

#14

AUGUST 2012

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

OPLÆRT AF ROLLESPIL

FORFATTER METTE FINDERUP
BRUGER SINE ERFARINGER SOM
SPILLEDER, NÅR HUN SKRIVER BØGER

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

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



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



Rollespils Akademi


ARIA Færgen 
ROLLESPILSFORENINGEN



BORNHOLMTOURS

TEAM BORNHOLM
Det bli'r en god ferie!



DEN EUROPÆISKE UNION
Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling 
Vi investerer i din fremtid

rollespilsugen.dk



DUBLIN2 STOCKHOLM www.dublin2.fi
from 14th to 16th of September 2012 at Sergels Torg



(LEDEREN)

JEG ELSKER MANGFOLDIGHEDEN

Jeg snakker med mange mennesker om rollespil. En del af dem er rollespillere – en del af dem er ikke. Og noget af det jeg altid fortæller om når jeg taler med ikke-rollespillere er hvor mangfoldigt rollespil kan være. Desværre er virkeligheden den, at langt det meste rollespil der bliver lavet i Danmark gør påstanden om mangfoldighed til skamme. Af de 38 kampagner der i fandtes i kalenderen i sidste nummer var kun en (!) noget andet end fantasy/middelalder. Go, Krater!

Af de enkeltscenarier der laves er langt de fleste fantasy-scenarier i en middelaldersetting. Jo, jo, vi er mangfoldige, men slet ikke så meget som jeg ville ønske. Derfor bliver jeg så glad hver gang jeg støder på et scenarie, som beviser at mangfoldigheden ikke bare er et ideal, men rent faktisk eksisterer. Og derfor vil jeg gerne juble over scenariet Skovly, som markedsførte sig selv på at være Danmarks hyggeligste scenarie.

Grundideen i scenariet var, at efterligne stemningen fra hobbitlandsbyen fra Ringenes Herre – den rare stemning i starten, ikke den i slutningen af den sidste bog, hvor Saruman har overtaget det hele. På deres (i øvrigt ret seje) hjemmeside skrev arrangørerne "Hvor man til andre scenarier har varulve, fyrstemordere eller skatteopkrævere fra kongen, har vi breve fra fætre, der inviterer sig selv på frokost, eller unge lømler, der stjæler ens tærte." Hold kæft, hvor er det sejt!

Det kan godt være, at Skovly ikke appellerede til mig, men det appellerede til nok spillere til at scenariet blev til noget. Og efter at have set video fra scenariet (jeg har desværre ikke talt med nogle af dem, der var med endnu), så blev jeg endnu mere imponeret. For det så overbevisende ud og virkede som om der her var samlet en flok rollespillere som nød lige netop den slags spil.

Og det er noget af det jeg elsker ved vores hobby. Mangfoldigheden. Så tak til alle jer, der var med til at gøre Skovly til en realitet.

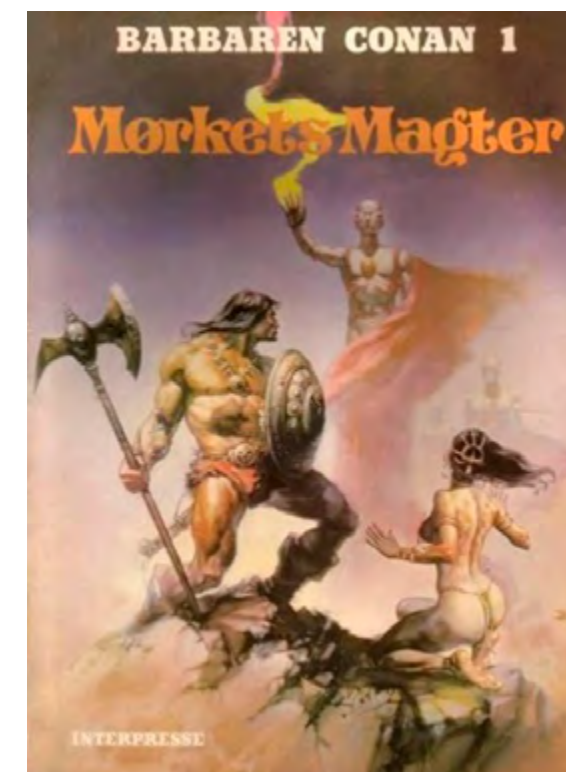
I salute you.

Claus Raasted
Mangfoldigsaurus



36

Hvorfor kan
alt ikke bare
være som
Conan?



We hid on the mountains until the next day
and then returned to the village because we were too hungry.
My mother went from shop to shop telling our story and asking if she
could ring to one of the people she knew in Baghdad. After a number of calls
and hours of waiting we found out that my brothers had friends who had connections
in the village. We meet an old shop keeper who helped us back to Baghdad.
Later we heard that the ones that had stayed in the trucks had been killed.

Gachakhchi picked us up in the night. Fresh air caressed my lungs.
Again we were seated in the back of the truck and the journey continued.
For four days I cried silently and tried to get myself to fall asleep. Gasoline smelled
and it was possible to separate nights from days by the changing temperature. We were let out
of the truck somewhere at the harbour area. It was the first time that I had ever seen the sea.

Udgiver

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

Redaktion

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

Skribenter

Anders Berner, Claus Raasted, Lars
Andersen, Lars Nøhr Andresen,
Rasmus Wichmann, Simone Ejstrup

Foto & Illustrationer

Bjarke Pedersen, Christina Molbech,
Claus Raasted, Peter Munthe-Kaas,
Simon James Pettitt, Simone Ejstrup,
Thomas Kerff

Annoncesalg

Claus Raasted, 22 34 24 80

Tryk

Toptryk Grafisk

Covermodel

Mette Flinderup

Coverfoto

finderup.dk

- 08 | Nyheder om rollespil i Danmark
- 12 | Nyt fra Bifrost
- 14 | Kampagneoversigt
- 16 | Massagepiger på afveje
- 20 | Spil vampyrr!
- 24 | Gammel hund lærer nye tricks
- 26 | Idolplakaten
- 28 | Alibi og rollespil på Roskilde
- 34 | 5 dage som rollespilsforælder
- 36 | Hvor er fantasifuldheden?
- 40 | 3 tips til arrangøren
- 42 | Interview med Mette Finderup
- 46 | Lars Andersen hader (igen) rollespillere



42

Mette Finderup om at bruge erfaring fra rollespil til at skrive på

34

En typisk rollespiller? Nej, faktisk ikke - men hans søn er!



36

Så er Lars Andersen sgu' sur igen ... han hader rollespillere!

46

Rasmus Wichmann spørger, hvorfor pokker det hele skal være så middelalderfeudalagtigt



Rollespil på Fregatten Jylland

Den jyske forening Einherjerne arrangerer til efteråret et rollespil på det gamle danske krigsskib, fregatten Jylland. Der findes indtil videre kun ganske få detaljer om scenariet, men det at det er lykkedes dem at få et samarbejde op at stå med fregattens ejere er fantastisk. For 10-15 år siden havde sådan et samarbejde været utopisk.

ROLLE|SPIL giver i hvert fald thumbs up og vi glæder os til at komme og opleve det.

scenariet.dk/wordpress/



Interview med Claus i Time Magazine

Vi er jo ikke for fine til at fortælle om når vi laver noget fedt selv. Og en af de ting, vi er lidt stolte af her på redaktionen er, at Time Magazines online-udgave for tiden har et interview med ROLLE|SPILS chefredaktør, Claus Raasted. Interviewet er oprindeligt fra bloggen Roads & Kingdoms, og kan læses i sin fulde længde her. Den forkortede version kan som sagt findes på time.com.

roadsandkingdoms.com/2012/larp/



Brugt-hjemmesider flyder med rollespil

Søger man på "rollespil" på portalen dba.dk, hvor privatpersoner sælger ting brugt, er det ikke usædvanligt at finde over 500 ting til salg. En del af dem er computerrollespil, men der findes også rigeligt med rollespilbøger, våben, rustninger, terninger og andet som hører rollespil som vi kender det til. Auktionsportalen qxl.dk har taget det skridtet videre og på forsiden af qxl.dk kan man se kategorien "Legetøj & Rollespil". Der er sket noget siden vi var en undergrundshobby i 90'erne.

dba.dk og qxl.dk



Redneck-scenarie under opsejling

"Sweet Home Alabama er et scenarie om trailer-trash og rednecks. Det er historien om et fattigt indelukket samfund, hvor almene samfundsnormer ikke bliver håndhævet og hvor emner som incest, fremmedhad og misforstået religion, er i højsædet. Som spiller tager man del i dette samfund og er med til at skabe rammen om Hicksville, AL, USA." Det skriver Kasper Brandt og Liv Lykke Schubert, som er arrangørerne bag scenariet Sweet Home Alabama. Hverken tid eller sted er endnu offentliggjort, men her på redaktionen synes vi det er for fedt, at nogle vil lave et trailertrash-scenarie.

rollespil.dk/kalender/sweet-home-alabama

Barda nu som to-dages event

TV-serien Barda har hvert år en stor begivenhed kaldet Bardatræf, der samler rollespillende børn, unge og voksne fra hele landet og som i et par år kørte i Sorø. Sidste år var der dog ikke kun et Bardatræf, men hele fem. Det viste sig dog, at det var lidt overkill, for teamet bag Bardatræf har i år besluttet sig for at vende tilbage til kun et – denne gang et to-dages event ved Kalø Slotsruin. Silas Gottler, som står for PR på Bardatræf 2012 fortæller "Det bliver noget anderledes i år. Som noget nyt kan man komme og overnatte, og vi har et stort område med både bakker og søer, så det føles lidt mere som et rigtigt rollespil. Derudover laver vi mere PR for event op til – bl.a. en flash mob på Islands Brygge 12. september og forhåbentligt en tema-uge om fantasy på landets biblioteker." Du kan selvfølgelig også møde ROLLE|SPIL på Barda, hvor vi som sædvanligt vil være at finde.

www.barda.dk



Rollespillere bag ny interaktiv tv-serie

"The Spiral is a five-episode TV series and online game, which will launch on August 21st across Europe." Sådan beskriver projektet sig selv. Og hvad har det med rollespil at gøre, kan man spørge sig selv? Imponerende meget. Bag The Spiral står nemlig blandt de svenske rollespillere Martin Ericsson og Adrijanna Skarped, der i 2007 stod bag den interaktive TV-serie Samningen om Marika. En hel del rollespillere – bl.a. flere danske – er også med i The Spiral og dele af TV-serien er faktisk optagelser fra rollespillet The Artists, som kørte i efteråret 2011 og hvor nogle af skuespillerne fra TV-serien spillede med som deres roller i serien.

thespiraltheseries.com



Den Store Nordiske Krig udspilles i 2015

Selvom der er længe til, er der allerede godt gang i projektet Arvefienden, som er en blanding af Krigslive med musketter, soldaterspil og netværksarrangement. Scenariet, som skal køre i 2015, handler om et slag mellem danske og svenske tropper under den Store Nordiske Krig (1700-1721), og er noget af en ambitiøs størrelse. Budgettet er på flere millioner kroner og tanken er at der skal være knapt tusind deltagere. Og så får man chancen for at banke svensken!

