom FALROS-nybegynderen aldrig tilbage og lærte aldrig vejnavnene at kende. Vejskilte kom der i hvert fald aldrig.

Men hvad med Fastaval? Jeg havde et fantastisk møde med Fastaval (som du kan læse om i dette nummer), men jeg måtte også bruge meget tid på at snakke med folk, som havde behov for at fortælle mig hvor stor en idiot jeg var.

Normalt tager jeg den slags med en vis ro, for jeg har selv masser af stærke holdninger og jeg ved udmærket godt at holdninger medfører konflikter. Men her oplevede jeg noget helt andet og mere grundlæggende problematisk.

Folk, som grundlæggende så problemstillingen som jeg og mine ligesindede gjorde, men som mente at det havde været bedre hvis det var en "insider" som havde taget diskussionen op, i stedet for at vi kom som "outsiders" og tog et vigtigt emne op til debat.

Og jeg forstod dem faktisk godt, selvom det virkelig ikke huede mig at indrømme det overfor mig selv. En af konsekvenserne af at rollespil er en så fri og utæmmede størrelse, er nemlig, at vi stiller os på bagbenene, når vi føler at nogle kommer og "fortæller os, hvad vi skal gøre".

## Lyt eller sig fra

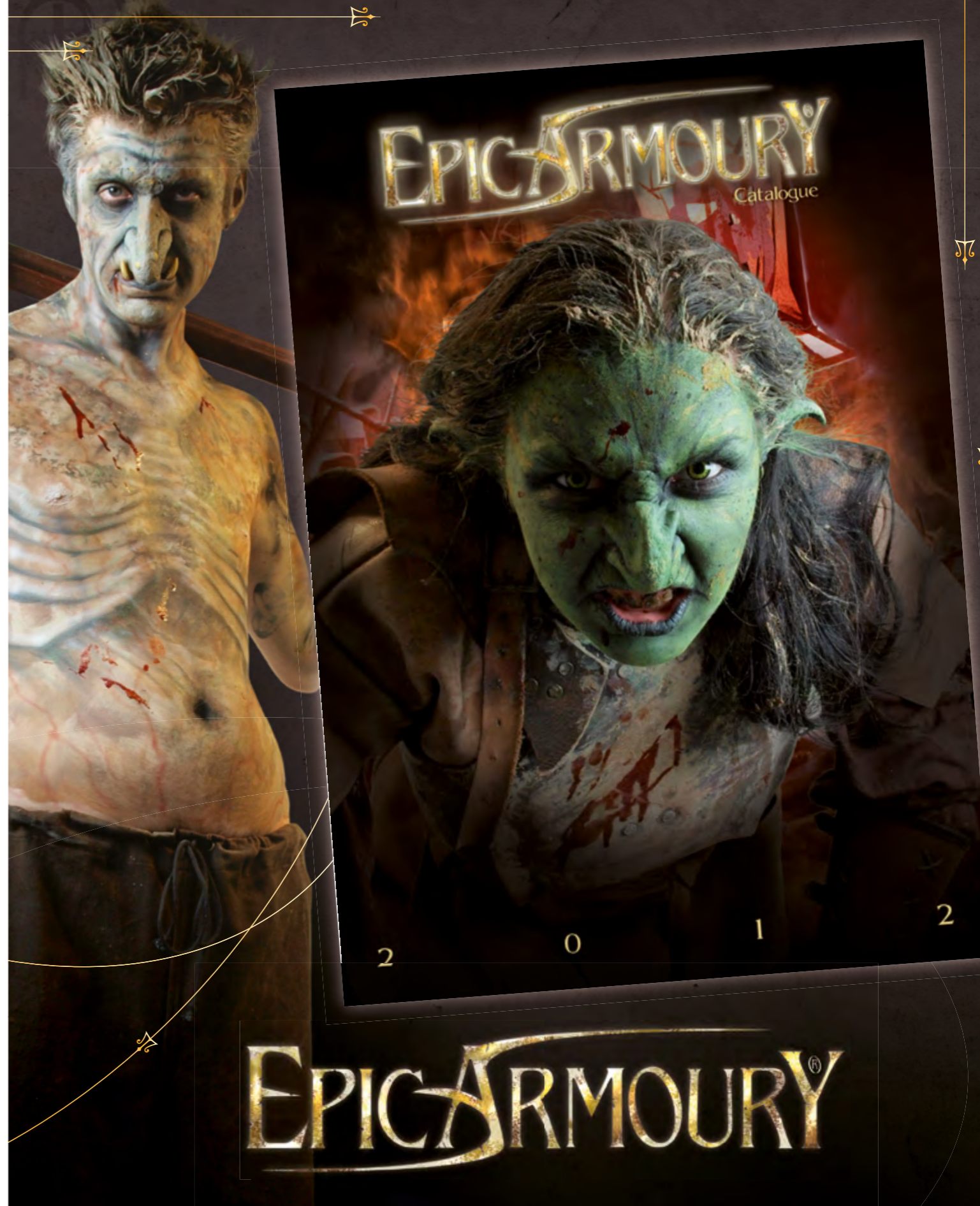
Vi bryder os ikke om når nogen kommer og vil lave om på vores hemmelige hule. Jeg bryder mig heller ikke selv om når nogen fortæller mig hvad jeg kunne gøre anderledes - ligegyldigt om det handler om ROLLE|SPIL, min forening eller mit job. Jeg hader indblanding.

