

#19

SEPTEMBER 2013

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET



TEMA: Unge og rollespil

REJSEHOLDET TIL KRIGSLIVE

www.rollespil.org

GRATIS

Rollespilslejr 2014

14.-18. juli

www.rollespilslejr.com

Sæsonafslutning

16. november 2013

www.junior-rollespil.dk





Orc Staff
1199,-

Orc Spear
1199,-

Orc Shoulder
1099,-

facebook



Facebook.com/DragonsLairDenmark

Sjov, spas og nyheder om alle vores hobbies

Dragons Lair®
FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

(LEDEREN)

BACK ON TRACK... 😊

Så skete det!

Efter mere end tre år med et blad, der kørte stabilt, røg vi af sporet. Du kan læse mere om hvorfor på side 12-13 i artiklen "Bifrost overtager ROLLE|SPIL". Så det vil jeg ikke sige mere om i lederen.

Jeg vil i stedet sige en masse om hvorfor det bliver for fedt, at lave blad for Bifrost i stedet for, at lave det for Rollespilsakademiet. Og der er nemlig en hel del ting, som lige pludselig bliver langt sjovere.

Rollespilsakademiet har - som firma - ikke nogen stor interesse i et rollespilsblad. Jo, jo, bevares, et rollespilsblad er med til at skabe flere rollespillere og mere rollespil, men langt de fleste af vores kunder er IKKE rollespillere og er ikke målgruppen for bladet. Bladet er for aktive rollespillere som dig og mig, og det er ikke ligefrem dem vi lever af.

Bifrost, derimod, har en kæmpe interesse i dig og mig, og i at udvikle vores fælles rollespilmiljø og gøre det nemmere og bedre for os at være rollespillere. Og der er det, at have et nationalt blad ikke så tosset endda!

Det betyder, at det for Bifrost giver god mening, at smide nogle penge efter et blad, fordi det er en måde at få rollespil ud til rollespillere, hvor det som firma ikke giver den samme mening.

Derfor går vi nu tilbage til den oprindelige model for bladet, som er et gratisblad i tusindvis af eksemplarer, som bliver fordelt rundt til rollespillere i hele landet. Ikke alene er det fedt for alle, der læser det, at bladet nu igen bliver gratis (som det var i 2010), men det er også langt federe for os, som laver det. Det er trods alt sjovere at lave blad for tusinder, end for hundreder.

Sidst, men ikke mindst bliver det også federe for annoncører og skribenter, for hvem vil ikke hellere nå ud til flest mulige? Og nu, hvor der ikke længere er nogen, som (i princippet, hvis ikke virkeligheden) tjener penge på, at lave bladet bliver det også nemmere at skaffe frivillige kræfter.

Vi håber derfor også, at ROLLE|SPIL går en ny tid i møde mht. flere aktive, for selvom der er masser, der har været med til at gøre bladet hvad det er, så er der nogle, som har holdt sig væk fordi det har været et firmas blad.

Men det er slut nu. Hvor fornuften hører op, begynder eventyret!

Claus Raasted
Stadig chefredaktør, men ikke længere topboss

12 Læs om hvorfor Bifrost overtager magasinet, du sidder med i hånden!



Udgiver

Landsforeningen Bifrost
www.rollespil.dk
redaktion@rollespil.org
ISSN: 1904-3872

Redaktion

Chefredaktør: Claus Raasted
Redaktion: Nynne Søs Rasmussen
Layout: Lars Nøhr Andresen

Skribenter

Ali Wash, Claus Raasted, David Sørensen, Gritt Vanglo Otkjær, Kristine Navarana Abelsen, Lasse Küchenenthal, Lukas David Sonne Lunøe, Nynne Søs Rasmussen, René Bokær, Sofie Liv Støvelbæk, Villads Almind Zachariassen

Foto & Illustrationer

Cecilie Sørensen, Christina Molbech, Claus Raasted, Jens Rasmussen, Luise Bruen, Oliver Nøglebæk, Peter Munthe-Kaas

Tryk

Toptryk Grafisk

Forsidemodeller

Lukas Lunøe, Gustav Eliasson, Victor-Ludvig Keller Ipsen

Coverfoto

Christina Molbech

(INDHOLD)

- 08 | Nyheder om rollespil
- 12 | Bifrost overtaler ROLLESPIL
- 16 | **TEMA:** 14 år og på Forum 2012
- 18 | **TEMA:** Unges guide til rollespil
- 25 | **TEMA:** Forum for ballademagere
- 26 | **TEMA:** Rollespilsugen på Bornholm
- 28 | Lækkert grej - tips fra de erfarne
- 34 | Rejseholdet er taget til Krigslive
- 40 | Vox pop - Hvordan var Krigslive?
- 42 | Er du real rollespiller? Tag testen!
- 44 | Lars Andersen ranter sgu stadig!



25 Forum er også for os, der bare gerne vil slås!

18 Stor guide: Af unge til unge



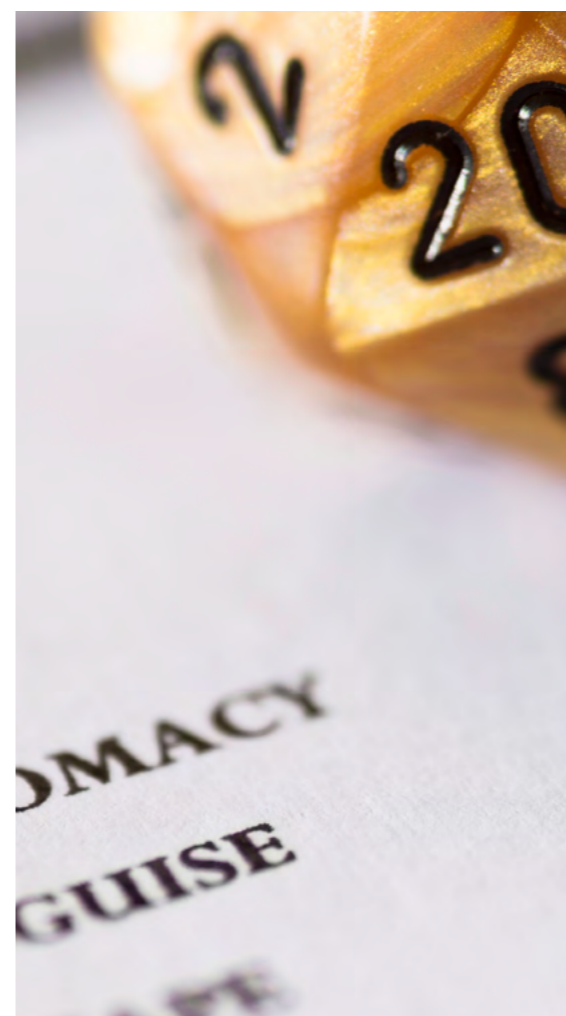
30 Få styr på grejet med denne store guide



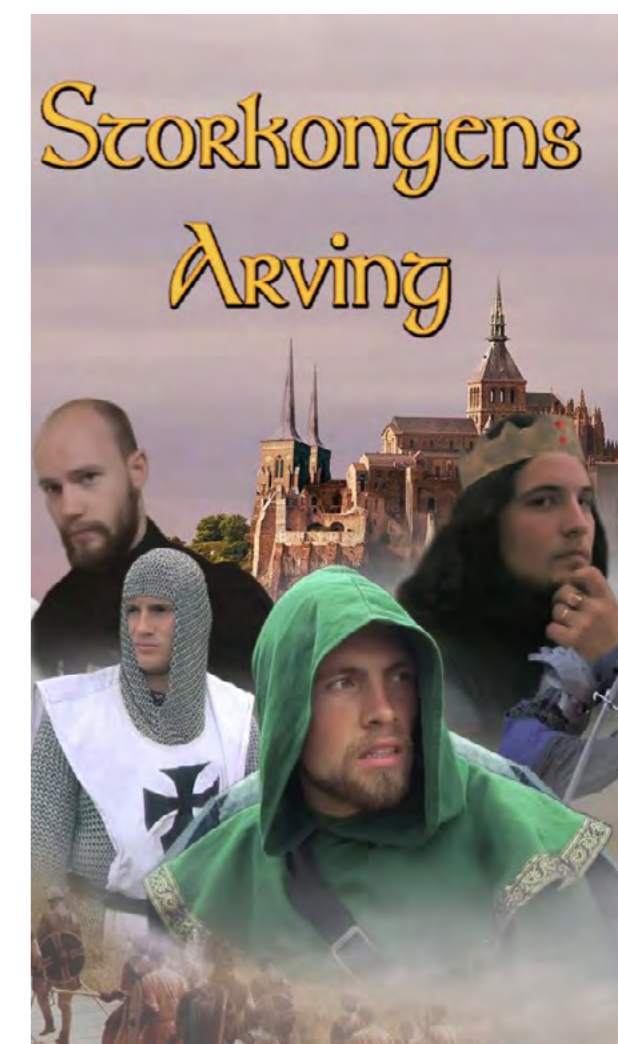
34

Rejseholdet har (selvfølgelig) været på Krigslive

42 Hvor meget ved du om rollespil?



8 Ny dansk fantasyfilm og andre nyheder



Nyt mødested på nettet

**NORDIC
LARP
.ORG**

NordicLarp.org er det nye mødested på nettet, hvor du kan diskutere rollespil, teori, scenarier og konferencer med andre rollespillere fra hele verden. Udover et diskussionsforum består NordicLarp.org af en kalender, hvor du kan orientere dig om, hvad der sker af internationale rollespilsbegivenheder og tilføje dit eget scenarie eller con. Sidst men ikke mindst finder du også en særdeles anbefalsværdig "rollespils-wiki", hvor du kan slå begreber og scenarier op og selv bidrage til at gøre endnu mere informativ. Så hvis du savner Liveforum eller RPGforum, er NordicLarp.org lige stedet for dig! Vær dog opmærksom på at sitet er på engelsk.

NordicLarp.org

Rollespilscamp for unge på Østerskov Efterskole

Fantasmos var en rollespilscamp for 13-17 årige på "rollespilefterskolen" Østerskov, der ligger ved Hobro. Tanken var, at give de unge hoveder en idé om hvordan livet på Østerskov er, og da vi her på ROLLE|SPIL er utroligt glade for Østerskov, så tænkte vi, at det var en nyhed der skulle ud til resten af Rollespilsdanmark. Flere Østerskov-elever betyder jo mere rollespil, så vi giver en stor thumbs up til lærere og elever på vores yndlings efterskole.

[Facebook.com/fantasmos](https://www.facebook.com/fantasmos)

Første børnerollespil i Libanon

Den norske landsforening for rollespil "Fantasiforbundet" er kendt for at lave spændende internationale projekter. For nyligt har en gruppe norske rollespillere været på besøg i Libanon, hvor de besøgte den palæstinensiske flygtningelejr Rashidie. Her udviklede de i samarbejde med den lokale organisation, der står for aktiviteterne i lejeren, et rollespil for lejerenes børn. Du kan følge projektet på Fantasiforbundets projektblog, der generelt fortæller om de mange spændende internationale projekter Bifrosts søsterorganisation har gang i.

fantasiforbundet.wordpress.com



Bifrost i Palæstina

Det er ikke kun vores norske venner i Fantasiforbundet, der laver spændende rollespilsprojekter rundt omkring i verden. Bifrosts formand Anders Berner og internationale repræsentant Helene Willer, er netop hjemvendte fra Palæstina, hvor de besøgte organisationen Peace and Youth Forum. Resultatet blev en erklæring om at samarbejde om fremtidige rollespilsprojekter. Her på ROLLE|SPIL er vi allerede begyndt at glæde os til at få muligheden for at spille rollespil i Palæstina. Følg Bifrost på Facebook for flere nyheder fra vores Landsorganisation



Vind en uhyggelig location!

Julie Streit står bag en ny scenariekonkurrence, hvor du kan skrive et "horror"-rollespil og vinde en uhyggelig location; En nedslidt mørk familiegård beliggende på Sjælland, langt fra alt og alligevel tæt på offentlig transport. Alt du skal gøre er, at få en god ide til et uhyggeligt scenarie, skrive den ned og sende den ind. Dommerpanelet, der skal udkåre vindscenariet, består af en række erfarne danske rollespilsforfattere- og arrangører. Alle kan deltage i konkurrencen, både enkelt personer, foreninger og skoler med mere. Det er en rigtig god mulighed for at arrangere et nemt scenarie, så vi opfordre alle til at deltage!

Læs mere om konkurrencen og reglerne på Facebookgruppen "Vind en uhyggelig location! Skriv et horror live! Skrivekonkurrence 2013"

Hollywood kæmper om DUNGEONS & DRAGONS

De to filmselskaber Warner Brothers og Hasbo kæmper lige nu om rettighederne til rollespils "Godfarther" Dungeons & Dragons. Det betyder vi så småt kan begynde at glæde os til ikke bare en, men endda måske to, velproducerede Hollywood storfilm i Gyfax og Arnesons fortryllende univers. Der er selvfølgelig mange ting, der kan nå at gå galt endnu - f.eks. kunne filmene ende med at blive lige så ræderlige som Dungeons og Dragons filmene fra 2000, men derfor er det nu alligevel en ret interessant nyhed.

www.noerdic.dk/hollywood-kaemper-om-dungeons-dragons/

Ny dansk fantasyfilm

Storkongens Arving er en dansk fantasyfilm, der er instrueret af Rune Kreim Larsen og Shaking Stevens Film i samarbejde med Sorø Kommune. Udover Sorø og omegn er filmen også optaget i bl.a. Sverige og Skotland. Filmen havde premiere den 4. maj i Sorøs biograf Victoria Teateret. Vi glæder os til at den kommer på DVD. Du kan finde traileren på Youtube ved at søge på "Storkongens Arving".



Milsim rollespil er det nye hotte!