granland.se/arvfienden_upd.pdf



Butikker og rollespil går godt sammen

Langt de fleste danske rollespilkampanjer arrangeres af foreninger, men der er nogle få som arrangeres af rollespilsbutikker. Ezendo-kampagnen ved Odense og Remiir-kampagnen i Århus har begge to butikken Dragons Lair som arrangør, og Fanatics rollespil i Roskilde arrangeres af (duh!) rollespilsbutikken Fanatic. Og der er noget der tyder på, at det giver god mening når butikkerne lægger sig i selen. I en periode var Ezendo Danmarks største rollespilkampagne med over 1000 deltagere og Fanatic-rollespillet er siden butikken blev involveret her i foråret vokset fra 30-50 deltagere til intet mindre end 138 i juni. Så hvis din lokale rollespilsbutik ikke allerede laver en kampagne, så er det måske på tide at få dem i gang...

live.fanatic.dk og ezendo.dk

Nørdcomedy med rollespillere

Sidste år lavede fire stand-up komikere et show med titlen Nørderne Kommer, hvor luften summede af World of Warcraft-jokes, rollespilsreferencer og zombie-humor. Nu har tre af dem - Niels Forsberg, Morden May og Mads Brynnum - slået pjalterne sammen og laver en opfølger; Nørderne Strike Back. Og eftersom de to af dem er rollespillere og den tredje er nerd par excellence, så synes vi du gør dig selv en tjeneste hvis du tager ind og ser deres show. Vi er der i hvert fald!

billetto.dk/da/events/noerdernestrikeback

Just a little lovin' i DK

I 2011 blev det norske rollespil Just A Little Lovin' kørt i Norge, og tidligere i år blev det kørt i Sverige. Næste år kommer det så til Danmark, hvor Rollespilsfabrikken står for opsætningen. Scenariet handler om det amerikanske bøsse/lesbiske miljø i New York i 80'erne og har fokus på tre centrale temaer: venskab, lyst og dødsangst. JALL (som det forkortes) har været et af de helt store samtaleemner i det internationale rollespilmiljø og leder man efter en oplevelse udover det sædvanlige, så er det med at holde sig til. Du kan læse om projektet hidtil på:

just-a-little-lovin.blogspot.dk

Viking-Con fylder 30 år!

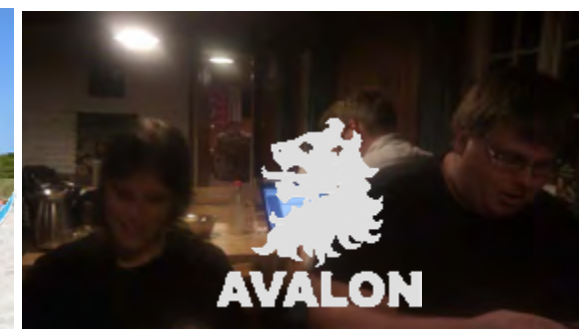
I 1982 blev den københavnske spil-kongres Viking-Con afholdt for første gang på Tårnby Gymnasium. 12.-14. oktober 2012 åbner Tårnby Gymnasium igen dørene for Viking-Con - denne gang for intet mindre end 31. gang. Og selvom kongressen endnu ikke er nået til at have en hovedarrangør som er yngre end sig selv, så er det efterhånden tæt på; hovedarrangør Kim Holmstrøm fyldte 30 knapt fire måneder før Viking-Con gjorde det!

viking-con.dk



31. August - 2. September 2012

SCENARIEHUSET.DK



Prisuddeling, scenarier og DM i rollespilskamp

Landsforeningen store årlige kongres, Forum2012 er lige om hjørnet. Og her er tre af de nye ting du kan opleve på årets Forum.

Af Anders Berner



Arets Bifald. Hvad i Mordor er det? Det skal jeg fortælle jer. Årets Bifald er Bifrosts nye pris, og den bliver uddelt for første gang til Forum.

En pris til dem, der bringer os videre

Fastaval har sine Ottoer, og selvom vi selvfølgelig er inspireret af Ottoerne er det på ingen måde meningen, at Årets Bifald skal være en slags "Bifrost Otto".

Tanken er, at give prisen til rollespillere, der bringer os videre og gør noget for rollespil i Danmark på nationalt plan. Prisen kan gives til scenariearrangører, der rykker grænserne for hvad man kan med rollespil, ildsjæle, der samler mennesker og forbinder miljøer og pionerer, der gør noget ekstra som hjælper os alle sammen.

Gives til de aktive

En af de beslutninger vi har taget omkring Årets Bifald er, at det skal være en pris for de aktive, der er på banen nu. Der er masser af rollespillere, som bar os fremad i 90'erne og som har gjort enormt meget for dansk rollespil, men det her skal ikke være en pris for dem, som engang var med og som ikke nødvendigvis længere er aktive. Det skal være en pris som gives til dem, der gør en forskel nu.

Og vi glæder os til at dele den ud på Forum.



bifrost

Scenariepræsentationer har der altid været på Forum, men nu bliver de samlet sammen og bliver lagt i en blok, så alle kan få alle præsentationerne med.

Kort og kontant

I stedet for at have en time til at gå i dybden med sit scenarie har man til Forum2012 kun fem minutter til at fyre kanonen af. Det betyder, at tilskuerne på utroligt kort tid får et rigtig godt billede af hvad der kommer af spændende projekter i den nærmeste fremtid.

Det gør også, at det forhåbentligt får flere arrangører til rent faktisk at præsentere deres scenarier på Forum, for selvom det kan være lidt overvældende at skulle holde en times præsentation af sit scenarie, så kan de fleste nemt snakke i fem minutter om det, de arbejder på. Det svære bliver at holde tiden!

Fremtiden er på youtube

En anden fordel ved de korte scenariepræsentationer er, at man nemt kan filme en fem minutters scenariepræsentation og smide videoen på youtube.

Det er den rutinerede arrangørrotte Peter Munthe-Kaas (som bl.a. har System, Delirium og KAPO på sit arrangør-CV) der står for det, og du kan sende en mail til peter@munthe-kaas.dk hvis du vil lege med.



bifrost

Danmarksmesterskabet i rollespil? No, way. Aldrig i livet. Rollespil kan være så mange forskellige ting, at det ville være helt hul i hovedet at have et DM.

DM i Rollespilskamp - Ja, tak!

Slåskamp med gummisværd er derimod noget helt andet. Efter at have været noget, som der er blevet snakket om i kroge i et par år er det endelig tid til at præsentere det første officielle Danmarksmesterskab i Rollespilskamp. Det bliver et brag!

3 personer pr. hold

Kampene kommer til at foregå indendørs på badmintonbaner. Hvert hold kommer til at bestå af tre personer; en med sværd/skjold, en med tohåndsvåben og en med to sværd. Våben udleveres af turneringslederne og der bliver kæmpet med simple regler, som forklares før hver runde.

1.000 kr. og et guldsværd på højkant

Hvis det lyder som noget for dig, så er det bare med at melde dig til. For det er ikke kun æren, der står på højkant, men også et gavekort på 1.000 kr. til rollespilsbutikken Fanatic og et særligt guldsværd fra Palnatoke.

Vil du være med til at kæmpe om guld, så skal du sende en mail til turneringsleder Claus Raasted på claus.raasted@gmail.com.

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE



Osterskov



Efterskole

Kirketofte 4, 9500 Hobro

Tlf. 77 34 29 90

Mail: kontor@osterskov.dk

www.osterskov.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 hver måned	Fra 10 år	180 – 350	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Fyn (Odense)	Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30-40	www.solhverv.org	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
Fyn (Svanninge)	Faaborg Børnehus	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
Kbh. (Amager)	Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	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
Nordjylland (Aalborg)	TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 – 250	www.troa.dk	sidstesoenag@troa.dk	Steffen Kanstrup
Sjælland (Haslev)	Forest Wizards	Forest Wizards	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Sjælland (Ringsted)	Midtsjællands RF	MRF faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Christensen
Sjælland (Roskilde)	Fanatic	Fanatic Live	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	50 - 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	Gondalars Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	www.gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Vestjylland (Kibæk)	RF Giants	Giants Rollespil	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 12 år	Fra 30	www.giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk	Henrik Fomsgaard
Vestjylland (Tarm)	Ølgod RF	Kanevala Krønikerne	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år,	50-80	www.oelgodrollespil.dk	dennis@oelgodrollespil.dk,	Dennis Mejsedal
Østjylland (Knebel)	Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år,	30-70	legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk

”De havde sex midt på landsbyspladsen...”

Det er rart at kunne simulere de grænseoverskridende ting i rollespil. Men det koster lidt på troværdigheden nogle gange

Af Claus Raasted

Sex og vold er to af de ting som vi oftest har regler for hvordan vi udspiller til rollespil. Det skyldes selvfølgelig, at vi ikke har lyst til at slå hinanden ihjel rigtigt og at de fleste synes det er rimeligt grænseoverskridende at have sex som sin rolle.

Kamp har vi nogenlunde styr på - vi slår hinanden med skumsværd i stedet for rigtige, og når vi skal spille nævekampe gøres det med teater-stunt-kamp efter bedste evne. Det er nemt og giver mening for alle.

Sex og kærlighed er lidt mere tricky. Der findes masser af forskellige måder, at simulere sex på - nogle af dem letforståelige, andre rimeligt bizarre.

En af klassikerne til dansk rollespil er nakke massage. Det betyder ganske simpelt, at hvis man når til en situation, hvor der skal

knaldes, så i stedet for at smide tøjet og get it on, så klarer man det ved nakke massage.

Men det at simulere noget grænseoverskridende (sex) med noget sikkert (massage) er et tve-ægget sværd. For da vores heltinder er ved at gå til af kedsomhed vælger de at massere hinanden lidt på landsbyspladsen. Sådan lidt casual public sex i det fri.

Men hvor det i virkelighedens verden ville kræve noget af en exhibitionistisk natur lige at hoppe på sin veninde midt i en by, så er det her intet problem bare lige at gøre.

Rollespil behøver ikke være realistisk - langtfra. Men hvis det er målet, så er det en god idé at overveje hvad der skal simuleres.

Laver man et scenarie om kærlighed og kildevand i 70'erne behøver man nok ikke kampregler. Og måske kunne Nibelheim godt have overlevet uden regler for sex.



Nakke massage kan nu også være pivfrækt. (Sorry, Charles)

Massagepiger på kroeventyr

Kan de tre modige eventyrere finde eventyret i Niebelheim - eller finder de blot endnu en social akavet situation på kroen Krathuset?

Af Simone Ejstrup

Der er de krige, der ændrer verdenshistorien, som man vil huske i årtier, århundreder, som nedskrives i historiebøgerne og på Wikipedia. Der er de krige, der forvandler unge drenge med nøgne bryster til frygtindgydende krigshelte og gifte kvinder til enker med kærlighedssorger - Og så er der de krige, der aldrig bliver til noget.

Jeg prøver at muntre situationen lidt op ved at give Emily en omgang nakke massage midt på landsbyspladsen (under lettere chokerede blikke fra byportens vagter), men det hele falder lidt til jorden, da Regine sukker vemodigt: "Lad os nu bare gå tilbage til De Rødsortes lejr." Hun gør et træk på skulderen, som prøver hun at udstråle ligegyldighed, men enhver kan tyde skuffelsen i det skyggebelagte ansigt. Emily og jeg udveksler et medliden-

de øjekast, men ingen af os kan komme på noget trøstende at sige.

