

#18

APRIL 2013

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

LEG MED KØN

STOR GUIDE TIL AT BYTTE KØN

www.rollespil.org

64,95 kr



Her skulle der have været annoncer
for Dragons Lair og Faraos Cigarer

Dragons Lair®



... i stedet er der bare en tak!

For selvom de ikke nåede at få
annoncer færdige til dette nummer
kan vi godt lide de to butikker.

De har nemlig tilsammen købt
annoncer for mere end 50.000 kr. siden
ROLLE|SPIL startede i 2010.

Det gør bladet billigere for alle jer.
Det synes vi er ret sejt.





forum

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

20.-22. September, Midtfyns Fritidscenter i Ringe

www.forum2013.dk



ROLLESPILLERNE ER BLEVET VOKSNE

Jeg har lige været i Sverige til det storladne svenske rollespil Monitorship Celestra; et Battlestar Galactica rollespil på et krigsskib, der nu fungerer som museum.

Og det var vildt. 150 deltagere, et budget på 1,1 million svenske kroner til de tre afviklinger af scenariet som korte, kostumer til de fleste og noget vanvittigt tech - som faktisk fungerede.

Det var over the top, ambitiøst som bare helvede og noget, som bliver husket i årevis. Derudover var det til tider rovkedeligt og ikke helt fri for spildesignmæssige fejl.

Men for mig, var noget af det fedeste - og mest uventede - at langt de fleste spillere var voksne. Nu er jeg kun 33, og det er jo ingen alder efterhånden, men i det danske rollespilmiljø gør det mig til en af de ældre. Jeg er vant til at være blandt de ældste til scenarier jeg deltager på, og har for længst vænnet mig til konger på 26 og generaler på 23. Sådan var det bare ikke til Monitorship Celestra.

Der var spillere i 40'erne, 50'erne og 60'erne og min gode ven, Sofie (som også har skrevet en boganmeldelse her i bladet) på 22 fortalte bagefter, at hun havde følt sig utroligt ung. Noget som hun ellers sjældent gør. Og hold kæft, hvor var det fedt.

For jo, bevares, man kan sagtens være en dygtig rollespiller som 22-årig eller spille rumskibskaptajn som 24-årig, men det giver bare en anden følelse, når bestyrelsesformanden for det magtfulde firma, der ejer rumskibet er i 40'erne, og når skibets officerer er i 30'erne og 40'erne.

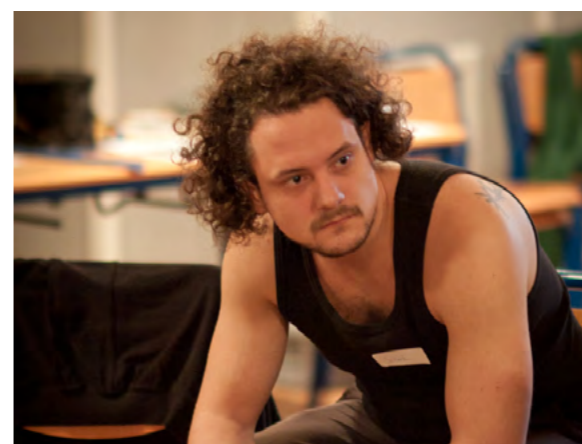
Men ikke alene var det spændende, at spille med voksne rollespillere, det var også fantastisk at finde ud af, at der (i hvert fald internationalt) findes masser af dygtige, voksne spillere, som er villige til at betale det som det koster for at deltage i ambitiøse rollespil.

Celestra kostede fra 2400 - 4200 svenske kroner i deltagelse i, afhængigt af hvilken type kostume man havde - og selvom svenske kroner engang ikke var noget som helst værd, så er det stadig en sjat penge for et rollespil.

Men alligevel lykkedes det at samle ca. 400 mennesker i alt, og det giver mig blod på tanden for at lave mere rollespil for "voksne" voksne. Og jeg glæder mig til, at nogle laver fede scenarier til mig, når det er mig der er 63.

Claus Raasted, ikke så gammel alligevel

22 Dramaøvelser sætter total gang i rollespillet. Det syns' Peter osse!



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

Foto & Illustrationer
 Allan Eising, Christina Molbech,
 Claus Raasted, HC Skaarup, JALL,
 Jonas Trier, Luise Bruen, Simon
 James Pettitt, Petter Karlsson,
 Peter Munthe-Kaas, Yxenborg
 Events

Redaktion
 Chefredaktør: Claus Raasted
 Redaktion: Ann Kristine Eriksen,
 Nynne Søs Rasmussen
 Layout: Lars Nøhr Andresen

Tryk
 Toptryk Grafisk

Forsidemodel
 Emma Greve, Cecilie (?)

Skribenter
 Claus Raasted, Karen Louise
 Steen Hansen, Kristoffer Apollo,
 Lars Andersen, René Bokær,
 Nynne Søs Rasmussen, Sofie Falk,
 Sofie Støvelbæk, Søren Lyng
 Ebbehøj

Coverfoto
 Claus Raasted

(INDHOLD)

- 08 | Nyheder om rollespil
- 14 | Kampagneoversigt
- 16 | Vox pop - sommerscenarie?
- 17 | Test dig selv - hvad skal du spille til sommer
- 18 | Interview med dansk JALL-arrangør
- 22 | Bedre roller med dramævelser
- 26 | Idolplakaten
- 28 | Rejseholdet besøger Ezendo
- 34 | Claus Gajhede har skabt Yxenskoven
- 38 | Guide til gender benderi
- 42 | Stjernemodellen - vejen til bedre scenarier
- 45 | Anmeldelse af Dødsspillet
- 46 | Lars Andersen ranter løs



42

Læs om stjernemodellen og lav bedre scenarier

16

Skal jeg spille Vogternes Fest? Det tror jeg nok, jeg skal! Se hvad folk skal til sommer.



Rejseholdet tager på eventyr i det fynske - og får deres sag for!

34

Hey! Kom og leg i min skov! Mød Claus Gajhede



Så er der Just a Little Lovin' i DK



38

Prøv noget nyt - spil det modsatte køn



Vild rollespilsby i Canada

Bricoline er en Fransk-Canadisk fantasy-by, der siden 1996 har samlet flere tusind rollespilere til deres scenarie "Grande Bataille" eller "Det store Slag" - det lugter lidt af Krigslive? Næste gang er 11-13. august 2013. Spillet foregår på det største område dedikeret til rollespil i Nordamerika (muligvis i hele verden), hvor deltagerne i fællesskab har bygget en autentisk by med hele 150 bygninger, og den ser vildt godt ud! Desværre er både scenariet og hjemmesiden på fransk, men mon ikke det kan lade sig gøre at deltage alligevel? Tjek hjemmesiden ud her (og husk at google-translate er din ven!)

www.bicolline.org



Rollespilsfabrikken flytter til Brønshøj

Danmarks største og mest aktive rollespilsforening flytter. Rollespilsfabrikken er kendt for at lave fast rollespil for børn i hovedstadsområdet, såvel som for at arrangere store scenarier for voksne, som f.eks. City of Cities og Krigslive.

Fabrikken har siden 2005 haft til huse i København NV på Glentevej. Her er der blevet afholdt legendariske nytårsfester, sommerfester og torsdagscafer for hele det danske rollespilmiljø - men nu forlader fabrikken Nordvest til fordel for Brønshøj. Fabrikken har fået nye lækre lokaler i Kulturhuset Pilegården i Brønshøj og flytter til sommer. Og selv om det måske betyder færre vilde fester, betyder det forhåbentligt flere scenarier fra Fabrikken!



Svensken har våben!

I Sverige kan de åbenbart godt finde ud af at kombinere airsoft våben og rollespil. Farmen Games er en serie spil, der kombinerer rollespil og airsoft. Spillene foregår i en post-apokalyptisk verden med zombier, hungersnød, hemmelige agenter, civile modstandsbevægelser og pest - what's not to like? Næste spil er 24.-26. maj. Det koster kun 350 Svenske kroner at deltage (ca. 308 danske). Så tjek hjemmesiden ud og smut over på den side af Sundet, så kan du få lov til at skyde på en svensker med næsten rigtige kugler!

www.farmengames.com



Ny rollespils-kogebog

Der er en ny bog om rollespil på gaden. Denne gang er det en samling af færdige "ready-to-play" rollespil, som er skrevet til skoler og institutioner (men som også kan bruges af andre). Bogen hedder "Opskrifter på Rollespil" og er skrevet af Kasper Friis Hansen og Claus Raasted. I "Opskrifter på rollespil" får læseren gode råd til, hvordan man aktivt kan bruge rollespil i en undervisningssammenhæng, i en institution eller i fritiden. Bogen kan købes i din lokale boghandel, i Bilka eller på Forlaget Frydenlunds hjemmeside:

frydenlund.dk/boeger/varebeskrivelse/1778



En hel uges Warhammer-Horror

Vogternes Fest er et utgelangt Warhammer-horror-scenarie, der bliver afholdt på Sjælland til Sommer. Arrangørerne skriver på hjemmesiden: "Vogternes Fest er et spil hvor man ikke spiller krig, men gennemlever en episk - men ubeskrevet - og arketyrisk episode i Imperiets historie set fra et menneskeligt perspektiv". Deltagerne skal forberede

sig på at der kan forekomme både psykisk og fysisk pres til scenariet. Vogternes Fest arrangeres af Rollespilsforeningen Norion og afholdes 15-21. Juli 2013. De har lavet en rigtig flot trailer, der kan findes på Youtube (søg på 'vogternes fest'). Læs mere på scenariets hjemmeside: www.norion.dk/vogternesfest

Find navnet på din næste NPC

På hjemmesiden RPG Tools kan du få hjælp til finde det helt rigtig navn på din næste NPC, fantasyby eller dit nye elvernavn. Siden er på engelsk og er fyldt med forskellige "random name generators", der giver dig en række tilfældige navne i forskellige rollespilsrelaterede kategorier. Siden kan både hjælpe dig med at finde på stednavne til din bordrollespilskampagne eller en tilfældige personlighed til din næste karakter. Der er også en funktion, hvor du kan rulle alle slags terninger online. Det er måske lidt fjollet, men også sjovt at lege med.

www.beavervalleysoftware.com/rpg/



Vikingerne kommer!



Vikings er en ny serie fra HBO, produktionsselskabet bag populære (og lettere nørdede) serier såsom Game of Thrones og True Blood. Serien følger Ragnar Lothbrok, som er en nysgerrig viking og selvudnævnt efterfølger af den nordiske gud Odin. Serien handler om vikingekrigernes liv og episke eventyr. ROLLESPILS egen Claus Raasted har været rundt til forskellige aviser iført fuldt vikingekostume for at aflevere PR-materiale for serien. Vikings har premiere på HBO d. 4. marts og der er nye afsnit hver mandag. www.hbonordic.com

Winter is coming (again)

Udover den nye serie Vikings fra HBO, kan du også glæde dig til at den episke fantasyserie A Game of Thrones snart er tilbage! Serien er baseret på George R. R. Martins populære bogserie "A Song of Ice and Fire", der indtil videre er oppe på syv bøger. De tre første bøger i serien er blevet oversat til dansk: Kampen om tronen, Kongernes kamp og En storm af sværd. Både tv-serien og bøgerne er bestemt anbefalelsesværdige, hvis du er til fantasy, intriger, krigere, konger og magtkampe. 3. sæson har premiere d. 31. marts.

<http://www.hbo.com/game-of-thrones>



(Nyheder) ROLLESPIL

Bornholm, Bornholm, Bornholm

I efterårsferien (uge 42) bliver Bornholms Middelaldercenter igen indtaget af orker, dæmoner og helte. Rollespilsugen er fem dage med rollespil i fantastiske omgivelser på middelaldercenteret. Der spilles rollespil hver dag fra kl. 10-15.30 og bagefter kan man gå opdagelse på Solskinsøen Bornholm. Rollespilsugen kørte for første gang sidste år, og var en stor succes, som nu gentages.

rollespilsakademiet.wix.com/rollespilsugen



Ny Dungeons & Dragons film

Så er filmen du har ventet hele dit liv på her! *Dungeons & Dragons 3: Book of Vile Darkness*. Nogle af os husker med glæde den første Dungeons & Dragons film fra 2000 med en masse drager og en meget ond Jeremy Irons som skurken. Det var aldrig rigtig en god film, men den var ret sjov at se sammen med andre rollespillere. *Book of Vile Darkness* ser desværre (eller heldigvis?) ikke ud til at være meget bedre, filmen har ikke engang været i biografene. Historien handler om en ond troldmand, der blev tortureret af en ond dæmon, hvorefter der bliver skrevet en ond bog, med hans onde blod og folk der læser bogen bliver onde. Du kan leje filmen i din lokale Blockbuster og grine af den med dine nørdede venner. Traileren kan ses på Youtube.



Mmm ... Ba-Con

Tilmeldingen er åben til Ba-con 2013, der kalder sig selv for "Danmarks sprødeste con". På hjemmesiden skriver arrangørerne at "Ba-Con er en rollespils-kongres som har det enkle formål at danne en sprød og krydret ramme for fede rollespilsoplevelser". Ba-con står faktisk ikke for grisen eget krydderi, som man måske skulle tro, men for "Brimir Arrangeret Con". Connen arrangeres nemlig den Nordsjællandske rollespilsforening Brimir, der til dagligt har hjemsted i Helsingør. Ba-con 13 afholdes på Ungecenteret i Nivå d. 9-12. Maj. Tilmeldingen lukker d. 18. april, så du skal være lidt hurtig. Tilmeld dig her: www.ba-con.dk

Et nyt rollespilsystem

Pandora er et nyt universelt rollespil af B. Lamberth. Systemet er designet så det kan håndtere enhver spilverden og scenario, uden at det bliver en hæmsko af indviklede regler og skemaer. Systemet er rettet mod erfarne rollespillere, der savner et system, der kan understøtte spillet historie uden at det bliver for regeltungt. Du kan tjekke systemet ud helt gratis her:

sites.google.com/site/pandorarollespil/



Under Danmark er jeg født

Tilmeldingen til det post-apokalyptiske sommerserie "Under Danmark er jeg født" er netop åbnet. Scenariet arrangeres af den nystartede rollespilsforening R.U.M.L.E, der står for Rare Unge Mennesker Laver Events. Scenariet foregår i Bunker 47, en underjordisk militær bunker i Horsens. Efter en kort atomkrig er atmosfæren blevet forurennet i en sådan grad at man ikke længere kan leve sikkert over jorden. Arrangørens vision er i korte træk: et postapokalyptisk scenario, hvor man skaber sit rollespil på baggrund af gode og meningsfyldte konflikter, i en realistisk men alligevel surrealistisk setting. Fokus er på det gode rollespil. Scenariet spilles d. 17-21 juli 2013 og er for ca. 200 deltagere. www.underdanmark.dk

Svensk mentorprogram til unge kvinder

Den svenske landsforening Sverok (der svarer til Bifrost) har lanceret et mentor- og netværksprogram til unge kvinder med nørdede hobbyer. Mentornetværket hedder Leia, og programmet forløber over et år. Deltagerne får mulighed at udvikle sig som projektledere, sammen med en erfaren mentor. I løbet af året vil der blive afholdt netværksmøder, workshops og foredrag med forskellige oplægsholdere og temaer. Det var måske en ide, som Bifrost skulle overveje at kopiere?