Men hvis jeg vil have folk til at læse ROLLE|SPIL, bliver jeg nødt til at lytte til dem. Også dem, der ikke er abonnenter. For der er en god chance for, at de har noget interessant at sige. Så kan jeg jo altid vælge om jeg vil tage det til mig eller om jeg vil ignorere det.

Så hvis du har noget på hjerte, så lover vi at lytte til dig. Vi lover ikke at være enige, men vi lover at tage dig alvorligt og høre hvad du siger.

Så længe det ikke er "Fuck Claus Raasted". Så skal du nemlig stille dig op bag i køen først.

# NYT KATALOG UDE NU!



LÆS HELE KATALOGET ONLINE PÅ [WWW.EPICARMOURY.COM](http://WWW.EPICARMOURY.COM)

# forum 2012 for dig



**Til efteråret åbnes dørene til Forum 2012. Arrangørerne har købt spalteplass, så de kan fortælle, hvad vi kan forvente af dette års Forum, hvorfor det er flyttet til Fyn, hvad visionerne er for fremtiden og hvordan Forum 2012 er anderledes end Forum 2011.**

Af Ann Eriksen, Astrid Andersen, Naya Marie Nord og Nynne Søs Rasmussen

**F**orum 2012 er Landsforeningen Bifrosts årlige rollespilslandsstævne. Det er et samlingspunkt for alle danske rollespillere og sågar også for alle andre med fantasifulde interesser, såsom brætspil, figurspil og alt muligt andet. Forums mål er at samle rollespillere fra hele landet med vidt forskellige kulturer og spillestil. Her kan vi møde hinanden, se hinanden i øjnene og konstatere, at vi alle er nørd, og at der intet er at frygte (kun Cthulhu). Forum er en fantastisk chance for at møde nye spændende mennesker og udveksle erfaringer og ideer. Du skal komme på Forum fordi du, dine venner og din forening har en

farlig masse ting at byde på. Det du går og laver i din fritid kan vise sig at inspirere mange andre mennesker, og hvem ved, det kunne være, at du gik hen og blev en lille smule inspireret selv. Gennem events, workshops, foredrag og rollespil kan du lære nye nørd, at kende, på tværs af landsdele, alder og erfaring. Forum går i luften en weekend i september og byder på fedt program, fest, hygge, networkning, trosse aktiviteter, orker og meget, meget mere.

**Vis os din ... ti meter høje drage i filt!**  
Alle skal have mulighed for at bidrage med noget til Forum 2012. Det er den vigtigste vision i år. Fælles for vores hobbyer er nemlig, at de er gennemsyret af kreativitet i et utal af former. Hvad end det er spilsystemer, kostumer, scenarier, fantasyverdner, eller lignende, ligger der altid et element af kreativt bag. Derfor skal det også være nemt at tage noget af al sin kreativitet med på årets Forum. Vi vil se, høre, smage og mærke, hvad du går og laver. Om det er et nyt brætspil, 200 siders

*"Her kan vi møde hinanden, se hinanden i øjnene og konstatere, at vi alle er nørd, og at der intet er at frygte (kun Cthulhu)."*

spilverden, hvor der kun bor røde dværge, eller en ti meter høje drage i filt. At alle kan bidrage, er ikke det samme som at alle skal. Du kan sagtens tage helt almindeligt af sted og bare deltage i aktiviteter, blive inspireret og hygge dig, uden at du behøver have medbragt din hjemmelavede power armor. Det er dig, som deltager, der på dine helt egne præmisser, skaber Forum - lige meget om det er ved din blotte tilstedeværelse som deltager, eller fordi du byder ind med programpunkter, events og lignende, som du selv har lyst til at afholde.

Forum har et varieret program og masser af aktiviteter. Der er noget at komme efter, lige meget om du er ny i miljøet eller en gammel rotte. Det er et mødested og et samlingspunkt. Lige meget om du er til fantasy, brætspil, reenactment, kunstrollespil, furry eller noget helt ottende. Der er for dem, der arrangerer, producerer og skriver scenarier, og for dem som godt kan lide at spille dem. Målet med Forum er, at du får lyst til at gå hjem og spille mere rollespil, bygge nye vilde ting, skrive scenarier og lave flere projekter - gerne sammen med nogle helt nye mennesker. Pro-



"Lørdag aften bliver der afholdt en stor auktion, hvor du kan byde på alt hvad et kreativt hjerte begærer. Nogle af eksemplerne fra tidligere år er en oprydning til dit scenarie, billetter til internationale rollespils kongresser, litervis af latex eller et stjernehold af NPC'er som kommer og spiller dit scenarie."



grammet kommer til at bestå af en herlig blanding af praktiske workshops, sjove events, seriøse debatter, oplæg og spændende små rollespil. Der vil, som noget helt nyt, være mere fokus på spil, aktiviteter og workshops til årets Forum og derudover vil der være program både fredag aften, lørdag og søndag dag. Det betyder at der kommer til at være ekstra mange spændende programpunkter og mere tid til fordybelse i år.