Har du hørt om Resistance? Det var et såkaldt "Milsim" (hardball-spil) lavet for dem, som gerne ville prøve kræfter med hardball, men ikke havde lyst til at bruge flere tusinde kroner på at komme igang. Som rollespiller kunne man komme og spille en del af lokalbefolkningen på den britiske ø Malden, der pludselig og uden varsel bliver invaderet af russiske soldater. Tænk 1990 da den kolde krig stadig var en realitet. Det blev arrangeret af Bifrosts nye medlemsforening Dansk Milsim Forening, og vi glæder os til at se mere af den slags fra dem i fremtiden. For Milsim er det nye hotte!

billetto.dk/resistance



Firefly 3 klar til efteråret

Tilmeldingen er netop åbnet til Firefly scenarie 3: "Hot blisters on a cold Sunday". Visionen er at skabe en troværdig Firefly stemning, som den kendes fra tv-serien af samme navn. De to forgående scenarier har været utrolig populære, så det kan godt betale sig at tilmelde sig scenariet hurtigt - derudover får du en pæn rabat, hvis du er hurtig på tasterne. Scenariet arrangeres af foreningen "2 Many Dragons" og afvikles den 11-14. oktober 2013 på en skole i nærheden af Vejle.

fireflylive.dk



Nordic Larp Talks 2013 er online

Nordic Larp Talks er efterhånden blevet en tradition i forbindelse med den internationale rollespils-konference Knudepunkt, der netop har været afviklet i Norge. Nordic Larp Talks er korte, skarpe og tankeprovokerende oplæg om forskellige aspekter af rollespil, lidt i stil med de berømte TED talks. På hjemmesiden kan du både se de nyeste talks fra i år og dem fra de foregående år. Hvis du interesserer dig for internationalt rollespil, teori, design og forskning omkring rollespil er Nordic Larp Talks en rigtig stræk ressource. Hjemmesiden er derudover også ideel at dele, hvis du gerne vil give dit netværk mere viden om rollespil.

NordicLarpTalk.org

Dokumentation Dokumentation Dokumentation



Rollespilsfabrikken har fået lavet et rigtig fint filmklip, der dokumenterer rollespillet "1001 Kulturs eventyr – et mytologisk rollespil i Superkilen". Det særlige ved 1001 Kulturs eventyr var at scenariet foregik i hjertet af Nørrebro i parken Superkilen, i stedet for ude i skoven. Ideen bag rollespillet var, at give deltagere, presse og forbigående en følelse af den mangfoldighed og kulturrigdom, som området omkring Superkilen er præget af. Klippet er derfor rigtig fint at vise til din mor, dine venner eller din forening, når du skal overbevise dem om at rollespil er andet og mere end orker og elvere i den mørke skov. Find klippet ved at søge på "1001 Kulturs eventyr – et mytologisk rollespil i Superkilen" på Youtube

Skt. Elizabeth

Foreningen Katastrofe Kompagniet har for stået bag successscenariet "Uden Guds" samt den alternative og meget roste kampagne "Factory 33" - og nu er de klar med et nyt spændende scenarie. Skt. Elizabeth er et Personligt Horror / Spøgelses Horror scenarie, der foregår på et hospital i 1950'erne. Det er historien om en lille flok personer som ender i deres værste mareridt, og sammen forsøger at stå imod - men taber alt. Scenariet varer 6-8 timer for fuld skue, så der ikke bliver tid til at kede sig. Scenariet bliver afviklet flere gange i løbet af sommeren, så hold øje med hjemmesiden og Facebook [skt-elizabeth.mono.net](https://www.facebook.com/skt-elizabeth.mono.net) / [Facebook.com/KatastrofeKompagniet](https://www.facebook.com/KatastrofeKompagniet)

Konference for professionelle rollespillere

Firmaet Rollespilsakademiet (der blandt meget andet står bag dette blad) arrangerer verdens første konference for folk fra hele verden, der arbejder professionelt med rollespil. Konferencen hedder "Prolarp 2013 - Solving problems" og bliver afholdt den 29. november - 1. december 2013 på Danhostel i Lyngby. Formålet med Prolarp er at styrke det voksende netværket for folk, der lever af at arbejde med rollespil eller noget der lugter lidt af det. Til konferencen vil der være debat, workshops, foredrag og en unik mulighed for netværke med andre professionelle rollespillere.

rollespilsakademiet.wix.com/prolarp-2013

KORT NYT OG SLADDER

Rollespilsakademiet har været på noget så sært som Danske Kirkedage i Aalborg for at forkynde det gode budskab om at rollespil er et velegnet medie til at formidle det meste til unge mennesker- også kristendom. ROLLESPILS egne redaktører Claus og Nynne kan skrive under på at det var lidt af en oplevelse. ROLLESPIL har fået fingeren i en noget der mest ligner en fransk video, der kombinerer Parkour med zombierollespil - vi ved ikke helt hvad det rent faktisk handler om. Men tjek "Herole's zombi events" ud her: <http://herole.ca/v3/>

Playground Magazine, det internationale magasin om lidt mere "atrsy" former for rollespil, er desværre lukket. Et oplag på knapt 100 blade var ikke ligefrem motive-rende nok til at retfærdiggøre den massive indsats det var at lave bladet. Au revoir, Playground...

Alkoholforbud på konferencen Knudepunkt og sexistisk dansk rollespilskultur er nogle af de hotte emner, der lige nu bliver diskuteret på Nordiclarp.org - så der er god grund til tjekke sitet ud, om ikke andet for at lurer med på en ophedet debat.

Den internationale rollespilskonference **Knudepunkt** skal afholdes i Danmark i år 2015 og det plejer altid at være lidt af en begivenhed for de danske rollespillere. Rygtet går om at planlægningen allerede så småt er ved at begynde.

Krigslive IX er et par måneder siden, men tales stadig om - det er nu i folkemunde blevet døbt "Krigslive of Love", da der efter sigende skulle have været masser af kærlighed mellem Goblinerne og Kejserriget før og efter de ophedede kampe. Vi håber at det vil blive husket sådan af eftertiden.

Fastaval 2013 var enormt vellykket og hvis du skulle være nysgerrig efter hvilke scenarier, der løb med de prestigefyldte guldpingviner "Ottoerne", der er dansk rollespils svar på Oscar-uddelingen, kan du tjekke fastaval.dk. De fleste scenarier kan også downloades fra alexsandria.dk, hvis du gik glip af Fastaval (shame on you), men stadig gerne vil være med på noderne.

Elementernes Kamp er et årligt tilbagevendende kæmpe slås-scenarie - en slags endags-Krigslive. Det har traditionelt set blevet afholdt på Sjælland, og bliver afholdt mens bladet her er i trykken. Så hvis du ikke er med, så må du læse mere i næste nummer!

Der er en ny rollespildokumentar på vej, og denne her indeholder optagelser fra bl.a. Østerskov Efterskole og det svenske scenarie Monitor Celestra, samt Rollespilsfabrikkens genopsætning af det gamle norske rollespil "PanoptiCorp" fra 2003. Du kan finde traileren <http://vimeo.com/66192774>.

I Choose Love en tekst fra bogen

What happened in those days of august 2013?
What did we witness?
Was it a love story?

A tragedy?
An elegy?
Was it ours?

Or was it theirs?

In those days I was forced to love, to lose, to be scared and be brave. I was forced to stumble and let someone else pick me up, accepting their support 'till the day I die. I was forced to put my faith in others in a way I have only dared to put my faith in few.

This story we witnessed with tears in our eyes, stones in our chests, shivering bodies and beating hearts.

I have never felt so violently confronted with every weakness in me, everyone one which I have always tried to shed and to hide. Yet now I feel more strong, more complete, more beautiful than ever.

As if having witnessed this I dare look life straight in the face saying this: I am ready to live. No matter what you throw at me, no matter what you take from me, no matter how many times you let me down.

I will stand tall, smiling and embracing, for I have evicted cynicism and fear from my heart!

I choose love!

*Signe Løndahl Hertel
deltager på Just a Little Lovin'*



Køb den eller download den gratis fra www.rollespilsakademiet.dk/webshop/jall.pdf

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

Bifrost overtager ROLLESPIL

Chefredaktøren fortæller om hvorfor det nu ikke længere er Rollespilsakademiet, der udgiver bladet, men landsforeningen – og om hvorfor det stadig er de samme mennesker, der står bag

Af Claus Raasted

HISTORIEN BAG ROLLESPIL

"Det jeg vil lave er et gratismagasin i høj kvalitet som udkommer en gang i kvartalet i min. 5.000 eksemplarer og som er lækkert produceret, fyldt med spændende stof og som bliver delt ud til alle landets rollespilskampagner og som ligger rundt i butikker."

Sådan stod der i det første brev om ROLLESPIL, som Claus Raasted sendte ud til foreninger og firmaer 22. oktober 2009. ROLLESPIL udgives af firmaet Rollespilsakademiet, men i praksis er det frivilligt arbejde 99,9% af tiden.

I 2010 efter et år på gaden måtte bladet dog gå fra, at være et gratismagasin med et kæmpe oplag til et betalingsblad, hvor oplaget er bestemt af antallet af abonnenter.

I efteråret 2011 meldte Fastaval-veteranen Lars Andresen sig på banen, og har siden da layoutet magasinet.

På et krisemøde i sommeren 2013 besluttede Claus og Lars sig for at gå til Bifrost og høre, om de vil være med til at lave magasinet, for økonomien var ved at være trængt - som i at Claus tabte penge på hvert nummer - og heldigvis var Bifrost lydhøre.

Efteråret 2013 overtager Bifrost magasinet, men det er stadig det gamle hold, der producerer magasinet.

Det er fedt, at lave frivilligt arbejde. Det er mindre fedt, at lave frivilligt arbejde som man skal betale for at få lov til at lave. Så simpelt kan det siges. Men selvfølgelig er det mere kompliceret end det. Det handler nemlig om ROLLESPIL, frivillighed og om at kunne forandre sig.

ROLLESPIL blev startet i foråret 2010. Ambitionen var, at lave et gratisblad, der var finansieret 100% af reklameindtægter og så til gengæld spytte det ud i et stort oplag (10.000 stk!). De første fire numre var gratis og det lykkedes også at hive indtægterne ind, så bladet rent faktisk kørte rundt økonomisk. Udgiveren var mit firma, Rollespilsakademiet, og selvom der ikke var arbejds løn i skidt, så gav det i det mindste en lille smule overskud.

Der var bare for stor usikkerhed forbundet ved det, for hvis bare en enkelt stor annonce hoppede fra, så var den gal. I 2011 skiftede vi derfor til, at være et betalingsblad, med abonnenter og hele baduljen. Det gik sådan set meget godt med det, og i 2011 og 2012 gav bladet et fornuftigt overskud. Det var stadig ikke nok til at betale arbejds løn til mig eller Rene, som stod for abonnenterne, men der var faktisk lidt penge i at lave rollespilsblad.

En stor del af det skyldtes, at vi i 2011 fik en knaldygtig layouter og blad-veteran - Lars Andresen - med på vognen som frivillig ar-



bejds kraft. Lars kom selv fra den professionelle magasin-branche og syntes, at bladet var sjovt at lave også selvom der ikke var løn i det til ham.

Det gik faktisk helt ok med bladet, og selvom det var småt med økonomien, så var der masser af ildsjæle, der godt gad give en hånd med noget, der i princippet (hvis ikke rigtigt virkeligheden) var et blad, som jeg og Anders - min medejer i firmaet - tjente penge på.

I starten af 2013 fik piben dog en anden lyd. Det var blevet hårdere og hårdere, at skaffe abonnenter, annoncererne var ikke imponerede over oplagstallene og økonomien begyndte nu at se mere tvivlsom ud. Nynne Sos Rasmussen, som var trådt til som med-redaktør og som på det tidspunkt arbejdede som min sekretær, gik ind og tog en stor del af slæbet, men det gav os desværre ikke mange flere kunder i biksen.

I april væltede korthuset så. ROLLESPIL #18 blev trykt og skulle afhentes i Sønderjylland, så vi kunne få det med til Fastaval. Men det skete bare ikke, og selvom butikkerne og foreningerne fik deres blade, så fik abonnenterne dem ikke ud til tiden. Og fordi motivationen var røget helt i bund, så tog det uhyrligt lang tid før vi endelig fik fingrene i bladene fra trykkeriet (ikke deres fejl).

Og det var der, hvor det for alvor blev tydeligt, at motivationen var gået gennem gulvet. For reaktionerne udeblev. Der var et bibliotek som skrev og spurgte til deres manglende blad, og der var nogle enkelte som sagde "Kan det passe, at jeg mangler at få et ROLLESPIL?", men 99% af læserne hørte vi intet fra. Lige gyldigheden var kvælende, og det slog luften ud af ballonen.

For en ting var, at lave et projekt med dårlig arbejds løn. Noget andet var, at projektet lige pludseligt begyndte at koste mig penge at

"Noget andet var, at projektet lige pludseligt begyndte at koste mig penge at lave, fordi vi var for dårlige til at få penge ind på det. Men, at folk så ovenikøbet knapt nok lagde mærke til, at det ikke kom, det dræbte min motivation."

lave, fordi vi var for dårlige til at få penge ind på det. Men, at folk så ovenikøbet knapt nok lagde mærke til, at det ikke kom, det dræbte min motivation.

Derfor kom der ikke noget blad i juni og efter sommerferien gav jeg endeligt helt op. Indtil da havde jeg sagt til mig selv, at jeg bare skulle op på hesten, så vi kunne komme i gang igen. Men et langt kig i spejlet afslørede, hvor meget der egentligt skulle til for igen at gøre ROLLESPIL til en bare nogenlunde økonomisk rentabel skude. Den energi var der ikke.

Så jeg kontaktede Bifrost og spurgte om Bifrost ville overtage bladet - stadig med mig ved roret og med Lars som layouter, og Nynne med i det omfang hendes speciale og andre projekter tillod hende det. Vores håb var, at kunne få bladet tilbage til det, som det var i 2010 - et gratisblad som kom ud i tusindvis af eksemplarer over hele landet.

Bifrost sagde ja, og det er for fedt. For det betyder, at vi nu kan lave det vi helst vil – et blad, man kan give til interesserede og som ikke skal koste det dem noget. Nå, ja, ok da... det jeg allerhelst ville var, at lave et gratis blad og så få en fornuftig løn for det, men træerne vokser jo ikke ind i himlen. Og det er SÅ meget federe, at lave et blad som kommer ud til mange, så det glæder jeg mig utroligt meget til at skulle gøre igen.

ROLLE|SPIL er nemlig fedt, at lave. Det er bare ikke fedt, at betale penge ud af egen lomme for, at lave det, og hvor jeg som privatperson ikke brænder så meget for at lave et blad til rollespilmiljøet, at jeg også vil betale for det, så er min landsforening heldigvis interesseret i at omsætte penge til produktivitet – også når det drejer sig om et blad.