Faktisk er jeg ikke klar over, hvad der præcis hændte, men den allierede gruppe (Larsianerne, De Rødsorte - med flere) indgik et form for forlig med landsbyens regenter (Den blå adelsmand samt crew), og krigen, som vi alle havde glædet os så umåleligt meget til, blev aflyst. Totalt antiklimaks. Nu overvejer jeg et splitsekund at foreslå, at vi kaster skumgummiøkserne i ringen og transporterer vores blege menneskekroppe tilbage til Hjørring og den virkelige verden, men der findes øjeblikke, hvor ord gør mere skade end gavn. I stedet stirrer jeg så tungsindet ned i græsset, at man skulle tro, at stræende ville bøje sig for vægten af mit blik. Sådan står jeg lidt for mig selv, indtil mine tanker afbrydes af en ung mandestemme, der kalder ud over pladsen:

"Hallo...! D'damer!"

Hvad har vi NU gjort forkert? er spørgsmålet, der prompte popper op i mit udmattede hoved. Jeg gider næsten ikke at vende mig om, men gør det alligevel: De har sat kursen direkte mod os - ikke én men to unge mænd i adelig udklædning. Til min overraskelse er det nakke massagefyrene. De smiler.

"Hør D'damer! Kunne De ikke tænke Dem at gøre min mig og min broder selskab nede på kroen og drikke al den vin I kan hælde ned?" spørger den ene.

Vi kigger et øjeblik måbende på hinanden, indtil vore underkæber langsomt genvinder normale højder og breder sig i smørrede grin. I sådan en situation er det faktisk underordnet, at man er til rollespil i en mudret skov, og at man render rundt med et skumgummivåben i sit taljebælte - Når to pæne unge mænd tilbyder vin på deres regning, så siger man ja, sguda!

Næsten ægte gentlemen

"Kromutter! Kan vi fluks få en flaske vin på bordet til D' damer!" råbes der, da vi gør vores entré på Krathuset. Desværre er det bare ikke

vin men en kande skvulpende rød saftvand, der bliver smækket ned på den rødtermede dug, da vi under dunkel belysning klemmer os ind én ad gangen på den knirkende træbænk overfor de to unge herrer, som har placeret sig på den anden side af bordet. Men at forvente andet var nok også lige lovligt optimistisk (selvom en rollespilbrandert uden tvivl ville toppe dagens eskapader). Jeg folder hænderne i mit skød og føler mig pludselig en lille smule genert ved situationen. Diskret studerer jeg den unge mand, der indtil videre har ført ordet: Han er relativt muskuløs, har gesti-

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



FASTE KAMPAGNER



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



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

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

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. Læn dig tilbage i læderstolen og nyd fjerde del af legenden (yeah, right) om Little Mud Slayer, Green Mist og ikke mindst Dirt Riiiiiiider!

kulerende armbevægelser og sparsom hårbekvæmning på hovedet. Der fortsættes med påskønnende stemme; "vældig fornemt, kromutter! Vældig fornemt," førend han vender sit tilsmilende ansigt mod os. "Lad mig i øvrigt præsentere mig som Silas!"

"Og jeg hedder Jonas," byder den anden ind og skænker vin... nåh nej, saftvand op i vores en-gangs-plastickrus. Jonas er en anelse spinklere af bygning, har halvlangt mørkblondt hår.

Men de er ganske pæne, tænker jeg. Og ser slet ikke specielt nørdede ud eller ligner Christopher Mintz-Plasse i "Role Models", sådan som alle rollespillere jo ellers gjorde i mit hoved - indtil jeg i dag udvidede min kendskab.

Skål i plastikkrus

Vi takker artigt for saftevandet, og ved ikke rigtigt, hvad vi ellers skal sige. Vi føler os nok alle tre en smule kejtede ved situationen - Som om, vi ikke rigtigt kan hitte ud af, om vi skal give den gas som Dirt Rider, Little Mud Slayer og Green Mist eller bare være Regine, Emily og Simone, jeg mener; at falde ind i rollen som barbarisk øksekriger virker egentlig ganske naturligt, når man står overfor en flok irriterende tweenies, men overfor disse to unge mænd, virker det bare sådan lidt... fjollet.

Silas og Jonas virker en kende mere selvsikre ved situationen. "SKÅL!" skræles der, og et plastikkrus hæves mod loftet. - "Og hvor i alverden kommer I så fra?" spørger de.

Her grubler jeg, for gad vide om der menes; hvor kommer I fra i den VIRKELIGE verden? Eller; hvor kommer I fra i rollespilsværdenen? Jeg skæver til mine medspillere i håb om hjælp, men de har taget det blanke ansigtsudtryk på. Der må tages en hurtig beslutning: Er jeg en kryster eller en kriger? Er jeg Simone eller Green Mist? Selvsagt vælger jeg sidstnævnte, for én ting står mig fast: Jeg skal ikke sidde her og være en useriøs rollespiller! - så jeg svarer: "Vi er fra Irland!" - hvilket egentlig er nærliggende, eftersom Emily er halv irer.

"Undskyld frøken - må jeg kalde Dem frøken? - men sagde De Stirland?"

I det samme går det op for mig, at Irland måske ikke er en del af dette univers (Hvor skulle jeg også vide det fra?), og lidt forvirret retter jeg mig selv: "Øh nej... Jeg mente... (WTF?)... Trottenheim?!" - Hvilket jeg er i tvivl om eksisterer i virkeligheden, men i det mindste klinger det med Nibelheim.

"Aha, så De er fra Norge?"

"JA JA! Vi er fra Norge!" udbryder jeg i total triumf over at have sagt noget, der åbenbart giver mening, men samtidigt også fuldstændigt rundt på gulvet - Skulle vi have læst bedre på lektien, inden vi drog afsted? - Eller er det okay at improvisere? - Hvad gør andre rollespillere? - Det er altså svært, det her...

"Og De er rejst hertil ganske alene?"

Vi nikker alle tre overbevisende og sipper en smule fornærmet til vores saftvand - tror de virkelig at Dirt Rider, Little Mud Slayer og Green Mist har brug for assistance? I virke-

ligheden er det jo de andre, der skal være bange for os (Ingen synes dog at have forstået dette...)

"Er det ikke lige lovligt farligt for tre unge frøkener sådan at rejse rundt på egen hånd?" Silas og Jonas virker oprigtigt bekymrede.

"Nej da, vi klarer os," forsikrer Regine henkastet som i 'no big deal', og for at understrege hendes ord, vifter jeg en smule overlegent med min emballerede fluesmækker, som kunne jeg takke netop den for vores overlevelse.

"Men hvordan har D'damer så tjent penge til levevejen?"

"Jo, ser I..." Emily læner sig en anelse ind over bordet med et fjoget smil over læberne. Hendes øjne flakker på den der måde, de altid gør, når hun er ude på noget. "Vi er... I ved... Massagepiger..." Jeg tager mig opgivende til hovedet, og Em fortsætter: "Kunne I tænke jer noget nakkemassage?"

Er I jomfruer??

Der følger et lidt for langt øjeblik af tavshed. Det er den kendte situation, når en joke svæver i luften og venter på at blive accepteret. Måske er der kun tale om et splitsekund, men det føles som en uendelighed. Jeg prøver i mit desperate sind at komme op med noget, der kan redde samtalen, førend den går tabt i The Land of Awkwardness, men sætningerne der popper op i mit hoved lyder retarderede, og jeg kan ikke få min mund til at udtale dem. Jeg vælger i stedet at bryde ud i en kejtet latter, og heldigvis følger de to unge herrer med. Så læner Silas sig en anelse frem, og med et glimt i øjet spørger han: "Piger, er det første gang I er til rollespil?"

Spørgsmålet udløser endnu mere latter



Det sande eventyr lader desværre vente på sig - og endnu engang stiller nørdede mænd sig på tværs og betvivler heltindernes meritter

omkring bordet, og denne gang er det et udtryk for lettelse. For vi må nok se i øjnene, at trods vores ihærdige forsøg på at virke professionelle, så har vores status som førstegangsspillere været rimelig gennemskuelig lige fra starten af - Især hvis man havde glæden af vores grønmalede ansigter denne tidlige søndag formiddag. Men selvom vi stadig har meget at lære om rollespil, så tror jeg roligt, at man kan konkludere, at vi mistede vores V-card, da vi stod omringet af halvtreds blodtørstige tweenies i kampudrustninger inde midt i en skov. Hvor mange kan prale af at have prøvet det?

"Det er ellers godt nok nogle fine kostumer, I har på, hva'?" erklærer Emily imponeret, da fniseriet har lagt sig.

Silas og Jonas kigger ned, som så de selv deres udklædning for første gang. Deres korpuser er dækket af brune læderveste, smykket med hundredvis af nitter. Detaljerede taljebælter med taskerum i siderne. Dekorerede benskinner af læder. Det må have taget en evighed, at kreere alt dette.

"Tak," svarer Jonas ydmygt. "Vi sad også oppe hele natten og syede dem."

"Hey, det gjorde vi også!" udbryder jeg entusiastisk, men stopper mig selv brat, da jeg kommer til at kaste et blik ned ad min egen beklædning: En brun sæk med tre huller til mit hoved og mine to arme. "Eller... altså... vi sad nok ikke oppe HELE natten..." tilføjer jeg udglattende.

"Må vi gøre Jer den tjeneste, at eskortere Jer tilbage til lejren?" spørger Silas da den sidste tår saftvand er blevet hældt ned, og vi tager høfligt imod tilbuddet, jeg mener; selvfølgelig kunne vi sagtens have fundet tilbage på egen hånd... eller...?

RODES.dk

100% SJOV til drenge



Missil Helikopter

Sej missil skydende RC helikopter med Turbo funktion og gyro stabilisator. 6 missiler medfølger
Længde: 21 cm
Farver: Brun eller Grå
• LED lys i front
• Lades via USB kabel



Palnatoke pro sværd

Palnatoke sværd af virkelig høj kvalitet. Speciallak, skum og glasfiberkerne gør sværdet helt unikt. Anbefales af rollespillere. Komplet udvalg af Palnatoke sværd.
Længde: 85 cm eller 100 cm

Frit valg 499,-



Pro freestyle løbehjul

Topmodel med super forstærket T-bar og forgaffel. High performance 85A PU hjul med aluminiums core.
• Ekstra stærke svejsninger
• 4-dobbelt forstærket alu clamp
• ABEC 7 real-crome kuglelejer
• Ekstra kraftig bagbremse
• Ekstra højt løbehjul



Crazy Freestyle løbehjul

Super flot stunt løbehjul med aluminiums deck med mat coating og grip tape med flot grafisk design. 100 mm gummihjul med plast core.
• Svejs forstærket T-bar
• ABEC 7 real-crome kuglelejer
• 4-dobbelt forstærket clamp



SPAR 50,-



Thunderstorm vandgevær

Elektrisk vandgevær. Skyder en ca. 10 m lang kraftig vandstråle. Bruger 4 x AA batterier (medfølger ikke) Ekstra magasin KUN 69,-

TILBUD 199,-



SPAR 50,-

Tornado Strike vandgevær

Sejt super soaker vandgevær. Skyder en roterende vandstråle op til 10 m. Ekstra magasin KUN 69,-

TILBUD 249,-



Armbrøst

Sej armbrøst i kraftig plast der skyder med sugekoppile. Kvalitet fra Crossman USA. Inkl. 6 pile + skydeskive. CE godkendt

TILBUD 149,-

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

Åbningstider:

Mandag - fredag 10-18
Lørdag 9-15

SPIL

VAMPYR

ROLLE|SPIL går i dette nummer tæt på de spidstandede og giver dig et par tips og tricks til hvordan du bliver en farlig Whampyyyyyyre!