**Jeg byder en brændt 50,- for alle numre af Rollespil og en halv ko**

Udover det uovertrufne program og de trossede aktiviteter, er Forum et socialt arrangement. Netværk og at komme hinanden ved er en helt central og naturlig del. Derfor vil der også være festivitas og moderne dans til dem, der holder af det og/eller brætspilshygge, hvis man mere er til det. Lørdag aften bliver der afholdt en stor auktion, hvor du kan byde på alt hvad et kreativt hjerte begærer. Nogle af eksemplerne fra tidligere år er en oprydning til dit scenarie, billetter til internationale rollespils kongresser, litervis af latex eller et stjernehold af NPC'er som kommer og spiller dit scenarie. Overskuddet går til Bifrostpuljen, som er en pulje med penge, du kan søge til dine fremtidige projekter gennem Landsforeningen Bifrost. Det er den pulje, som skal gøre det meget nemmere, lærere og federe at lave rollespil. Hvis du har noget, du har lyst til at donere til auktionen, modtager vi alle former for donationer - i den gode sags tjeneste.



### PRAKTISK INFORMATION

Forum bliver holdt i weekenden d. 14.-16. september på Fyn. Du kan følge hos på [facebook.com/bifrostforum2012](https://facebook.com/bifrostforum2012) eller tjekke vores hjemmeside [forum2012.dk](http://forum2012.dk).

Hvis du har en god ide til programmet, gerne vil donere noget til auktionen eller hjælpe til med det praktiske, vil vi rigtig gerne høre fra dig.

Hiv fat i din forening og alle dine venner, Forum 2012 bliver noget I ikke har lyst til at gå glip af!

### HVORFOR SKAL DU PÅ FORUM?

- Fordi jo flere vi er, jo federe bliver Forum 2012
- Fordi du kan lære nye mennesker at kende
- Fordi du gerne vil hygge dig og få en god oplevelse med dine venner eller forening
- Fordi vi andre gerne vil høre om dig og dine projekter
- Fordi du skal give andre muligheden for at blive inspireret af dig!
- Fordi du elsker rollespil og de mennesker der gør det.
- Fordi du vil være med til at skabe netværk og sammenhold
- Fordi Forum er for dig, med dig og til dig!

# Elementernes Kamp III

## 16. juni 2012



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

# KAMPAGNE OVERSIGT

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

Og mangler DIN kampagne, på listen, så skriv til os!

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	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 - 13 år	ca. 50	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Fyn (Odense)	Dragons Lair	Reya - Ezendo	2. sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	180 - 350	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
NY > Fyn (Odense)	Rottehullet	Det 7. Rige	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 12 år	20 - 30	www.d7r.dk	spilledelsen@d7r.dk	Thais Laursen Munk
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	50 - 100	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 årca.	50	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Tor Torp
Nordjylland (Tornby)	TRoA	Yxenskovens Hem.	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	100+	www.yxenskoven.dk	yxenskoven@troa.dk	Claus Gajhede
NY > Nordjylland (Aalborg)	TRoA	Krater	Anden søndag i hver måned	Fra 14 år	40-80	www.krater.dk	krater@troa.dk	Jakob Møller Hansen
Nordjylland (Aalborg)	TRoA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 - 250	www.troa.dk	sidstesoenadag@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)	Fanatic	Fanatic Live	Tredje søndag i hver måned	8 - 13 år	100+	www.live.fanatic.dk	info@fanatic.dk	Daniel Steinaa
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	Gondalar's 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)	Legendemes Budbringere	Legendemes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år,	30 - 70	legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk

# At jage den store drage

**Rollespil kan være intenst. Det kan bevæge sig helt op i ansigtet på dig. Det kan stirre dig uafviseligt i øjnene. Det kan tage fat i ryggraden og ryste hele din krop. Det kan være så insisterende, at det ikke kan ignoreres. Det er det rollespil, denne artikel handler om**

Af Jonas "Frikard" Ellemand

Du skriger af dine lungers fulde kraft. Vreden bobler i din mave. Hårene rejser sig på dine arme. Du kan ikke tørre smilet af dine læber. Berøringen føles elektrisk. Hulkende giver du slip, lader tårerne flyde og bryder sammen. Blodet bruser i dine ører. Det summer i finger-spidsene. Du er i live.

Rollespil kan give dig kæmpestore oplevelser og følelser. Rollespillet bliver intenst, fordi det, du oplever, handler om dig selv og rører ved dine følelser. Følelser, der er så store, at de ikke bare kan tilsidesættes eller ignoreres, selvom det jo bare er spil. Det handler om følelser, der ryster dig. Følelser der bringer dig på gyngende grund. Det intense spil er ikke

kun mørkt og forfærdeligt, det kan lige så godt være smukt, rørende eller smilende. Traditionelt er der dog en forkærlighed blandt spillere for at kredse om mørket.

Rollespil er et frirum, hvor vi kan presse hinanden ud i ekstreme situationer, uden at det rigtigt tæller. Rollespil er et rum at skeje ud i, og det kan du bruge til at presse dig selv til store intense oplevelser. Du bliver presset, men samtidigt er du undskyldt. På et underliggende niveau er vi med hinanden og garanterer for den fælles sikkerhed.

Det intense spil er ikke kun store armbevægelser og hævede stemmer. Der kan være lige så intenst spil i konflikter, der ikke eksploderer, men i stedet langsomt bygges op.