Nu lægger vi ud med at ændre lidt på formatet og lave 2.000 eksemplarer her i 2013, og så går vi op til 4.000 stk i 2014. Jeg håber, at vi i 2015 kan være tilbage på de 10.000 eksemplarer, som ROLLE|SPIL udkom i det meste af 2010, men lad os nu se hvad det bliver til.

Man lærer jo hele tiden, når man laver projekter, og selvom ROLLE|SPIL lige har været igennem en hård periode, så er jeg fuld af håb for, at det bliver skidegodt igen. Jeg er i hvert fald ikke brændt ud endnu, og som man kan se på det nydelige layout og de mange artikler der bærer hendes navn, så har Lars og Nynne også gjort deres for, at det her skib igen kom til at sejle.

Så er spørgsmålet bare – vil DU være med til at lave vores landsforenings rollespilblad i 2014?



ROLLE|SPIL I 2013 VS 2014

2013 (Fortiden)
 ROLLE|SPIL udgives af Rollespilsakademiet og koster 65 kr for et blad. Et abonnement koster 390 kr for seks numre årligt. Det udgives i 1.000 eksemplarer, hvoraf de fleste sælges til enten foreninger eller rollespilsbutikker for 12,50 kr/stk. Formatet er 48 sider A4 (21 x 29,7 cm)

2014 (Fremtiden)
 ROLLE|SPIL udgives af Bifrost og er gratis. Der findes ikke individuelle abonnemeter, med mindre vi finder et firma, der kan tage sig af det og stå for det, så det ikke koster Bifrost tid og penge. Det udgives i 4.000 eksemplarer, hvoraf langt de fleste sendes ud til Bifrosts medlemsforeninger. Formatet er stadig 48 sider, men det er nu B5 (17 x 24 cm).

DEN KORTE FORKLARING

Bifrost overtager ROLLE|SPIL fordi landsforeningen gerne vil bruge nogle penge på, at drive et rollespilblad, der kommer ud gratis og til hele landet. Claus fortsætter som chefredaktør, og Lars fortsætter som layouter, og hvis Nynne får tid er hun også med. Men i stedet for at blive udgivet af Rollespilsakademiet, bliver ROLLE|SPIL nu udgivet af Bifrost – og så er det blevet lidt mindre og kommer nu kun fire gange om året, men ellers er alt ved det gamle. Nu er det bare gratis!

ROLLE|SPIL I 2013 VS 2014

Har du lyst til at være med til, at lave ROLLE|SPIL?
 Hvadenten du har en skribent i maven, kan lide at norde med korrekturlæsning eller har lyst til at skaffe nye annoncører, så vil ROLLE|SPIL gerne have DIN hjælp. Skriv til os på redaktion@rollespil.org og fortæl os hvad du har lyst til at bidrage med.

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE



Osterskov



Efterskole

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

www.osterskov.dk

KUNNE EN 14-ÅRIG FÅ NOGET UD AF FORUM 2012?

Af Lukas David Sonne Lunøe

Første gang jeg blev introduceret til Forum (Forum er Landsforeningen Bifrost's årlige rollespils-landsstævne og et samlingspunkt for mange danske rollespillere) var sidste år, nu 2011. Her fik jeg dispensation på grund af min alder (13 år) og fik en billet i sidste øjeblik. Jeg deltog kun en halv dag og fik set et par foredrag, men jeg blev til gengæld introduceret til den form for rollespils events.

Jeg havde fået blod på tanden og ville gerne være med igen. Derfor besluttede jeg mig for at være med på hele Forum 2012.

Inden Forum 2012 var jeg ret meget i tvivl, om hvorvidt jeg skulle tage med eller ej. For det blev afholdt på Fyn, som jeg syntes var lidt langt væk. Dog var det jeg var mest i tvivl om, hvad hvis jeg kom til at kede mig en hel weekend på Fyn. Efter en hel del opfordringer fra gode venner hos Rollespils Fabrikken, fik jeg taget mig sammen til at tage til Forum 2012.

Transport til Forum

Heldigvis havde Flemming Jacobsen arrangeret at vi Københavnerne kunne komme med en bus, der kunne køre os til Fyn, fedt når nogen gør transporten simpel for os andre. Efter en hyggelig bustur med andre rollespillere fra Djæv-

løen ankom jeg til Forum 2012.

Vi fik vist vores værelser, smidt kufferter og så var der aftensmad. Med fyldte maver var det tid til det første foredrag, "Rollespils året der gik". Ti rollespillere fortalte hver i cirka fem minutter om det bedste scenarie de havde deltaget i det forgangne år.

Med min rolle-

spils erfaring var det en øjenåbner, at få indblik i alle de andre former for rollespilscenarier det var muligt at deltage i.

Teori 101

Næste punkt på min dagsorden var et foredrag med den måske lidt kedelige titel, "Teori 101", eller med andre ord rollespilsteori for begyndere. Foredraget var rettet mod nye i rollespils miljøet og selvfølgelig også mig og andre nysgerrige. Jeg fandt ud af at der var mange andre måder at spille rollespil på end jeg selv har oplevet. Et rigtigt godt foredrag.

Det kan være sjovt at være bitter

"Bitterhedens time", var næste oplæg på mit program. Et morsomt indslag lidt sent på aftenen, hvor 10 rollespillere fik lov til at beklage sig i fem minutter over alt det de var utilfredse med i rollespils verdenen.

Underholdningsniveauet her var helt i top, da de ti oplæg blev præsenteret med et glimt i øjet.

Jeg så ikke lugefrem

frem til at sove på et gymnastik gulv, men efter en lang dag virkede gymnastik gulvet indbydende. Jeg sov som en sten og blev vækket af larmen fra andre der var kommet til live.

Efter morgenmaden havde jeg besluttet at deltage i et scenarie, der hed 'Fallen Stars'

Blackbox scenarier

Fallen Stars var et norsk Blackbox scenarie (live-rollespil med teater elementer som scene-lys og lyd). I dette Blackbox scenarie skulle jeg spille en genstand, en kikkert, som skulle sælges på et loppemarked.. Inden scenariet blev sat i gang, blev vi sat

ud i grupper, hvor vi skulle finde på en historie og personlighed for den genstand, vi hver især skulle spille/være under scenariet. Det var rimeligt udfordrende for mig, men jeg havde det rigtigt sjovt. Dog blev jeg lidt ked af det da scenariet sluttede, for det viste sig, at jeg - kikkerten, endte med at blive smidt ud og dø. Det var fordi, vi havde arbejdet med den ting vi spillede skulle have en personlighed og den var jeg blevet lidt glad for. Her lærte jeg mere end rollespil, en forståelse for, hvordan en person, der har spillet en D&D i seks år har det, når karakteren bliver slået ihjel. Blackbox scenariet var uden tvivl et af de bedre rollespil jeg har været med til.

Auktion på Forum

Jeg brugte resten af dagen på andre foredrag og oplæg og da det blev aften var der Forum auktion. På Forum auktion kan mange ting sælges til højstbydende. Der er deltagere, der har doneret ting og der er alt fra hjemmesnittede træstole og vi kunne byde på at bestemme et tidsrum på fem timer, hvor en der hedder Klaus Meier Olsen ville gå med rollespils kappe. Der var over 50 ting sat på auktion. Pengene fra de ting vi bød på ville gå til Bifrost's arbejde. Under auktionen var der også et et 20 minutters stand-up show som blev elegant leveret af Niels Forsberg.

Årets bifald og fest

Auktionen tog et par timer og så var det tid til årets bifald. Vinderen var Thomas Aagaard og han vandt for sine bidrag til live rollespils miljøet.

Nu var det tid til at feste. Forum blev pludselig fyldt med høj musik og glade mennesker. De var glade inden festen, men blev af mystiske årsager lidt mere glade. Jeg synes at festen er et godt bevis på at Forum, mest af alt er et arrangement, hvor man kan møde nye

mennesker fra det danske rollespils miljø, fra nær og fjern.

Første DM i rollespilskamp

Efter en god, men lidt kort nats søvn, skulle jeg til det første DM i rollespilskamp.

Sammen med to af mine venner, havde vi meldt os og vi valgte at kalde vores hold for ungdommen, da vi var de yngste på Forum. Første runde var rimelig barsk, men trods alt vandt vi. Det gik ikke så godt i anden runde, her fik vi en god gammeldags røvfuld. Til sidst måtte vi se guldet, æren og prestigen gå til, Daniel Wiegell, Luca Pristed og Nikolai Elmer. DM i rollespilskamp var en sjov oplevelse og et godt indblik i hvor dygtige sværdekæmpere der er i det danske rollespils miljø og selvfølgelig et event jeg håber på gentager sig til næste Forum.Dm i rollespil var overstået, det var nu tid til scenarie præsentationer.

Næste års scenarier og afslutning

Alt har en ende og vi sluttede dagen af med at høre lidt om nogle af de scenarier, vi kunne være med til i løbet af et næste års tid. Det var rigtigt godt og fik da klart lyst til at deltage i en del af dem.

Afsked er aldrig sjovt, men selvfølgelig ses vi igen, er udgangspunktet, når der bliver pakket ned, inden Flemming styrer bussen tilbage mod hovedstaden.

Godt var det, rigtigt godt. Jeg lærte en masse om andre former for rollespil og bedst af alt, jeg mødte en masse nye mennesker som jeg glæder mig til at spille rollespil med i fremtiden.



En af de fede ting ved Forum er, at folk på 15 kan have meningsfulde snakke med folk på 33. Lige i det her tilfælde er Claus dog nok mest bare fuld!

TEMA: GIV ORDET TIL DE UNGE

De fleste artikler i ROLLESPIL bliver skrevet af forholdsvis voksne mennesker. Jeg er 34, Nynne er i slut-20'erne og Lars er rundet de 40. Har vi unge skribenter med, bliver deres artikler tit kørt igennem redaktionsmøllen og der bliver rettet en del op på sproget og klippet en del også. Men nogle gange skal man også bare lade folk få ordet og så lade være med, at pille ved det, de har lavet. Derfor har vi i dette nummer af rollespil en "Unge" sektion, hvor i alt seks unge forfattere får lov til at sige hvad de har på hjerte med minimalt redaktionelt input.

Lukas har skrevet om sine oplevelser som 14-årig på Forum 2012, Gritt og Kristine er to teenagere, der har forfattet en guide til nye rollespillere og Villads og Ali har en kort reportage fra Rollespilsugen på Bornholm sidste efterår. Og så har Lasses artikel sneget sig med i ungdomssektionen på trods af, at han er 23, fordi han også skriver om at være på Forum på en lidt anderledes (og ung?) måde.



Gustav, Bjarke og Lukas til Forum. To af dem er nu en del af Rollespilsfabrikken's arrangørkursus og den tredje hjælper på Rollespilsfabrikken's årlige sommerlejr. Uddannelse!



GUIDE TIL ROLLESPIL!! AF UNGE - TIL UNGE

Af Gritt Vanglo Otkjær og Kristine Navarana Abelsen



Hobbitter er for fede. Når vi ser noget sejt, så efterligner vi, så hvis du er arrangør, så væn dig til hobbitter og Assassin's Creed snigmordere!

KAPITEL 1.

Generelle uskrevne regler og retningslinjer

Stk. 1: Omkring meteorologer og vejret:

Man stoler aldrig på hverken meteorologer eller DMI. Stol lige så meget på dem som du vil stole på en sortelver.

(Der huskes fra forfatternes side med bitterhed på den gang meteorologerne lovede en smule regn. Da vi kom ud var vi allerede gennemblødt og skoven var én stor mudderpøl.)

Hertil kan den anden forfatter ikke lade være med at tilføje:

Det var hin sommerdag, at undertegnede var på vej ud til en overnatning, at DMI havde lovet en smule regn i løbet af natten. Her kan det kun siges, at jeg blev reddet af min tykke uldkappe i løbet af dagen, ellers havde jeg lidt en usædvanligt ubehagelig druknedød. Hvilket leder os til:

Stk. 2: Ordentlige klædninger:

Uld, uld, uld, hør og bomuld. Har du råd til det, så brug eller køb for Nimars skyld naturstof! Derudover er en kappe ej at forglemme, uanset årstid. (100% Uld.) At blive hjemme på grund af lidt kulde (-10C) er for pinkelvere. Nej, tag noget rart, varmt tøj på og vær episk derude i skoven. (Lag på lag.)

Til sommer kan en let kappe også bruges, eller slet ingen. Tara er svær at vide hvor man har.

Og endnu en ting ej at forglemme: Nervøst velour er ALDRIG brugbart.

Nervøst velour skal betragtes som videre ikke-eksisterende.

Og brug altid så vidt muligt stof lavet af 100% naturlige materialer. Det varmer og køler også meget bedre, så du sveder mindst muligt af at blive jagtet gennem skoven utallige gange, så undgår du at ligne noget varulven har slæbt med hjem, hvis du bruger sminke.

Stk. 3: Maden derude og derhjemme

Hvad du får, hvor meget og hvor godt, svinger meget, men bacon er altid et godt udgangspunkt. En baconjoke lyder, at hvis du finder du noget der er grønt på gulvet, så samler du det op og snuser til det. Hvis det lugter som bacon, så spiser du det, og hvis det ikke gør, så overvejer du,

om du skal spise det.

En sidenote: Bacon er GUD. Vi kan ikke understrege nok. (Undskyld Nimar)

Stk. 4: Kættere

Vær ikke bange for at indrømme, hvad du er, de kan ikke gøre for det.

Vi rollespillere dyrker det, og behøves ikke nødvendigvis råbe højt om det (kun sammen med hinanden), selvom f.eks at tage ørerne på med i skolen bestemt ikke er en udelukket idé. (Bemærk dog at der er en vis risiko ved dette. Også selvom der ikke er orker eller sortelvere i din skole.)

Så tænker du måske på hvorfor overskriften er kættere? Jo, det er jo selvfølgelig fordi ikke-rollespillere er kættere. Nu tænker du måske over om rollespil er en religion? Tja, det synes vi da godt man kan kalde det.

Stk. 5: Hvordan håndterer man sit udstyr i praksis?

Lad være med at bøje dig for meget forover, når du har et fyldt pilekogger på ryggen.