U Så du er udødelig og din hud glitrer? Ok, ok, du skal ikke spille statis i den næste Twilight-film (for vi ved jo, at der kommer flere). Got it. Men du vil alligevel spille vampyr, og du mangler lidt inspiration til hvordan du gør det spændende for både dig selv og dine medspillere. Frygt ej, hjælpen er på vej. Læs kun nærmere, oh udødelige skabning.

Vampyrer er udødelige

Der er mange forskellige udgaver af vampyrer – næsten ligeså mange som der er rollespilsværdener. Nogle steder er vampyrer nogle vilde sataner, der bare vil suge blod og slagte uskyldige natten lang og desuden er de så magtfulde at de kun en gang imellem får lov til at vise til scenarier. Andre steder er vampyrer mennesker med spidse tænder, der bare er lidt sejere end alle andre. Ligeegyldigt hvordan din spilverden fortolker vampyrer, så er der dog en ting som der næsten altid går igen.

Undead, undead, undead

Vampyrerne er udødelige. De er døde. Som i "ikke levende". De tøffer dog stadig rundt og gør livet surt for både sig selv og andre, og dermed er de lidt i en speciel klasse i forhold til de fleste andre døde, som jo mest bare ligger stille og ikke forstyrrer så mange. Vampyrerne, derimod – de har tid nok. Det er ikke usædvanligt i vampyrhistorier at vampyrer er flere hundrede år gamle (selv den famøse Edward fra Twilight er lidt over 100 år gammel).

Det betyder, at de tænker lidt anderledes, og det må godt skinne igennem i dit spil. Selvom det selvfølgelig er nederen når vampyren siger "Hahaha! I vinder måske i dag, men om 60 år er I alligevel alle sammen døde, så jeg er bare ligeglad", så er det utroligt spilskabende når du som vampyr refererer til gamle begivenheder som om de lige var sket. Forestil dig hvordan det er at tale med et gammelt familiemedlem, som bliver ved med at snakke om ting der skete i 40'erne som om det var i går. Bare meget værre. Lægger scenariet op til det, kan det også bruges til at gøre scener med andre spillere noget mere spooky. "Det mente din oldefar også da han var ung" får det til at løbe koldt ned af ryggen på de fleste. Levende, altså. Andre vampyrer kigger nok bare sært på dig.

Vampyrer har ondt af sig selv

Der er også en anden ting som går igen i næsten samtlige vampyrfortællinger. Det er hårdt at være vampyr. Måske er det hårdt fordi man hele tiden skal suge blod, og det er svært at forene blodtørstige natteløb med et liv som Mr. Nice Guy. Måske er det trist, at

man ikke længere kan være ude i solen. Måske er det bare kompliceret og problematisk og uforståeligt for dødelige (som dig, kære læser). Det er i hvert fald hårdt at være vampyr, og der findes meget få vampyrer som ikke bruger tid på at fortælle andre om hvor hårdt de har det.

Hvis du skal spille vampyr er det derfor et nærliggende karaktertræk at tillægge dig, at du jamrer over (u)livets uretfærdighed hver gang du får chancen og generelt er meget selvcentreret og klagende. Det gør ikke, at du ikke også kan være en brutal dræbermaskine eller en sofistikeret (u)livsnyder, men behovet for hele tiden at understrege overfor alt og alle at vampyrtilværelsen ikke bare er en dans på tilspidsede stager – det er noget, der kommer mange gode scener ud af, ligeegyldigt om spillemestilen er komedie eller dyb, dystre alvor.

Vampyrer er bange for noget

Det veksler lidt hvad de er bange for. Sollys. Menneskemængder med træpæle og fakler. Hvidløg. Hellige symboler. Listen af potentielle "farer" er lang og ubehagelig, og afhænger lidt af hvilke spilverden du befinder dig i. Men om det er det ene eller det andet, så er vampyrerne bange for noget. Og så kunne man selvfølgelig forvente, at de gjorde sig store anstrengelser for at sikre sig imod det som de var bange for – lidt som dem af os, der er nervøse for at vælte på cykel kører med cykelhjelm og prøver at respektere lyskryds. Men nej, her skinner et klassisk vampyrtræk igennem. Vampyrer (især i film og bøger hvor de er skurkene) har nemlig en tendens til at blive draget af det farlige. De er så vant til at være magtfulde og udødelige, at de ikke kan lade være med at bevæge sig ud der hvor der er en chance for, at det går galt.

Det er selvfølgelig noget du som spiller selv vælger om du vil tage til dig, men det giver generelt noget mere spændende spil hvis du sør-

ger for ikke at beskytte dig for godt. Er du vampyr til et fantasy-rollespil i en lille landsby er der altså ingen grund til som det første at sørge for at opkøbe al hvidlog i scenariet, så du kan få nogen til at hælde det i toiletet. Har præsten du lige har banket et helligt symbol som potentielt kan skade dig senere, så lad være med at tage det – det gør både dit og andres liv mere spændende hvis du er farlig og overnaturlig, men stadig mulig at gøre noget ved.

Til rollespil hvor alle er vampyrer er det selvfølgelig lidt en anden sag, men hvis du er til et scenarie hvor du som vampyr skiller dig lidt ud fra mængden, så vær flink og giv mængden en chance. Det føles også mere som en sejr når småkravlene har en chance for at vinde. Bare en lille en.

Vampyrer har stil

Hvis du vil spille en dyrisk dræbermaskine med hang til en deltidstilværelse som flyvende væsen, så overvej at være halvdrage eller uglebjørn. For hvis der er noget vampyrer altid har, så er det stil. Det er

der egentligt ikke nogen rigtig god forklaring på, selvom det er så accepteret en del af de fleste vampyr-myter, at der sjældent bliver stillet spørgsmålstegn til det. Selvfølgelig er der vampyrer, som er knapt så velklædte og charmerende (klan Nosferatu fra World of Darkness f.eks.), men for langt de fleste klassiske fantasy-vampyrer, så er det en selvfølge at være velklædt og veltalende.

Det giver dig også god mulighed for at demonstrere din lidt tidløse udødelighed. Lange brokadejakker, elegante skjorter som lige er et århundrede for sent på den og silketørklæder går man sjældent forkert i byen med. Det spiller naturligvis direkte ind i stereotypen og hvis du vil være et unikt snefnug af en vampyr, som slet ikke er som alle andre blod-sugere, så er det ikke vejen frem. Men vil du være med på (vampyr)moden, så er stilet påklædning et sikkert bud.

Vampyrer vil gerne bestemme

Et bi-produkt af det, at vampyrer er udødelige, magtfulde og tudsegamle er, at de har en tendens til at se det som bedst for alle, hvis det er dem der bestemmer. Bevares, man

kan sagtens forestille sig en historie om en usikker teenagevampyr, der helst bare vil finde sig selv og spille sin sørgelige vampyrmusik, men for de fleste vampyrer, så er noget af det vigtigste i livet at være top dog.

Derfor har vampyrer i de fleste historier også meget firkantede hierarkier, hvor alle ved hvem der bestemmer over hvem og hvem der har højest status. Hvis du spiller vampyr og ikke er af den poesi-skrivende teenage-slags, så er det bare med at få gjort det klart for omverdenen, at det naturligvis er dig, som bør være øverst i fødekæden. Bogstaveligt talt. Som vampyr er det næsten altid federe at være konge over lorteland end lort i kongeland. Eller sagt på jævnt dansk: det er federe at have en lille landsby, man kan dominere end være lakaj for en sejere vampyr i storbyen.

Til et scenarie betyder det, at du som vampyr kan få en masse spændende spil ved at finde ud af hvor stort et "kongerige" du kan score dig – og kontrollere. Bare tænk på hvor tilfredsstillende det er, at beordre en eller anden ussel dødelig til at lytte, mens du læser dine seneste angstfyldte digte op. Det vil gøre selv Edward misundelig.

JEG MÅRTRES I NATTENS
KOLDE LYS SOM EN
ENGEL UDEN LIV.



55°N, 10°E

48 TIMER TILBAGE

DRAGONS LAIR SOMMERSCENARIE 2012

Årets store sommerscenarie udspiller sig i en dystre fremtid, hvor menneskehedens redning er blevet til dens undergang – en farlig smitte har bredt sig til store dele af alle regioner, og forvandlet nogle folk til mutanter.

De mennesker der er tilbage er reduceret til omvandrende nomader der kæmper for egen overlevelse.

Læs mere på DLSOMMERSCENARIE.DK

Dragons Lair®

En bordrollespiller i en (lidt) fremmed verden

Lars Andresen har spillet rollespil siden 1987, og han har aldrig været med i et rigtigt live - før nu! I august deltager han i Den Hvide Krig og ROLLE|SPIL stiller ham nogle nærgående og ubehagelige spørgsmål om hans forventninger FØR spillet, og følger i næste nummer op med et interview om, hvordan det var at være med i sit første live som 41-årig.

Af Claus Raasted

Kan du allerede nu mærke forskel på live og bordrollespil? Den største forskel er uden tvivl det engagement, deltagerne ligger for dagen. Jeg er med i en familie på omkring 15 deltagere, og det er ret fantastisk at mærke det ejerskab, som deltagerne (i kraft af at være spillere) tager for, at det skal blive en god oplevelse for alle. Jeg mener ... i bordrollespil, kan det være svært at få spillerne til at være med på, at scenariet er en fælles oplevelse, og at spillere også har et ansvar for, at alle får en god oplevelse. Der kan stadig være en tendens til, at nogle spillere dukker op til et bordrollespil og forventer at blive underholdt.

Mit allerførste møde med live viser, at det er helt anderledes her. Det kan selvfølgelig godt være, at der sidder nogen nu og tænker, at der også i live er en masse passive spillere, der bare vil underholdes, men det er ikke dem, jeg har stødt på endnu.

Hvorfor, Lars ... hvorfor?

Det er der flere af mine venner, der også har spurgt om. Det korte og nemme svar er nok, at jeg har så mange gode venner - unge og ældre - som har det utroligt sjovt med liverollespil, og mange af dem kommer også fra et hardcore bordmiljø. Jeg kan lide at være sammen med dem socialt, og jeg kan lide at spille bordrollespil med dem, og så tænkte jeg, at det var oplagt at prøve at spille live med dem.

Nu mente jeg, hvorfor har du ikke bare kastet dig ud i live noget før?

Åh, jo. Tja ... ærligt talt, så synes jeg jo nok, at det virker som et lidt indspist eller måske nærmere indforstået miljø, og med min alder kan jeg jo ikke bare starte sammen med en masse børn og unge. Der er meget fokus på

fra f.eks. Rollespilsfabrikkens side, hvordan man får børn og unge ind i rollespilmiljøet, men der er ikke så meget fokus på, hvordan man får de granvoksne med. Personligt ville jeg ikke have drømt om at prøve at spille live, hvis det ikke var fordi, at jeg efterhånden kendte en masse livere. Og jeg må da også indrømme, at jeg er bekymret for, om jeg falder igennem som liver.

Falde igennem hvordan?