**"Det intense spil er ikke kun store armbevægelser og hævede stemmer. Der kan være lige så intenst spil i konflikter, der ikke eksploderer, men i stedet langsomt bygges op."**

men i stedet langsomt bygges op. Der kan være lige så intenst spil i forsoning eller omsorg, i den forknytte og formelle victorianske middag som i det voldsomme forældreopgør. Fadermordet kan være lige intenst, om det bliver afgjort med vold eller med akademiske manøvrer. Det intense spil foregår ikke nødvendigvis for dine lungers fulde kraft, men formår altid på en eller anden vis at være uafviseligt.



**"Hvis spillet ikke har ambitionen om eller pladsen til at være intenst, er både spillet og du bedre tjent med, at du lader være, hvis du kun søger den stærke oplevelse."**

bevidst om.

Du skal ikke forsøge at jage den store rollespilsoplevelse i en form for selvterapi. Det er ok at være nysgerrig og udforskende i rollespil, også i forhold til det personlige og privat problematiske, men har du brug for terapi, har du brug for terapi. Ikke rollespil.

Du skal heller ikke gøre det, hvis du ikke har lyst. Lad være med at lade dig presse af dig selv eller af andre til at risikere dig selv i noget, du reelt ikke har lyst til eller kan overskue.

At der er en risiko, er en del af det intense spil. At du aldrig kan være sikker på, at du kommer helskindet ud på den anden side er en del af charmen. Enhver poker-spiller kan fortælle dig, at det er et helt andet spil, når der er penge involveret. Det er det samme, når du sætter dig selv på spil. Det giver gåsehud på armene og sommerfugle i maven. Og det er, som det skal være. Du skal være bevidst om at

acceptere risici – overlad ikke det til arrangørerne. Vær bevidst om dine valg og stå ved dem.

#### **Hvordan?**

Der findes en strategi for intenst spil og en række praktiske råd til dig, der gerne vil spille rollespil, der ryster dig, og som du kan mærke på både krop og sjæl. Kernen i strategien er at forberede sig på spillets indhold og derefter arbejde aktivt i hele spil-processen for at øge intensiteten i din oplevelse.

#### **Før spillet: Aflæs oplægget**

Når et spil bliver præsenteret for dig, kan du være sikker på, at designerne gerne vil have dig til at forstå, hvad det kommer til at handle om, og hvad der bliver plads til. Prøv at nærstudere præsentationsmaterialet. Lægger det op til intenst spil? Kan du få det afklaret, hvis

materialet er uklart? Hvis spillet ikke har ambitionen om eller pladsen til at være intenst, er både spillet og du bedre tjent med, at du lader være, hvis du kun søger den stærke oplevelse. Kan du se på oplægget at det kan rumme intensiteten, så vær opmærksom på, at det ikke nødvendigvis betyder, at spillet har plads til hvad som helst. Selvom spillet handler om at udforske par-forholdet, er det ikke sikkert, at der er plads til at udforske f.eks. et incestuøst forhold..

#### **Det nære på spil (close to home)**

Når du har et overblik over oplægget og er overbevist om, at det kan fungere for dig, så er det tid til at finde en plads i oplægget. Find ud af hvad du synes er interessant ved oplægget. Hvad er spændende? Hvor skræmmer det dig? Hvad er dragende? Hvor rører det dig og hvordan? Hvor kan du finde en del af dig selv du

”RolleSpil er altid give and take. Hvis du vil have godt spil, forventes det, at du giver igen. Når du skaber spilrelationer og vælger hvem, du vil fokusere dit spil på, sørg da for at få afklaret hvilket spil, de forventer at få af dig.”

ønsker at udforske, udfordre, prøve af eller vise frem? Find noget der er tæt på dig selv. Sæt det på spil.

Du kan ikke (fuldstændigt) styre de følelser, du tager med ud af et rollespil, men du kan prøve ved at styre hvilke følelser du tager med ind. Hvis du kan finde en vinkel, der minder om noget i dig selv (et minde, en indstilling til et emne, en regel du lever efter), kan du tage de følelser med ind i spillet og give intense oplevelser.

Det er også muligt at tage noget ømt med i spil uden på forhånd at gøre sig nogen forestillinger om, hvor det bærer henad, og det

kan også sagtens fungere.

#### De andre deltagere

Vi spiller af mange forskellige grunde, og derfor er vi også meget forskellige at spille med. Prøv at læse de andre deltagere. Dit spil bliver afhængigt af dem, så forsøg at aflæse hvem af dem, der vil være interessante at spille sammen med. Fokuser på dem du tror, kan give dig de store oplevelser og koncentrer dit spil omkring dem. Brug relationer uden for spillet til at forstærke relationer i spillet. Har du en flirt kørende uden for spillet, vil den helt sikker give stærkere spil at have kø-

rende mellem linjerne i spillet. Er du tryk ved en spiller uden for spillet, kan I gå langt i situationer, der er grænseoverskridende og angstprovokerende sammen (f.eks. sex, omhed, ydmygelse, etc.). Har du en konkurrent uden for spillet, er det en sikker vej til mere intenst spil at (gen)skabe noget lignende i spil.