Stk. 6: Selve dit spil

Næsten direkte taget fra en spillers ord: Uanset hvor dårlig en person er, så længe personen prøver alt denne kan, så er det godt nok. Hellere en der ikke kan, men prøver, end en der kan, men ikke gider.

Stk. 7: Spil som en gentleork

Brug ikke offgame viden ingame, tag hensyn til dine medspillere, både off- og ingame. Spil på hvad andre kaster til dig og kast bolden videre. Spil på din race og religion, medmindre din rolle er særlig.

Og som ny, og i enkelte tilfælde også som vant: Lad nu være med at lave en rolle som er en blanding af en trolld, kentaur og blå fisk. Hvis du vil være en helt speciel, anderledes eller stærk rolle, så kontakt arrangørerne og giv dem en god grund.

Stk. 8: Handling og konsekvens

Hvis du provokerer spillere ingame som har våben på sig, så forvent at du vil blive slået ned! Det kan også have visse konsekvenser at spille bestemte racer, og hvis du f.eks ikke bryder dig om at blive jagtet en del, så bør du nok ikke spille grøn medmindre dit hold er meget stort, så er det omvendt.

Men generelt - alt hvad du gør, bliver der som regel reageret på. Så hold

dig på god fod med de store magter, hvis du er på roven. Det giver også fedt spil, at du slesker for den store hærleder til ugunst for dit eget hold. Når dette er sagt, så husk, du kan også prøve at kaste dig ud i det og prøve, for en del af det sjove kan også være at komme i problemer.

En spiller tog i Haren som sortelver anden gang han spillede rollespil, og satte sig tilsyneladende op mod de største hold. Han fik en reaktion, der ville noget. Hvad der passer dig bedst, må du selv finde ud af. Så hvis du vælger at spille kætter og går op til Fanabina Kirken og råber det ud over det hele, så forvent at blive tortureret eller bare slået ned - forvent ikke at få det samme spil som andre. Men der er uendelig muligheder, og næsten kun fantasien sætter grænser, det handler om hvad du har lyst til.

Stk. 9: Tillid

Mange gange bygger spillet på tillid, og det kan f.eks være, at du selv tæller de slag, du får, uden at snyde. Derfor er det også en god idé at kende til de regler, der angår dig selv, inden du tager ud.

Stk. 10: Sprog

En anden ting som kan være ganske irriterende, er når elveren du lige huggede hånden af siger "Fuck!". Det kan være svært, men undgå altid hverdags ord som 'fuck', 'okay', 'hvad så' og lignende udtryk. En god ting er at blive inspireret af gammel dansk (ikke det sorte grums på flaske.). Udover det kan det også være sjovt at narre folk ved hjælp af tale, eller sno sig ud af en situation.

En spiller fortæller f.eks om handelskone, som narrer en til at veksle en 5'er til en 10'er, og om "Dragejægeren" der tydeligvis ikke ved noget om sagen, da han erklærer, at denne kæmpe sorte drage, da kun er en salamander - højst, selvom ingen opdagede, at han ikke havde nogen dragedræberevner. Så at snakke kan i sig selv være god underholdning for både dig og dem omkring dig, i stedet for blot at slås. Det udfordrer også på det mere intellektuelle plan.

Stk. 11: Barda

Mange har nok set Barda, da de var mindre, og tænkt, at det så sjovt ud. Det er det også, og det er en fin serie. Men det er vigtigt at notere sig dette: Barda er ikke kun rollespil, men også en del skuespil, så selv om børnene gør, hvad de lyster, følger de dog en linje med skuespillere omkring sig. Desuden gør rollespillere



Nogle gange er det bare lidt kedeligt at være ude i skoven. Men hvis du læser guiden her, så er der hjælp på vej!

"Det giver også fedt spil, at du slesker for den store hærleder til ugunst for dit eget hold. Når dette er sagt, så husk, du kan også prøve at kaste dig ud i det og prøve, for en del af det sjove kan også være at komme i problemer."

alle mulige ting, som man ikke regner med. En gang skulle et selskab redde en pige, men i stedet stak pigen af med alle deres penge - og troldmandens hat!

Stk. 12: Hemmeligheder

Når du får fat i en ingame hemmelighed, så lad være med at gemme den for grundigt. Hvis du som tyv stjæler fra adelsmanden, så sørg for at han opdager det. Noget af det sjove kan også være, når du sidder og praler med det i kroen, og den vrede adelsmand hører det. Hvis du er typen, der kan snakke dig ud af alt, så prøv at sige, at du vil brænde skoven ned til elveren og spil dig ud af det. Det sjove kan for nogen være at sige ting, der skaber en masse konflikt.

Stk. 13: Den ærlige rollespiller

Når det kommer til kamp, så tæller du selv hvor mange slag du får og holder selv styr på, hvor mange slag du kan tåle. Alle elsker derfor den ærlige rollespiller, der sørger for at lægge sig ned, når spilleren er løbet tør for kp. Husk, du spiller og derfor skal du forestille dig, at det er en rigtig kamp, og at din krop ikke kan holde til mere. Når du er gået ned, så spil også gerne, at du ligger såret på jorden og slæber dig derfra.

KAPITTEL 2.

Hvad vi kan lide

Stk. 1: Episkhed

Ordet episk betegner egentlig skønlitteratur der er 'fortællende' - men whatever, ordets betydning har mere ændret sig til en blanding 'storslået' og noget nær 'sej'. Så hvis du har din fulde rustning på, står med det ene ben på en sten, mens vinden får dit hår og kappe til at blafre med solen i ryggen, så kan du kalde det episk.

Kan også i hverdagen af os bruges om noget som vi synes var vildt sjovt eller mindeværdigt.

Stk. 2: Episke kampe og gode oplevelser

Når Luminos tårner sammen med resten af skoven ved deres borg, findes der ikke noget mere episk. Episke kampe handler også om havde det sjovt, uanset hvem der vinder, så giv



Det må godt være lidt vildt, men så skal man være sikre på at alle er med på legen. Pas på med, at slås sådan her med folk du ikke kender!

den endelig fuld gas. Få det til at se lige så sejt ud, som det er. En af de meste episke kampe en af forfatterne har deltaget i, tabte vi mega stort. Men den måde, vores modstandere fik lavet et baghold på, var så episk, at det ikke gjorde noget.

Stk. 3: Episk kostume

Et fedt kostume er altid et must. Udover det helt generelle, hjælper et bælte og en kappe med fedt spænde altid. Sørg for, at tingene passer sammen, for der er ikke noget værre end et kostume, der ligner noget sat sammen af en farveblind. Pas på med at ligne en regnbue medmindre din rolle har en god grund.

Sko er som regel et problem at skaffe til en overkommelig pris, men drenge: I må meget gerne lade cowboybukserne blive hjemme! Til pigerne fraråder vi meget nedringede kjoler og trøjer, for det er også forstyrrende, hvis ikke det bliver opvejet af resten af kostumet, eller en god ingame grund, f.eks. at rollen er en gøgler.

Et godt råd er at starte med et grundkostume alt efter køn, og så derfra bygge videre på det med alle slags tilbehør og små finesser. Som udgangspunkt skal du gerne se på det middelalderlige, men også hverdags-ting kan efter lidt manipulation bruges. Det kan være hvad som helst fra små knapper, til bukser og sko. Ekstra gogl er altid godt.

Ps: Mascara og andet lignende hverdagsmakeup, som ikke giver mening, må også meget gerne blive derhjemme og have det rart.

Stk. 4: Humor

Selvfølgelig kan vi alle lide humor. Især når det involverer grønne bolde, elvere og orker som alligevel ikke kan kende forskel på fornævnte. Vær også beredt på humoren kan være ret sort nogle steder.

En sjov historie: Til "Kampen om Ambrona" startede et ganske hårdnakket rygte om, at elvere og ænder har noget kørende, og at elvere spiser blade (har du nogensinde set en elvisk mark eller dyrehold, eller oplevet at de køber mad fra handlende?).

Det ville også være en skam, hvis Jorden tilfældigvis blev invaderet af grønne aliens en stille, (næsten) tilfældig søndag i en dansk skov, for det giver muligvis et forkert indtryk når en gruppe mennesker i, efter menneskestændart, mærkeligt kluns råber "Gobliner! Drøb dem!" så snart de får øje på dem og løber hen for at slå på dem med deres gummisværd, og de blot tænker på Jordens overtagelse som en nem sag, for hvordan kan det være andet når deres våben ikke skader dem det mindste?

Stk. 5: Ringenes Herre, Harry Potter og Star Wars

Kan du ikke relatere til kærligheden til mindst én af de her ting, er du gået glip af noget. Ganske kort og enkelt! Desuden er de to første film et fint

eksempel på fantasy, selvom du bør undgå at få for meget inspiration af f.eks Legolas eller Arwen, også omkring navnene.

Stk. 6: Elvere

At lave sjov med elvere, altid! Især de rødhårede.



En død kriger ligger i græsset. Et godt tip, når du er død: Lad være med bare at sætte dig og snakke med dine venner. Der er andre, der stadig spiller!

i ryggen, hvis du ikke selv vil havne der.

Luminos: En hold bestående af højelvere i Haren som er meget gammelt.

At spille: At spille rollespil bliver ofte forkortet til bare 'at spille'. Dovenskabens sejr!

Bg, kp, ep, rp: Bg står for background eller baggrund, ofte brugt om ens karakters baggrundshistorie. Kp står for kropspoint, det antal gange man kan nå at blive ramt på kroppen før man falder om. Rp står for rustningspoint, som følger yderligere point til din samlede styrke mod slag. Ep står for experience points, eller på dansk erfaringspoint. De kan bl.a bruges til at købe evner til ens karakter. Tre sidste kan du altid finde i en kampagnes regelsæt.

Plot: Ordet betegner som regel den planlagte handling i rollespillet som skal være hovedhandlingen den weekend, og som også sætter en masse spil i gang. Involverer som regel stort set alle spillere. Det kan også være noget mindre eller større du selv skaber.

Scenarie: Et scenarie er et detaljeret fremtidsbillede, ifølge Den Store Danske. Når det bliver brugt af rollespillere menes der blot weekendens rollespil. "Skal du med til scenariet på søndag?" Et scenarie kan afholdes af både kampagner og enkeltpersoner, og bruges om både live og bord.

Spilmestrene: Dem der bestemmer hvilke plots der skal sættes i spil. Hvad der skal ske, og om de ting du ansøger om bliver godkendt.

Gobo: En forkortelse for gobliner og orker.



Selvom tørre historienørder godt kan ryste på hovedet over high-fantasy udklædning og ideer, så er det bare fedt at få lov til at være Flammepræst!

KAMPAGNER

Nordlenets Saga: en seniorkampagne beliggende i Hareskoven. nordlenet.dk

GERF: En juniorkampagne i Kongens Lyngby. gerf.dk

Rollespilbasen: Helt klart en side man bør oprette bruger på. Er hjemsted for kampagnerne GERF og Helios, plus et globalt forum. Her er mange af de seneste nyheder omkring ændringer og events. Her er hjælpen også lige ved hånden, det er blot at spørge. rollespilbasen.dk

SIDER TIL HJÆLP OG INSPIRATION

Den Rene Middelalder: En god side til inspiration, og en spændende side for middelalderfreaks. denrenemiddelalder.dk

BUTIKKER OG FORRETNINGER

Faraos Cigarer: En genial butik som kan findes i Kbh og Lyngby. De sælger mange ting, og rollespilting er en stor del. Fin butik for begyndere. faraos.dk

Dragons Lair: Endnu en fin butik som sælger generelle ting til en fin pris. dragonslair.dk

Aradani Costumes: En amerikansk hjemmeside som laver de bedste latexører i verden. Fine priser, dog er prisen for at få dem fragtet hjem rigtig dyr. Men helt klart et kig værd, især hvis du er perfektionist. aradanicostumes.com

Calimacil: Laver helt klart de flotteste våben på markedet, dog er de sjældent tilladt i de fleste kampagner. Er rigtig dyre, men hvis du har råd og gerne vil have et episk sværd liggende derhjemme til fastelavn,

så er det noget for dig. calimacil.dk

Historicum: Sælger bl.a flotte replicaer af gamle fund helt ca. fra vikingetiden og op til tidlig renaissance. De sælger også madgrej, kostumer, stof og andre materialer til dit kostume. Dog er det hele lidt dyrt. historicum.dk

Anno Domini: Stortset det samme som Historicum. De sælger mest middelalderting og spændende sager som vokstavler, stylusser og drikkehorn. Derudover også en masse relevante bøger hvis du er interesseret i middelalderen og gerne vil spille reenactment med hjemmelavet kostume. Også her er tingene forholdsvis dyre. annodomini.dk

Historic Enterprises: En engelsk eller amerikansk side der også mest sælger middealderlige ting, heriblandt rustninger, kjoler, vanter, håndlavede glas, håndmedede spænder og des lige. historicenterprises.com

Far Out Effects: Anders Lerche, som laver geniale masker og lignende i latex, kan kontaktes her hvis en ork er interesseret, og ellers så sæt dig ned og nyd de indimellem skræmmende billeder i galleriet. farouteffects.dk

Testresultatet: Hvis du læste "orkidé" som en ork-idé, så har du bestået den.

TAK!

Fra forfatterne. Tak fordi du gad slæbe dig igennem vores lille projekt. Tak til alle jer derude der skrev gode idéer til os på facebook. (Naomi, Karina, Jesper, Frederikke, Nicklas, Sune, Nicolai, Anne Sofie, Christian, Pernille, Morten og Michael). Og tak til alle dem der har givet forfatterne en masse gode oplevelser som vi nu har brugt løs af.

Med venlige spidsørede hilsner

Gritt Vanglo Otkjær og Kristine Navarana Abelsen <(_.)>

FORUM ER OGSÅ FOR OS, DER MEST ER TIL BALLADE

Lasse Küchenthal siger selv, at han ikke er til alt det artsy shit og bedst kan lide at drikke bajer og slås. Han er i årevis kommet på Bifrosts store årskongres Forum, og fortæller her hvorfor.