Læs mere om netværket her:

www.sverok.se/leia

5 dage med rollespil Bornholm, uge 42



www.rollespilsugen.dk

Forum 2013: 20-22. September



Så er datoen for Landsforenings store samlende kongres Forum offentliggjort! I år afholdes Forum d. 20.-22. september på Midtfyns Fritidscenter i Ringe. Forum vender således tilbage til Fyn og det samme gør mange af de nye tiltag fra sidste år Forum, såsom scenarioskrivnings konkurrencen Særimner, DM i Rollespilskamp og Bifrosts nye ærespris "Årets Bifald" uddeles også igen. Derudover vil der som altid være et spændende og lærerigt program og en kæmpe auktion til fordel for hele det danske rollespils miljø. Forum er en rigtig god mulighed for at møde andre glade rollespillere fra hele landet – og måske endda lære noget nyt om vores hobby?

www.forum2013.dk



Rollespilslejr 2013

Rollespilsfabrikken afholder igen i år en kæmpe sommerlejr for både børn og voksne. Rollespilslejren er fem dage med rollespil, brætspil, grin og hygge. I år afholdes lejren på Landkolonien Jomsborg i Lyngby fra den 15-19. Juli. De typiske deltagere er mellem 6-16 år, de fleste deltagere dog mellem 9 og 13 år. Det er muligt at tage af sted med og uden forældre. Det plejer at være rigtig hyggeligt både for børn og forældre, så tjek hjemmesiden ud:

www.rollespilslejr.com

LØSE RYGTER OG SLADDER

Rollespillere kan danse... eller i hvert fald lære det? Fem rollespilsdrengene fra Fyn har været med i TV2 programmet "De hemmelige trin", hvor de skulle lære at danse streetdans. Du kan se hvordan det gik dem på TV2 Play: <http://play.tv2.dk/tv/underholdning/de-hemmelige-trin/>

Svenskerne gør noget for feminisme og ligestilling, derfor kommer der et rollespil om kvindernes kamp for at få stemmerettighed i 1918. Scenariet bliver spillet i februar 2014. Tjek hjemmesiden her: <http://suffragett.army.se/>

Claus Raasted har forsøgt at komme i audiens hos Dronningen. Han skulle aflevere et brev med et tilbud om at få en af de små prinsesser gift med Aria Stark. Det var en del af et reklamestunt for HBO, hvor Aria er en karakterene i deres serie Game of Thrones. Claus blev stoppet ved en port, men brevet blev faktisk afleveret til Dronningen.

Bifrost arbejder på at lave et rollespilsprojekt i Palæstina. Det lyder ret vildt! Mon ikke Charles Bo Nielsen og Helene Willer, Bifrost internationale repræsentanter har en finger med i spillet?

Der er Harlem Shake battles i gang i det danske rollespilmiljø. Rollespilsbutikken Dragonslair har lavet en, som Rollespilsfabrikken forsøgte at toppe. Du kan finde dem ved at søge på har "harlem shake dragonslair" og "Rollespilsfabrikken harlem shake" på Youtube.

Det er helt hemmeligt – men der er nogle rollespillere som i øjeblikket er i kontakt med et Hollywood produktionselskab om at lave en film om rollespillere

Et paradise hotel scenario er under opsejling. Ifølge rygterne bliver det produceret af ROLLESPILS Rejseholdets egen Michael Lauenborg. Vi håber på luksus hotel, farvestrålende drinks, smukke unge mennesker tilsat backstapping, intrigere og en IQ under gennemsnittet.

Mythodea trailer er ude nu! Conquest of Mythodea er en slags Rollespilsverdens svar på Roskilde Festival, med over 10.000 deltagere til scenariet. Se traileren her: <http://www.live-adventure.de/>

Netværksforeningen Gnist og Dansk Milsim Forening er netop blevet optaget i Landsforeningen Bifrost. Her på redaktionen er vi glade for at vi bliver flere og flere! Velkommen til!

Alexsandria.dk er en fortegnelse over rollespil i Danmark herunder scenarier, forfattere og kongresser. Databasen er lige haft fødselsdag. Så tillykke med de 10 år fra os på ROLLESPIL! Siden er helt genial hvis du lige står og mangler et godt scenario at spille med nogle venner -så tjek den ud!

Vincent Baker er dette års æresgæst på Fastaval. Han har stået bag spillende "Dogs in the Vineyard" og "Apocalypse World" og det bliver interessant at møde ham.

Bifrost, DUF-støtte og lidt af det kedelige

Det handler om 2012 og om DUF-tilskud for 2014

Vi får støtte af DUF - og de skal bruge informationer

Som I sikkert ved, så får Landsforeningen Bifrost penge fra DUF (Dansk Ungdoms Fællesråd) - faktisk lidt over en halv million om året. De penge går bl.a. til kurser, arrangementer som Forum og Knudepunkt og til at støtte projekter, som lokalforeningerne laver. DUF stiller dog også nogle krav til os. Vi har derfor brug for jeres hjælp for endnu en gang, at kunne få penge af DUF til at hjælpe dansk rollespil. Tak fordi I gider!

Vi skal bruge jeres vedtægter

For at tjekke, at lokalforeningerne er demokratisk opbyggede skal vi hvert år sende DUF kopier af jeres vedtægter. Mange af jer har dem også liggende på hjemmesider, men vi vil gerne have dem direkte fra jer, så vi er 110% sikre på, at det er de nyeste og mest opdaterede.

Vi skal bruge jeres regnskaber

Vi skal heldigvis ikke bruge jeres bilag eller noget, men bare have en kopi af jeres regnskab digitalt. Grunden til dette er, at DUF bruger regnskaberne som bevis for, at lokalforeningerne har "en selvstændig økonomi".

Vi skal bruge medlemslister for 2012 fra jer

Det betyder bare, at I skal sende os en medlemsliste fra 2012, hvor man kan se hvem der var betalende medlemmer pr. 31.12.2012, samt medlemmernes fødselsdato, adresser, emails og tlf numre. Er der medlemmer hos jer, som ikke har emails eller tlf numre, så send deres data alligevel - vi kan stadig bruge dem.

Vi skal bruge aktivitetsoplysninger fra jer

Det nemmeste er bare, at sende os en kopi af den seneste "Formandens beretning" fra jeres egen generalforsamling. Har I ikke en sådan, kan I sende os en kopi af kalender, et medlemsblad eller andet. Det vigtige er, at vi kan vise DUF, at I har aktiviteter og ikke bare er en "død" (inaktiv) forening.

Vi skal have udfyldte tro og love erklæringer fra jer

I har lige fået en tro og love erklæring, hvor der står et par ting, som skal udfyldes. Når den er udfyldt skal vi have en kopi af den tilbage - enten fysisk, indscannet eller som et billede taget med et digitalkamera (en iPhone eller lign er fint). Det skal vi have for, at DUF ved, at tingene går rigtigt til hos os.

Vi skal bruge dokumentation for, at jeres medlemmer har betalt kontingent

Det er vigtigt for DUF, at kunne se, at medlemmerne rent faktisk har betalt og at de ikke bare er blevet skrevet på en medlemsliste uden, at penge har skiftet hænder. Derfor vil vi gerne have bilag for jeres kontingentindbetalinger - f.eks. i form af kontoudtog, dags dato blanketter, indmeldingssedler eller lign. Hvis der er tvivl om hvad vi mener her, så skriv eller ring til os - vi er her for at hjælpe!

Vi vil helst have, at I sender det hele til os på info@landsforeningenbifrost.dk

Så får René det nemlig, og det er ham, der sidder med koordinationsansvaret for DUF-arbejdet. I må dog også gerne sende det til os pr. brev. Landsforeningen Bifrost, Rådhusstræde 13, 1466 Kbh K. Tak.

Vi vil gerne hjælpe jer, hvis der er noget, som er besværligt/irriterende

Ring på 27966152, skriv på info@landsforeningenbifrost.dk eller fang René på facebook. Det er meget bedre, at I ringer og siger "Det er helt ad lort til! Hjælp os!" end, at I ikke siger noget og vi i 11. time finder ud af, at den er gal. Det er ok, når ting går galt. Vi er her for, at hjælpe, så ring til os.



Landsforeningen Bifrost

Rådhusstræde 13, 1466 Kbh K

info@landsforeningenbifrost.dk

René: 27 96 61 52

Anders: 50 57 33 90

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)	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	tempuskontakt@gmail.com	Nanna Falk
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)	Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 15 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	Variierer (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 (Holbæk)	Ravnsholt/Reopos	Den Nye Verden	Første lørdag i hver måned	Fra 12 år	25+	www.r-r.dk/dnv	dnv@r-r.dk	Pierre Husted Sigvardsen
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	Fra 8 år	150 - 200	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	Variierer (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

Ska' DU på sommerscenarie?

ROLLE|SPILs udsendte rapporter har spurgt en gruppe tilfældige rollespillere om hvad de syntes om årets udbud af sommerscenarier. Læs her hvad de svarede. De blev derudover bedt om at vurdere hvor mange kålhoveder (fra 1-5), de ville give sommerens udvalg af scenarier.

af Sofie Støvelbæk

EMMA GREVE (23 ÅR)

Hvilket sommerscenarie glæder du dig mest til i år? Jeg ville gerne have været til Just a Little Lovin', men nåede ikke at tilmelde mig.

Hvilket sommerscenarie vil du anbefale? Det der KFC scenarie ... Sweet Home Alabama! Eller det svenske scenarie Mad About the Boy, som kun er for kvinder. Et af de to, tror jeg. Jeg er ikke så meget inde i hvad der kommer af scenarier, må jeg ærligt indrømme. Kun fra hvad jeg hørte på Forum 2012.

Hvorfor ville du anbefale folk at tage til dem? Sweet Home Alabama fordi, at jeg tror det bliver rigtig sjovt. Men at det samtidig tager fat i nogle interessante problemstillinger med klasesamfundet og hvor lav eller ingen uddannelse er vejen frem, og hvor man styrker eller dyrker nogen, for andre set, dårlige vaner og sociale tabuer. Mad About the Boy fordi det er et meget rost scenarie, som skulle være helt fantastisk at spille. Og så synes jeg man i høj grad skal tage til flere scenarier i udlandet.

Hvor er der de bedste scoremuligheder? Hvis du er en pige - noget i Jylland, der er ikke så mange damer tilbage, eller Tempus Vivo - har hørt der er ved at gå redneck i den. Hvis dreng - Mad about the boy forklædt som kvinde. Vis en masse følelser og så afslør til efter festen at du i virkeligheden er en fyr. Det kan kun give pote!

Hvor mange kålhoveder skal udvalget have i år? Hmm... Det må blive 2-3 kålhoveder. Mest fordi der kun er 4 scenarier, der har formået at fortælle mig at de eksisterer. Det bliver nok kun 2, fordi jeg er bitter over ikke at kunne komme med til Just a Little Lovin'.



PETER MUNTHE-KAAS (32 ÅR)

Hvilket sommerscenarie glæder du dig mest til i år? Jeg har egentlig ikke noget større forhold til sommerscenarier og plejer ikke at fokusere på dem. Jeg synes sådan set heller ikke at der er noget særlig interessant på scenen til sommer. Sweet Home Alabama er det eneste jeg har hørt om, som jeg kunne finde på at tage til.

Hvilket sommerscenarie vil du anbefale? Det må blive det samme svar. Det eneste jeg selv kunne finde på at tage til er Sweet Home Alabama, så der håber jeg at se flere der er friske på noget hårdt redneck rollespil.

Hvor er der de bedste scoremuligheder? Haha. Det har jeg ærlig talt ikke nogen anelse om. Jeg har aldrig scoret til et sommerscenarie og har ikke overblik over hvordan mulighederne er.

Hvor mange kålhoveder skal udvalget have i år? Det er jo lidt problematisk, da jeg kun kender ét. Men Sweet Home Alabama vil jeg give et sted mellem 2 og 4 -alt afhængig af om scenariet bliver et slapstick parodi-scenarie eller et mere realistisk og hårdt scenarie.

Men hvis du kun kender et så er udvalget måske ikke så godt i år? Det er klart mit indtryk at der ikke sker så meget til sommer. Der er Just a Little Lovin' og Panopticon i foråret, men det er jo genopsætninger. Jeg plejer ikke at være så orienteret om regulære (fantasy) sommerscenarier, men jeg synes overhovedet ikke at jeg har hørt noget i år. Det kan jo være min egen skyld fordi jeg ikke følger med, men jeg synes at der er et meget lille udvalg i år. Så 2 kålhoveder tænker jeg.



RASMUS HORNBÆK (29 ÅR), EINHERJERNE

Hvilket sommerscenarie glæder du dig mest til i år? Vi skal til Vogternes Fest

Hvilket sommerscenarie vil du anbefale? Vogternes Fest! Det bliver pisse sjovt. Det bliver fester hvor folk kommer lang vejs fra for at lege sammen. Indtil videre blive vi 2 grupper fra Einherjerne, i hvert fald en gruppe fra Randers, og så kommer der også nogle fra Ålborg og Odense.

Hvor er der de bedste scoremuligheder? Vogternes Fest. Fordi jeg kommer og jeg er rimelig billig, og frisk-fyr-agtig

Hvor mange kålhoveder skal udvalget have i år? 3! Udvalget i år er lavt, især i Jylland for der blev brændt en masse god energi af sidste år på Khypris år 0, så i år ligger udvalget kun på Sjælland.



IDA FARVER (33 ÅR), FORENINGEN HARESKOVEN

Hvilket sommerscenarie glæder du dig mest til i år? Vogternes Fest

Hvilket sommerscenarie vil du anbefale? Vogternes Fest, Rænkespil - begge byder på politisk intrige, byspil og stemningsspil.

Hvor er der de bedste scoremuligheder? hahahahahahahaha!...det er mit svar.

Hvor mange kålhoveder skal udvalget have i år? Der er ikke nok forskellige typer scenarier udbudt i år - vi mangler scenarier som CoC og andre ikke-klassisk-fantasy scenarier i højere grad. Det bliver 2 kålhoveder.



Hvilken slags sommerscenarie skal du tage til?

Der findes mange forskellige sommerscenarier derude og vi har alle sammen forskellig præferencer, når det kommer til spillestil, stemning og type af scenarier. ROLLE|SPIL hjælper dig, hvis du står og er lidt i tvivl om hvad du skal bruge din sommer på og hvilken type scenarie du er til - tag testen og find ud af det!

Af Nynne Søs Ramsussen

Hvis du skal pakke til et scenarie, hvad er så det første, du tænker på at tage med?