Rollespil er altid give and take. Hvis du vil have godt spil, forventes det, at du giver igen. Når du skaber spilrelationer og vælger hvem, du vil fokusere dit spil på, sørg da for at få afklaret hvilket spil, de forventer at få af dig. Giv godt spil til de spillere, du regner med,

kan give dig godt spil.

#### Rollen som spejl

Tænk på rollen som et spejl. Du kan i spejlet vælge at fokusere på den del af dig selv, du elsker allermost, eller den du synes, er den frygteligste. Du kan skeje ud foran spejlet og prøve dig selv af. Og lader du andre kigge dig med over skulderen, bliver det en helt anden oplevelse.

Oftest vil den mest direkte måde at sætte sig selv på spil i rollespil være gennem rollen. Skal du selv lave rollen, er det nemt at lave noget, der rører dig. Sørg for at rollen har nogle af

de emner, du er interesseret i af få i spil, som kerneområder.

Er rollen lavet på forhånd, er der forskellige måder at få den udleveret på. Bliver du bedt om at præsentere dine præferencer, så sælg dig selv ærligt. Får I præsenteret rollerne som en buffet, gælder det om at tænke hurtigt og være fræk nok til at prioritere sig selv først. Uanset hvordan rollerne bliver fordelt, handler selve læsningen om at finde dig selv i oplægget. Der foregår altid en fortolkning fra, at rollen bliver læst, til den bliver spillet, og er du opmærksom i den proces, kan du aktivt vælge at fokusere på emner, du tror kan give stærkt spil. Identificer de konflikter og problemstillinger, som rollen har, og fokuser på de af dem, som du kan spejle dig selv i.

Har du snarere end funktion end en egentlig rolle i spillet prøv da at finde en vinkel, der kan udfordre dig. Er du konfliktsky, vil det garanteret give dig angstprovokerende (og dermed godt) spil at skulle have ansvaret for modstanden i et spil. Forskellen på at spille en rolle og en funktion er, at du ikke har så meget plads til fortolkning, når du udfylder en funktion. Funktionen er snævrere defineret og for meget fortolkning ender med at afspore spillet. Du skal derfor ikke fokusere på ligheden mellem dig og rollen, men gå mere direkte til handlinger, der i sig selv kan give dig et kick.

#### Mens du spiller

Når spillet går i gang, er det første du skal gøre dig klart, at du har ansvaret for dine handlinger – og dermed også din rolles. Der er ingen rolle at gemme sig bag eller indeni. Du er altid også tilstede – sammen med din rolle, og med den tilstedeværelse hører et ansvar for det, du gør i spil. Vær aktivt tilstede i dine valg i processen og stå ved dem i og efter spil.

Vær omvendt heller ikke bange for at bruge den frihed din rolle giver som alibi. Det gælder især træk og handlinger du uden for spillet synes er usympatiske. Det kan være svært at få sig selv til at gøre ting man efterfølgende vil blive kunne stillet til regnskab for (at lyve, stjæle, være voldelige, modbydelig, etc.), men en af de fundamentale pointer i rollespil er at vi netop kan tillade os at være alle disse ting så længe vi er det indenfor den fiktive ramme spillet foregår i. Vær ikke bange for at være et usympatisk svin. Du har rollen som undskyldning og ofte er et usympatisk svin præcis det, spillet har brug for for at løfte sig og blive intenst. Stol på det alibi rollen giver dig.

Gør dig selv klar på at bruge de sikkerhedsmekanismer, der bliver stillet til rådighed. Gør dig klar til at sige fra. Der er en grænse for, hvor meget du kan tage, og går du over den uden at ville det, kan det gå galt. Lad det ikke ske. Ofte får brems- og stop-ord den effekt, at spillet bliver hårdere, fordi de bliver en sikkerhed for dem, der yder presset, mens der stadig er et reelt tabu mod faktisk at bruge dem. Man vil jo ikke odelægge det gode spil. Tag den erfaring med i spil og gør dig det selv forståeligt, at det faktisk kan være du får brug for sikkerhedsmekanismerne, og at det er helt i orden. Det er faktisk det, de er der for.

Når du først har accepteret at være med i spillet, har du besluttet dig for at stole på oplægget og/eller arrangørerne. Stå ved den beslutning og tro på, at de har hånd om situationen. Er du usikker, kan dine medspillere mærke det og vil undlade at presse dig så meget, som de ellers ville have gjort. Ligeledes vil du heller ikke kunne give dem, hvad de har brug for, da din usikkerhed vil underminere dit spil.

#### Tips og tricks til det intense spil

Når det er sagt, er der flere ting, du kan gøre for at opnå intenst spil.

Det første råd gælder for alt rollespil, uanset hvad du vil have ud af det: Hold fokus på spillet og vær opmærksom på, hvad der foregår. Når vi spiller sender vi hele tiden beskeder ud både som spillere og som karakterer. Som spillere kommunikerer vi om, hvor vi gerne vil have spillet hen. Den kommunikation foregår gennem karaktererne. Som karakterer navigerer vi indenfor spiluniversets rammer. Det handler om at være god til at aflæse og at sende beskeder i spil.