Helt konkret er jeg spændt på om jeg orker at spille rollespil i flere dage i træk. Den Hvide Krig strækker sig over fire dage, hvor der bliver spillet i omkring to og et halvt døgn. Jeg er vant til, at man spiller i maksimalt seks-syv timer. Og så er jeg da også spændt på at se, om det falder mig naturligt at spille live. På Fastaval er der selvfølgelig ved at være en del semilive, men jeg har på fornemmelsen, at det ikke rigtig kan sammenlignes med sådan et scenarie, der foregår ude i det fri over flere dage.

Hvad har indtil videre været det mest lærerige?

Det var spændende at være til workshop på Den Hvide Krig, og min første tanke var, at det kunne være ret fantastisk at skrive et bordrollespilsscenario på den måde. Mødes med spilledere og spillere og sammen tale om og udvikle roller, plot og så videre. Jeg er vant til, at scenarierkrivningsprocessen er noget, der foregår i en rum foran en computer. Det kan da godt være, at man involverer nogle andre på et tidspunkt,



men det er på ingen måde en kollaborativ proces, som den jeg oplevede. Det er tydeligt, at det er en udviklingsproces, der er forfinet over mange år. Både spillere og arrangører var tydeligvis på hjemmebane, og når der kom øvelser, sprang de allerfleste af deltagerne bare lige ind i dem.

Jeg kom til at tænke på Fastavals forfatterweekender, men her til Den Hvide Krig var vi sammen en hel dag om ét spil. Jeg talte på et tidspunkt med nogle scenarieforfattere til arrangementet Black Box CPH (et arrangement med liverollespil af seks timers varighed - red.), og her fortalte en af arrangørerne, at det havde været svært at lave et live UDEN en længerevarende workshop. Dengang forstod jeg nok ikke helt, hvad han mente, men det forstår jeg nu. Hvis man er vant til at skabe et scenarie med workshops, så må det være noget af et spring at skulle skrive et Fastavalscenarie eller bare et Black Box CPH-scenarie.

Hvordan har det så været indtil nu?

At være spiller på Den Hvide Krig virker lidt som at være en blanding af arrangør, scenarieforfatter og spiller på én og samme gang, og det mener jeg meget positivt. Der er et stærkt fællesskab omkring at være deltager, og workshops og møder op til afviklingen af spillet forstærker selvfølgelig det fællesskab.

Jeg kom til at tænke på noget du (det er mig, Claus Raasted - red.) fortalte, efter din første Fastaval. Du var overrasket over, at der var så mange mennesker på Fastaval, der tydeligvis ikke havde noget med hinanden at gøre eller delte noget fællesskab. Og det forstår jeg meget bedre nu, når jeg oplever det helt naturlige fællesskab, der opstår omkring et livescenarie.

LARS ANDRESEN

Rollespiller siden 1987 og især aktiv omkring kongressen Fastaval, hvor han har været arrangør, scenarieforfatter og meget andet siden 1990. Lars er uddannet journalist og arbejder til dagligt med magasiner, og i dag bruger han meget af sin energi på de to rollespilmagasiner Playground og ROLLESPILET. Det var arbejdet med ROLLESPILET, der i 2011 gjorde ham interesseret i liverollespil.

DEN HVIDE KRIG

Den Hvide Krig er et rollespil om besættelsen af et land. Scenariet er et møde mellem to kulturer, under de sværest tænkelige forhold. På den ene side prøver soldaterne at genopbygge et såret samfund, og finder sig fanget mellem pligten og idealerne i mødet med de mennesker, de er udsendt for at hjælpe. For hvordan hjælper man dem, som ikke vil hjælpes? Scenariet bliver afholdt i midten af august og arrangørerne er Søren Lyng Ebbenhøj, Jonas Trier-Knudsen, Jesper Kristiansen, Carsten Brorson Prag, Jakob Givskud og Troels Barkholt-Spangsbo.



PROFIL: MORTEN GREIS PETERSEN

Født 21. oktober 1975

Respekteret blogger, ekspert bag disken i rollespilbutikken Faraos Cigarer og vinder af gyldne pingviner ved navn Otto. Som billedet antyder kan Morten godt lide rollespilssystemer, og læser man nogle af hans talrige blog-indlæg vil man indse, at hans hjerne er et sandt skatkammer af rollespilsviden. Viden, som Morten gladeligt deler ud af og som gør ham til dette nummers rollespilsprofil.



Official ROLEPLAY
STAR LINE
FARPOSTER

Et alibi på Roskilde Festival

Noget af det som rollespil kan er at gøre folk en undskyldning for at gøre noget de gerne vil. Et alibi om man vil. Begrebet 'alibi' var et af de helt store buzz-words til dette års internationale nordiske rollespilskonference, Knude- det er ikke kun i rollespil, at man kan arbejde med 'alibi'. På dette års Roskilde Festival eksperimenterede Bjarke Pedersen og Kasper Sjøgren med alibier og spil.

Af Claus Raasted Foto Bjarke Pedersen

Udtrykket alibi handler nemlig ikke kun om at have en god forklaring på hvor man var henne kl. 03.06 fredag nat, da ens gamle rival blev myrdet. Det kan også bruges som Frederik bruger det, og det er især relevant i rollespilssammenhænge. Får man som spiller tildelt en rolle til et scenarie, hvor man skal spille et brutalt og ufølsomt menneske, der træder på andre og håner de svage, så kan man altid sige til både sig selv og andre: "det er jo ikke mig, der har valgt det. Jeg fik rollen." Vælger man selv rollen som bestialsk rovmorder kan det være, at der er nogle af ens medspillere som vil undre sig lidt over rollevalget – især hvis scenariet lægger op til noget lidt mildere.

Men alibi-tanken er ikke kun relevant for rollespil – den strækker sig til al vores opførelse, og et af de steder hvor rollespillerne for nyligt erobrede verden med alibier, var Roskilde Festival 2012. Her havde firmaet Odysse, der ejes af rollespillerne Kasper Sjøgren og Bjarke Pedersen, arrangeret et spil som hed "The Big Game".

Social Gaming?

"The Big Game var et såkaldt Social Game. Kort sagt, så gik det ud på at deltagerne udførte forskellige missioner som de dokumenterede på mobilkameraer og viste os. For hver udført mission fik de point. Og missionerne var ret sjove. Der var alt muligt tosset. En af dem gik ud på, at man skulle samle et cirkus af dyr og tage det med hen til vores base på campingområdet. Eftersom Roskilde Festivalen jo er et crazy sted, så er det ret nemt at finde et par "dyr", men det betød stadig at folk havde det enormt sjovt med at gøre det. I en anden mission skulle man lave "La Bomba" og hoppe nogen i badesøen og lave et kæmpe plask. Og filme det selvfølgelig," fortæller Bjarke Pedersen.

Bjarke smiler mens han viser en af filmene frem. Den viser en nogen fyr og hans ligeså nøgne kæreste, som udfører et eller andet sært stunt sammen med en fyr udklædt som Holger fra 'Find Holger'-bøgerne. Når festivalgæsterne udførte missionerne, fik de note- ret point i The Big Games hovedkvarter, og disse point kunne så veksles til forskellige præmier; nogleringe med stykker fra den ori-



ginale Orange Scene, middagsgavekort og andre småting. Og hver dag fik det hold med Big Game point den eftertragtede dagspræmie – en billet til Roskilde Festival 2013.

Et alibi med præmier

Nogle af dem, der vandt en festivalbillet til 2013 og som ROLLE/SPIL fangede på festivalpladsen var Kasper Feld og hans venner. "Jeg gik rundt på styler og så kom der nogen forbi og sagde, at de havde noget Big Game kørende. En af udfordringerne var, at man skulle have en øl tre meter oppe i luften. Og det mente de, at jeg nemt kunne klare med mine styler. Derudover så havde vores venskabslejr snakket godt om det og fortalt, at det var fedt da de spillede dagen før. De vandt billetten dagen før," fortæller Kasper.

De andre drenge fra Kaspers lejr stemmer glade i og begynder at forklare, hvad Big Games alibi har lokket dem ud i.

"Vi har holdt fester for folk. Vi har lavet drag show. Vi har lavet øl-bowling. Vi har samlet folk til et kæmpe cirkus. Det er næsten nemmere at fortælle, hvad vi ikke har lavet. Vi har f.eks. ikke lavet Bella Notte."

Kasper uddyber. "Det er ligeså nemt at gøre det selv. Jeg har f.eks. lige været ude og sætte lancier-musik på og sige til folk 'Hey, kom her.' og så havde jeg lynhurtigt en kvadrille (de otte personer der skal til for at danse lancier – red.). Men der er ikke mange, der gør det, hvis man ikke har sådan et incitament. Det er totalt simpelt, det der Big Game, men det virker."

Sebastian fra Kaspers lejr stemmer i. "Det er rart, at blive tvunget til at komme i kontakt med andre på festivalen."

Karma-kort med knald i

Bjarke Pedersen er godt tilfreds med hvordan The Big Game blev modtaget.

"Jeg vil tro, at vi havde et sted mellem 5.000 og 8.000 personer, som var involveret på den ene eller den anden måde. Det er selvfølgelig ikke på nogen måde et præcist tal, men i forhold til hvordan nogle af de her interaktive eksperimenter på Roskilde Festivalen nogle gange løber lidt ude i sandet, så kan vi ikke få armene ned," siger han.

Udover de pointgivende missioner bestod The Big Game også af en række karma-kort, som hver indeholdt en simpel handling som man skulle udføre og så give kortet videre. Et af kortene beder f.eks. spilleren om at hjælpe en fremmed med at få pustet en luftmadras op.

"Vi havde en fyr, der kom over til os og takkede os allerede en af de første dage under camping-ugen. Han havde fået fingrene i netop kortet med luftmadrasen og havde vist det til en pige, som han så havde hjulpet. Bagefter havde de åbenbart knaldet, så han var ret glad for vores karma-kort. For at sige det mildt," griner Bjarke Pedersen.

"Det er selvfølgelig noget pjat, men det er den slags som gør det nemt for folk at komme ud af deres skal. Det virker. Fordi nogle giver dig en undskyldning, så kan du slippe af sted



med at gøre nogle ting du ikke nødvendigvis gør ellers. Både gode og dårlige.”

En anderledes tankemåde

Men hvad kan det så, det her alibi? Er det bare et fancy ord, som vi kan bruge til at lyde kloge når vi taler om det vi laver? Eller er alibi-tænkningen noget som vi kan indtænke når vi laver scenarier? Marie Holm-Andersen var med til at køre The Big Game på Roskilde Festival, og mener så afgjort at det er noget der kan bruges til noget.

”En del af vores opgave på festivalen var at gå rundt til folks lejre og dele missionkort ud og forsøge at få folk til at deltage i spillet. Og vi blev mødt af smil og positive tilbagemeldinger stort set hver gang. Folk vil jo gerne lave noget, som er sjovt og anderledes – hvis bare de får en god undskyldning. Og for os selv var det jo på samme måde. Lige pludselig gik jeg ind i fremmede lejre og satte mig ned og blev budt på øl – for det at jeg var på arbejde var jo mit alibi.”

Et scenarie som i høj grad krævede, at deltagerne havde et alibi for deres handlinger var KAPO, som ROLLE/SPIL tidligere har bragt et par artikler om. Til rollespil er der altid ideen om, at det er rollen som gør ting og ikke personerne bag rollen, og på den måde

er der altid et alibi til stede, men til barske scenarier som beskæftiger sig med lidt mørkere emner – som KAPO gjorde det – så er det ekstra vigtigt, at alibiet er så vandtæt som muligt.