- A) Mit sværd og min rustning
- B) En pakke Kleenex, så jeg kan græde ud til efter festen
- C) En kasse guldøl!
- D) Mine terninger

Hvordan vil du beskrive din civilstatus?

- A) Jeg er single eller i et fast parforhold
- B) Jeg er i et polyamorøst åbent forhold med 3-4 andre (jeg tror ikke på køn og monogami)
- C) Jeg har lige slået op med min kæreste, så jeg er klar til en vild sommer...
- D) Jeg har seks kærester; D4, D6, D8, D10, D12 og D20

Hvad er din livret?

- A) Mad over bål. Gerne en eller anden form for gryderet, der har stået og simret hele dagen
- B) Vegansk mad. Gerne noget med organisk tofu og dyr soya
- C) Få det væk! Det eneste jeg behøver er guldøl!
- D) En nr. 22 fra mit lokale pizzeria og en stor cola

Hvordan har du det med at være udenfor i solskin?

- A) Jeg elsker det!
- B) Hvis jeg kan have mine cool hipster solbriller på er det ok, men jeg foretrækker at være spærret inde i en lagerhal
- C) Hvis jeg ikke har for mange tømmermænd og kan ligge og chille på græsset med mine venner og en kold guldøl... så er det dejligt
- D) Jeg hader det. Jeg kan ikke se min computerskærm, når solen skinner!

Hvis nogen til et scenarie rører ved din arm - hvad er så det første du gør?

- A) Jeg trækker mit sværd og er parat til at slå på vedkommende
- B) Jeg tager det som en opfordring til en hot scene, hvor vi bruger Ars Amandi til simulere erotik
- C) Jeg trækker en guldøl op af lommen og giver den til vedkommende - det må jo være det han/hun er ude efter?
- D) Jeg synes ikke at rollespil bør være fy-sisk...

Hvad er den vigtigste egenskab hos en potentiel partner for dig?

- A) At vedkommende ser godt ud i middelaldertøj og kan sy, arbejde i læder eller lave mad over bål
- B) At vedkommende har vundet Ottoer, skrevet artikler til Knudepunkts bøgerne eller Playground Magazine og holder oplæg på Knudepunkt og Forum
- C) At vedkommende er lige der og jeg er fuld!
- D) At vedkommende kender regelsystemet til D&D 3.5 og kan snakke med om World of Warcraft

Hvordan vil du besejre dragen?

- A) Jeg løser plottet, så jeg har de rigtige magiske genstande, der kan besejre dragen
- B) Dragen er bare en metafor for min karakteres indre smerte. Jeg sætter mig ind i et skab og græder indtil den går væk igen
- C) Jeg finder mine venner på kroen og går løs på dragen - uden at have lagt en plan
- D) Jeg ruller en D20 for at ramme og huser mine Strength modifiers

FLEST A'ER: KLASSISK SOMMERSCEENARIE

Du er til klassiske sommerscenarier og kan godt lide at bruge lang tid på at lave kostumer og udrustning. Du kan godt lide at slås, men også at hygge rundt omkring bålet. Det er ikke nødvendigt at scenariet er vildt nyt og eksperimenterende, da du sætter pris på genkendelige elementer og klassisk fantasy. Vi anbefaler dig at bruge sommeren på Tempus Vivos sommerscenarie (www.tempusvivo.dk) eller Rænkespil - Hvad mørket bragte (www.rænkespil.dk)

FLEST B'ER: PRÆTENTIOSE ARTSY-FARTSY SCENARIER

Du vil helst kalde dig selv for "Nordic Larper". Du læser Playground Magazine, tager til konferencen Knudepunkt og kan bedst lide scenarier, der får dig til at få det dårligt. Jo mere eksperimenterende, mærkeligt og "hardcore" scenariet er jo bedre. Vi vil anbefale dig, at bruge din sommer på Just a Little Lovin' (just-a-little-lovin.blogspot.dk) eller Mad About the Boy (mad-about-the-boy-larp.blogspot.no) - men du er jo sikkert allerede tilmeldt!

FLEST C'ER: COMEDY SCENARIER

Du er mest til at have det sjovt med dine venner og drikke dig fuld under scenarierne. Rollespil for dig skal først og fremmest være sjovt - eller det, der også kaldes "bong" eller "half-play". Du er ikke meget for at være alt for in-game eller føle for meget, men der må gerne være fart på og action. Vi vil anbefale dig, at bruge din sommer på Sweet Home Alabama (www.facebook.com/SweetHomeAlabama.larp) eller Mythodea (www.live-adventure.de)

FLEST D'ER: BORDROLLESPIL

Du er ikke så meget til liverollespil, at slås og overnatte i naturen. Du kan til gengæld godt lide at hygge med vennerne rundt om bordet. Vi vil anbefale dig at blive hjemme og bruge sommeren på downloade nogle gode scenarier fra Alexandria.dk eller læse din seneste regelbog igennem. Det er også meget økonomisk.

Et spil om sex, død og tilfældigheder

Homoseksualitet, aids, død og sexscener med penisattrapper i darkrooms. Man skal ikke have hørt mange rygter om Just a Little Lovin', før det går op for én, at det norske larp er noget ud over det sædvanlige. Til sommer bliver scenariet sat op i Danmark, og ROLLE|SPIL har mødt én af de danske producere, Helene Willer Piironen, til en snak om, hvad der gør et spil om aids til en fremragende oplevelse.

Af Kristoffer Apollo



O kay, hvad er det, der er så fedt ved at dø af aids? Jeg ved ikke, om det er megafedt, men der er noget interessant i at få lov til at udfordre en så central del af livet, som det er at møde døden. Og det med aids er interessant, fordi det er glemt i den vestlige verden.

Aids fyldte utrolig meget for 20 år siden, men nu er det noget, der hører til i den tredje verden. Sex er kun usikkert i Afrika, og aids er noget, homoseksuelle får.

Sådan tænker folk i dag, og det er synd. Just a Little Lovin' foregår, dengang hvor unge mennesker faldt om som fluer. Ingen vidste hvorfor, og det var skræmmende - ligesom det er skræmmende, at den tid så let kunne blive glemt igen.

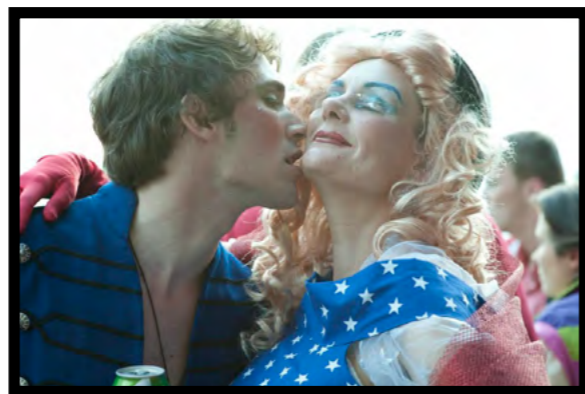
Du spillede selv med i den første afvikling i Norge. Hvad gjorde Just a Little Lovin' til en stor oplevelse for dig personligt?

At man fik lov til at opleve døden blive meget nærværende. Man kan vælge mellem at spille tre temaer - frygt for døden, venskab og begær.

Jeg havde valgt venskab, så for mig kom spillet ikke bare til at handle om min frygt for døden, men også frykten for mine venner og min families dødelighed. Det blev meget nærværende at få sit liv og sine relationer sat i perspektiv, og jeg projicerede meget til mit eget liv. Rollespil er stort, når det kan dét.

Er der noget om, at man får et særligt kick af at spille rollespil med store negative følelser?

For det første mener jeg, at det positive og negative skal gå hånd i hånd. Positive følelser kan ikke stå alene, og jeg tror ikke, man



får gode spil ud af ren elendighed. Derudover ser jeg ikke Just a Little Lovin' som et negativt spil - det er utrolig livsbekræftende, at man kommer til at dyrke de positive relationer.

Jeg havde eksempelvis en bror i spillet, som jeg ikke havde noget godt forhold til, men når døden kommer tæt på, får man vendt den relation og hevet de positive ting frem. Men det er fyldt med kontraster.

Jeg spillede én fra gruppen af canceroverlevende, og den død, som var hårdest at opleve, var en kvinde, som havde været i gruppen, men fandt andre relationer, hvor hun blev smittet. Så lå hun der i kisten foran mig, og jeg fik en kæmpe skyldfølelse, over at vi havde skubbet hende væk, og derfor blev hun smittet og døde. Spillet får én til at tænke over de små, altafgørende tilfældigheder.

Jeg har hørt nogle tale om, at scenariet vil være ekstra udfordrende for danske mandlige spillere, fordi det har det her element af homoseksualitet. Er du enig i den betragtning?

Jeg tror ikke, det er sværere for mænd at spille homoseksuel, end det er for kvinder. Men der er måske strukturer i vores samfund, som gør det mere tabubelagt. Det burde ikke være sværere, men der er masser af plads i spillet til forskellige tilgange, og man skal ikke spille homoseksuel, hvis man ikke har lyst.

Jeg tror for øvrigt ikke, at rollespil kan rykke ved ens seksualitet. Der er mulighed for at lege og prøve at spille en anden seksualitet, hvis man har grænser, man gerne vil have skubbet til - der kan rollespil give alibi for at slappe mere af, og der er ikke nogen, der råber bosserøv, fordi man ikke tager et kraftigt

standpunkt. Sex er en ret privat ting, og spørgsmålet er, om vi ikke alle sammen er bange for at blive bedømt, uanset om det er på seksualitet eller noget andet?

Men det er vel lidt grænseoverskridende at gå i darkroom og udspille sexscener, lige meget om man er homoseksuel eller ej?

Man kan vælge darkroom eller blackbox, hvor der er forskellige værktøjer til at udspille sex. Det kan være snak eller mere fysisk simulation.

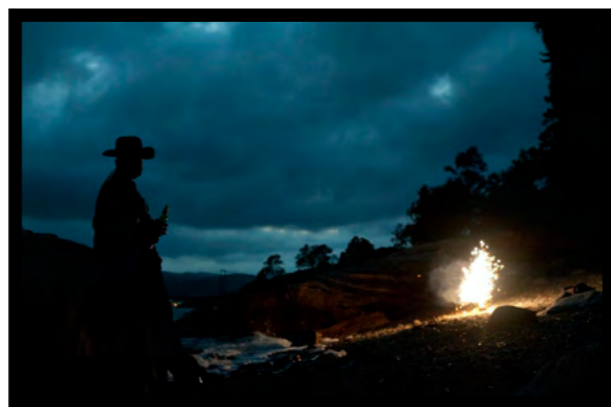
Personligt har jeg faktisk nemmere ved at spille en fysisk simulation end eksempelvis sexscener via fortællespil, som man kan opleve et sted som Fastaval. Der har jeg nærmest følt det som at dyrke telefonsex med folk, og det synes jeg er meget mere grænseoverskridende.

I Just a Little Lovin' er fordelene, at man indbyder til sex med en fjer som metaretskab, og det betyder, at der er plads til at stoppe op. Hver gang kan man både ingame og offgame vælge, hvad man har lyst til at gøre i situationen.

Hvilke erfaringer har I taget med fra de tidligere afviklinger - er der ændret noget i spillet?

Det er der. Blandt andet kommer vi til at bruge mere tid på workshops op til selve spillet, hvor de i Norge kun havde frivillige workshops.

Der er også nogle karakterer, som er blevet skrevet om, og seks nye karakterer, som ikke har været med i de to første afviklinger. Det har været en kæmpe luksus at arbejde sammen med én af designerne, Tor Kjetil, så vi for eksempel har haft mulighed for at ændre karakterer efter behov.



Hvilken type spillere bør interessere sig for denne type spil?

Jeg er ikke sikker på, at vi har været enige i producergruppen. Én af de andre har eksempelvis været ude efter venner, der har spillet meget kampagnespil, men nu er erfarne nok til at udfordre sig selv. Jeg selv har mest villet tiltrække udlændinge, der vil spille nordisk larp af god kvalitet.

Men spillet er selvfølgelig mest bare for folk, der synes, det lyder spændende. Jeg tror, at nogle har samlet mod i et par år, efter de hørte om det første gang, og det er en fed ting ved at køre spillet flere gange, at de nu får den mulighed. Der er en aldersgrænse på 18 år, men du behøver ikke være en erfaren rollespiller - derimod må du gerne være personligt moden og kende dine egne grænser. Og som meget nordisk larp appellerer spillet til indlevelsesspillere. Det handler ikke om at sørge for at dø eller undgå at dø, men er orienteret mod relationer.

Det tog jer ikke mere end en dags tid at få afsat billetterne. Overvejer I at sætte Just a Little Lovin' op én gang til, så endnu flere får mulighed for at spille det?

Det tror jeg ikke, vi vil, men det handler også om, at jeg synes, spillet skal have lov til at rejse rundt. Vi har for eksempel fået 12-15 spillere fra Frankrig, og spillet kunne sagtens tåle at blive spillet i Sydeuropa eller USA.

Så kan nogle fra Norden tage med, hvis de ikke har haft chancen. Det handler om at give andre chancen for at spille Just a Little Lovin' - det er ikke meningen, at det skal lande i ét land og ende med at blive sat op igen og igen dér.

JUST A LITTLE LOVIN'

Hvert år mødes to grupper af newyorkere på USA's nationaldag, den 4. juli. Den ene gruppe er centreret omkring en homoseksuel ejer af et PR-firma, den anden består af canceroverlevende, der kender hinanden fra et rehabiliteringscenter. Spillet begynder i 1982, hvor aids begynder at brede sig, og man følger vennerne frem til 1984, hvor flere og flere er blevet ramt af den mystiske sygdom.

Just a Little Lovin' er designet af norske Tor Kjetil Edland og Hanne Grasmø, og det blev første gang afviklet i Norge i 2011. I 2012 besøgte spillet Sverige, og i august i år kommer det til Arresøcentret i Danmark. De danske producere er Flemming H. Jacobsen, Nynne Rasmussen og Helene Willer Piironen.

Læs mere på just-a-little-lovin.blogspot.dk

Vil du gerne have, at vi skriver om dit scenarie i ROLLE|SPIL?

Så skriv til os og fortæl om det!

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

Guide: Skab din forbered dig med

karakter og dramaøvelser

Det kræver altid tid og kræfter at forberede sig til et rollespil. Hvad enten det er plot, kostumer eller relationer, er du sikker på at skulle lægge et stykke arbejde op til scenariet. Det er en del af oplevelsen. Giver scenariet dig lov til at skabe din egen karakter er det især forbundet med mange overvejelser og der er blevet lagt stor kærlighed i spillerskabte karakterer i tidens løb.

Af Karen Louise Steen Hansen
Redaktør: Ann Kristine Eriksen

I denne guide giver jeg et bud på nogle dramaøvelser, der kan bruges som spillerforberedelse. Forhåbentligt kan de hjælpe dig med at forberede din karakter og forbedre din rollespilsoplevelse. Jeg har hentet øvelserne fra min erfaring med skuespil og drama, men de kan sagtens bruges til rollespil også.