Når du sender beskeder til de andre spillere, sker det indenfor de rammer, din karakter og universet byder dig. Ofte er der tale om modsatrettet kommunikation. Jeg vil som spiller gerne have utroskabet i spil, men min karakter vil for alt i verden undgå det. Her handler det så for mig om at skabe spil, der både får utroskaben ud i det åbne, men samtidigt ikke bryder med hverken karakterkonceptet eller universet.

Når du modtager beskeder fra dine medspillere, gør det samme sig gældende. Når du fanger en karakter i at lyve i spil, ønsker spilleren (oftest) en konfrontation med dig om løgnens indhold. Vær opmærksom på, hvad de andre karakterer gør, og hvor dine medspillere gerne vil have spillet hen.

Det er lidt ligesom at spille hacky-sack i en gruppe. Bolden sendes fra spiller til spiller med forskellige manøvrer, og målet er at holde spillet i gang og gøre det så spektakulært som muligt. Det handler om hele tiden at være bevidst om, hvor de andre står, hvor bolden er, og hvordan man sender den videre så sejt som muligt.

Brug at du er tilstede sammen med din rolle. Lad være med at prøve at nægte det og prøve at glemme dig selv. Vær opmærksom på dine følelser i spillet, og hvad der udløser dem. Med denne erkendelse kommer magten til også at optræde som (selv-)iscenesætter. Du er ikke bundet i din rolles bevidsthed, men har muligheden for som dig selv at vælge retningen for dit spil.

Rollespil handler ikke om ”at gøre som din karakter ville have gjort”. Din karakter eksisterer kun i kraft af dine valg, og karakteren er kun et værktøj til at give dig oplevelser. Derfor er din karakters motivation først og fremmest vigtigst, når den tjener til at lade din medspiller forstå, hvilke spil-muligheder den repræsenterer.

Spil med selvtillid. Tro på dine egne evner og på, at det, du bringer til torvs, både betyder



noget og er interessant. Ethvert rollespil vil indeholde store dele improvisation, og det fungerer altid bedst med ja-hatten på. Tro på dine umiddelbare ideer og sæt dem i spil. Det betyder ikke, at du ikke skal være bevidst om dine muligheder og kaste dig ud i det første, der kommer til dig, men at du skal stole på at de valgmuligheder, der præsenterer sig for dig, er gode og interessante. Undgå at stoppe op og tænke. Lad være med at hænge dig i, hvad der kunne have været anderledes og fokuser på de muligheder, der byder sig til.

Tænk det ind i dit spil, at det ikke bliver intenst hele tiden. Sørg for at økonomisere så du har noget hele spillet igennem. Ofte er der indlagt dramatisk instruktion i spil-oplægget, men du er altid bedre stedt med selv også at tænke på, hvornår du gerne vil toppe.

Når det intense spil kommer til dig, hvad enten det er som en overraskelse eller efter invitation, skal du ikke flygte fra det. Gå ind i de følelser, der kommer. Gå til bunds i dem. Minder de dig om noget, så lad være med at prøve at glemme det, men prøv tværtimod at komme tættere på. Hvad har det spil, du oplever at sige om dig? Tillad dig selv at føle, selvom det er svært. Følelser som f.eks. skam og lyst kan være svære at give sig selv lov til at føle, men kan du gøre det, får du garanteret intenst spil.

#### Efter spillet

Efter spillet er det vigtigt, at du ikke sidder tilbage med noget alvorligt uforløst. En ting er en flirt, der måske, måske ikke bliver til noget. Noget andet er et hadefuldt dødsønske, der ikke vil forsvinde. Sker det, at du sidder tilbage med noget intenst, der ikke lader sig ignorere som følge af et spil, så opsøg dem, du har spillet med og få det snakket igennem. Tal om dine følelser og bekræft hinanden gensidigt i, at det altså bare var spil og ikke virkelighed. Få det ud og forsøg at nå forbrødring og forståelse.

Hvis spillet har været intenst undervejs, kan du være kommet i kontakt med en masse følelser på en meget voldsom måde. Følelser, som du måske ikke er vant til eller ikke ved, hvad du skal stille op med. Det kan være svært at indrømme skamfulde eller forbudte følelser, måske især overfor en selv. Her er der hjælp at hente i dine medspillere. De er de eneste, der virkelig kan forstå dine følelser omkring spillet, for de er de eneste, der forstår det, fordi de også deltog. De er de eneste, det virkelig giver mening og forløsning at dele dine oplevelser med. Brug det.

#### Kort fortalt

Vær bevidst om hvad du gerne vil udforske. Find det spil der kan rumme det. Brug din rolle som et spejl til at vise netop den del af dig selv, du gerne vil udforske, til dig selv og de andre. Find de medspillere du svinger med og som kan give dig det spil, du gerne vil have. Lyt til dem og giv dem, hvad de vil have, og fortæl dem, hvordan de kan give dig, hvad du har brug for. Glem ikke dit ansvar for dine handlinger. Stol på at dit alibi kan holde til spillet.

Når du har accepteret designet og valgt at deltage, så stå ved det og stol på, at designerne har tænkt tingene igennem og tager hånd om jeres sikkerhed. Husk at økonomisere og lad være med at bruge alt krudtet på en gang. Og når det hele eksploderer, er det vigtigt at få det efterbehandlet med dine medspillere. Gør det af lyst og nysgerrighed. Gør det fordi du ikke kan få det samme nogen andre steder. Gør det, fordi det giver noget. Nu er du klædt på. Tilbage er der kun at spille roven ud af bukserne.