”Det er ok”

Deltagerne i The Big Game kunne nok have sluppet afsted med de fleste af de ting som de gjorde uden, at have spillet som alibi – det var jo trods alt Roskilde Festival, hvor grænserne for hvad der er acceptabelt er noget mere festlige end til hverdag. Men til et scenarie som KAPO hvor spillerne udsatte hinanden for forskellige slags ubehageligheder, så er alibiet af en anden karakter. Især de hjælpere, som til KAPO spillede fangevogtere – hvis opgave basalt set var at torturere og nedbryde andre spillere og hvis metoder var ganske brutale – havde brug for et stærkt alibi for at klare oplevelsen. Fordi hvor det (forhåbentligt) ikke gør det markant sværere at se sig selv i spejlet efter at have lavet en nøgen La Bomba på en festival, så er det straks en anden sag at forhøre og pine fanger med Guantanamo-lignende metoder til et fængselsrollespil. Det kræver, at man har en meget gennemtrængende indre stemme, der siger ”Det er ok”. Og det er i bund og grund hvad et alibi er i rollespilssammenhæng.

FIRMAET ODYSSE (FRA ODYSSE.DK)

Odysse skaber oplevelser baseret på interaktions- og indlevelsdesign. Vi mener enhver kampagne, event, lokation eller museum fortjener så meget mere end bare at blive beskuet passivt.

Vi inddrager deltageren gennem narrative, interaktive oplevelser, så han eller hun bliver til en aktiv del af fortællingen. At deltage i vores fortællinger betyder, at man selv er med til at skabe og blive en del af historien, og at oplevelsen derfor bliver så meget mere intens.

En odysse er en begivenhedsrig rejse, som udvikler personen i fortællingen. Man vender hjem fra en odysse med oplevelser, der gør en i stand til at se verden med andre øjne.

Læs mere om Bjarke Pedersens og Kaspers Sjøgrens firma på odysse.dk



GLINT FRA THE BIG GAME



FANATIC LIVE - ET ROLLESPIL I WARHAMMER-UNIVERSET



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

WWW.LIVE.FANATIC.DK

5 dage som forælder til en rollespiller

Hvordan er det egentligt at være rollespilsforælder på lejr? **ROLLE|SPIL** har talt med Jacob Rohd, som er far til Bjarke på 11, var med til Rollespilsfabrikkens sommerlejr og fortæller om sine oplevelser.

Af Claus Raasted Foto 27reality

Siden midten af sidste årti har det været muligt for Hr. og Fru Danmark at tage på ugelange "rollespilslejre", hvor erfarne rollespillere i samarbejde med enten højskoler eller lign. institutioner har stået for at indføre både børn og voksne i rollespillets verden. Et af disse arrangementer er foreningen Rollespilsfabrikkens sommerlejr, som har kørt siden 2008. Sommerlejren arrangeres i et samarbejde mellem foreningens frivillige og forældregruppen og havde i 2012 lidt over 100 deltagere. Jacob Rohd var en af dem.

Gensynsglæden

Det første Jacob nævner er gensynsglæden.

Det er hans tredje år på rollespilslejr. Kl. er 12.30 og vi ruller ind på Birkedal-lejrens parkeringsplads. Det summer allerede af forventningsfulde børn og med sværd og pistoler i hænderne. Forude venter 5 dage med lege, hygge, kampe og sjovt rollespil i alle mulige afskyninger. Rundt omkring står forældre og ser på børnene. Der er flere man kender fra sidste år. De får et kram og et fast håndtryk. Gensynsglæden er stor. Dem man ikke kender endnu, skal der nok blive tid til at snakke med. Det siger erfaringen fra de andre år.

Børnebank

Der er ikke gået lang tid før børnene kastes ud i det første rollespil, som lejren byder på – et fantasy-rollespil som de fleste af ungerne ken-

der det, men et hvor der også er plads til voksne, der gerne vil deltage.

"Vi voksne får at vide, at der skal bruges en del monstre, så vi kan bare melde os hvis vi vil tæske vores børn. Det er jo en chance man ikke vil undvære, så der er hurtigt 6-8 forældre der melder sig under fanerne - jeg selv inklusiv," siger Jacob og griner.

Han har efterhånden en del erfaring som rollespillende forælder og har efterhånden spillet lidt af hvert, men chancen for at få lov til at tæve både sin egen søn og de andre børn er stadig en han takker ja til.

Praktiske opgaver

Forældrene på sommerlejren deltager gratis. Til gengæld er det dem, der tager sig af det praktiske, så rollespillerne kan fokusere på at tage sig af alle børnene.

"Der bliver også sat en tavle op, så vi kan skrive os på de forskellige madhold. Det er jo en af de vigtigste funktioner vi har som forældre. Nemlig, at sørge for at der er mad til folket," fortæller Jacob.

Han er ganske tilfreds med tavlen, men det var også ham der et tidligere år indførte den for at skabe mere overskuelighed. En af de ting, han godt kan lide ved rollespilslejren er, at der er plads til initiativ, selvom han for et par år siden som førstegangsfarælder godt kunne have ønsket, at der var lidt mere styr på tingene.

Men han fandt hurtigt ud af, at det kom der hvis man tog initiativ.

"Det er en af de ting som jeg synes gør denne lejr så dejlig speciel, nemlig at vi har et super sammenhold med afviklerne og vi ikke bare står på sidelinjen og ser på."

En anden der har taget et initiativ er Henrik, der går under det selverklærede navn 'Grilltossen'. Han har slæbt en kæmpe grill med og står for aftensmad hver dag. Og det er ikke småting Grilltossen og hans hold af hjælpere disker op med. Der er både små spåner af birketræ, særlige grillredskaber og et grilltelt involveret,



Bjarke er kun lidt bekymret ved udsigten til at have sin far med på rollespilslejr igen



Jacob Rohd er en af de forældre, der er med til at gøre Rollespilsfabrikkens sommerlejr til en succes.

og Jacob fortæller, at hans naive ide om hvad det vil sige at grille for evigt er forandret.

Variation og frihed

En af de ting, som Jacob er mest glad for, er at rollespilslejren giver børnene en chance for både at opleve forskellige slags rollespil og selv prøve kræfter med at lave nogle.

"Det første aftenscenarie er Zombie og igen skal vi forældre bruges. Vi bliver sminket til ukendelighed og så er det ud og skræmme børn. De helt unge afviklere står for det i år og de har lavet et godt stykke arbejde. Det er både uhyggeligt og action fyldt. Super godt gået drenge. Resten af aftenen står på hyggesnak os voksne imellem med et glas vin/øl eller hvad man nu har lyst til."

Men der er også plads til at forældrene kan lave ting uden børnene.

"Det ene øjeblik er scenariet Counterstrike, det næste er det mafia og gangster, fantasy eller kaosrollespil. Der er plads til det hele. Jeg har taget lidt skumplast og latex med og bruger lidt tid i solen på at bygge våben til knægten. Det samler nogen flere voksne og pludselig sidder vi 4-5 og snitter og limer. Rigtig hygsomt, for det er på sådan et tidspunkt man lærer nogle af de "nye" forældre at kende."

Til sidst spørger jeg Jacob om han skal med næste år. Han griner bare og siger "Det kommer jo an på Bjarke. Men jeg skal da gøre hvad jeg kan for at lokke ham med igen næste år."



Grillteltet er 'Grilltossen' domæne, og her bliver der tilberedt mange måltider til sultne deltagere

Hvorfor er FANTASI verdener så fantasiforladte?

Rasmus Wichmann opfordrer til at tage skridtet fuldt ud, når vi spiller i en fantasiverden og finde inspiration i andet end den feudale middelalder

Af Rasmus Wichmann

Hurtigt! Hvilket spørgsmål bliver vi alle sammen stillet, som ingen af os, videnskabsmænd, paver og gamemastere, har et svar på? Båt! Tiden er udløbet.

Hvis du svarede "Er der en Gud?", gættede du rigtigt. Forestil dig så hvor meget anderledes det ville være at vide det.

Men netop når vi spiller i fantasy-kampagner, forestiller vi os at vi kender svaret. Derfor er det så uforståeligt at mange kampagner har bygget deres verden op omkring samme europæiske feudal-verden.

Fantasylogik SKAL være anderledes

I middelalderen frygtede folk at blive bandlyst af paven, og det havde en ægte virkning, fordi deres liv efter døden stod på spil. Og for da skælvende folk i mørket, hvor der kunne være alskens monstre.

Hvor meget anderledes er det ikke når, når præsterne kan kaste besværgelser man kan mærke på egen krop?

Min pointe er at vi er nødt til at spille på at det guddommelige og det overnaturlige – hele tiden. Fantasy-verdener bør simpelthen fungere efter en anden logik end vores. Bare tag de bøger, film og spil som ægte rollespillere ikke kan komme uden om!

I enhver version af Conan, er nogle af rigerne styret fra troldmandstårne og templer. I "Narnia: Løven, Heksen og Garderobeskabet" bliver det ved med at være vinter hvis ikke ondskaben overvindes, og i "Legend" er det faretruende tæt på at blive nat for altid! Hvorfor prøver vi ikke den slags?

Prøv noget anderledes

Well – det er trods alt svært. Vi kan jo ikke henlægge kampagnen til vinteren, hvis Isdronningen skulle få magten. Til gengæld kunne vi godt have magiske kampagner, hvor selv krofatter kan kaste en besværgelse eller to. Kampagner hvor de døde bogstaveligt talt går igen indtil de bliver genoplivet. Eller hvad

med en særlig spilgang om natten, fordi spillerne dummede sig og lod mørket vinde?

Det eneste det kræver, er at vi har mod på at prøve.

Og lad mig så aldrig mere høre en medspiller slå snak om varulvene i skoven hen som "ammestuesnak", før jeg spiller et historisk scenarie – og det gør jeg ikke for jeg har prøvet på at være en ussel troldfyrste, og gøre livet surt for krigerne!

LEGEND

Skurken er bogstaveligt talt "Mørket" – mod en skovløber og nogle nisser. Der kan man tale om at GM skruede sværhedsgraden ordentligt op!



CONAN

Jeg har oplevet spilgange uden troldkarle at slå på – den slags sker ikke for Conan, for han spiller i en hardcore kampagne!

NARNIA

Det coole ved at spille i Narnia er ikke kun at have en løve med i skoven, men at det pludselig er eksotisk at spille menneske!



WE DELIVER FANTASY! LITERATURE



GAMES



FILMS & MUSIC



EQUIPMENT



ZAUBERFEDER SHOP

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE
WIDE CHOICE · INTERNATIONAL SHIPPING



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



forum

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

14.-16. September, Midtfyns Fritidscenter i Ringe

www.forum2012.dk

3 HOTTE SOMMER-TIPS TIL DIG SOM ARRANGØR

ROLLE|SPIL giver dig et par erfaringer fra sommerens scenarier med på vejen. Sommeren er så småt ved at være slut – i hvert fald i rollespilssammenhæng. Der har været sommer-scenarier i stort tal, den årlige tur til Mythodea er overstået og det er tilbage på skolebænken for de fleste af landets unge rollespillere. Og som sædvanligt, så er der hvert år nogle nye erfaringer som kan tages med videre til næste år. Eftersom ROLLE|SPIL desværre ikke råder over en stor stab af lønnede skribenter som vi kan sende rundt i landet, er der desværre mange ting vi kun hører lidt fra, men lidt hører vi dog. Vi giver dig derfor tre gode tips til hvordan du gør dit arrangement lidt bedre.