En af de primære forskelle på rollespil og skuespil er, at vi rollespillere er hinandens publikum. Vi er både hovedroller i vores egen og de andres fortælling. Modsat skuespil følger rollespil heller ikke et manuskript. Rollespil er nemlig baseret på improvisation, og derfor ved vi aldrig præcist hvad, der kommer til at ske i rollespillet eller hvordan fortællingen ender. Til scenariet er der muligheder

alle vegne, men mulighederne kræver at vi træffer nogle valg. Både som vores rolle, men også som spilleren, der står bag rollen og har overblikket over den overordnede fortællingen. Vi skal generelt kunne træffe to slags valg:

1. De rigtige valg for fortællingen, så vi kan skabe det bedste spil for os selv og vores medspillere.
2. De valg, som vi tror vores rolle ville træffe. Derfor er det vigtigt at kende sin rolle og kunne mærke efter, hvornår man skal sig nej tak og ja tak til de tilbud og muligheder, der melder sig i løbet af scenariet.

Vi er super seje

Rollespillere er i udgangspunktet virkelig gode til at skabe forskellige karakterer. Vi er dygtige til at improvisere og meget opfindsomme. Sommetider kan det dog være svært at holde styr på både sin egen rolle og den store fortælling, når scenariet er allermest intenst. Netop derfor er det vigtigt at forberede sig inden scenariet. Du skal nemlig både kunne jonglere din egen og andres fortælling hele tiden, både når der er fladtid og når spillet er allermest spændende. Rollespil er en holdsport - og det må vi aldrig glemme.

Rollespil er et sammenspil

I rollespil er vi så afhængige af hinandens spil, at det er ekstremt vigtigt at kunne lytte og forstå de andre spilleres intentioner. Derfor er karakterskabelse altid en god ide at gøre i fællesskab med sine medspillere. Det er vigtigt at kunne mærke hinanden, have snakket sammen og være åbne overfor hinanden for at få et mere flydende spil til scenariet.



Øvelserne i denne guide er derfor lavet til at blive arbejdet med i fællesskab. Øvelserne kan hjælpe med at skabe en nuanceret karakter og hjælpe dig med at læse dine medspilleres impulser. Derudover er det vigtig at arbejde med dine personlige grænser og begrænsninger. Dette gøres bedst når de bliver udfordret af dine medspillere i et trykt rum inden selve scenariet.

Hvis du aldrig har lavet dramaøvelser før, kan det måske godt virke som om øvelserne her i guiden er en smule barnlige og søre. Men spring ud i det alligevel! Det er min erfaring, at

når de virker, er de skide sjove og de ryster dig og din rollespilsgruppe sammen. Og det kan være grund nok i sig selv til at kaste sig ud i det! Her er øvelserne opdelt i forskellige temaer.

Varm op

Når din krop er varm, slapper den bedre af og er derfor mere modtagelig. Så inden I begynder med dramaøvelserne, er det en god ide at bruge 10 min på at slå hjernen fra og få pulsen op. Hop, dans, rul, spark eller slå på hinanden med sværd. Alt virker, så stræk kroppen godt igennem!

Kostumering

At reflektere over brugen af tøj og rekvisitter, der giver udtryk for rollens identitet og personlighed, medvirker til at skabe en troværdig karakter. Øvelse 1 og 2 kan bruges til et bestemt scenarie, som I skal lave karakterer til. I også vælge et bestemt tema fx pirater eller Sci Fi og finde på karakterer ud fra det.

Øvelse 1

Alle medbringer noget tøj og nogle genstande til øvelsen, som bliver samlet i en bunke på gulvet. Nu skal gruppen opbygge en rolle ud fra bunken. En person skal nu klædes på af de andre, og der skabes undervejs en karakter. Gruppen drøfter undervejs, hvad hver enkelt genstand siger om karakteren.

Øvelse 2

En genstand bliver præsenteret for gruppen. For eksempel en pakke piller eller en bog. Nu skal gruppen, ud fra forskellige positioner, komme med bud på hvad denne genstand bruges til. Positionerne kan være en læge, en kæreste eller en narkoman. Det er ikke så vigtigt. Det vigtige er at lege med genstandens betydning gennem forskellige synsvinkler.

Motiver og tilbøjeligheder

At udvikle en karakters personlighed kræver refleksion og analyse. At høre andres tanker kan hjælpe med at skabe nye vinkler på situationen og karakteren. Det virker også som godt diskussionsoplæg - om karakteren er troværdig og forståelig i både sit indre og ydre udtryk. Øvelse 3 bliver også kaldt for "den varme stol" og kan hjælpe dig til at lære din karakters personlighed og motiver bedre at kende.



Øvelse 3

Udvælg en fra gruppen, sæt hende/ham på en stol og sæt jer andre rundt omkring stolen. Personen i "den varme stol" skal nu tale som sin karakter og alle andre kan stille spørgsmål til karakteren, som er forpligtet til at svare. Der kan eksempelvis blive spurgt til, hvordan karakteren vil reagere i forskellige situationer. Hvordan karakteren har det med sin familie, med autoriteter, hvordan hun/han vil reagere på at blive slået, blive syg, miste en ven og så videre. Der stilles spørgsmål i to-tre minutter hvorefter den næste person sættes i den varme stol. Fortsæt til alle har været en tur i stolen.

Omvendte roller

Til rollespil er det vigtigt at være forberedt på at der kan opstå mange forskellige situationer. Øvelse 4 giver derfor mulighed for at udforske en fremtidig situations krav og spændinger.

Øvelse 4

Gruppen indtræder i deres karakterer i en situation / scene, hvor de reagerer, som de tror deres roller ville gøre. Eksempelvis som blodtørstige barbarer, der prøver på at komme ind i en bygning, og æde de mennesker der gemmer sig derinde. Herefter skifter scenen og gruppen ændrer sig fra at være barbarer, til at være de personer der befinder sig inde i byg-

ningen. Øvelsen går ud på at udforske forskellige handlinger eller situationer og de forskellige måder karakterene kan reagere på.

Fysiske handlinger og improvisation

At forberede sin karakter med simple ting kan virke banalt, men til et scenarie har vi brug for at kunne spille almindelige hverdagssituationer og stadigvæk fremstå troværdige i rollen. I øvelse 5 kan der både arbejdes med banale hverdagshandlinger og de mere komplekse handlinger.

Øvelse 5

Start med at tage udgangspunkt i de mest banale hverdagshandlinger. Det kunne være at spise, læse, klæde sig på, kede sig som din karakter ville gøre det. Udvid hen ad vejen med mere komplekse handlinger - som at skælde nogen ud, være forfulgt osv. Øvelsen kan laves med ord, men det kan være en god ide at starte med at mime, så der kun er fokus på kropslige handlinger.

Øvelsen kan fungere, ved at alle i gruppen en ad gangen laver hver deres handling, og senere kan man udvide den til flere roller i en scene. På den måde man kan kommentere hinandens udtryk og handlinger. Øvelsen hjælper til at få sat krop på din karakters handlinger, og bevægelser.

Reaktionsovelser

Øvelse 6, 7 og 8 træner dine evner til at reagere på umiddelbare impulser og dine medspilleres inputs - hvilket kan hjælpe til at skabe et mere flydende spil og give jer en bedre fornemmelse for hinanden.

Øvelse 6

Gruppen står i en klump midt på gulvet. En person i gruppen giver et signal og gulvet bliver nu strømførende. Alle i klumpen bliver spredt ud i rummet. Når deltagerne støder ind i hinanden, ind i møbler, ind i væggen, ændrer de retning og tempo.

Øvelsen kræver lidt koncentration for ikke at blive for useriøs. Der skal tempo på, og alle ens lemmer skal være modtagelige for de fysiske bevægelser som sammenstødende medfører.

Øvelse 7

Denne simple øvelse består i at gruppen står på en række med ansigtet mod en væg, og på et givende signal vender sig om. En deltager i rummet kaster hurtigt en genstand til en af personerne på rækken. Det handler om at kunne reagere hurtigt, men ikke at reagere unødigt. At øve sig i at reagere på de rigtige tidspunkter, vil spare dig for at bruge unødigt energi til et scenarie.

Øvelse 8

To personer står over for hinanden med en forsigtig, men konstant kontakt via en finger. En leder og styrer bevægelsen, og fører den anden rundt i rummet gennem fingerkontakten. Øvelsen er god til at styrke din evne til at reagere på de fine impulser som dine medspillere udsender.

Afspændingsøvelser for stemmen

De fleste rollespillere har sikkert prøvet at komme hjem fra et scenarie uden sin stemme. Den har man tabt et sted på slagmarken eller bare snakket den væk. Men med simple stemmeøvelser kan du gøre din stemme stærkere, og du kan blive bevidst om dens muligheder og begrænsninger.

Er kroppen anspændt, vil det også præge stemmen. Generelle afslapnings- og afspændingsøvelser kan derfor hjælpe rigtig meget, hvis du skal bruge din stemme mere end sædvanligt. De sidste øvelser er derfor nogle små afspændingsøvelser for stemmen.

Halsøvelser

Hovedrulninger frem og tilbage - lad hovedet hænge lidt, så musklerne strækkes. Stå eller sid med rank ryg, sænk skuldrene og rul derefter hovedet fra skulder til skulder langsomt.

Sidebøjninger - lad hovedet rulle ud på skuldrene og hold stillingen 20 sek.

Kæbeøvelser

Gab langsomt helt op. Forestil dig, at du står og måber. Tyg luft. Forestil dig, at luften er som store totter bomuld i din mund. Slap af i kæben og ryst på hovedet så kæben ryster frit frem og tilbage.

Tungeøvelser

Lad tungen ligge helt slap i munden - frem mod fortænderne. Tyg afslappet. Stræk tungen ud så langt som muligt, og træk den ind så langt som muligt. Tyg med store tyggebevægelser mens tungen gør alle slags bevægelser inde i munden.

Læbeøvelser

Slap helt af i læberne og ryst dem kraftigt. Lav en stor rund mund og så en bred smal mund. Prust med blafrende læber som en hest.



WE DELIVER FANTASY! LITERATURE



ZAUBERFEDER SHOP

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

PROFIL: ASTRID ANDERSEN

24. februar 1988

Hun har været nomineret til en Æresotto på Fastaval, hvor hun er skyggegeneral i år. Hun har lavet Forum, er aktiv i Piger i Panzer netværket og har spillet både dværgedronning og goth-teenager.

Astrid Andersen er efterhånden for gammel til at være et ungt håb længere, men nu er hun en af de unge voksne rollespillere, som skaber broer mellem folk og med sin utrættelige energi gør en forskel.

Det synes vi på ROLLE/SPILL redaktionen er værd at hylde, og derfor er Astrid dette nummers profil.



EVENTYR I EZENDO

I landet Ezendia er kampen mellem det onde og gode nået sit ypperste. Derfor er Rejseholdet taget over broen for at besøge den fynske kampagne Ezendo, hvor den sidste kamp skal stå.

Af René Bokær Foto Hans Christian Skaarup



Den største mand, må da også være den største helt - i dette tilfælde har han i hvert fald den bedste opskrift på middagsmad.

L ordag 21:50 - Rollespilsfabrikkens lokaler i KBH

Rejseholdets tre udsendinge mødes i Rollespilsfabrikken for at pakke det sidste til deres rejse mod det fynske. Da bilen er på vej ud af gården, bliver der dog pludselig råbt fra bagsædet, og straks løber René ind for at hente monstermasker. Derefter er det på vej mod Fyn, hvor der er planlagt et møde med den fynske del af Rejseholdet, og ikke mindst et møde med hovedarrangørerne af Ezendo på en bar i Odense (dette skulle dog vise sig at blive til flere barer end planlagt)

23:30 - McDonalds i Nyborg

Som rollespillere fra Sjælland, kan man

ikke køre over broen uden at stoppe ved spisestederne i Nyborg, og ROLLE|SPILs Rejsehold er ingen undtagelse. Efter en håndfuld cheeseburgers (der indtages bedst iført monstermasker) er Rejseholdet atter på farten mod Odense.

00:00 - Odense

Efter at være ankommet til Brutus' (vores indfødte guide) lejlighed, tager Rejseholdet straks af sted mod den udvalgte bar, hvor vi skal mødes Ezendos hovedarrangør: Nikolaj Elmer. Med hjælp fra vores nye lokale guide, finder vi hurtigt vores mål. Elmer tilbyder gavmildt at vise Rejseholdet rundt i det Odenseanske natteliv - hvilket der selvfølgelig bliver takket højt ja til!



MacD i Nyborg - man er vel en ægte rollespiller!

"Elmer nævner at de har fået besøg af nogle "Søde" københavnere fra ROLLE|SPILS Rejsehold, og spillerne skal huske at slå ekstra hårdt og meget på dem. Hvilket en ellers meget sød knægt lidt for hurtigt tager til sig, og slår René lige i sækken! "Shit, det bliver en hård dag, drenge!"

Under rundvisningen lykkes det os rent faktisk at finde det sidste medlem af Rejseholdet, nemlig Jonas Jungersen, som møder os på Heidi's Bierbar (et skønt sted, hvor der synges med på "Må man ta' hunden med sig ind i himmelen" og andre klassikere)

Søndag 09:30 - Brutus! Brutus! Brutus!

Vi vågner og ser ud af gårsdagens tåger, at Rejseholdets største helt Brutus, er i gang med at lave æg og bacon til de snart stolte helte. Efter en hurtig omgang morgenmad, er det på vej mod Ezendo, og selv de ondeste tømmere kan ikke holde begejstringen nede, mens varevognen kører mod nye eventyr...

10:30 - Det bli'r en hård dag...

Vi ankommer til stedet og når lige at fange Elmer, og følges med ham ned mod briefingpladsen. Til briefing bliver der fortalt om reglerne og historien. Alle arrangørerne og hjælpere bliver også præsenteret og hyldet! Elmer nævner at de har fået besøg af nogle "søde" københavnere fra ROLLE|SPILs Rejsehold, og spillerne skal huske at slå ekstra hårdt og meget på dem. Hvilket en ellers meget sød knægt lidt for hurtigt tager til sig, og slår René lige i sækken! "Shit, det bliver en hård dag, drenge!" siger René med et krigslidrigt smil.

For at komme hen til vores udstyr og skifte tøj, skal vi ud af "Byen" hvor briefing blev holdt. "Det ser sgu godt ud" er det første vores kameramand HC udbryder, da vi rigtig får øje på deres hyggelige ingame-by, hvor der er flere små huse og en stor kro, alt sammen indhegnet af en borgmur.