Af Lasse Küchenthal

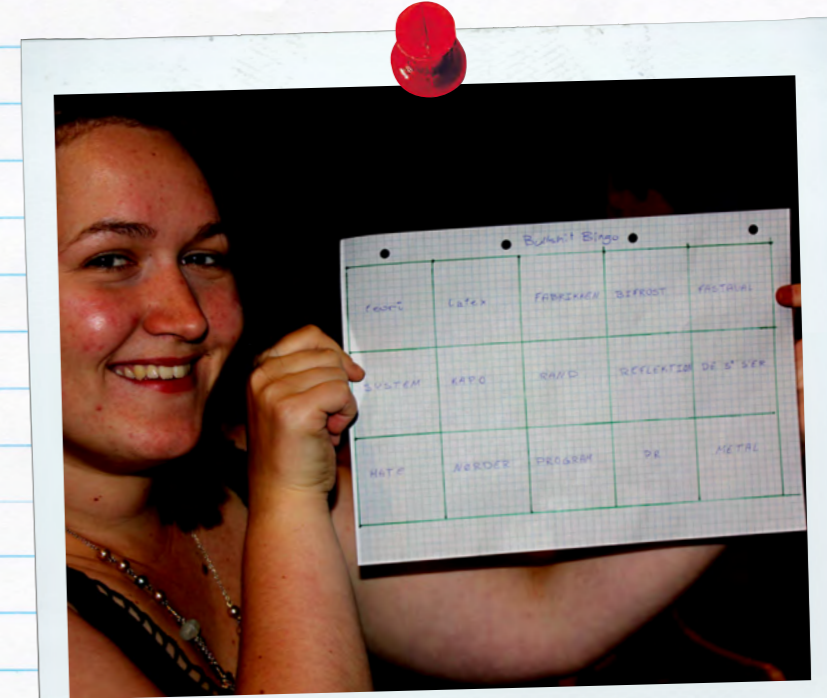
Luften summede af visdom og art fart i det lille klasselokale, hvor nogle af Rollespilsdanmarks klogeste hoveder sad og diskuterede de nyeste trends indenfor falske følelse traumer, som man kan pådutte sig selv og andre gennem rollespil. Tungt? Ja!

Ved siden af i en yogasal stod jeg med to brave venner og drak en større forsamling (meget) fulde i guldøl, mens de blev underholdt af historier om hvordan man lettest – og mest hemmeligt – drikker sig mest muligt fuld til scenarier, hvor alkohol ikke er tilladt. Det foregik alt sammen meget tys-tys med, at skjule flasker i diverse hovedbeklædninger, orkmasker og drikkebægere. Der var strafår til alle, hver gang nogen blev opdaget i at drikke (og dobbelt op hvis de blev opdaget i IKKE at drikke, for det er vigtigt når man er forbrydere, at alle tager del i forbrydelsen).

Et år senere vågnede jeg op i en idrætssal på en skole på Fyn. Der var larm, råben og latexsværd i luften. Tiden var nemlig kommet til det første DM i Rollespilskamp nogensinde. Præmien var et gyldent sværd med vindernes navne indgraveret, og det skulle jeg sgu vinde. I hold af tre (en med sværd og skjold, en med to sværd og en med tohåndssværd) skulle man nedkæmpe de andre hold i en "Last Man Standing" turnering.

På trods af hårde tømmermænd kæmpede mit hold sig vej til finalen og selvom vi allerede havde taget sejrusrusen på forskud tabte vi efter tre udmattende runder. Jeg lovede dog hævn over vinderne, men det sker desværre ikke i år, for når der er DM står jeg ude på Amager Fælled og banker børn.

Pointen med fortællingerne er, at Forum, hvor meget det end lyder som en forsamling af intellektuelle rollespilsentusiaster, også har massereaf plads til de rollespillere der er mere nede på jorden. Der er plads til den fulderrik som tilfældigvis spiller rollespil, den papirrusser der skal udvikle sit papirusseri, den atletiske kriger der vil svinge med latexvåben, og den mindre atletiske regelrytter der helst vil nedkæmpe drinks, guldøl og magiccard-svingende troldmænd fra kysten.



BULLSHIT BINGO: The Forum 2012 edition. (om Sofie vandt med denne plade vides ikke)

Forum har plads og aktiviteter til alle disse. Man skulle tro det var løgn men Forum er der, hvor vi sammen kan definere hvad vores hobby, vores Bifrost og vores stolthed over improviseret totalteater (læs rollespil), skal baseres på. Forum har potentialet til at bygge broere mellem foreninger, nørder og andre entusiaster fra hele Danmark. Selv en duktig, foreningsugidelig, oldriddende gaffakriger, som jeg selv kan se idéen i at tage med, på trods af, at der nogle gange er nogle som siger "Forum – det lyder altså lidt elitært."

Jeg synes nemlig det er vigtigt, at hejse flaget for os som kan lide festen, sammenkomsten og at uddele ydmygelse med spidsen af et gummisværd. For selvom Forum er højtravende foredrag, intense workshops og kunstrollespil på højt plan, så er det også bajer og ballade, slåskamp og sjov. Og ligesom

nogle af de lidt mere kunstneriske typer måske griber latexsværdet og deltager i DM i Rollespilskamp, så kan jeg godt finde på at forville mig ind til et foredrag fra tid til anden. Det er for mig, det Forum og Bifrost handler om – at der er plads til os alle sammen, også selvom vi vil noget forskelligt med rollespil og med hinanden.

Jeg håber at min artikel har givet dig selv lyst til at tage til Forum, at repræsentere din forening, din interesse for rollespil og lade dig inspirere af de seje, sjove og sære mennesker vi deler vores vidt spændende hobby med. Kom og deltag i artsy-fartsy debater, workshops i sjov og ballade og – vigtigst af alt: Deltag i DM i rollespilskamp, og prøv at vinde den gyldne Palnatoke kling. For når jeg ikke kan tage min hævn i år, så må der være nogle andre, der vælter Luca Pristed, Daniel Wiegell og Nikolai Elmer af pinden!

ROLLESPILSUGEN PÅ BORNHOLM

Om at være 10 år, spille rollespil, tænke i historiske baner og lege med sprogets finurlige vendinger. Og om det at blive tvunget til at skrive en artikel i lock-outten af ellers gode forældre.

Af Villads Almind Zachariasen og Ali Wash, Birkerød.
Juniorrollespillere i Rude Skov.

Endelig blev det mandag i efterårsferien. Det øsede ned, men vi var ligeglade for Rollespil på Bornholm stod lige for døren. Lucifer og Ali Bali Bee var klar til at kæmpe på Sorte Ottos hold. Og underligt nok var Sorte Otto ikke spor sort, men grøn hmm.....

Hvorfor han hed Sorte Otto forblev et mysterium.

Vi var sorte fra top til tå og svedte som stegte haneekyllinger fordi vores klude mør havde pakket os ind i regntøj. Regntøj og rollespil er et absolut 'no go' særligt når man prøver at skjule det bag rustning og kofte. Regnen kommer i stedet indefra og er salt og ilde-lugtende af dødt dyr. Men som 10 årig ligger beslutningen om regntøj ikke i egne hænder, men hos mødre, der tror at regn giver lungebetændelse og andre ubehagelige tingester. Rigtige rollespillere kæmper ikke iført gummieret (regn)tøj! forsøgte vi at protestere, men uden held. Magten ligger utvivlsomt hos dem, der troligt agerer som chauffører og som smør madpakken - og som ikke lader sig true af en daggert i ryggen.

Rollespil på Bornholms middelaldercenter er et fantastisk sted for en uge med rollespil. Middelalderborgens flotte tårne giver stemning og en følelse af, at være tilbage til dengang hvor et sværd var et sværd og en økse en økse, der i øvrigt vejede ti gange så meget som vores bedste latexsværd. En masse børn fra hele landet var sejlet over det store hav, ikke i åbne træbåde fra middelalderen, men med katamaran færger spækket med slik, polser og softice og andre gode sager. På få sejltimer nåede vi den magiske ø Holmbrønd hvor slaget om kongetronen skulle stå. I middelalderen havde de sejlet i flere dage for at nå målet og menuen var ikke stegte kyllingelår og lakridsstænger, men salt kød og hårde kartofler. Tiderne er skiftet, men iveren efter et hæderligt slagsmål og at gå efter guld er fortsat den samme.

Slaget om den magiske ø Holmbrønd blev kæmpet af elvere, mennesker, magikere og monstrose monstre. Alle kæmpede om, at deres leder skulle blive konge på øen. Ligesom i middelalderen var der tvekampe og store masseslag på heden. Listige forsøg på at snyde fjenden, stjæle, rane og sprede hån og onde rygter. Hvad middelalderen troede de havde af magi i spåkoner og hekse, har rollespillet i magikere med deres stave, der virker som skjold og

“Selv den yngste rollespiller, udstyret med en pind med gummi på, lod sig ikke skræmme til flugt af et loddent monster, men var klar til kamp for elementernes skyld.”

ren, Golem og Kæmpe Ørn, forsøgte at sætte skræk og jag i alle bag borgens mure. Men selv den yngste rollespiller, udstyret med en pind med gummi på, lod sig ikke skræmme til flugt af et loddent monster, men var klar til kamp for elementernes skyld.

Men ikke alle er lige modige og det er en del af rollespillets gode værdier. Du kan være

den du vil, lege med de ondes kræfter, din indre svinhund, eller prøve at være den gode bare for en dag.....Som fx Lucifers oplevelse på Bornholm.

den du vil, lege med de ondes kræfter, din indre svinhund, eller prøve at være den gode bare for en dag.....Som fx Lucifers oplevelse på Bornholm.

Lucifer de ondes tjener både ond i sulet og i hjertet kravlede op ad borgens mur. Fast besluttet på at gå til angreb på elverne og elvernes dronning, Elverne går ofte og tror, at de er skovens flotte fyre, pæne i tøjet og med smykker som var de yndige prinsesser. Men man kan da ikke være smuk med stritører og langt pige hår mente Lucifer. Her er Lucifers beretning om et heltemod, der slog fejl. ” Med et fast greb i en elvers hår snittede jeg strit ørerne af ham. Elveren stak en daggert i hjertet på mig, men heldigvis sad hjertet oppe i halsen efter den hårde klatretur, så jeg overlevede. Jeg mærkede min indre svinhund galde efter mig - den råbte ”flygt over hals og hoved” og det gjorde jeg så, men jeg tabte hoved på halvvejen, da en Elver sprang i flæsket på mig, han bed sig godt fast men heldigvis sad et par af hans tænder løse, så jeg fik vristet mig fri. I hælene på mig løb endnu en Elver, han burde dog være dværg for han nåede mig kun til knæhaserne, alligevel løb han hurtig som en ål. Min indre kujon forhindrede mig dog i, at kæmpe en brav og hæderlig kamp mod dette lille væsen så jeg tog benene på nakken, men opdagede at jeg havde tabt hovedet på halvvejen og måtte vende om”.

Med denne lille historie om rollespilsugen på Bornholm er der kun et at sige, kom og vær med. Rollespil er for alle store og små, tykke og smalle. Vi håber at Rollespil på Bornholm i efterårsferien er kommet for at blive. Og at forældre prøver at forstå, at regntøj og rollespil er ligeså langt ude som at cykle i skoven på en ethjulet cykel.

Monstre var ikke opfundet i middelalderen, og det skal de være lykkelige for. For de monstre, der hver dag dukkede op for at få slag og bank havde nok skræmt det halve af middelalderens beboere ud på dybt vand til selvfølgelig i mosens dyb. Fluemonstret, minotaur



Forfatterne bag artiklen, Villads Almind Zachariasen og Ali Wash, på eventyr i det bornholmske.



Noget af det vigtigste ved Rollespilsugen på Bornholm er, at der er fokus på at det skal være SJOV!



Elverlederen Hvirvelvind forhandler med nogle børn om hvordan problemerne skal løses



Kostumeguide:

Tips fra de erfarne

Den er helt gal. Du har været afsted til scenarier hele sommeren, og dit grej er ikke hvad det har været. Tyske zombier har revet dit håndsyede elverkostume i stykker til Mythodea. Under en intens sørgescene til Rænkespil valgte du at brænde hele dit adelige antræk af (fordi kroen var lukket). Og det sidste du ejede var et lækkert bondekostume, der ”forsvandt” under et vildt Slaanesh-ritual til Vogternes Fest.

Af Nynne Søs Rasmussen

Så nu står du her, og kampagne-rollespilssæsonen er lige gået i gang igen, og du har ikke noget kostume. Du har selvfølgelig stadig dit 80'er power-suit med puff-skuldre som du brugte til Just a Little Lovin', men det er som om det ikke rigtigt er velegnet til fantasy.

Skal du så bare tage nogen afsted? Fristelsen er der selvfølgelig, men det gør så pokkers ondt når man bliver slået af Calimacil-sværd. Bare rolig ROLLE|SPIL er din ven i noden -vi har nemlig spurgt nogle rutineret danske rollespilsgrej-eksperter om tips, tricks og husråd til hvordan du nemmest sammensætter og bygger et lækkert kostume til din karakter. Læs med her og gå efteråret i møde - dressed to impress!

Lav lækkert Lædergrej

Hans Feilberg er Rollespilsfabrikken's "Læder-guru" (ikke nødvendigvis på den frække måde). Hans mener at det bedste grej, er det

du selv laver og at gælder om at have værktøjet i orden. Her deler han ud af sin visdom, til hvordan du kan lave fedt lædergrej.

1. Gør det praktisk!

Det værste ved at have brugt mange timer og penge, på at lave et fedt kostume, er at man kun bruger det én gang. Det kan være fordi kostumet kun passer til én rolle, det er ubehageligt at gå i eller fordi det på anden vis er besværligt. Hvis du kan lide at spille mange forskellige roller, så design dit kostume, så det ikke er for specifikt. Eksempelvis kan en elver, sagtens bruge en rustning, der ikke er udformet som blade. Sorg for at det passer, og er rart at bruge. Læg for i dine arme og -benskiner, og giv ekstra plads ved armhulen på din rustning.

2. Hav det rigtige læderværktøj!

Det koster lidt ekstra at købe læderværktøj i starten, men du bliver glad for det, når du er gået i gang. En slagaffel (en mejsel forment som

en gaffel, til at lave syhuller), en hulletang med affjedring, rigtige lædernåle, korkplade m. en god syl og en lædersaks, vil du blive lykkelig for!