Af Claus Raasted

TIP #1

Eksterne afviklere giver overskud

Et par af sommerens scenarier har hevet en erfaren person ind udefra, hvis primære funktion til selve scenariet har været at snakke med spillere og løse problemer. Og det virker! For arrangørerne betyder det, at de ikke bliver belemret med småproblemer som andre ligeså godt kunne løse, og det gør især at spillere der kommer med kritik (berettiget eller uberettiget) ikke demotiverer arrangørerne, når de er allermest stressede. For spillerne betyder det, at de bliver mødt af en smilende person med masser af tid, fordi vedkommende ikke har andre arbejdsopgaver – og ikke mindst en som ikke tager det personligt at der er kritik. Det er jo trods alt ikke den eksterne afviklers hjerteblod det handler om! Så hvis du vil gøre dig selv en tjeneste som arrangør, så få fat i en erfaren arrangør og sæt vedkommende ude foran døren til din arrangørbunker. It works.

TIP #2

Skriftlige info-papirer er bomben

Spillerbreve er et velkendt fænomen. For et scenarier modtager spillerne gerne et eller flere spillerbreve med information som ikke findes på hjemmesiden og som de forventes at læse. Virkeligheden er desværre bare, at der er mange der ikke får det læst eller glemmer hvad der står i det. Et stykke A4-papir som man får udleveret til selve scenariet er der straks flere der lige tager sig tiden til at læse. Den erfaring har et par af sommerens arrangører gjort sig og selvom det er et simpelt tip, så er det også et effektivt et. Det er selvfølgelig ikke sådan, at "normale" spillerbreve er en dårlig ide, men lige at gøre den ekstra indsats at lave et sidste info-papir med de allervigtigste ting, som spillerne får når de ankommer – det giver pote.

TIP #3

Det velkendte sælger

Dette er ikke så meget et tip, som en konstatering. Fortsættelser og hjemmевante ting virker. Selvom det altid er spændende at lave noget helt anderledes, så er det nemmere at trække spillere til noget velkendt. Om det er Khypris, City of Cities eller noget tredje spiller ikke den store rolle – det er bare nemmere at få spillere til et scenarie, når det ikke er det første af sin type. Så hvis du er en relativt grøn og uprovet arrangør, så er det måske en idé at prøve kræfter med en 2'er, 3'er eller 4'er. Det gør det nemlig nemmere at skaffe de spillere du gerne vil have. Det skal selvfølgelig ikke forstås sådan, at fortsættelser er nemme at lave – men de er tit nemmere at skaffe deltagere til, da man får foræret en god del potentielle spillere på grund af de tidligere scenarier.



I august 2012 bliver Barbarossa skudt i gang, som er et historisk krigsspil, der foregår på østfronten under Anden Verdenskrig - et blodigt opgør mellem de fascistiske hære og de bolsjevistiske horder. Nu kan DU møde op til en forberedende Workshop (arbejdssejr) helt gratis. Vi skal fylde sandsække, lave spanske ryttere, grave skyttegrave og bygge et skildarhus. Du vil også vil blive familier med mange af de våben, der vil blive taget i brug, både tyske og russiske. Vi ser frem til at se dig den tirsdag den 10. juli kl. 10 - 16 på strandfogedgården, Tranevej 4, Furreby, 9480 Løkken.

Ring 27 59 84 80 hvis du vil vide mere.

Forfatter og rollespiller

Mette Finderup har siden sin debut i 2004 skrevet et utal af bøger, og er lige nu aktuell med første bind af sin nye fantasy-serie Den Grønne Ø. Og Mette Finderup er ikke bare hvilken som helst forfatter. Hun har en omfattende baggrund som bordrollespiller, spilleleder og rollespilsforfatter - en baggrund hun nyder godt af i sit virke som forfatter.

Af Lars Nøhr Andresen

I 2003 lagde Mette Finderup sit faste, gode arbejde som børnebogsskribent på forlaget Gyldendal på hylden og satsede på en karriere som forfatter. Selv om hun aldrig havde skrevet en bog var historier, plot, hovedpersoner, og hvad der ellers hører til i en god roman, absolut ikke nyt for hende. Mette begyndte at spille rollespil i gymnasiet, og en del år senere skulle det vise sig, at rollespillet var et godt afsæt for en flot karriere som forfatter.

"Selv om jeg både har været spiller, spilleleder, forfatter og dommer inden for rollespil, så er jeg ikke i tvivl om, at det er min erfaring som spilleleder, der har givet mig mest med i bagagen, når jeg skriver mine bøger. Jeg har været spilleleder rigtig mange gange, og fordi jeg også var arrangør på kongresserne, endte det ofte med, at jeg tog tjansen som spilleleder på de knap så gode scenarier, hvor det var svært at skaffe spilleledere til. Man kan sige, at jeg lærte af spotte plothuller på den helt hårde måde," siger Mette Finderup.

Hun siger selv, at det er meget forskelligt hvordan spilleledere går til de scenarier, der ikke rigtig hænger sammen. Nogen er lige-

METTE FINDERUP

Aktiv som arrangør af Fastaval siden de tidlige 1990'ere, og general for kongressen i 1994 og 1995. Mette har skrevet mange scenarier til flere kongresser, blandt andet Darling er Død og EfterÅr, der begge kan downloades via alexandria.dk. Mette har været meget aktiv som scenarieansvarlig for Fastaval i flere omgange, og har været med til at hjælpe mange scenarieforfattere godt på vej. Som forfatter har hun siden 2004 skrevet over 30 bøger til børn og unge - for rollespillere bør især nævnes Dødsguden Løgne (2007, Phabel), Støvets Land (2008, Phabel) og Smertensbarn (2012, Gyldendal).

glade, og lader scenariet falde til jorden. Andre dropper det helt, men Mette har altid følt, at hun har et ansvar. Ikke så meget over for forfatteren, men over for de fem-seks spillere, som hun skal være sammen med de næste fem timer.

"Hvis du vil være en god spilleleder - især i 1990'erne, hvor mange scenarieforfattere ikke havde så godt styr på det, så skulle du ikke bare lære at spotte et plothul. Du blev også nødt til at lære, hvordan du lappede huller, så spillerne ikke opdagede, at der var noget galt. Jeg lærte simpelthen ved hjælp af scenarierne at spotte et plothul på lang afstand," fortæller hun.

Samme fejl i bøger som i scenarier

Mette har selvfølgelig også læst en masse bøger, og selv om hun også har læst nogle dårlige nogen af slagsen, så siger hun, at den erfaring, hun har fået ved at læse scenarier - både som spilleleder og som scenariedommer på kongressen Fastaval - er mere værdifuld.

"Både når du selv skal køre et scenarie, men også i rollen som scenariedommer, kan du ikke bare lægge scenariet fra dig og affærdige det med, at det er dårligt. Det er nemt at gøre med en bog. Hvis en bog er dårlig, så lægger du den bare fra dig. Med scenarierne blev jeg og de andre spilleledere - og Ottodommerne - nødt til at diskutere os frem til, hvorfor dette scenarie ikke virkede. Eller hvorfor spilpersonerne aldrig blev involveret i historien. Eller hvorfor det er en dårlig idé at lægge op til, at alle spilpersoner skal rejse til Honolulu, hvis man har lavet spilpersoner uden en krone på lommen. Med scenarierne bliver man simpelthen nødt til at forholde sig til - og ikke mindst sætte ord på - hvorfor noget virker og hvorfor noget ikke gør," fortæller Mette Finderup.

Det er i høj grad den erfaring, hun har taget med sig over i sin karriere som forfatter. Hun ser ikke den store forskel på en spilperson i et scenarie og en hovedperson i en bog. Det er de samme ting, der skal være til stede og fungere i begge tilfælde.

"Jeg har læst masser af scenarier, hvor forfatteren har forelsket sig i en mægtig biperson, ofte en skurk. Det er en klassisk fejltagelse. I de værste tilfælde handler scenariet om en biperson og en skurk, og spillerne bliver henvist til at være tilskuere i stedet for at være dem, det hele handler om. Det er også en klassisk fejltagelse at gøre som bogforfatter. Det er nemt at lade den spændende skurk holde lange skurketaler, men det er kedeligt for hovedpersonen og ikke mindst kedeligt for læseren," siger Mette.

Vigtig tjans som dommer

Hun er også glad for, at hun har prøvet at være Ottodommer flere gange, for hun siger, at det har været en vigtig øvelse at tale så meget om de enkelte scenarier.

"Som Ottodommer taler man om ALLE scenarier. Både de gode og de dårlige. Og man sætter ord på, hvorfor noget virker, og hvorfor noget er til pis. Og det er netop det, at få sat ord på det, som gør at jeg har haft nemt ved at tage erfaringerne med mig. Når man har ordene til at beskrive, hvorfor noget ikke virker i en bog, så kan man bedre se, hvorfor noget virker eller ikke virker i sin egen tekst, og det bliver også muligt at give andre kritik på en god og konstruktiv måde. Det er meget mere værdifuldt at sige, at hovedpersonen mangler motivation, når hun gør sådan og sådan end det er bare at sige, at man ikke rigtig synes at hovedpersonen fungerer i bogen. Det bliver simpelthen nemmere at bygge både sine egne og andres ting op i stedet for at bryde det ned."

Uddannet over 20 år

En af Mettes pointer er, at bogforfatteren ofte er lige så uskolet som scenarieforfatteren. Det er de færreste forfattere, der har lært at skrive og fortælle historier, og Mette synes selv, at hun har fået en utrolig grundig uddannelse inden for plotstrukturer, historieopbygning, karakteropbygning gennem sin mangeårige erfaring som rollespiller.

”Forfattere kan falde i ALLE de samme fælder, som vi ser scenarieforfattere gøre, og mange af de ting, der gør et scenarie godt, gør også en bog god. For eksempel er det vigtigt i scenarier, at man føler, at ens spilperson kan foretage reelle valg i historien, der har betydning for spilpersonen og historiens udvikling. Det er ikke altid nemt at få til at lykkes, og det er det heller ikke for en bogforfatter.”

Dengang Mette begyndte at spille rollespil i midten af 1980'erne var det på ingen måde med den bagtanke, at hun skulle lære noget af det eller bruge sine erfaringer som forfatter 20 år senere, men selv om hun ikke er aktiv rollespiller i dag og ikke har været det i nogle år, så kan hun mærke, at hun har erfaringerne med sig i bagagen, når hun udvikler sine bøger, laver forarbejdet på sine karakterer og ikke mindst, når hun sommetider føler, at bipersoner eller hovedpersoner gør noget andet, end hun lige havde forestillet sig i bogen.