11:10 - Goodbye to reality

Da vi trasker afsted fra parkeringspladsen, forlader vi samtidig den virkelige verden og glemmer Michael, Brutus, Jonas, HC og René, til fordel for vores helte-gruppe; Helten



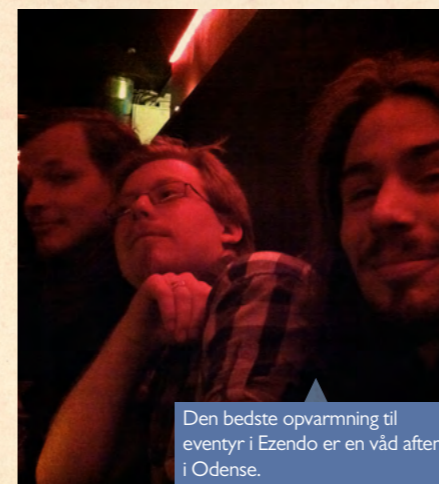
Store planer bliver lagt ... kamp bliver forberedt.

Sam, Istroldmanden Norman, Vogteren Tristan, Den kreative dagdrømmer og helteinspirant Hansi Bagudkigger og skriveren og krigsrapporteren Frank Mürmelman.

Heltene er udsendt fra Helteakademiet, der blevet tilkaldt af Istroldmanden Norman, som har mistet sine magiske kræfter og har sporet kilden til Ezendia, hvor kampen mellem det gode og det onde er nært forestående. Derfor er skriveren Frank selvfølgelig kommet med, for at dokumentere heltene færd og krigens resultat.

11:25 - Ankomst til Ezendia

Da vi ankommer til byen Ezendia, spotter vi en kamparena, hvor de lokale soldater træner. Det ser Sam som en mulighed for at teste vores følgesvendens evner i kamp og Tristan tager straks imod udfordringen! Tristan er dog ikke lige så erfaren som Sam, og Sam får hurtigt overtaget. Kampen får hurtigt den lokale garde til at stimle omkring arenaen, og vi finder ud af, at de tjener i Den Sorte Garde, som



Den bedste opvarmning til eventyr i Ezendo er en våd aften i Odense.

fungerer som byens vagter. De fortæller også at de har haft nogle problemer med nogle snigmord i byen, som nok er forårsaget af en skummel tyvebande.

11:36 – Et eventyr kommer sjældent alene

På vej ud for at finde denne tyvebande, støder vi på en sær gut ved navn William. William er /var måske en gang en læge, men lige nu er han mest bare gal, hvilket viser sig ved at han taler med sit kæleegern Egon. Rejseholdet er ikke sikre på, om egernet faktisk er levende eller dødt, da lugten kunne komme fra både Egon og William. Norman beslutter sig for, at prøve at hjælpe den stakkels mand, men desværre kan isstavens chokterapi ikke hjælpe. Inden Norman når at prøve igen, kommer Williams herre forbi. Hans navn er Talos og han er læge for "den mørke side". Han spørger hvilken side vi tjener, og vi svarer at balancen mellem det gode og det onde, er vores eneste interesse. Dette svar tager han tydeligvis for gode varer, og tilbyder herefter at føre os ind i den mørke sides lejr.

Jep - William har TO egern. Et i hænderne og et der skjuler sig på hovedet af ham.



11:59 – Det nedbrændte fort

Da vi kommer forbi vagterne, træder vi ind i det nedbrændte fort Lykos, men i ruinerne vrirler det med liv. Dette skyldes butikken i ruinens center. Butikken hedder Lastens Hule, og styres af den gamle sømand Kaptajn John Kadak. Kaptajnen tilbyder os flere magiske genstande og rustninger, men vores pengebeholdning er desværre lav, så vi må takke nej. Kaptajnen tilbyder os derefter, at vi bare kan skaffe ham slaver og straffefanger (eller "frie arbejdere", som han kalder dem).

Til slut sender han Rejseholdet mod Elverskoven, hvor vi burde kunne få magiske genstande og diamanter. For at vi ikke skal fare vild, får Frank overtalt goblinen "Slam Bam" til at være vores guide, med lofter om at han vil blive berømt og være med i de store sagaer.

12:24 – Elverskoven

Slam Bam fører os sikkert til Elverskoven, hvor vi bliver mødt af en flok hidsige elvere. Vi overbeviser dem dog om, at vi intet ondt ønsker dem. Vi får elverne i tale og finder ud af at elverne hedder: Alf, Kvick, Elrondia, Ashar og Lorian. Med sig har de en barberet dværg ved navn Svend (?). De fortæller at de tjener "den gode side", og selvom vi erklærer at det gør vi også, nægter de at lukke os længere ind i elverskoven. Og da de alle sammen bærer buer og har pile på strengene vælger vi klogeligt at gøre som de siger...

12:45 – Manden med jernmasken

På vej væk fra Elverskoven møder vi en stor grum pelsklædt mand, som er iført en jernmaske. Han viser sig dog at være venlig, Ullas den Fede, som han hedder, fortæller os om et magisk sværd, som Kaptajnen søger. Problemet er at sværdet er blevet stjålet af en mystisk sortelver og hans partner, som er en ussel mandsling, der bærer et kæmpe spyd. For at finde flere oplysninger om disse skurke går vi til byen og opsøger Højdommeren. Han fortæller os at Kaptajn Kadak er fyldt med mere mudder end en gammel støvle og at han ikke er til at stole på. Dette finder Sam utrolig usselt og inden vi får set os om, er vi på vej mod John Kadak for at banke muddret ud af ham, så at sige....

12:56 – Fanget på fersk gerning!

Inden vi når Kaptajnen, ser vi vores tidligere mål, en skummel sortelver og en mand med et enormt spyd. Og ikke nok med at de er lige foran os, så har sortelveren også det magiske sværd i bæltet! Lykken smiler til os.

Sortelveren vil dog ikke give sværdet til os, da han siger det tjener guden Karnak (guden for ondskab), men at hvis vi finder nogle der vil ofres frivilligt, så må vi få sværdet. Normalt ville Sam have banket livet ud af for at have sagt noget så ondt, men vi fornemmer den magiske energi der strømmer ud fra ham, så vi holder os i skindet.

Han fortælle til gengæld at hvis vi finder ham et andet magisk sværd, så kan vi bytte. Og han peger os også i en retning, hvor han siger vi burde kunne finde et sådan sværd.



Helten Sam, Istroldmanden Norman, Vogteren Tristan, Den kreative dagdrømmer og helteaspirant Hansi Bagudkigger og skriveren og krigsrapporteren Frank Mürmelman.

13:05 – Magiske kræfter i sigte!

Vi ser en samling af voksne spillere, som tydeligvis er i gang med noget meget vigtigt, så vi går straks i deres retning, hvilket fører os ind i Elverskoven. Her møder vi Harald Aftenstjerne, Stormester af Ulveordnen. Han fortæller os at han også beskytter Gloria, den eneste skabning hvis forældre er både elver og menneske - og at hun skulle være i stand til at vende krigen til den lyse sides fordel. Alt det er jo meget spændende, men vi må huske hvad vi kom her for, nemlig at genskabe Normans magiske kræfter. Her hjælper Gloria os. Hun fortæller om Mikas, som burde være den med den største viden omkring magi i området. Desværre forstår Mikas ikke hvor vigtigt

vores ærinde er, og vi må derfor vente til senere..

13:15 – Og vinden summede af rygter

Videre på vores færd, møder vi igen William og hans "kæle" egern Egon. Denne gang har han dog også følge af en kvindelig læge, som prøver at kurere ham.

Vi vidste straks at vi måtte hjælpe! Straks Frank har fjernet damen, og Tristan og Sam har grebet William i armene. Da Norman sætter isstaven for Williams pande, får han igen stød, og Norman forsikrer os andre om at det nok skal virke. Williams ledsager er dog ikke helt enig, men hvad ved unge mennesker om magiens veje? Norman fortsætter "be-

handlingen". Efter Williams krop er stoppet med at ryste, fortæller han os en yderst mørk hemmelighed. Højdommeren, som vi tidligere har snakket med, har nemlig ofret børn til Sjælestenen! Og ja, vi må se det forfærdelige i øjnene, Norman har helt sikkert ristet den unge knægts hjerne. For det rygter kan jo umuligt være sandt!

13:30 – Krise!

Rejseholdet har nu været ude til Ezendo i 3 timer og faren mærkes af alle. I de 3 timer har ingen af os fået lov til at slås mod en fjende! Krisen er stor og selvbeherskelen bliver sat på en hård prøve, for ikke bare at slå den første og bedste ned!

14:00 – Are you in or out?

Efter en kort pause begiver vi os afsted mod kroen for at finde nye opgaver og rygter, som måske kan hjælpe os på vores færd. Vi skaffer os en dejlig skål suppe, og inden vi får set os om, er Frank optaget af et spil Black Jack med de lokale: Orken Kæp, menneskerne Sef og Quido. Frank har faktisk skaffet flere penge end vi havde troet muligt. Goblinen Jimbe slutter sig til spillet, og inden længe består Franks formue også af goblinens kager. Spillet tager dog en pludselig drejning, da bankmanden Travis hæver baren og smider magiske urter i puljen. Det, og trolden som pludselig står bag Frank, gør at Frank pludselig mister det hele...

“Da han nærmer sig heksen, mumler hun noget, som vi andre ikke kan høre, og Hansi falder om i smerte.”



Røvere mod elvere - ja, hvem ville du holde med? Rejseholdet HAR truffet deres valg.



HC i gabestokken hvor han hører til. Han savler også!



Røvere mod elvere - ja, hvem ville du holde med? Rejseholdet HAR truffet deres valg.



Yup - brug dine erfaringer fra Assassins Creed. Det skal nok virke!

Men som man siger; det som kommer let går let. Det er bare sværere end som så, at forklare til en bitter trolmand, som har mistet sine magiske evner. Under opvasken af sin skål, opfanger Hansi dog nys om et eventyr. Elverne skal nemlig mødes ved Stencirklen om 20 minutter.

14:30 - Et overlagt mord eller selvforsvar?

Da vi ankommer til Stencirklen, ser vi flere af "de gode" er samlet, og er i gang med at fremmane noget gudernes kraft. Pludselig ankommer nogle onde "mørkelvere" sammen med en blanding af hekse og orkshamaner. Ud af det blå hører vi et skrig og en i cirklen falder om i smerte, mens de nyankomne griner højlydt. Det lykkes Frank at få stukket en af de ny ankomne ned, men der stopper heldet også for gruppen. For pludselig kommer en af godes paladiner og deres magiske egenskaber overgår selv Normans. Så vi lister stille væk til vi er på sikker afstand.

Hansi bliver valgt til at udsørge den onde heks om deres intentioner. Da han nærmer sig heksen, mumler hun noget, som vi andre ikke kan høre, og Hansi falder også om i smerte. Vi beslutter os derefter at dette opgør må være op til de lokale.

15:00 - Den endelig strid!

Nu skal striden stå! De gode har samlet sig og presser nu de onde mod den store bakke. Alle kæmper som gale, da det er verdens herredømme og overlevelse der slås om! Trolddomme flyver, klinger mødes og venner bliver til frænder. Selv vores heltegruppe ender med at slås for de onde, mest fordi de er færrest, og en god kamp er altid værd at slås for! Efter en drastisk kamp ender de fleste onde dog med at flygte, men pludselig rejser der sig på toppen af bakken, en mørk sort skikkelse med kranie ansigt. Inden der sker mere, bliver der kaldt til debriefing.

15:30 - Debriefing ved Nikolaj Elmer og de fantastiske medarrangører og hjælpere

Elmer fortæller om dagens historie og hvad der til sidst skete. Han meddeler også at dette var kampagnens sidste spilgang! For næste gang starter kampagnen nemlig op på ny og med nyt navn nemlig Agara. Det vil være i samarbejde med 2 andre rollespilskampagner, som desværre også lukker ned. Til gengæld betyder det at Agara vil blive stort og voldsomt, lover Elmer. Efter en hyggeligt tur til det fynske tager Rejseholdet trætte hjem mod deres hule. Dog først efter at have hjulpet med oprydningen :-)

Rejseholdets vurdering af Ezendo

REGELSYSTEMET

Det gamle Ezendo regelsystem var over 100 sider langt. Til gengæld, er de vigtigste regler sat op på "kioskens" vægge. Så de er lette at læse. Reglerne er meget inspireret af de tyske regler fra Mythodea, så man får f.eks. kropspoint for alle 7 dele af kroppen. Rygtet siger, at Agara's regelsystem kun kommer til at være max. 20 sider langt, så det burde være til at overkomme. Og mon ikke at de bibeholder deres gode system til at få overblik over reglerne?



VÅBENKONTROL

Alle våben bliver kontrolleret, så man skal ikke være bange for at sende sit barn ud og lege med. Og skulle man være i tvivl, om hvilke købte våbentyper der godkendes, så kan man tjekke Dragons Lairs hjemmeside ud, for alle våbentyper de sælger bliver godkendt.

TEASER: AGARA

Agara Deviga. Mellempplanet. Planet mellem planer. Bindeledet mellem alle planer i universet. Hjemsted for de særlige krystaller som muliggør teknologisk udvikling, magiske kundskaber og alkymistiske vidundere. Frodige skove og udstrakte vider, tilsmilet af guderne og udgangspunktet for handel, rejselyst, rigdom og eventyr.

Men for omkring 200 år siden blev Agara rystet og forandret for altid. Guderne døde og broerne sprang. Ingen ved stadig hvorfor eller hvordan. Flere generationer er nu gået, og Agara er nu beboet af efterkommere fra de folk, som strandede dengang...

Første spilgang d. 24 Marts fra kl. 10-16
Læs mere på www.agara.dk
Kampagnen er organiseret i samarbejde med Rollespilsbutikken Dragons Lair

KAMP

Til kampagnens endeligt var der ikke meget kamp, vi blev belønnet til sidst med en stor massekamp. Men i løbet af kampen, var der kun dueller mellem "vigtige" karakterer som råbte skadesværdier fra 1-15. Hvilket gjorde kampene meget ubalanceret for nye spillere. Kamp-niveauet lå ellers rimelig fornuftigt. Alle kunne følge med, både børn og voksne.



KOSTUMESTANDARD

Kostumestandarden var overraskende høj. Især mange af de yngre spillere havde virkelige gjort noget ud af det, hvilket var en stor fornøjelse at se. Men man skal ikke være bange for at komme til Ezendo med et halvfærdigt kostume.



NOOBFAKTOR

Hvor nemt er det at komme ud og deltage som ny? Vi opdagede et enkelt børneopsamlingshold, hvor der gik en voksen med rundt. Ellers vil den nemmeste måde, som voksen at finde et hold, vil være at tilslutte sig et "klassisk hold" såsom elvere eller orker. Reglerne gjorde det utrolig svært at ko end som så mme ind som ny, både fordi der er så mange forskellige regler, som man skal sætte sig ind i, men også fordi at reglerne betød meget for kampene, så hvis man ikke havde en "stærk" karakter, så kunne man ikke gøre så meget.

Til Agara, vil der dog være opsamlingshold inden for alle de forskellige racer, så det burde være meget nemt, at komme ind som ny. Men det må vi se på, næste gang Rejseholdet kommer på besøg.