Et ekstra tip

Skaf en vandsprøjte til blomster. Når du skal farve dit læder med navssværte, så bland det op med vand, i sprøjten, og sprøjt det på læderet. Du kan komme ind i alle kroge, og hvis du ikke finder farven kraftig nok, kan du bagefter fremhæve den, ved at smøre madolie på læderet.

3. Sy! Drop nitterne!

Det tager længere tid at sy læderet sammen, og mange tænker at det måske går hurtigere med nitter. Det gør det også, i de fleste tilfælde. Men lige så ofte holder nitterne ikke så godt, og de er lang fra lige så pæne. En af grundene til at man laver sit eget lædergrej, er for at man ikke reproducere det, du kan købe i butikkerne - og det grej, har en stor tendens til at bruge nitter. Gør dig selv den tjeneste, at bruge ekstra tid, men gør det pæner.

Blandede gode råd fra Stinne

Stinne Kirketap Nielsen er gammel Einherjer og fra Jylland, hvor hun er kendt for at være en ekstrem dygtig syerske og grejproducent. Derudover er Stinne blandt andet tidligere Forperson for Landsforeningen Bifrost og temmelig sej. Stinne giver her dig tre praktiske, anvendelige og to-the-point råd. Enjoy!

1. Tørre fødder - sådan!

Hvis man laver eller køber støvler, kan man tætn dem med bivoks, som man smelter og smører på syningerne. Så slipper du for våde fødder, der forhindrer dit rollespil.

2. Pænt og autentisk

Snørehuller kan laves pænt og let ved at bruge snørerings, som man så syr rundt om, for at skjule selve ringen. Og så ser det til og med autentisk ud!



3. Lommer er din ven

Det er fedt og praktisk at have lommer i tøjet, så sy f.eks. inderlommer i, eller skjul lommer i læggene på dine posebukser.

Gode råd til den kreative proces

Michael Gärtner Nielsen er bedre kendt som Migal og er endnu en eksil jyde, der er kommet over til den mørke side -også kendt som København. Derudover var Michael hovedmanden bag det episke og sagnomspundne en-mands-scenarie Krigslive 6 ½ - og så har han bygget sygt meget grej. Michael giver dig her et par konkrete gode råd og hele tre trepunkts-planer til en god kreativ proces.

Tre planer til den gode proces

1. Find på ca. hundrede super vilde ideer til kostumer og grej.
2. Brug så alt det tid og alle de penge, som du overhovedet kan slippe af sted med på dit fremtidige livsværk.
3. Band og svovl over at du kun når at udføre 7% af din planer og lev med bitterheden.

Eller:

1. Tegn 5 tegninger af dit kostume og udvælg det fedeste.
2. Køb alt for meget uld.
3. Sy kostumet hurtigt på gefühl og uden fine guides eller skabeloner. Græd lidt over dine fejl, som ingen alligevel kan se.

Eller:

1. Lav en liste over din karakters karaktertræk, temaer, dystre hemmeligheder, moralske anskuelser mm.
2. Find på grej/kostume, der viser dette.
3. Lav det... og græd dig selv i søvn over at folk roser dig for de helt forkerte ting.

Tre konkrete gode råd

1. **Uld er godt.** Uld holder dig tørt, og varm, lader dig ånde og ser godt ud.
2. **Vis hvem din rolle er igennem dit kostume.** Sorg for at have en eller to ting på der virkelig viser hvem din rolle er. Man ligner ikke en

hærdet veteran uden lapper ej heller en fanatiker uden en hat forment som din sags mærke. Bekend kulor!

3) **Find inspiration.** Glo foto'er, concept art og se film. Beslut at dit kostume skal være vilde og bedre. Sy til dine hænder bløder og fingre falder af. Accepter at 10% er bedre end 0%, få din søvn og derefter tag til rollespil og spark røv i din nye tinky-winky sparkedragt.

Fake it till you make it

ROLLE|SPILs Nynne Søs Rasmussen er ærligt talt lidt af en sy-mongol, der dårligt nok kan træde en symaskine - alligevel er det lyk-



kedes hende at opbygge en helt anstændig samling af rollespilsgrej igennem årene. Her giver hun sine bedste "snyde"-tricks, til hvordan du får andre til at tro, at du rent faktisk kan bygge grej.

1) Byg aldrig noget fra bunden

Det er svært at designe og tilpasse et mønster til en kostume del – og det ender altid galt for mig. Find hellere et par gamle hørbukser i en genbrugsbutik, farv dem med stoffarve (kan købes i Matas) og sy oven på maskinsyningerne i hånden med garn i funky farver. Mit ynglings-kostumedel er f.eks. en simpel børneslag-kofte fra en rollespilsbutik, der er blevet pimpet med et ekstra lag hør og læder.

2) Vokset hortråd kan redde ALT

Hvis du ikke føler at dit kostume ser tilpas autentisk ud eller at det lige mangler den sidste detalje – er det bare fordi, at du ikke har brugt nok vokset hortråd. Alle kostumedele bliver pænere, jo mere tråd du bruger – plus alle andre vil give dig anerkendende blikke over dit "autentiske valg". Det kan også dække fejl og mangler

3) Gå efter et "rustikt look"

Hvis du ligesom mig ikke er nogen haj på symaskinen gælder det bare om at gå efter et lidt rustikt look, sådan lidt ork/roveragtigt med masser af patina, lapper og slitage. På den måde kan du dække over løse tråde, dårlig pasform og fejl – men samtidig sælge det som et bevist designvalg. Trust me on this one, det vil høste mange anderkende ord!

Tre uundværlige accessories

Ann Kristine Eriksen er ROLLE/SPILS ægte fashionista, en kombination af Carrie Bradshaw og Modepolitiet – hun burde rent faktisk have sin egen kostume-modeblog. Derudover er hun en utroligt dygtig til at sy og var hovedkvinden bag Piger i Pansers flotte kostumekollektion til Krigslive V. Ann har også en gang drømt at hun var en symaskine, derfor er der god grund til at følge hendes råd. Her giver hun dig sit bud på de mest chicce accesoirs, du simpelthen ikke kan leve uden denne sommer.

Hvad enten du spiller fantasy, er med i TRoAs postapokalyptiske kampagne Krater eller skal til et udenlandsk scenarie i efteråret, har du brug for det perfekte kostume, for at spille din rolle og gøre oplevelsen til et brag. Mange mennesker tror at hvis de bare har en overdel, en underdel og nogle sko at tage på, så er deres kostume helt fantastisk. Men hører du til typen, der gerne vil have lidt ekstra grej, eller bare lige står og mangler den sidste fede detalje, så læs med her. Her kommer nemlig mine tre uundværlige accessories når det drejer sig om rollespil.

1. Tasker

Tasker er altid praktiske fordi de kan indeholde både ingame og offgame genstande, som du kan have på dig hele spillet. Udover det, kan den rigtige model helt sikkert give dit

kostume det twist, som du ikke vidste det havde brug for. Er du lidt fiks på fingrene kan du selv sy en i stof eller læder, men hvis ikke fortvivl ej. Gå i genbrugsbutikker eller på loppemarkeder og find en god taske i stof eller læder. Køb gerne en i lyse farver, så kan du nemlig hurtige male den op i farver eller mønstre som passer til din karakter. I skindforretninger kan du købe narvsværte til din lædertaske og i Matas kan man købe Dylon stoffarve, hvis du skulle have fundet en taske i bomuld, lærred eller hør. Med stofmaling kan du så ud over det pryde den med et kaoslogo eller elverblade.

2. Bælter

Bukserne skal jo holdes oppe af noget - Og hvis ikke det drejer sig om bukser, kan det være du

skal have fæstnet en taske, spændt en kjole ind i livet eller bare have noget til "show". Under alle omstændigheder er et eller flere bæltter både praktisk og ser godt ud. Gør som med tasken og find det i en genbrugsbutik eller forgrib dig på mor og fars/bedsteforældres/venners gemmer. Du kan farve det med narvsværte og/eller købe værktøj til at præge det med i en skindbutik. Med den rigtige lim kan du også lave det sydstatsflag i similisten, du altid har gået og drømt om.

3. Hatte

Når du endelig sammensat dit kostume, kigget dig stolt i spejlet og konstateret at, der mangler et eller andet -så er det højst sandsynligt en hat. Selv om vi sjældent går med hovedbeklædning til hverdag herhjemme, gør



det bare noget særligt ved dit kostume. Hatten skaber den ekstra detalje, som den kræse liverollespiller går så meget op i. Om det er den store pirathat eller bare en ydmyg bandana, bør du helt sikkert overveje om din karakter ikke står og mangler en hat. I sommerperioden kan man som regel, i butikker som H&M, købe store runde filthatte. Dem kan du med et, to eller tre velpacerede sting omforme til en musketerhat, en tricorhat eller en napoleonshat. Stofrester og gamle tørklæder kan blive til hovedlin eller en bandana. Køb en hvid kasket og mal den så det passe til en ægte redneck, kun fantasien sætter grænser. Når man først hatten passer, går man aldrig tilbage.

Råd fra skrædderen

Jeanett Greve er supersej til sy- og det er glæder ikke kun rollespilsgrej. Jeanett har nemlig gået på Tekstilhåndværkerskolen som skrædder. Hun er hermed noget af det tætteste vi har på en professionel grej-ekspert på den danske scene. Læs med hendes råd her og konkrete anbefalinger her

1. Kob stof af god kvalitet

Prøv så vidt muligt at vælge naturtekstiler. Det ser pænere ud og det er nemt at arbejde i. Din krop kan ånde i det og det er generelt bare mere behageligt. Naturtekstiler er f.eks. bomuld, uld, hør, viskose, acetat og silke. Unaturlige tekstiler f.eks.: polyester, polyamid, akryl og nylon. De er som regel svære at ar

bejde i, da de gerne vil skøjte rundt og har svært ved at ligge pænt. Det vil derudover føles som at have en regnfrakke på, da det i det store hele er ren plastik man tager på. Og ja, nervøs velour er et unaturligt materiale. Vi brugte det i 90'erne og vi skammer os over det, men vi er altså kommet videre nu!

2. Købte mønstre

Et købt mønster er ikke et facit. Når du køber et færdigmønster, skal ikke se ud som på pakken. Betragt det derfor mere som en hjælpende hånd. De mønstre jeg har gode erfaringer

med er fra McCall og Butterick, de har et ganske fint afsnit både i deres mønster bøger i butikkerne og på deres hjemmeside med historiske mønstre.

Tjek altid dine mål og sørg for at tegne det mønster af der måske er lidt større end, hvad du havde regnet med. Vi er alle bygget forskelligt og færdigmønstre er lavet efter et ca. gennemsnit af henholdsvis mænd og kvinder. Og hvis det er for stort kan du altid rette det til bagefter, det er sværere at lægge noget til, end at trække fra. En rigtig god ide er at sy ting op i staut (ubleget lagenlærred) først, så finder ud





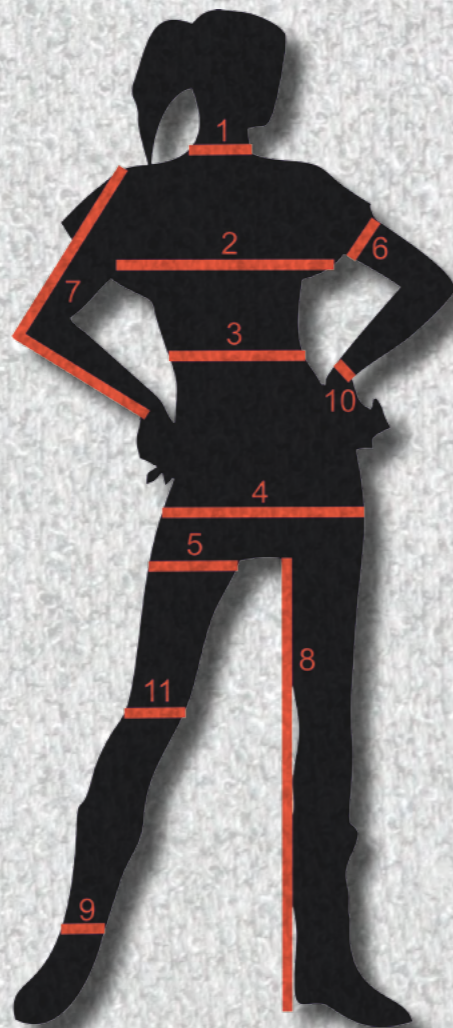
hurtigt ud af om det passer eller om det skal se helt anderledes ud.

Når du er klar til at lægget mønsteret på stof, brug da rigeligt med nåle, jo bedre det sidder fast jo nemmere er det at styre. Vær præcis med din kridtning og husk for alt i verden somrum, jeg bruger altid 1,5-2 cm hvis det er noget der skal sidde meget kropsnært. En god ting ville også være sådan noget som samlemærker, små hak du klipper i somrummet så du ved hvor de forskellige mønsterdele skal passe sammen. Og så køb noget mønsterpapir i en ordentlig kvalitet, ikke noget der går i stykker bare det at du tænker på at bruge det. Gem altid dine mønstre, det kunne være du skulle bruge det igen.

3. The Devil is in the Detail

Husk, at i fantasy-liverollespil er der ikke noget der hedder historisk korrekt. Men det er ikke ensbetydende med, at man ikke kan bruge historien til inspiration. Gode bøger i den forbindelse ville være fra forfatteren John Peacock, bogen "The Medieval Tailor's Assistant" af Sarah Thursfield og "Ny mønsterkonstruktion for kvinder" af Inger Öberg og Henvor Ersman.

Håndsyede ting er altid rigtig fede. Men det er ikke alle der har tiden eller lysten til at ligge så mange kræfter i et kostume. Så derfor er små håndsyede detaljer mindst lige så fede. Et lille broderi, håndsyede knaphuller eller pyntesting i kanterne eller langs syningerne er nok. Hvis du vil brodere er det mærke som hedder DMC et godt valg, der har et stort farvesystem og som du kan finde over alt i Danmark. Husk at selv de små detaljer kan gøre et simpelt kostume episk.



Vigtige mål

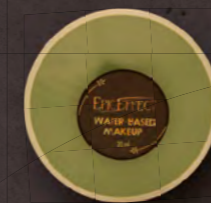
1. Halsvidde
2. Overvidde (brystviidde)
3. Talje
4. Hoftevidde
5. Lårvidde
6. Overarmsvidde
7. Armlængde
8. Sidelængde
9. Ankelvidde (fodvidde)
10. Håndledsvidde
11. Knævidde

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.