”Jeg har altid et grundigt skelet - et slags flowchart - som jeg holder mig til. Det er virkelig vigtigt, for ellers kan mine hovedpersoner jo tage historien og løbe i fuldstændig hvilken som helst retning. Ligesom i et dårligt struktureret scenarie, hvor spillerne ikke ved, hvilken retning de skal gå i, og derfor gør noget helt andet, end det forfatteren eller spillederen havde tænkt sig. Men jeg lader ofte mine hovedpersoner gå lidt på opdagelse inden for de rammer, og det tror jeg er typisk for forfattere, der har en baggrund inden for rollespil,” siger Mette FINDERUP, der stoppede som aktiv deltager i rollespilmiljøet for en fem års tid siden, men som ikke har glemt eller opgivet rollespillet.

”Jeg får meget af det sociale ved rollespil behov dækket ved at spille brætspil, men jeg savner at skrive scenarier. Jeg tænker over det hvert eneste forår, når der er Fastaval. Der er bare ikke rigtig kræfter til det, når jeg allerede har siddet en hel dag ved tasterne og skrevet romaner,” fortæller Mette FINDERUP.



Smertensbarn er første bind i Mette FINDERUPs nye fantasy-serie **Den Grønne Ø**. Bogen har fået meget flotte anmeldelser i de danske medier og kan købes i boghandlere og på saxo.dk. Læs mere på finderup.dk



Mette FINDERUP i færd med at køre Warhammerkampagnen 'Enemy Within' - en kampagne der kørte fra 1994 til 2005.

EPIC EFFECT

WATER BASED MAKE UP



DARK GREEN
20 ml. No. K360701



GRASS GREEN
20 ml. No. K360702



BORDEAUX
20 ml. No. K360703



BRIGHT RED
20 ml. No. K360704



PALE GREEN
20 ml. No. K360705



UMBRA YELLOW
20 ml. No. K360706



BLACK
20 ml. No. K360707



ROYAL BLUE
20 ml. No. K360708



YELLOW
20 ml. No. K360709



SKIN TONE
20 ml. No. K360710



BROWN
20 ml. No. K360711



WHITE
20 ml. No. K360712



DARK BROWN
20 ml. No. K360713



GREY
20 ml. No. K360714



ORANGE
20 ml. No. K360715



PURPLE
20 ml. No. K360716



ZOMBIE PALE
20 ml. No. K360717



SILVER
20 ml. No. K360718



BRONZE
20 ml. No. K360719



GOLD
20 ml. No. K360720



EPIC EFFECT SETTING SPRAY

50 ml.
No. K360106



The Water Based Make Up from Epic Effect belongs to a series of deep pigmented, high quality colours. The colours are excellent for face painting and provide great coverage, even on foam latex appliances. The colours can be used on all parts of the body; it will even cover hair, beards and mustaches. The Epic Effect Water Based Make-Up will stay on the skin until you wash it off with soap and water. For even more staying power, seal the makeup with Epic Effect Setting Spray. There is a lot of pigment in Epic Effect colours so use them sparingly. This make-up dries matt so there is no need to powder.

JEG HADER ROLLESPILLERE!

En del blev overraskede, da Lars Andersen i sidste nummer af ROLLE|SPIL faktisk skrev noget pænt. Men nu er han tilbage ved brokkeriet. For han hader rollespillere.

For nylig snakkede jeg med en rollespiller, der hedder Christian. Christian var glad (som han oftest er), hvorimod jeg var gnaven (som jeg oftest er): "Lars, jeg har fået fat i en amerikansk film med rollespillere. Vil du ikke se den?". Jeg svarede ham på min sædvanligt positive måde: "Gu' vil jeg ej se en film om rollespillere. Jeg hader rollespillere!".

Christian så lidt forundret ud. Chokeret, endda. Men han var hurtigt klar med et modsvar: "Men, Lars, du er da selv rollespiller". Jeg forklarede ham, at han tog helt fejl. Jeg er ikke rollespiller. Jeg har en hobby, der hedder rollespil, og der er meget stor forskel på de to ting. For der er mange, som spiller rollespil, som jeg godt kan lide, men jeg hader alle, der "er" rollespillere.

Desværre for mig så var Christian ikke sådan lige at slå ud: "Men, Lars, du er da venner med Claus og han er da om nogen rollespiller. Så det passer jo ikke, at du hader alle rollespillere". Det var selvfølgelig svært at komme udenom, så jeg prøvede med endnu et eksempel - og som de fleste af mine eksempler er det hentet fra fodboldens verden:

"Hvis en person fortæller mig, at han er fodboldspiller, så går man automatisk ud fra, at han er professionel, for det at være fodboldspiller er en profession. En person, der spiller lidt fodbold på hobbyplan, siger ikke, at han er fodboldspiller. Så ville folk jo grine af ham".

Christian så lidt forstående ud, så jeg greb straks chancen for at være belærende: "Vi lever i en verden, hvor identitet og profession hører sammen. Hvis man siger, at man er "noget", så forventes det, at det i en eller anden grad er ens erhverv. Hvis du møder en læge, der sejler, siger han jo også, at han er læge med interesse for sejlsport, ikke at han er sømand".

Jeg kunne godt se på Christian, at han ikke var helt enig med mig, men det tog jeg ikke så tungt. Siden har jeg gået og funderet lidt

over det. For ude i resten af verden hænger identitet og profession sammen for langt de fleste, og den eneste undtagelse, jeg lige kan komme på, er kunstnere. Man kan godt være kunstner uden at leve af det, men det er fordi, der er en samfundsmæssig overenskomst, som gør, at der er social prestige i at være kunstner. Den overenskomst gælder bare ikke for rollespil (eller fodbold). Måske er det grunden til, at nogle gerne vil lave kunstrollespil.

Men helt tilbage dengang, hvor jeg startede med at spille rollespil, har jeg undret mig over, at jeg konstant løb ind i folk, der beskrev sig selv som rollespillere. Det var ikke deres erhverv, men de opfattede det stadig som om, det var deres identitet.

Misforstå mig ikke. Rollespil er en god og efterhånden accepteret hobby. Når jeg fortæller folk, at jeg spiller rollespil, så synes de, det er cool (ikke lige så cool som når jeg fortæller, at jeg er kunstner, men stadig...), men hvis jeg fortalte dem, at jeg var rollespiller, uden at jeg beskæftigede mig med det professionelt, ville de bare tænke, at jeg var sær. Det synes jeg sådan set også er godt, for selv om der er 10.000 gode ting ved rollespil, så er der en hel verden udenfor, som også er spændende.

Så er man "rollespiller", uden at det er et erhverv og er alle ens venner "rollespillere", som kun interesserer sig for rollespil, så synes jeg ikke, man har en identitet, men derimod et problem. I virkeligheden kan jeg jo nemlig ret godt lide de få personer, jeg kender, som har rollespil som profession. Og jeg hader heller ikke folk, som har rollespil som identitet. Men jeg synes, faktisk det er lidt synd for dem.



NOT SURE IF PLAYGROUND
IS WORTH BUYING...

OR JUST ANOTHER CRAZY
SCHEME FROM CLAUUS










TEGN ABONNENT PÅ DET DANSK PRODCEREREDE INTERNATIONALE
MAGASIN OM ROLLESPIL PÅ PLAYGROUNDMAGAZINE.NET

(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
- 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 - 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 (udkom 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...

“FUUUUCK! Jeg har glemt at forny mit abonnement på ROLLE|SPIL”

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

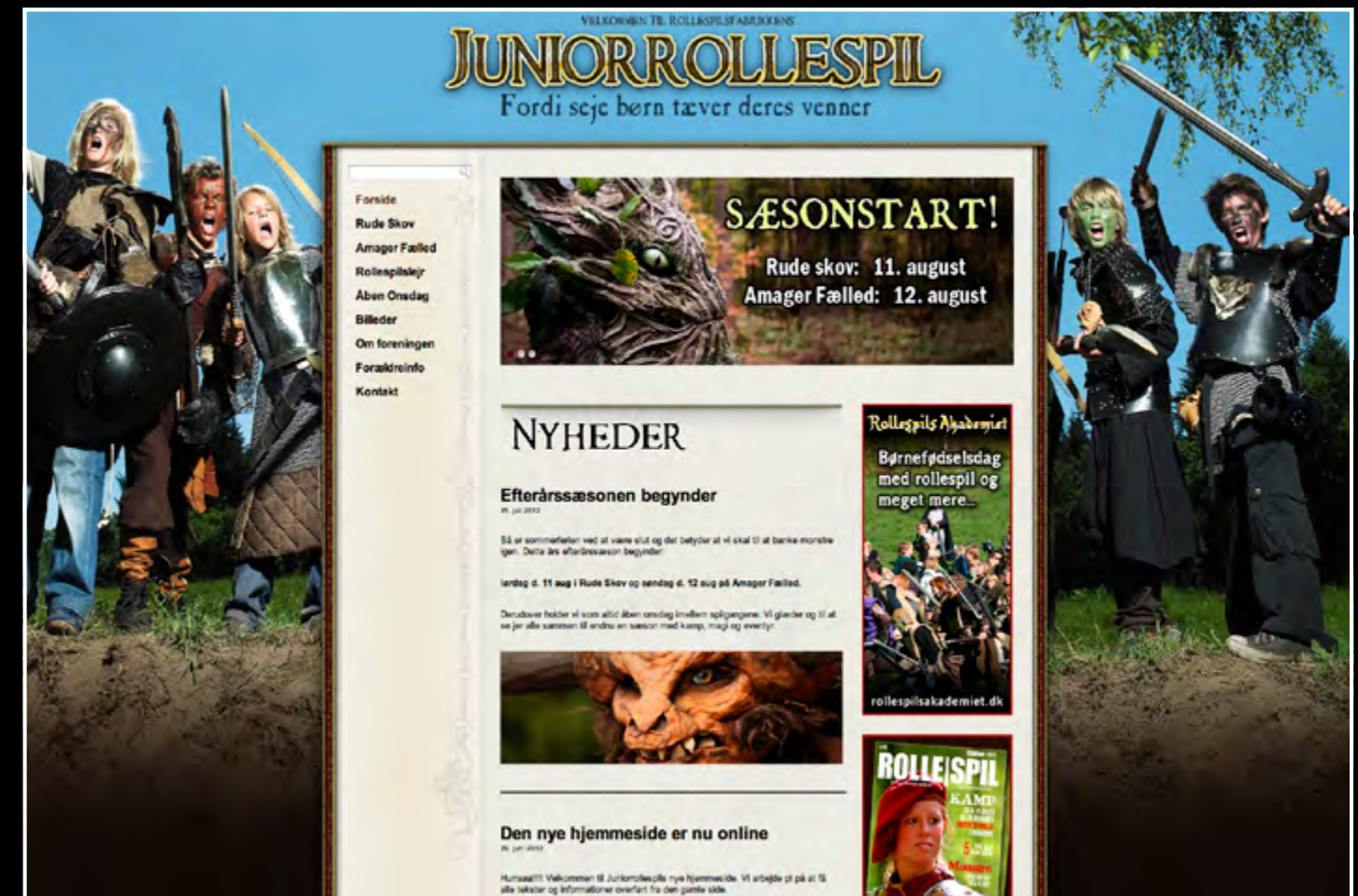
www.rollespil.org

Rollespilslejr 2013
15.-19. juli på Jomsborg
www.rollespilslejr.com

Sæsonstart
Weekenden 11.-12. aug
www.junior-rollespil.dk



Landkolonien Jomsborg



Kalø er eneste bardatræf i 2012

BARDA

Bardatræf ved Kalø 15. og 16. september

En eventyrlig oplevelse for hele familien ...
Køb billet i dag på www.barda.dk