OVERALL

På pluslisten

- Stortfremmøde, ca. 150 mennesker på en spilgang i februar
- Pæn kostumestandard
- Blød kampstil
- Dygtige ansvarspersoner
- Lækker setting

På minuslisten

- For lidt kamp
- Intet plot for nye spillere
- Regeltungt spilsystem
- Agara, virker dog til at tage hånd om mange de negative aspekter af den gamle kampagne. Så det glæder vi os til at se næste gang vi besøger Odense.

Mød manden bag Danmarks første rollespilsområde

Claus Gajhede har siden 2004 kæmpet for, at få skabt et fast område til rollespil. ROLLE|SPIL har fanget ham til et interview om drømme, tilladelser og det lange, seje træk.

Af Claus Raasted

Yxenskoven har et dejligt brugt look, fordi alt ikke skal tages ned efter hvert scenarie, men bliver stående i årevis.

Vi startede i 2000. Min søn spillede rollespil, og så tog jeg jo med, ligesom jeg også havde taget med til fodbold og håndbold og hvad han ellers var startet til. Men det her var noget andet. Der var en masse mennesker, som på tværs af alder og forskelligheder var utroligt entusiastiske. Det ser man altså ikke overalt.”

Claus Gajhede er for nyligt fyldt 50 (og ROLLE|SPIL fejrede ham med en fanplakat i #16), men han lader sig ikke stoppe af, at han ofte spiller rollespil sammen med folk der er tredjedel af hans egen alder. Efter, at have fulgt sønnen til rollespil og set hvad det var, kastede han sig selv ud i det. ”Der var en lille indre viking, som kunne komme ud” fortæller han, om hvordan han startede til kampag-

nen i Hjørring for efterhånden mere end ti år siden.

Yxenskovens Hemmelighed

Idag er han den danske rollespiller, som indtil videre har været tættest på, at få etableret et ”permanent” rollespilsområde. Tornby Klitplantage i Nordjylland huser nemlig Claus og hans rollespils-kampagne, der har navnet Yxenskovens Hemmelighed. Men eventyret – som langtfra er endt lykkeligt endnu – startede tilbage ved starten af årtusindet.

”Jeg begyndte at bygge nogle simple raftebygninger til vores gruppe ude i skoven. Det der med, at et hus var en snor spændt omkring fire træer, det duede ikke helt for mig. Så jeg lavede nogle simple vikinge-agtige A-

huse og inden længe havde vi det største hold til kampagnen – fordi vi havde en fed lejr.”

Hænderne skruet rigtigt på

Som gammel håndværker med hænderne skruet ordentligt på, er det ikke noget under, at Claus kastede sig over byggeriet. Han kom også hurtigt til at rode med at lave gaffa-våben (”dengang før det blev latex og silikone det hele”) og værkstedsaktiviteter i det hele taget. Det betød selvfølgelig også, at da Claus besluttede sig for, at lave sit første scenarie i 2004, var bygge-ambitionerne også halvhoje.

”Jeg gik til Torben oppe i Tornby og spurgte om jeg måtte låne området. Det måtte jeg godt. Så snakkede jeg med den lokale tømmestyrer og fik nogle stilladser ud også. Vi byggede en borg med fire tårne og det var sgu’

fedt. Det var også her jeg mødte TRoA-folkene Thomas Aagaard og Kåre Murmann Kjær, som var oppe og besøge os.”

Ambitionerne er ikke nået endnu

Søndag morgen kom Torben, som havde Tornby Klitplantage, og ifølge Claus kunne han ”...næsten ikke få armene ned.” Torben og Claus snakkede om der ikke skulle etableres et rollespilsområde her, hvor der plads til at bygge bygninger og fælde træer. Claus’ drøm om Yxensborg i Yxenskoven blev født, og den skulle komme til at fylde meget af hans liv de næste år frem.

”Yxenskoven er navngivet efter Yxembækken (fintfolende folk vil nok ikke bryde sig om at vide hvad ’yxen’ er for noget – red.) og min drøm var, at lave en borg i skoven. Yxensborg. Nu er det godt nok mere blevet til Yxengården, fordi man nogle gange må skruer ned for ambitionerne. Drømmen lever nu stadig,” griner han.

Claus ville dog ikke bare bruge sit område til rollespil i underholdningsøjemed. For ham er det vigtigt, at der også er læring, og han tænkte fra starten af i det som kaldes for e-larp eller edu-larp: læringsrollespil.

”Det var helt vildt. Ungerne spillede rollespil selv om deres brødre, søstre, mødre og tanter var der. Og skulle de noget med familien havde vi lavet aftaler for hvordan de gik offgame.”

”Jeg tænkte, at nu skulle vi fandme ud og lave rollespil, og fik nogle ph.d-studerende i pædagogik og didaktik med på vognen, samt en tidligere museumsdirektør og en håndarbejds lærer. Jeg havde også selv en uddannelse som vokensunderviser og var meget interesseret i læringsaspektet. Og så i 2006 spurgte Hjørring Kommune mig om jeg ikke ville lave Skovens Dag. Det ville jeg jo godt.”

Yxenskoven præsenteret på Skovens Dag

Og det var et imponerende skue, som Claus fik stablet på benene. Han samlede 100 rollespillere fra nærområdet og satte et to-døgns scenarie op, sådan så spillerne allerede havde været ingame i halvdagen tid, da tilskuerne kom. Målet til Skovens Dag var 2.000 gæster. Der kom 2.500, og det er stadig den mest besøgte Skovens Dag på de kanter indtil videre.

”Det var helt vildt. Ungerne spillede rollespil selv om deres brødre, søstre, mødre og tanter var der. Og skulle de noget med familien havde vi lavet aftaler for hvordan de gik offgame. Efter det fik vi lov til at bygge i Tornby for alvor. Jeg fik bare lov til at sætte en snor hvor jeg ville, og så var den del af skoven vores! Det var helt ufornøjet og var bare en aftale mellem mig og Torben, men pludselig havde vi et område.”

Derfra gik det slag i slag. Som en del af sin praktik på pædagoguddannelsen fik Claus lavet en aftale med Hjørring Kommune, hvor han 25 timer om ugen havde hold med utilpassede unge og børn med indlæringsvanskeligheder ude på området.

”Vi fik fat i nogle okser og så gik vi i gang med at fælde træer og lave bålsteder. Børnene var der i et halvt år og byggede shelters og arbejdede med skoven. Efter det halve år var de så begejstrede, at de ville have et halvt år til. Flere af dem fik faktisk lyst til at gå i skole af det, for når man har bygget et raftehus giver en vinkel på 45 grader lige pludselig mening. For at lave bålmad kræver det, at man forstår lidt fysik og noget om hygiejne, osv.”

Fast kampagne på 5. år

I 2007 startede Claus rollespils-kampagnen Yxenskovens Hemmelighed, som stadig kører. Læring har været integreret fra starten af. Er man blevet slået ihjel i spillet skal man f.eks. ud og finde noget rollelike (en gammel lægeplante – red.) og skal man have evnen ”Skovarbejder” skal man først ud og fælde og afbarke træer. Man kan endda bliver tomrer i rollespillet, men det kræver, at man lærer noget om træsorter og bygningskonstruktion. Lidt som duelighedsmærker til spejder.

”Det, at man skal lære ting i virkeligheden for at komme til at kunne bruge dem i spillet gør, at vi kan bygge locationen op ingame. Unger, som ellers har det svært, kan komme herud og lære noget brugbart, som de også kan bruge til noget et sted hvor de synes det er sjovt.



Claus Gajhede er initiativtager bag Yxenskoven. Det er snart ti år siden, at den nu 50-årige Claus arrangerede sit første scenarie.

Da jeg lige var startet kom foranden for vores lokale forening hen og sagde 'Ham dér er autist. Når han har været ork ude i skoven kan klare sig uden sin medicin i næsten en uge og stadig fungere.' Det er lidt vildt hvad rollespil kan, hvis det bliver brugt rigtigt."

Og Claus har været bedre end de fleste til, at overbevise udenforstående om, at rollespil rummer nogle unikke muligheder. Han har skrabet mere end en million ind til Yxensborg-projektet - bl.a. 150.000 fra Friluftsrådet, der tidligere ikke gav penge til rollespil overhovedet. Med støtte fra bl.a. University College laver han nemlig også læringsmateriale, som kan bruges af andre.

"Vi udvikler mennesker. Derfor er det også så fa'ens ærgerligt, at vi ikke har vores egne steder, hvor vi må bygge. Håndbold, fodbold, curling - de har alle sammen steder, at være. Det har vi også, men ikke steder hvor vi kan udfolde os fuldt ud. Tænk hvis fodboldspillerne skulle pakke målene sammen hver gang de gik og at nogle andre havde tegnet over deres optegningsstreger på banen, næste gang de kom. Der er mange sære regler også. Hvis jeg fælder et træ derude, skal jeg fælde det en meter over jorden, for ellers så kan man jo vælte over stubben. Men det begynder at ligne noget. Nu skal vi jo snart til Krigslive, og jeg har allerede plantet svampe derude."

Gæstfri skovmester

Claus er heller ikke bange for andre brugere af "sit" område. Han hilser dem velkommen, og betragter hærværk som trolde i skoven - noget man kan spille på næste spilgang frem for at ærgre sig over. For ham er det vigtige, at rollespillerne får et fristed, hvor der kan bygges og leges.

"Vi har noget unikt i Danmark, og det skal vi være stolte af. På Østerskov Efter-skole kommer de fra både Finland, Sydkorea og resten af verden for at se hvad vi kan heroppe i det lille land. Jeg har ikke mødt en eneste skolelærer eller pædagog endnu, som ikke var begejstret for det vi laver. Så nu er det bare med, at få tilladelserne på plads, så vi kan komme videre med det her. Vi krydser fingre."

Det gør vi på ROLLE|SPIL også. For det er sådan noget som Claus Gajhedes projekt, der skal til, hvis vi vil videre. Hvis det lykkes for Claus, kan det bane vejen for spilområder andre steder i landet. Og det er svært ikke at blive helt glad indeni ved den tanke.



Der bliver stadig bygget på livet løs i Yxenskoven - og hvis noget er blevet ødelagt af fremmede, så er det trolde, der har været på spil.

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.

Spil feminin og maskulin

For dem som spiller bordrollespil er det meget normalt at spille et andet køn end sit biologiske. Men for mange liverollespillere er det yderst sjældent, at vi spiller et andet køn eller leger med feminine og maskuline træk hos vores karakterer – og det er faktisk en skam! Læs denne guide og byt om på kønnene.

Af Nynne Søs Rasmussen | Redaktør: Ann Kristine Eriksen

En smule bevidsthed om hvordan stereotyp mandligt og kvindeligt kropssprog ser ud, kan give dig mulighed for at blande maskuline og feminine træk og tilføje flere nuancer og mere dybde til din karakter. Måske kunne det endda være sjovt og udfordrende at prøve at spille et andet køn til et scenarie?

Til sommer har du mulighed for at få lov til at lege med sit biologiske køn til scenarierne Mad about The Boy og Just a Little Lovin' (som du kan læse mere om her i bladet). Derfor bringer vi i dette nummer af ROLLE/SPIL en lidt anderledes spilguide, der giver dig nogle simple tips og tricks til hvordan du kan skrue op og ned for feminine og maskuline udtryk hos din karakter.

Om køn

Køn er socialt konstrueret! Det betyder kort fortalt, at der i forskellige samfund og historiske perioder har været nogle forskellige opfattelser af, hvordan mænd og kvinder skal opføre sig og se ud – som ikke nødvendigvis hænger sammen med biologiske kønsforskelle. Fra vi er helt små bliver vi opdraget til at piger og drenge skal opføre sig forskelligt. Køn er derfor ikke kun en biologisk forskel, men noget vi har tillært os eller sagt på en anden måde ”køn er ikke noget man er, men noget man gør”. Det kan vi heldigvis udnytte, lege med og rollespille på præcis samme måde, som vi kan spille pirater, soldater eller orker – og det er faktisk slet ikke så svært, som du måske går og tror!

Denne guide gør det muligt for dig at skrue op og ned for forskellige træk og kropssprog, der typisk vil blive tolket som enten feminine og maskuline. Den er baseret på hvad vi traditionelt forstår ved feminint og maskulint kropssprog. Virkeligheden er selvfølgelig langt mere nuanceret, da der naturligvis findes biologiske kvinder, hvis kropssprog vil blive tolket som maskulinitet og omvendt. Vi er jo alle heldigvis andet og mere end bare vores køn!

Du kan både bruge guiden hvis du gerne vil spille en mere eller mindre feminin/maskulin karakter, der har samme biologiske køn

som dig selv eller, hvis du vil, kan du gå ”all the way” og udfordre dig selv ved at spille et andet køn end dit biologiske. Hvis du ønsker at skabe en realistisk karakter med dybde, skal du være opmærksom på at trækkene her i guiden er sat på spidsen. Det betyder at de overdrevet og nærmest karikerede feminine og maskuline, for at fremme forståelsen. Du vil derfor kunne skabe den mest realistiske karakter, hvis du mikser og matcher de forskellige træk og ikke overdriver dem.

Du kan både bruge guiden, hvis du spiller klassik bordrollespil, freeformgames eller liverollespil – der er nemlig både tricks til hvordan man sidder, går og står.

Spil (mere) feminin

S-formen

Hvis du skal spille feminin, skal du tænke over at kvinder ofte har en tendens til at skabe en S-form med deres krop: de står eksempelvis med hoften skudt lidt ud til den ene side og vægten kun på det ene ben. Mange kvinder vil også gerne både stå og sidde ned med krydsede ben.

Det er typisk en ubevidst måde at udstille sine ”kvindelige” former på. Når kvinder sidder ned, vil de typisk krydse deres ben og dreje dem lidt væk kroppen – som et siddende S. Et konkret tip er, at læne hovedet lidt på skrå når du taler med folk. De krydsede ben og S-formen er også vigtig, når du går – sæt den ene fod ind foran den anden og rul med hofterne i bedste catwalk-stil. Sko med høje hæle vil automatisk give dig en mere feminin gang, men kan kræve lidt træning at gå i (og giver ømme fødder!).

Gør dig lille

Vi bliver (desværre) opdraget til at det er feminint at være lille. Det betyder at kvinder har en tendens til at gøre sig små og ”ufarlige” med deres kropssprog. Hvis du skal spille mere feminin, kan du eksempelvis trække skulderne lidt tilbage, folde armene rundt om

dig selv og trække benene op under dig, når du sidder ned. Hold dine arme relativt tæt ind til kroppen, når du går. Tricket er at ”lukke” sit kropssprog mest muligt; samle benene og hold albuerne inde. Hvis du spiller en lavstatus karakter, kan du også sørge for at fylde mindst muligt i rummet. At ”gøre store øjne” og blinke med øjenvipperne, kan også være med til at få dig til virke mere lille og ufarlig.