ROLLE|SPILs Rejseholdet Special:

På svampejagt i det Nordjyske

Vejret er blevet varmere og vi har ramt maj måned. Dette betyder flere ting, men mest vigtigt betyder det, at det er blevet tid til endnu en omgang krigslive! Derfor er Rejseholdet taget af sted for at besøge deres første scenarie! Krigslive IX i Nordjylland. Følg deres eventyr i denne "Rejseholdet Special" anmeldelse af årets Krigslive.

Af René Bokær og David Sørensen Foto: Peter Munthe Kaas og Oliver Nøglebæk

Onsdag aften kl. 01.36 – Get to the chopper

Der bliver råbt ude ved varevognen, at nu skal tingene fan'ne ind i bilen! Inde i Rollespilsfabrikkens værksted kan man høre hammer-slagene fra de sidste, der skynder sig at blive færdige med deres udstyr. Kostumerne er blevet pillet ned fra tørresnoreren og de fir-kantede malerklatter viser sig at være tørre. Goblinenheden Graknknaks Slam Zappere er nu klar til krig!

Onsdag nat kl. 02.30 – En plan dømt til at fejle

Vi ankommer til Nyborg og tænker, vi skal have en bid mad på et af de mange spiseste-

der. Men nogle af os har dog allerede tænkt, at denne plan var dømt til at fejle. Og ganske rigtig, så var de alle lukket. Ingen McáDonalds Nyborg i denne omgang! (Alle ved at det er der rigtige rollespillere spiser) Så vi må nøjes med ekstra luft i dækkene og en hotdog på den lokale tank - og så videre mod Klitplantagen.

Torsdag kl. 06.33 – I love sunshine

Efter at have kørt på motorvej i over timer, kører vi nu ind ad en landevej og langsomt går det op for os, at vi befinder os i idylliske omgivelser med grønne bakker og små skove, hvor hjortene går og græsser. Den tunge musik bliver pludseligt byttet ud med "My

Girl" af Temptations og da vi rammer linjen "I love sunshine" bliver vi alle ramt af en lykkelig følelse af indre ro.

Torsdag kl. 06.39 – Hjælp! Min pacemaker

Bilen og varevognen triller ind på indtjekningsstedet ved siden af den lokale Super Brugsen i Tornby. Og verden er som død. Ingen larm, ingen aktivitet, ingen noget! Selv Brugsen åbner først om 20 minutter. Rejseholdet er nu fanget i en tidslomme. Det bliver dog for meget for vores ven Martin, som løber ud af bilen og ud i verden med råbet: "Hjælp! Min pacemaker!". Dog uden nogen reaktion end lyden af os andre, som falder til jorden af grin. Martin fortæller senere, at det sådan

folk får fat i en servicemedarbejder i supermarkedet. Og hvem er vi til at tro, at vi ved bedre, det er jo ikke os som arbejder i et supermarked...

Torsdag – Når kroppen siger stop

Efter en omgang velfortjent morgenmad, bevæger vi os mod location. Og på vej gennem skoven, bliver hovedet fyldt af minder fra Krigslive V, som også foregik i denne skov, og gamle slagmarker bliver udpeget med stor entusiasme. Derfra står den på opsætning i dejligt vejr -med blå himmel og det hele. Efter lidt tid modtager vi informationer om, at resten af holdet først kommer senere -meget senere. Det viser sig dog også, at vejret skader

ligeså meget som det hjælper. For vi når kun lige at sætte vores tårn og telte op, før trætheden begynder at kræve sine ofre...

Torsdag aften – Øl, Pølser og Proteser

Da folk har taget sig en lille "morfar" og har fået ordnet deres private udstyr, står den på aftensmad. Et madhold bliver sendt ud for at købe ind til mad. Og efter lidt tid kommer holdet tilbage med pølser og andet godt. Dog efter en hurtig afstemning bliver holdet sendt tilbage igen for at bytte pølserne ud med mørbrad. Nom nom nom, Best call ever! Så da resten af holdet ankommer, sidder vi og spiser lækker mad, mens nogle er i gang med at bygge deres goblin-protoser -det er jo ikke alle som er lige dygtige latexsmede.

Torsdag nat - Gnister i mørket

Som aften skrider frem, bliver der kastet flere øl på bordet. Og da vi nu skal spille goblin-ingeniører, har folk bygget nogle underlige dimser og gadgets. Flere af os har bygget vores egne goblin tasere, som giver stød når man rører de andres hud. Og der gik heller ikke længe før de første udfordringer bliver slynget over bordet "hvis du tager den på tungen, så tager jeg den på tandkødet". Hvilket resulterer i høj latter fra bordet, og små hulkelyde fra dem som nu lå på jorden.

Fredag – WAAARGH!!!!

Om morgen står Rejseholdet op og spiser morgenmad, og ikke mindst så begynder vi vores goblinificering. Derefter bliver hele lejren samlet på ritualpladsen, hvor vores Stor Shaman Greisnak (den allermest snu), fortæller os at vi nu skal ind og have fat i svampene, og at de står lige bag de usle "kejsermænd". Derfor skal vi modtage Gork og Morks velsignelse ved et ritual. Alle goblinerne begynder at gå tættere ind mod midten, mens de alle gentager de forskellige lyde shamanerne udbryder, om det så er at græde, chante eller grine. Vi bliver senere informeret at disse var inspireret af munke fra Nepal, selvom vi ikke følte os særlig munkeagtige, så mærker vi blodet pumpe i kroppen, da vi marchere ud af lejren.

1. Slag – Tak hr. General

Da vi har marcheret et stykke tid, spotter vi fjenden. Især én fjendtligt sværd/skjold enhed lige overfor os fanger vores opmærksomhed. Der går ikke længe før der bliver råbt til angreb! I kampenshede spotter René fjendens General mellem rækkerne og hugger ram over låret. Men der bliver hurtigt svaret tilbage fra Generalen, med et stik lige i munden på ham med hans 2 hånds calimacil sværd (sygt hårde sværd!), og Renés tandproteser flækker på stedet. Men som mor altid sagde: så skal man ikke græde over spildt mælk eller tænder for den sags skyld! Så tilbage i kampen med ham! Kom så Snotspil (som René hed)!.

Fredag aften - Operation Bifrost

Da dagens aftalte slag er overstået går vi tilbage mod lejren, mens vi tænker på at vi måske godt kunne have brugt lidt mere kamp for at runde dagen rigtig af. Da vi kom til lejren bliver vi dog glædeligt overrasket; Landsforeningen Bifrost har nemlig planlagt et kæmpe ekstra slag udenom arrangørerne. Hvilket faldt i god jord hos det kamp-gale Rejsehold. Tak Bifrost!

Lordag morgen – Alle mand på dæk!

Vi vågner lørdag morgen, og der er blevet kastet et par øl indenbords aftenen før. Hvilket resulterer i at vi kommer næsten to timer for sent op. René vågner og vrælrer rundt i de forskellige telte, og selvom han kæmper med at holde balancen, lykkes det ham at vække de andre, ved at råbe: "Alle mand på dæk!"



mens han humper som en anden kaptajn Haddock. Og snart står alle Zapperne og er ved at sminke sig, mens de får kastet lim i ansigtet af hinanden. Rejseholdet er en smuk velsmurt maskine, hvor ikke alle tandhjulene helt passer... Og så er det af sted mod ritualpladsen og mere kamp!

Hey, det er sgu da ikke en granat?

Efter dagens første slag, hvor det lykkedes os at stoppe den kejserlige karavane, står vi og slapper af, da Michael spørger David om han ikke lige kan holde hans røggranater, mens han retter på sit grej. David siger selvfølgelig jo og rækker lappen frem, men da Michael rækker ham den knyttede hånd går det op for David hvad der er sket: han kigger hen mod resten af gruppen og sukker dybt "Gasounka", mens alle peger og griner. David har nemlig taget imod "Gasounka Banneret", spillemekanik kaldet "dumme pinden", hvor den der holder pinden må/skal drilles af de andre i gruppen.

Sidste slag - Total usportslig

Efter en lang, lang march ledsaget af kokke-goblinen på sækkepibe ankommer vi til det sidste slag.

Her samles vi overfor fjendens hær, som har taget stilling foran de sidste svampe (de svin!). Greisnak "den allermest snu" kalder horden til sig til det sidste waarghh! Imens ritualet står på, tænder Zapperne op for deres hemmelige våben, Kæmpestorrogmaskinekastere! Så mens ritualet står på og goblinerne græder i flok, ser man pludselig den kejserlige hær marchere gennem tågen. Og inden vi når at lave vores ritual færdigt, bliver vi løbet over ende i stor stil. Total usportsligt. Så den måtte vi lige tage en gang til, hvor vi viste dem hvad gobliner i virkeligheden er bygget af andet end grød og svampe.

Efterfesten - svampejuicen vender tilbage

Natten står i efterfestens tegn! Næser og ører ryger af og erstattes med renseservietter og den store dunk med svampejuice, så går rejsen mod Kejserrigets lejr hvor arrangørerne har smidt et kæmpestort festtelt op. Vi bliver dog mødt af en madko, som bliver holdt tilbage af en tyk kedelig mand, der forklarer på ca. 16 forskellige måder hvordan de har stegt deres gris. Det falder ikke i god jord hos alle de trætte, sultne og festklare spillere. Resten af aften bliver dog meget mere festlig, hvor warstories bliver fortalt, jægerbombs skyldet ned og søm bliver slået i bund.

Søndag morgen - En bil i grøften er værre end en på taget

Efter en tommermandsplaget, men ellers effektiv oprydning, gør Rejseholdet sig klar til en afsked med jydens land. Alt tegner til at blive skide godt, da en af de andres varevogne pludseligt sætter sig næsten urokkeligt fast i det bløde mudder i grøften. Rejseholdet må derfor vente med deres afgang og give de andre en mudret hånd, med en sidste waargh lykkes det at få bilen op af grøften med få skader. Trætte og mudret går turen nu endelig hjem mod de varme stuer i Rollespilsfabriken. Der bliver vinket og bilen bliver allerede fyldt med latter og warstories inden vi rammer motorvejen. Tak for et dejligt krigslive.



Rejseholdets vurdering af Krigslive

REGELSYSTEMET

Krigslive regelsystemet er gennemtestet og har mere end 9 års erfaring på bagen. Arrangørerne havde dog lavet nogle ændringer omkring "hit locations", der har betydning for hvor meget man tager i skade, i forhold til hvor man bliver ramt. Torsoen blev nemlig udvidet ned til albuen, hvilket virkede dårligt i starten, men des mere vi sloges, des bedre fik folk inkorporeret de nye regler, hvilket endte med at give en god effekt på kampene.



VÅBENKONTROL

Til krigslive går man ikke så meget op i våbenkontrol, da alle deltagere er voksne og ofte har panser på. Kontrollen foregik ved at en arrangør, gik ned langs rækkerne og så om der var et våben der skulle kontrolleres. Der findes dog regler omkring våbenes længde og polstring.

FAKTABOKS OM KRIGSLIVE

Det første Krigslive blev afholdt i 2006 og siden er der i gennemsnit blevet afholdt et Krigslive om året. Arrangørgruppen skifter fra år til år, så de forskellige Krigslive er blevet afholdt forskellige steder i Danmark. I dag er Krigslive kendt for sin høje kostumestandard og som en af de største samlende rollespilsbegivenheder for liverollespillere fra hele Danmark. Et typisk krigslive har mellem 300-500 deltagere. Sidste år modtog "Krigslive-trioen" Thomas Aagaard, Kåre Murmann Kjær og Allan Davidsen Landsforeningen Bifrosts ærespris "Årets Bifald" for at have taget initiativ til scenarie-rækken. Scenarierne foregår typisk Warhammeruniverset, hvor to fjendtlige hære mødes på slagmarken. Fokus er som regel på episke slag og lejrspil. Du kan finde mere information om årets krigslive og være med til at diskutere årets scenarie såvel som Krigslive generelt på www.krigslive.dk

KAMP

Dette års krigslive bød på rigtig mange kampe, hvilket var til stor glæde for folket, og vigtigst af alt så kunne folkene i pladerustninger også følge med, Hurra! Der var utrolig få skader i år, og stemningen efter kampene var fyldt af kærlighed til fjenden.



KOSTUMESTANDARD

Det er altid en fornøjelse at tage til Krigslive, hvor kostumestandarden er høj og stadig stigende. Der er en grund til, at der bliver taget så mange billeder til det scenarie. Selv med det nye hærkoncept lykkedes det alle goblinerne at ramme en fornuftig standard, der ville få enhver warhammer spiller til at klappe i sine hænder.



NOOFAKTOR

Hvor nemt er det at komme ud og deltage for første gang? Til krigslive er det ikke lige til at komme med ud og lege, da konceptet bygger på at folk har samlet deres grupper på forhånd og har bygget nogenlunde ens udstyr. Hvilket kan være dyrt og kræver utrolig meget forberedelse. Folk prøver dog at hive nye med, med åbne invitationer på forummet, men det vil altid kræve enten penge eller tid at komme til krigslive. Nogle gange begge dele, derfor er Krigslive generelt ikke særligt "noob-venligt"



OVERALL

OVERALL

På plus siden

- Stort fremmøde med ca. 300 deltagere i alt.
- Kostumestandarden var fantastisk
- God stil fra begge sider
- Mange slag
- Lækker location
- Lækker efterfest

På minus siden

- Alt for hypet mad (Bollerne endte, som kasteskyts mod fjenden!)
- Favoriseret narrativ fortælling (!)
- Manglende apeller på goblin siden.
- Ingen ingame kontakt mellem lejrene

Her skulle der have været en annonce for Faraos Cigarer



... i stedet er der en tak!

For selvom de ikke nåede at få en annonce færdig, støtter de stadig bladet - og det kan vi lide!

www.faraos.dk

Hvordan var årets Krigslive?

Krigslive er efterhånden blevet en årlig begivenhed i det danske rollespilmiljø. Det første krigslive blev arrangeret i 2006 og siden hen har der været afholdt minimum et krigslive hvert år (2 stk. i 2007), som regel i løbet af foråret. Konceptet er simpelt; to fjendtlige hærer tørner sammen på slagmarken i en række episke slag.