*”Sker det, at du sidder tilbage med noget intenst, der ikke lader sig ignorere, så opsøg dem, du har spillet med og få det snakket igennem.”*

## FANATIC LIVE - ET ROLLESPIL I WARHAMMER-UNIVERSET



**VÆLG DIN ROLLE OG DELTAG I KAMPEN MELLEML DE GODE OG DE ONDE RACER I FANATIC LIVE I HYRDEHØJSSKOVEN, ROSKILDE, HVER 3. SØNDAG I MÅNEDEN!**

**WWW.LIVE.FANATIC.DK**

# Gør det selv-livere! FOREN JER!

Jeg kan huske engang, hvor en pind med en tennisbold for enden var et godt spyd. Jeg kan huske engang, hvor en stormasket grå uldstriktrøje, var en god ringbrynje og ikke mindst af alt kan jeg huske dengang, da Flemming Leth, på sit tv-program på DR1 "Det Leth", tog en 20 mm rundstok og vikledede den ind i et isoleringskumrør og gaffa og kaldte denne kæmpe kolle af ubehagelige proportioner for "et sværd".

Vores standarder har ganske vist rykket sig siden da. Kun et fåtal af liverollespillere tør i dag vise sig i grønne rober af nervøs velour med påsyede gulddrage-broderier, og endnu færre føler sig fristede til at "smede" deres eget gaffa-sværd og tage det med ud i Harreskoven.

Jo vores kostumestandarder har rykket sig og siden jeg startede ude i en gudsførladt skov, har jeg mærket skiftet fra gaffasværd til latex-klinger. Jeg har set hvordan hjemmelavede brynjer, opbygget af skarpe stålplader, måtte vige for færdiglavede legionær-rustninger og ikke mindst set hvordan at flere og flere byttede deres hovedbeklædning ud med en assassin-hjelm fra Epic Armoury.

Udstyret blev mere sikkert. Vores våben havde ikke længere tape-ar og vores kapper var ikke længere syet af mor. Vi smed træskjoldene og samlede latexskjoldene op. I dag er et godt kostume ikke længere reserveret de talentfulde få, der formår at bygge alt fra bunden eller deres venner, der har nok penge til at betale de talentfulde i øl og damer.

Men blev det ikke også mere kedeligt?

Hvad skete der med gør det selv-attituden blandt rollespillere? Voksede vi op, fik 8-16 jobs og blev så opslugt af hverdagen at vi ikke kunne finde tiden til at gøre noget fedt? Eller blev det bare nemt at tage ned i Faraos og hente et kostume, bestille lidt våben fra Andracor og ellers bare vente på at man kunne tage ud i skoven?

Sandheden er at vi har mistet vores ildsjæl til storkapitalen. Epic Armoury, Andracor og Palnatoke gjorde det nemt for os at fravælge vores fantasi og kreativitet. De tjener penge på at pushe os med papskjolde og papirtynde læderrustninger.

Rollespillere, hør mit opråb! Stop med at fodre storkapitalen betingelsesløst! Saml latexen og kontaktlimen op og skab! Vær kreative og imponér os andre med jeres originale påfund atter igen!

Gør som de gamle jedi'er...



## Nye latex proteser fra Epic Effect

Pris pr. stk.

75,-



Troll Nose



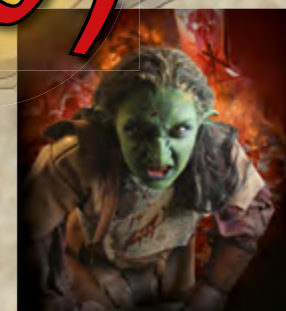
Elven Ears - small



Dark Elven Ears - small



Buck Horns



Troll Ears



Goblin Nose



Elven Ears



Dark Elven Ears



Devil Horns



Troll Nose

## Nye Wyvern våben

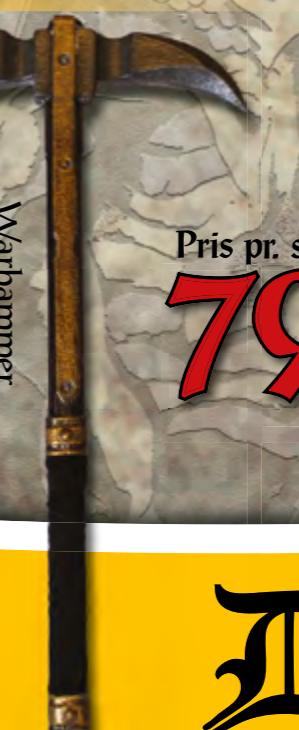
- Tungere end andre våben
- Bedre balanceret
- For den rutinerede/kræsne spiller
- Se hele udvalget på [www.dragonslair.dk](http://www.dragonslair.dk)



Nobleman Sword



Stridskølle



Warhammer

Pris pr. stk.

799,-

facebook

• Besøg vores FB-side, hvor vi trækker lod blandt alle "likers" om et valgfrit brætspil i juni.

• Følg med i hvad der foregår, og se daglige nyheder og sjov fra Dragons Lair.