Anerkendelse

Det bliver generelt opfattet som feminint at anerkende andre og søge bekræftelse hos andre i samtaler og diskussioner. Hvis du gerne vil fremstå mere feminin, skal du derfor smile og nikke, når andre siger noget du er enig i. Brug generelt aktiv lytning, for at vise at du er engageret i en samtale, dvs. nik og sig ”hmm”, ”ja” osv. Hvis du selv er den der taler, så søg gerne øjenkontakt med de andre i forsamlingen, for at få deres anerkendelse. Kvinder smiler typisk mere end mænd, især hvis de føler sig usikre i en situation – så husk at smile meget.

Brudte fagter

Det er nemt at spille på klichéen om ”løse håndled”, men der er også noget om det! Hvis du gerne vil fremstå mere feminin så ”bryd” dine bevægelser op. Hvis du holder på en genstand, f. eks. en flaske, så knæk dine håndled tilbage, knæk i albuen og bøj armen ind foran kroppen. Hvis du gerne vil overdrive lidt, kan du også stritte med lillefingeren, når du drikker af en kop eller holder på noget tilsvarende. Når du gestikulerer kan du bruge hænderne meget, så det kommer til at virke lidt flyvsk, men sørg for, at dine bevægelser er ”brudte”.

There will be touching!

Kvinder rører mere ved hinanden og står generelt lidt tættere på hinanden. At ”groome” andre opfattes også som et feminint træk. Det kan være ting som at pille hår af en trøje eller rette på andres krave. Hvis du skal spille mere feminin, så rør gerne ved folk og søg kropskontakt. Rør også gerne ved dig selv; klo



din arm eller leg med dit hår. Et lille trick til at fremstå mere feminin er at have smykker på, f.eks. en halskæde eller en ring, og pille ved den, når du taler med folk.

Spil (mere) maskulin

Lige linjer

Hvis du skal spille maskulin, skal du tænke på at positionere din krop i "lige linjer". Det betyder, at du skal stå med et godt mellemrum mellem benene og vægten solidt plantet på begge fødder. Et konkret tip er at stå og gå med ca. to knyttæver mellem knæene. Det er de færreste mænd, der bryder sig om at sidde med samlede ben. Derfor skal du sidde med spredte ben, når du skal spille en karakter med et maskulint udtryk.

Stor!

Det opfattes som et maskulint træk, hvis din karakter forsøger at gøre sig større. Vil du gerne fremstå mere maskulin, kan du derfor gå med armene et stykke ud fra kroppen, gøre dig selv så bredskuldret som muligt og generelt forsøge at fylde mere i rummet. Forestil dig, at din krop og skuldre udgør et stort T. Du kan også vinkle dine albuer ud fra kroppen, mens du samtidig har begge hænder i lommen. Når du går, så forsøg at tage lange skridt og gå en smule ud af på dine fødder – i bedste cowboy-stil. Sørg generelt for at fylde så meget i rummet som overhovedet muligt, det vil blive opfattet som et maskulint symbol på magt. Tricket er generelt at gøre dit kropssprog så åbent som muligt.

Slap af...

Det er maskulint at være afslappet, så hvis din karakter bare står, så læn dig gerne afslappet op af ting eller put hænderne i bukselommerne og slap af. Hvis du sidder ned, kan du eksempelvis smide begge benene op på bordet og folde hænderne bag nakken. Sørg generelt for at sidde godt tilbage på stolen og læne dig godt tilbage. Når du går, så gå i et roligt men bestemt tempo med faste skridt. Det opfattes som maskulint at betragte andre, så kig grundigt på folk – mens du sidder eller står afslappet. Det hjælper også med at skabe et overblik over rummet og situationen, hvilket giver en følelse af kontrol og dominans.

Aggressiv

Vi forbinder (desværre) maskulinitet med aggressivitet – du kan fremstå mere aggressiv, når du gør noget pludseligt. Eksempelvis kan du slå i bordet for at understrege en pointe, hæve stemmen og afbryd folk med voldsomme fagter. Hvis din karakter er vred, så stil dig helt tæt på folk og knyt hænderne. Se altid folk direkte i øjnene. Husk at smile mindre og brug ikke aktiv lytning i samtaler. Når du gestikulerer kan du bruge hænderne, men de må ikke være "flyvske", bevæg dem derfor i lige linjer enten vandret eller lodret.

Afstand

Hvis du gerne vil fremstå som maskulin så undgå kropskontakt med andre. Sørg for at opretholde en betydelig intimitetsfærrer og lad ikke andre komme for tæt på. Undgå at "pusle" om andre og rette på deres hår eller tøj. Hvis du skal hilse på folk, så giv dem et solidt håndtryk eller et dunk på skulderen. Derudover skal du forsøge at undgå at rette på dit hår eller "pille" ved dit tøj.



FEMINT OG MASKULINT KROPSSPROG – KORT FORTALT

FEMINT

Kroppen er S-formet
Vægten på det ene ben
Krydsede ben
Lukket kropssprog
Gør dig lille
Søg kropskontakt
Ufarligt kropssprog
Gå som en model
Smil og nik

MASKULINT

Kroppen er i lige linjer
Vægten på begge ben
Spredte ben
Åbent kropssprog
Gør dig stor
Stor intimitetsfærrer
Aggressivt kropssprog
Gå som en cowboy
Udtryksløs

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE

Osterskov

Efterskole

Kirketoften 4, 9500 Hobro
Tlf. 77 34 29 90
Mail: kontor@osterskov.dk

www.osterskov.dk

I ET GODT SCENARIO SKAL ALLE DELE FUNGERE SAMMEN

Stjernemodellen hjælper dig til at designe og skabe sammenhængende scenarier, hvor alle elementer hænger sammen.

Af Søren Lyng Ebbenhøj

Har du nogensinde spillet et scenarie der slet ikke var sådan som arrangørerne havde sagt på forhånd? Eller et scenarie, der handlede om kærlighed, men hvor der kun var regler for vold? Eller har du nogensinde tænkt, at to dele af et scenarie overhovedet ikke passede sammen? Jeg har prøvet det alt for mange gange. Jeg har også arrangeret scenarier der var sådan. Men hvorfor gør vi det alle sammen? (og jo, det gør vi alle sammen nogen gange) Og hvordan holder vi op

med det? Det er det, stjernemodellen for rollespilsdesign handler om. Eller dvs. i virkeligheden handler modellen om at gøre det ordentligt™.

Da jeg var med til at arrangere scenariet Bolvaerk i 2009, talte vi meget om at "gøre det ordentligt". Det betød for os, at vende og dreje hver eneste del af projektet indtil vi fandt præcis den rigtige løsning. Vi opdagede dog undervejs, at for at "gøre det ordentligt" var det ikke nok at hvert enkelt problem blev løst bedst muligt. Det vigtigste var, at hver enkelt løsning i projektet hang sammen med projektets andre elementer. Den erfaring er måske det vigtigste, jeg nogensinde har lært om at lave projekter. På et tidspunkt skrev jeg det ned i form af en model. Det virker måske lidt fjollet, når nu det er så simpelt, men tit er den slags modeller gode til at huske hvad det egentlig handler om.

En model som et pentagram

Stjernemodellen beskriver at et rollespilsprojekt typisk kan deles op i fem dele: Vision, Spilmekanik, Fiktion, Produktion og Kommunikation. Det er selvfølgelig muligt, at dele projektet op på andre måder, men i min erfaring er denne inddeling brugbar. Først beskriver jeg kort hvad der forstås med de forskellige dele:

- **Visionen** er det, der styrer alt det andet. Visionen indeholder scenariets centrale tema, det som scenariet handler om, stemningen og den type oplevelse spillerne skal have, dvs. den følelse de skal have med hjem.
- **Fiktionen** beskriver verdenen som spillet foregår i, kulturen i den givne verden, spillernes roller, historien op til spillet osv.
- **Spilmekanikken** beskriver regler, spilletid, meta-regler, spilværktøjer, simulationsværktøjer, hvilke grupperinger eller karakterer der har indbyrdes konflikter og hvad konflikterne handler om osv.

OM SØREN LYNG EBBEHØJ

Alder: 28

Har spillet rollespil siden: 1998

Har arrangeret: Bolvaerk (2008), Babylon (2009), Forum09 (2009), Den Hvide Krig (2012)

Søren har været aktiv i Bifrost i 3 år og holder oplæg om logistik og økonomi lige så tit han kan slippe af sted med det.

"Hvis ikke en ide passer til visionen, så må den kasseres. Ellers laver den bare støj, og man ender med at bruge tid, kræfter og penge på ting, der ikke er vigtige for scenariet."



Til City of Cities (2010) var der gjort et stort nummer ud af, at det ikke handlede om vold. Tydeligvis. Se selv billedet.

"Så deltagerne endte alligevel med at medbringe læssevis af våben, på trods af at arrangørerne ikke ønskede det, og oven i købet havde kommunikeret det til spillerne."

- **Produktionen** beskriver alle de praktiske dele af projektet såsom location, hvordan spillerne skal Spise, Skide og Sove (de 3 S'er), kostumer, våben, kulisser, special effects osv.
- **Kommunikationen** dækker PR, hjemmesider, spillerbreve, infomøder, workshops, instruktion til spillerne, briefing osv. Kort sagt, måden man vælger at kommunikere på, hvilke platforme man bruger, og hvordan man bruger dem.

Der skal være sammenhæng

Det, som er det vigtige i stjernemodellen er, at alle dele af projektet hænger sammen. Derfor definerer alle stregerne (se side 44) en sammenhæng, som man skal være opmærksom på. Visionen er dog lidt anderledes end de an-

dre - det er derfor, den er placeret øverst i modellen og har pile. Visionen er nemlig det, der skal styre alle de andre dele af scenariet. Når man starter sit projekt, bør man beslutte sig for hvilket scenarie man gerne vil skabe, og derefter sørge for at alt andet passer med den vision. Hvis ikke en ide passer til visionen, så må den kasseres. Ellers laver den bare støj, og man ender med at bruge tid, kræfter og penge på ting, der ikke er vigtige for scenariet.

Udover at visionen skal diktere resten af spillet, så skal de enkelte beslutninger hænge sammen. Det er nemmest at forklare med en række eksempler. Vi starter med scenariet Den Hvide Krig fra 2012:

Eksemplet Den Hvide Krig

Den Hvide Krig handlede om hvordan en lokalbefolkning er afhængig af en besættelsesmagt for at overleve, men helst ikke vil have hjælp (Vision). "Det var ligetil at sørge for at der både var besatte og besættede til spillet (Spilmekanik) og skrive en historie om hvorfor der var krig (Fiktion) - Men det er måske ikke helt så indlysende at skrive ind i spillet, at der er hungersnød i landet (Fiktion), og give dem, der spiller soldater opgaven om at dele mad ud, og lade de lokale være meget stolte omkring deres egne traditioner (Spilmekanik). Det er samtidig også vigtigt at huske, at der skal være forskel på

den mad de lokale trods alt stadig har, og den soldaterne deler ud, og at maden, soldaterne deler ud, skal kunne passe til det (Produktion). Endelig er det en god ide at kommunikere meget klart til alle spillerne på forhånd, at maduddelingen SKAL lykkes (Kommunikation), så spillerne ikke kommer til at mangle mad (Produktion). Dertil kan komme nogle gode konflikter ud af spillet om maden (Spilmekanik).

Eksemplet illustrerer hvordan en enkelt beslutning om at skrive en hungersnød ind i scenariets fiktion kan have konsekvenser for alle andre dele af scenariet og arrangørarbejdet. Det kan være svært at holde styr på, hvis man arbejder i en meget stor gruppe, med meget opdelt ansvarsområder. Et eksempel på det er fra City of Cities. Scenariet var et stort sommerscenarie, og arrangørerne ønskede ikke at deltagerne havde særlig mange våben med, fordi scenariet ikke handlede om vold (Vision). Konflikter skulle hovedsageligt løses uden vold (Spilmekanik). Men scenariets reklamebilleder og hjemmeside var tæt pakket med skyde- og nærkampsvåben og hovedinspirationen var computerspillet Fallout og filmen Mad Max, hvor der er masser af vold (Kommunikation). Så deltagerne endte alligevel med at medbringe læssevis af våben, på trods af at arrangørerne ikke ønskede det, og oven i købet havde kommunikeret det til spillerne.

Sin City Live

Til Sin City Live, der var stærkt inspireret af Sin City tegneseriens meget visuelle, sexede og voldelige univers (Vision og Fiktion) valgte arrangørerne at bruge Ars Armandi til at simulere sex (Spilmekanik). Ars Armandi er et rigtig godt spilværktøj, hvor man flytter sex til at handle om arme og hænder fremfor kønsorganer, bryst osv. Men samtidig var der en stripperstang i baren og kostumerne matchede tegneserien (Produktion), og viste derfor

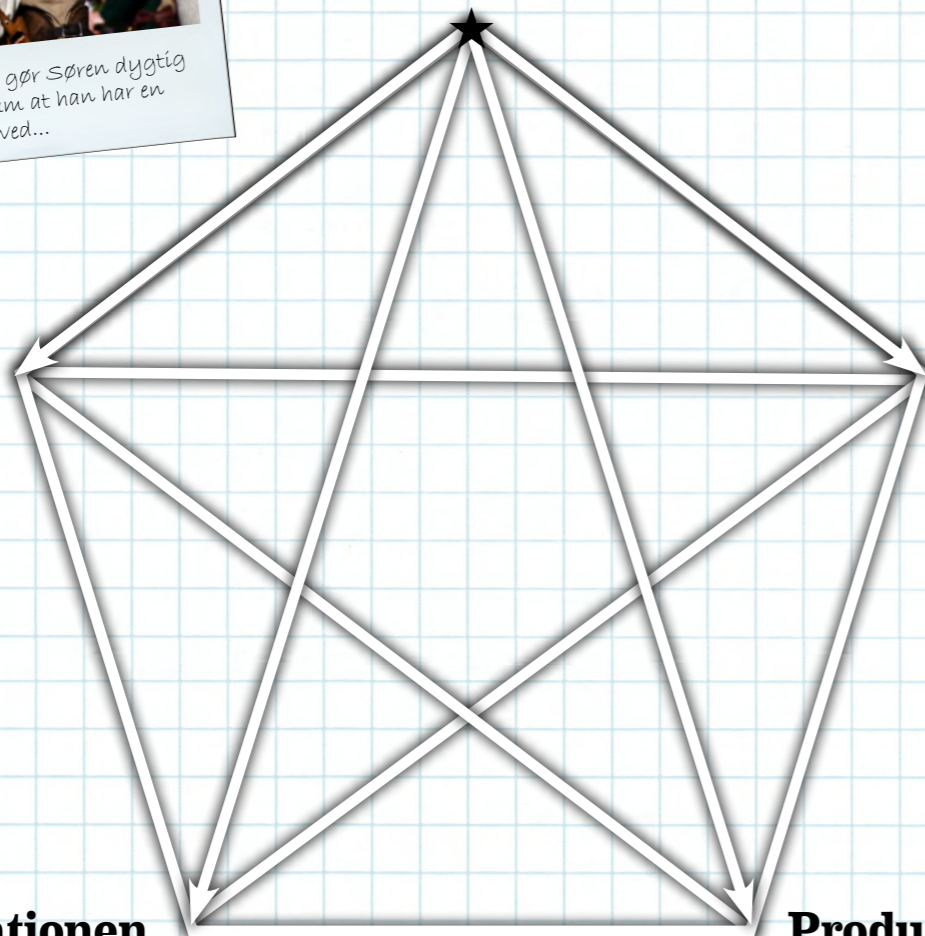


Ars Armandi kom til at virke mærkeligt i et scenarie, hvor der var så meget fokus på seksualitet



Om det er Stjernemodellen der gør Søren dygtig til at arrangere, eller det faktisk at han har en kæmpe gun, er der ingen der ved...

Visionen



Fiktionen

Produktionen

Kommunikationen

masser af hud. På den måde kom Ars Armandi til at virke mærkeligt og malplaceret, når der var så meget fokus på de seksualiserede dele af kroppen. Ars Armandi endte derfor med ikke rigtig at blive brugt. Det resulterede i at der ikke rigtig var en fælles, sikker måde at simulere sex på til spillet, selvom arrangørerne troede, de havde planlagt det.

Brug af modellen

I princippet kan man kigge på modellen her hver eneste gang, man skal beslutte noget for sit scenarie og følge stregerne rundt i modellen for at kortlægge hvilke konsekvenser, forskellige valg ville have for de andre dele af projektet, og tjekke om der opstår problemer. Det bliver dog hurtigt et stort arbejde, hvis man gør det med alting. I stedet for, vil jeg anbefale, at se på modellen, hver gang man skal træffe med en stor eller central beslutning, og vurdere hvordan den konkrete problemstilling hænger sammen med resten af scenariet. Det er f.eks. muligt at finde en løsning på drikkevand uden de store problemer, men når man skal vælge en måde, at simulere sex

til et spil med fokus på det, er det vigtigt at være opmærksom.

Udviklingen skal styres

Problemer som dem, jeg har beskrevet her opstår typisk, hvis enkelte dele af scenariet er opfundet adskilt fra hinanden. Eksempelvis hvis to arrangører har fundet på dele af scenariet hver for sig, og derefter vælger at slå ideerne sammen, eller hvis arrangørgruppen er meget stor. Det kan også ske, hvis man har andre til at hjælpe arrangørgruppen med vigtige dele af projektet, og ikke er opmærksom på, at de skal guides, så de ikke begynder at udvikle deres del i en gal retning. Det er noget som jeg har oplevet til både Bolvaerk og Babylon - mine to første scenarier. Derfor skal man især være opmærksom, når man har store arrangørgrupper, hjælpere med selvstændige opgaver, eller hvis arrangørerne har meget forskellige erfaringer og mange forskellige ideer.

Er der sammenhæng i projektet?

Modellen for sammenhæng er formentlig

selvindlysende for de fleste, og de fleste erfarne arrangører sidder nok med en "ja, det er da klart"-følelse nu. Men som eksempler som det med City of Cities og tallose andre illustrerer, så har vi en tendens til at glemme det alligevel. Billederne med våbnene var super fede, men det ville have været bedre for spillet uden al den vold. De to enkeltstående beslutninger var altså hver for sig gode, men passede ikke sammen.

Budskabet er: Hver eneste gang, man træffer en (vigtig) beslutning, bør man overveje om den passer med resten af projektet. Især i forhold til visionen, men selvfølgelig også med resten af beslutningerne. Hvis ikke der er sammenhæng i projektet, må noget laves om eller skæres fra. Det kan være en hård proces, men den giver bedre scenarier, og ikke mindst tilfredse spillere, der ikke bliver forvirrede over kommunikation inden scenariet og deres oplevelser til scenariet, der ikke passer sammen. Og i sidste ende er det jo det, det handler om: At lave spil der hænger godt sammen og har glade spillere. Eller slet og ret om at gøre det ordentligt.

MEDDRIVENDE ACTION I THE HUNGER GAMES

Sofie Falk anmelder 'Dødsspillet' - den første bog i serien The Hunger Games. Og hun er sulten efter mere!

Af Sofie Falk

Dødsspillet er første bog i en serie på tre, der følger hovedpersonen Kattua Everdeen, i en nær fremtid i USA, også kaldet Panem, der er inddelt i 12 distrikter, hvis eneste formål er at levere varer til hovedstaden Capitol - magtens centrum i landet, som styrer distrikterne med hård hånd.

Kattua, bor sammen med sin mor og sin lillesøster i det fattigste distrikt. Selvom det er ulovligt, tvinges Kattua (der på engelsk hedder Katniss) på grund af fattigdom, sammen med vennen Gale, til at jage i en nærliggende skov udenfor byen og hegnet, for at holde sulten på afstand.

Med døden som indsats

Dog ændres dette, ved det årlige Dødsspil, en straf som skal understrege Capitals magt, der

blev givet distrikterne, for at de engang gjorde oprør mod hovedstaden. Dødsspillet tvinger årligt en dreng og en pige, under 18, fra hvert distrikt, til at kæmpe imod hinanden i en arena i en blodig kamp om liv og død (mest død) - aimens det bliver sendt på TV til Capitals indbyggeres fornøjelse og underholdning. Resten af landet tvinges til at se med.

Medrivende med alvor og sjov

Kattuas elskede lillesøster Prim's navn bliver trukket ved lodtrækningen, om hvem der skal deltage, og for at redde sin lillesøster, melder Kattua sig frivilligt til at tage pladsen som deltager ved Dødsspillet og dermed gå den sikre død i møde. Kattua må bruge al sin erfaring som jæger, hvis hun skal have håb om at slippe ud i live.

Mere vil jeg ikke sige. Bogen river en med og den er svær at slippe, når man først er kom-

met igang. Der er både plads til alvor og sjov, og samtidig med at den er actionpræget, sniger der sig en smule kærlighedshistorie ind. Dog kan man indimellem godt blive irriteret over Kattuas sortsind, men det er sjældent og det bliver overskygget af resten af handlingen.

Hvem kan læse bogen?

Bogen er klart en ungdomsbog, men kan sagtens læses af voksne. Den tager fat på temaer som magtmisbrug, undertrykkelse og det almindelige menneske vs. "systemet", samt andre interessante dilemmaer.



MØD SOFIE FALK - ANMELDER I ROLLE|SPIL

Hej med jer!

Jeg anmelder "nørdede" bøger og film for jer her i ROLLE|SPIL. Udover at være bognørd, er jeg 22 år gammel, jeg er bosiddende på Vesterbro i København. Jeg læser derudover engelsk på Københavns Universitet og spiller alle mulige forskellige slags rollespil.

Jeg knækker tit fingre, jeg kan ikke lide mælk og jul, men jeg kan til gengæld rigtig godt lide Marabou med appelsinkrokant og så har jeg en hang til at blive alt for længe oppe og læse bøger, i stedet for at lave mine lektier eller gå tidligt i seng. Hvis I har forslag til hvilke bøger eller film jeg skal anmelde, så skal I være velkomne til at skrive til redaktionen og foreslå dem.



Vi slår ihjel – og lever med det

Lars Andersen er tilbage - denne gang med lidt tanker om krig og følelser

Af Lars Andersen

Det her skulle egentligt have været min nytårsbrøkkolumne, men så skete der så meget omkring min bueskydning, at det glippede med at få skrevet den færdig (se ROLLESPIL #17). Så nu kommer det. Lidt brok fra en gammel mand.

I julen fik jeg nemlig læst bogen "Vi slår ihjel og lever med det" - en bog om de psykologiske oplevelser soldater har i krig. Den er skrevet af Oberst Lars R. Møller og tager udgangspunkt i en stor undersøgelse med tidligere udsendte danske soldater, der har været i Afghanistan.

Bogen beskriver en hel masse af de måder, som mennesker reagerer på i den pressede og ekstreme tilstand, som krig er. Der er alt fra dem, som går i chok og panik og går helt i stå til det andet yderpunkt med kæmpe adrenalinrus, hvor tiden går i slow motion. Obersten gengiver soldaternes beretninger om hvordan synet ændres til "tunnelsyn" og om hvordan lyde pludselig føles ekstremt høje. Det fortælles også hvordan soldaterne i situationen ofte er ude af stand til at vurdere om de er ved at vinde eller tabe.

Nu sidder du måske og tænker "Hvad fanden har det med rollespil at gøre?". Næsten intet, desværre!

Jeg har mange gange spillet rollespil med skumvåben, men da jeg læste bogen her gik det op for mig, at jeg faktisk ikke har den fjerneste fornemmelse af hvordan det vil være at stå overfor en virkelig fjende med et rigtigt sværd i hænderne. Ikke psykologisk i hvert fald. Så jeg aner ikke om jeg skal flygte, fryse eller gå amok. Jeg ved ikke om det giver mening at blive ved med at slå på samme måde igen og igen selvom det ikke virker eller om jeg skal bryde grædende sammen.

Efter, at have tænkt lidt over det nåede jeg frem til, at jeg heller aldrig har oplevet en anden rollespiller som spillede bare tilnærmelsesvis som Oberst Møller beskriver rigtige mennesker gøre i krig - men det er jo heller ikke så underligt, da det kun er meget få danske rollespillere, der har været i krig. Og dem som har været det, er nok ikke helt i samme "state of mind" i Hareskoven, som de var i Bosnien, Irak eller Afghanistan.

Vi er blevet så gode til at simulere rigtige oplevelser på alle mulige andre punkter, men når det kommer til krig synes jeg stadig vi er langt bagefter. Det næste Krigslive bliver mørkegoblind mod mennesker og det bliver sikkert meget sjovt - VIII'eren var det i hvert fald - men hvor kunne jeg godt tænkte mig et fremtidigt psykologisk Krigslive, hvor deltagerne mødte

op hver for sig og fik udleveret deres rolles psykologiske profil før scenariet. Så kunne der kæmpes ligeså meget, men resultatet af kampene ville blive helt anderledes, når man ikke vidste om man selv (eller ens venner) ville kunne klare presset.

Jeg tror faktisk, at det ville være en stærkere oplevelse at gå i krig sammen med et regiment, hvor man ikke vidste hvordan side- manden ville reagere når det pludselig blev alvor. I "rigtigt" krig flygter langt størstedelen af den tabende hær, og der er meget få heroiske "last stands". Der står man ikke og venter på, at ens venner bliver slået når først slaget er tabt og overlever man en kamp med halvdelen af sine hit points tilbage er man lidt mindre tilbøjelig til uførtrodet at kate sig ud i en ny.

Måske er det bare mig, der er gammel og hellere vil prøve at komme ind under huden på krigsfornemmelsen end bare slagte løs uden at tænke over det. Det er også sjovt bare at slås for sjov, men når vi nu kan så meget andet, hvorfor kan vi så ikke blive lidt bedre til at simulere krigsrædsel?

Så hvis nogen derude laver et alvorligt Krigslive for voksne, der vil tage frygten alvorligt, så melder jeg mig til!

VILLE ET MALERI AF LENIN ØGSE
GØRE DIT SCENARIO BEDRE?












Malerier - kostumer - rekvisitter -
læderarbejde - og alt muligt andet!

www.fashion-statement.dk

ROLLE|SPIL

Annoncørpriser 2013

FORMAT & PRISER (ex. moms)

Annonceformat	Bredde x Højde	Pris
Bagsiden	 148 x 210 mm	7.000 kr.
Dobbeltside	 297 x 210 mm	5.500 kr.
1/1 side	 148 x 210 mm	3.900 kr.
1/2 side	 74 x 210 mm / 148 x 105 mm	2.300 kr.
1/3 side	 49 x 210 mm / 148 x 70 mm	1.700 kr.
1/4 side	 74 x 105 mm / 105 x 74 mm	1.300 kr.
1/6 side	 74 x 70 mm / 70 x 74 mm	1.100 kr.
1/8 side	 74 x 52 mm / 52 x 74 mm	850 kr.
Andre formater	 Kontakt os	Variabel

RABATTER PÅ ANNONCER

Foreninger	
Foreningsrabat for frivillige foreninger	-25% på annoncerne
Foreningsrabat for lokalforeninger af Bifrost	-50% 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 PDF fra hjemmesiden www.rollespil.org 6 mdr efter udgivelse
- ROLLE|SPIL udgives af Rollespilsakademiet

DISTRIBUTIONSINFO

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

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



BESKRIVELSE

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

REDAKTIONELT MÅL

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

NUMRE i 2013

Jan/Feb (udgivelse start februar)
 Mar/Apr (udgivelse start april)
 Maj/Jun (udgivelse start juni)
 Jul/Aug (udgivelse start august)
 Sep/Okt (udgivelse start oktober)
 Nov/Dec (udgivelse start december)

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 15-20, hvoraf ca. 75% er drenge. Og de er rollespillere...

“Jamen, så tegn da et abonnement - for mine blå øjnes skyld?”

Årsabonnement: **390 kr**

(Institutioner kan få faktura via EAN)

www.rollespil.org

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

Sæsonafslutning
1. juni 2012
www.junior-rollespil.dk



Brug bagsiden af **ROLLE|SPIL** som nyhedsbrev for din forening...

Vi har et særligt tilbud til foreninger, der får tilsendt min. 50 blade hvert nummer.

Vi tilbyder nemlig, at trykke et særnummer til din forening, hvor der i stedet for bagsiden er din forenings nyhedsbrev. Det betyder, at du får et nyhedsbrev, som dine medlemmer er mindre tilbøjelige til at smide ud (håber vi da!) og det eneste det kræver, er at du sender et nyhedsbrev til os senest den 10. i måneden før udgivelsesdatoerne - med mindre du selvfølgelig bare vil genbruge nyhedsbrevet fra sidst.

På denne måde håber vi på, at hjælpe foreningerne med at få information ud til deres medlemmer, samtidigt med, at vi får flere eksemplarer af ROLLE|SPIL ud i Rollespilsdanmark. Og så er alle jo glade!

Få ROLLE|SPIL for 12,50 kr./blad

Som forening kan du få ROLLE|SPIL til en uhyrligt billig pris. Hvis du bestiller min. 10 blade til din forening pr. nummer får du nemlig hele **81% rabat** på hvert blad! Det gør du fordi sparer en hel del porto-udgifter, og fordi vi gerne vil have bladet ud til rollespilsforeningerne.

Bladene leveres direkte til din forening

Hvis du vil lave en foreningsaftale med os, så skal du skrive til os på redaktion@rollespil.org og fortæller hvor mange blade du gerne vil have sendt til din forening. Det eneste, vi skal bruge fra jer er en adresse, hvor vi kan sende tingene hen. Så send os en mail med følgende info, så sender vi blade.

- Navn, Adresse, Postnr & By, E-mail, Tlf, EAN-nummer