• Se vores store udvalg i udstyr på [www.dragonslair.dk](http://www.dragonslair.dk)



# Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER



# ROLLESPILSBASEN

DIT VÆRKTØJ TIL DELTAGELSE I ROLLESPIL



## Opret din egen karakter

Gør din karakter personlig med billede, evner og baggrundshistorie.



## Tilmeld dig begivenheder

Tilmeld dig med dine karakterer og betal direkte på siden.



## Debatter på forum

Bliv klogere og få hjælp på vores forum.



## Brug din Facebook

Login og inviter dine venner via Facebook.

[WWW.ROLLESPILSBASEN.DK](http://WWW.ROLLESPILSBASEN.DK)



## LEAVING MUNDANIA

Inside the Transformative World  
of Live Action Role Playing Games

L I Z Z I E S T A R K

Sold in more than 2,500 copies so far - 11,93 \$ on Amazon.com

# J A T A K T I L K R I G S L I V E

**Jeg sidder her efter Krigslive og er øm og træt i hele kroppen.**

Dette Krigslive (8'eren) var mit første Krigslive nogensinde, så selvom jeg havde masser af forventninger, så havde jeg ingen reel erfaring. Set i bakspejlet er det tydeligt for mig, at der er meget der kunne være blevet gjort bedre. Spillerne kunne have gjort ting bedre. Arrangørerne kunne have gjort ting bedre. Og jeg kunne bestemt have gjort ting bedre.

Så det er masser at brokke sig over.

Men det har jeg ikke tænkt mig at gøre. For selvom der var ting, som kunne have været anderledes, så var der også øjeblikke hvor alt var fantastisk og episk og hvor alting bare fungerede. Lejre. Historien. Medspillerne. Mytologien. Kostumerne. Kampene. Når Krigslive var bedst, så var det helt ekstremt fedt. Og det er i sidste ende det der tæller for mig.

Jeg spillede vikingebueskytte og det var en fantastisk oplevelse at være afsted med det hold vi havde samlet – og som om det ikke var nok, så oplevede vi modstandere, som snød (og brokkede sig) når de blev ramt af vores pile. Det gjorde os selvfølgelig ikke gladere at de brokkede sig, men da de andre begyndte at snyde, så følte vi at drømmen om at lave et elitebueskyttehold var gået i opfyldelse.

Bevares, der var ventetid og dårlig timing nogle gange, men det overskygges af alle de fantastiske ting og jeg vælger at fokusere på dem. Hvad kan jeg bruge det til at noget gik galt? Og hvad får man ud af at jamre sig hvis det alligevel ikke gør en forskel?

Når jeg gider skrive denne her klumme (helt generelt) så er det jo netop fordi rollespil rummer det magiske, at det en gang imellem har evnen til at frembringe de her fantastiske øjeblikke. Og de øjeblikke vil jeg have flere af. Flere til mig og flere til mine medrollespillere. Det er for mig det, der tæller.

For når jeg engang bliver en rigtig gammel mand (i stedet for bare at være gammel og sur hvilket jeg er nu), så tror jeg stadig jeg kan huske dengang hvor jeg stod mellem bakkerne i Lejre sammen med to hundrede andre barske vikinger i den sidste kamp for de gamle guder. Jeg vil huske tilbage på dengang det store kristne guldkors kom til syne over bakke- draget og hvordan den kristne hær så ud, da den marcherede frem mod os og vi fyldte himlen med byger af pile.

Så tak til alle jer, der var sammen med mig den dag. Og til jer, de missede Krigslive VIII. I gik glip af noget stort.












( 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 (får ikke ekstra rabat ved binding eller flere annoncer)

- Foreningsrabat for frivillige foreninger -50% på annoncerne
- Foreningsrabat for lokalforeninger af Bifrost -70% på annoncerne

Flere annoncer i samme blad

- 2 annoncer i samme blad: -15% på annoncerne
- 3 annoncer i samme blad: -25% på annoncerne

Binding over tid

- Halvårsbinding (køb af annoncer i 3 numre) -15% på annoncerne
- Helårsbinding (køb af annoncer i 6 numre) -25% på annoncerne

## TEKNISKE DETALJER

- 52 sider, A4, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g
- Kan downloades som interaktiv PDF fra hjemmesiden [www.rollespil.org](http://www.rollespil.org)
- ROLLE|SPIL udgives af Rollespilsakademiet Palnatoke.

## 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](http://www.rollespil.org) - [redaktion@rollespil.org](mailto: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 (udkom 1. februar)
- Mar/Apr (udkom 1. april)
- Maj/Jun (udkom 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...

“Tak for at du tegnede et abonnement på bladet ROLLE|SPIL. Deus Vult!”

Privatpersoner: 300 kr/år  
Institutioner: 600 kr/år

[www.rollespil.org](http://www.rollespil.org)

# Sommerlejr med rollespil?

16.-20. juli 2012

5 dage med rollespil

Der er kun 24 pladser tilbage

[www.rollespilslejr.com](http://www.rollespilslejr.com)

TAG DINE FORÆLDRE MED

# GRATIS!



# Dan Ib Productions



Har du også lyst til at få taget et magisk fotografi af din rollespilskaracter?

[WWW.DANIBPRODUCTIONS.DK](http://WWW.DANIBPRODUCTIONS.DK)