Af Sofie Liv Støvelbæk



I år blev det Krigslive IX "Stampetogt i kejserland" arrangeret af Rollespilsforeningen TRoA og afholdt i Tornby Klitplantage i maj. ROLLE|SPIL har været på gaden for at spørge spillerne, hvad de syntes om dette års Krigslive, der traditionerne tro foregik i Warhammeruniverset, hvor Kejsreriget kæmpede mod goblinert. Læs med her og se hvad de svarede.

Jonathan "Owen" Westh (21 år) – Virum - Rollespilsfabrikken

Hvilken side, og hvad spillede du?
Goblin-siden, Zip-zap-zappers!

Hvor mange krigslive er det for dig?
Det var mit andet - det sidste var vikinger mod riddere (Krigslive VII red.)

Hvad er det vigtigste til krigslive ifølge dig?
God lejrstemning (gerne off-game), velbalancerede kampe (gerne uden stager) og et hold man kan holde ud.

Hvorfor 4 sværd (ud af 5)?
Jeg synes arrangørerne var gode. Det samme var lejrene, balancen og informeringen. Efterfesten kunne næppe gøres bedre. Desværre skulle man nogle gange vente lidt længe.



Kasper Appel (25 år) KBH – Tempus Vivo

Hvilken side, og hvad spillede du?
Jeg var på goblin-siden, jeg var en af enhedsledere for Goksoks Horde.

Hvor mange krigslive er det for dig?
Tre stykker.

Hvad er det vigtigste til krigslive?
For mig er krigslive en tur med drenene, det er vigtigt at der er tid til at lige i solen og nyde en øl-bong, men det er også vigtigt at vi får lov til at slås og føle os som fodbold "hooligans"

Hvorfor 3 sværd (ud af 5)?
Jeg synes stemningen mellem siderene var rigtig god, dog synes jeg at slagene var for ens og jeg savnede markslag. Maden var ikke værd at skrive hjem om (ja vi var langt væk). Kunne også godt have tænkt mig at vi havde været nogle flere spillere på hver side.



Nadia S. Petersen (23 år) – Nørresundby – TroA

Hvilken side, og hvad spillede du?
Kejsreriget, jeg spillede løjtnant for 9. Stirland

Hvor mange krigslive er det for dig?
Fem krigslives (IV, V, VI, VII, og VIII)

Hvad er det vigtigste til krigslive?
Det er at spille soldater i krig. Kampene, historien og lejerspillet.

Hvorfor 4 sværd (ud af 5)?
Grunden til det, er at mit eget rollespil ikke levede helt op min forventning. Det var noget vanskeligere at spille løjtnant end jeg havde forventet, og jeg folte ikke at jeg helt levede op til rolle. Det skal dog siges at jeg havde et fantastisk krigslive, og arrangø arbejdet var noget af det bedste jeg har oplevet til et Krigslive.



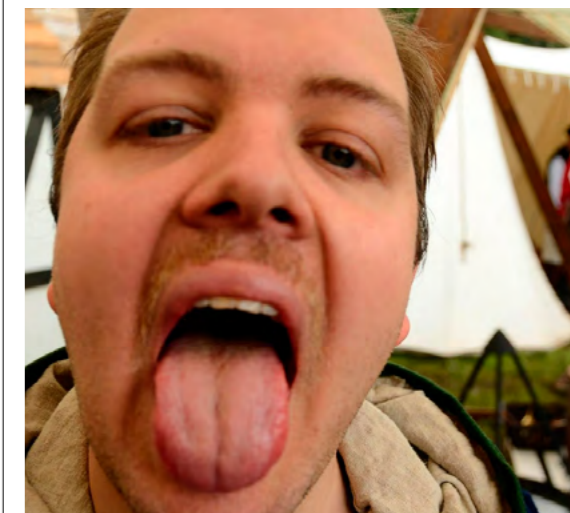
Morten Brøndum (29 år) - Vejle, rød-der i Århus.

Hvilken side, og hvad spillede du?
Jeg spillede på den kejserlige side som fri militstrop

Hvor mange krigslive er det for dig?
Jeg er en af de få, som har været med til alle siden 1'eren - så det må blive 9 stykker.

Hvad er det vigtigste til krigslive?
Der er flere elementer, men det vigtigste ved at deltage, på det personlige plan, er "bond'ingen" med dem, man er af sted med. Ellers er jeg fascineret af, at det er et af de scenarier i Danmark, som har den højeste gennemsnitlige kostumestandart og det faktum, at det ikke er arrangørbestemt, at det skal være sådan, men det er spillerne selv, der er nået frem til, at det skal være sådan.

Hvorfor 4 sværd (ud af 5)?
Fem ville kræve, at det var helt exceptionelt, hvilket det dog også var på mange logistiske punkter, så som planlægningen af kampe eller forløbet optil scenariet, herunder spillerkontakt på forrummet. Men maden (som var hypet for meget) skuffede, området var ikke ideelt, da der var for få åbne områder og at arrangørernes ide med "Dødezoner" ikke virkede.



ER DU EN RIGTIG ROLLESPILSEKSPERT? TAG TESTEN OG FIND UD AF DET NU!

Her på redaktionen har vi hørt at alle de unge spiller Quiz Battle på deres smarte telefoner. Derfor giver dig her det de unge gerne vil have – en stor quiz om din helt egen hobby. For hvor meget ved du egentlig om din hobby? Er du en rigtig MIF (eller ved du ikke en gang hvad det betyder)? Er du den nye rollespils-guru i stil med Claus Rassted? Eller burde gemme dig hjemme i din kælder indtil du er kommet igennem samtlige Knudepunkts-bøger – tag ROLLE|SPILs store rollespils-quiz og find ud af det!

Af Nynne Søs Rasmussen

1. Siden 2001 er der hvert år blevet udgivet en bog til den internationale rollespilskonference Knudepunkt om rollespilsteori. Hvilken en af disse artikler er IKKE en artikel i en Knudepunkts-bog?

- A. Phastasmagorie, Simlulance and the Danger of Dragonlance
- B. Play to love: Reading Victor Turners "Liminal to Liminoid, in Play, Flow and Rituals: An Essay in Comparative Symbology"
- C. My Name is Jimbo the Orc
- D. Fighting Against Reality. A phenomenological Approach to Pervasive Gaming and How We Killed the Manifesto Manifest

2. Hvad hed den første Landsforening for rollespil i Danmark?

- A. Sleipner
- B. LR – Landsforeningen for Rollespil
- C. LLR – Landsforeningen for Levende Rollespil
- D. Biforst – Landsforeningen for kreativ udvikling af børn og unge

3. Fastaval er Danmarks største con for rollespil og brætspil. I hvilket år blev det første Fastaval afholdt?

- A. 1979
- B. 1986
- C. 1997
- D. 2001

4. En MIF er et gammelt udtryk, men hvad står det for?

- A. Mig Ikke Forstå (brugt om nye rollespillere)
- B. Meget Ingame Forældre (om meget entusiastiske forældre til børne-rollespillere)
- C. Mere Info på Fastaval (Før Infoens tid, hvor spillerene savnede kommunikation)
- D. Mere Immersion Freeform (En speciel type af Freeform scenarier med fokus på indlevelse)

5. Hvilken af disse modeller er IKKE en teoretisk model for rollespil / designe rollespil ?

- A. Trevejsmodellen
- B. Stjernemodellen
- C. Pentagrammodellen
- D. Sekskantsmodellen

6) OPUS er en sagnomspunden dansk rollespilsforening, der bl.a. stod bag det berømte scenarie System Danmarch – men hvad står bogstaverne for?

- A. Op På Ulles Symaskine
- B. Overdrevent Poweplay Uden Storm
- C. Orgel Peter Uden Snegle
- D. Oprustning af Pis Ud af Staten

7. Hvornår blev det første Krigslive afholdt?

- A. 1999
- B. 2003
- C. 2006
- D. 2007

RESULTAT

Rigtige svar 1. C, 2. A, 3. B, 4. C, 5. D, 6. B, 7. D

6-7 RIGTIGE SVAR: EKSPERTEN

Du kan med stolthed kalde udnævne dig selv til "Rollespils-Guru". Du er enten utrolig gammel, har en virkelig god hukommelse eller har alt for meget tid (og derfor læst alt på det gamle Liveforum og samtlige Knudepunktsbøger). Du er hvad man kan kalde en "gammelrotte" i miljøet. Tillykke, du er præcis ligesom Claus Raasted! (øv - red.)

3-5 RIGTIGE SVAR: HOBBY-ROLLESPILLEREN

Rollespil er for dig en hobby – uden tvivl en hobby, som du er glad for og som du går meget op i. Din viden (eller mangle på samme) indikere også at du sikkert har et sundt og afslappet forhold til rollespil, og ikke sider oppe hele natten og læser Nordic Larp-bogen eller græder dig i søvn, hvis du ikke nåede at få billet til Knudepunkt. Hvis du alligevel har lyst til at stige i level kan du downloade de fleste Knudepunkt-bøger gratis eller bestille bøger om rollespil her: www.rollespilsakademiet.dk/webshop/

UNDER 3 RIGTIGE SVAR: NYBEGYNDER

Du er enten en nybegynder, en noob eller en måske bare meget ung. Det er bestemt ikke noget at skamme sig over. Vi foreslår at du tjekker bøger om rollespil ud her: www.rollespilsakademiet.dk/webshop/, følger med i gruppen "Danske Rollespillere" på Facebook og tage på Bifrosts kongres Forum 2013 (www.forum2013.dk). Husk at de fleste gamle rollespils-tosser med glæde vil give dig timelange foredrag om modeller, manifester og gamle røverhistorier. Hvis du er i tvivl om noget skal du altid bare spørge – der findes ret meget ubrugelig viden og mange gode historier derude.

HVAD ER DET VI VED OM ROLLESPIL?

Rollespil er excellent til historieforskning. ROLLE|SPILs faste klummeskribent Lars Andersen forklarer hvorfor.

Af Lars Andersen

Vi har i mere end 20 år eksperimenteret med rollespil og har fundet ud af mange ting, som fungerer ganske godt.

Der er lavet mange eksperimenter i retning af kunst og rollespil og der er også lavet eksperimenter med sociale og politiske rollespil.

Der er efterhånden også begyndt, at komme noget rollespils teori, der ikke er helt tosset. Så vi er ved at have styr på rollespillets muligheder. Eller er vi?

Tidligere på året var jeg til reception på Claus' nyeste bog (noget med skoler og rollespil!), og der løb jeg ind i Mads, som i rollespilmiljøet af uransaglige årsager går under navnet "Mao".

Mads og jeg er ikke altid enige, når det kommer til rollespil, men siden vi sidste havde set hinanden, havde vi - hver for sig og helt uafhængigt - opdaget en ny vinkel på rollespil.

Vi havde begge to fundet ud af, at rollespil er et overset redskab til historieforskning, fordi det vi vi laver er, at teste ting i virkeligheden.

Mads har læst historie på Københavns Universitet og jeg skyder historisk bueskydning, så vi har en fælles interesse for historie.

Nu skal der lige siges lidt om at forstå historiske emner, som måske ikke er noget, som alle ved. Det er tit meget begrænset, hvad der er skrevet ned og de fleste nedskrevne ting er desuden gået tabt.

Det betyder - naturligt nok - at meget historieforståelse er baseret af omfattende gæt, hvor man gør sit bedste for fylde hullerne i sin viden ud med begrundede antagelser. Gætteri.

For noget tid siden så jeg nogle historikere, som studerede re-enactment middelalderkrig for, at få større historisk viden, men re-enactment handler tit om at udleve den viden man har, ikke om at stille spørgsmålstegn ved den.

Men hvor kommer rollespil ind i billedet? Det gør det, når man skal teste om virkeligheden sandsynligvis har været som man forestiller sig.

Skal man lære noget nyt, må man få folk til at opføre sig på måder, som sprænger rammerne for hvad man ved i forvejen. I økonomiforskning har man f.eks. haft stor nytte af forsøg med "spiløkonomi", hvor man prøvede at give personer rigtige penge og spille om dem - hvilket nogle gange gav overraskende ny viden, fordi virkeligheden blev involveret.

På samme måde er rollespil meget interessant, for i mangel på bedre er rollespil langt bedre end re-enactment til at stimulere den manglende del af den historiske viden.

Mads har brugt sin mangeårige erfaring som holdleder for en masse krigere i Hareskoven (til kampagnen Nordlenets Saga - red.) til at få en bedre forståelse af, hvordan det er, at være hærleder for en rigtig - omend lille - hær.

Den erfaring har givet ham større forståelse for rigtige hærførere, og har givet ham uvurderlig viden om hvor svært det er, at koordinere tropper i felten og hvordan terrænet påvirker soldaters fremryk. Og den viden er svær at få på anden måde.

Jeg samarbejder selv for tiden med nogle af de bedste udenlandske forskere i historisk bueskydning i verden, men selvom de har kendskab til mange historiske kilder er der stadig meget, som de IKKE ved.

Mongolerne efterlod sig f.eks. ikke skriftlige kilder, men vi ved stadig, at de var fænomene bueskytter. Krigsbueskydningen forsvandt for næsten et halvt årtusinde siden, og det mest historiske bueskydning er gætværk og moderne skive-skytter, der er klædt ud.

Nå, ja, og så er der selvfølgelig Hollywood-bueskytter, men de er jo ikke meget bedre.

Det giver nemlig fejlagtig viden, når man ikke tester i noget der ligner rigtige omstændigheder - som f.eks. at det er smart at skyde i salver i et bueskytteregiment. Spiller man et krigsbueskytteregiment (som vi f.eks. gjorde til Krigslive VIII) finder man hurtigt ud af, at det nok ser flot ud, men ikke er særligt effektivt.

Med baggrund i mine rollespils erfaringer hjælper jeg derfor historikere med at vurdere og afprøve tanker om bueskydning, som stammer fra gamle og uklare tekster, for jeg kan sætte dem ind i en rollespilkontekst og se om de vil fungere i praksis. Og selvom det ikke er præcis viden, er det langt bedre end noget andet redskab vi har til rådighed.

Men tilbage til Mads' og min samtale.

Det er åbenlyst, at rollespil giver geniale muligheder for, at rekonstruere historie - både når det handler om personer, erhverv og færdigheder.

At man bliver klogere på at gå til jobsamtale i en simuleret virkelighed (et rollespil) er der ingen, der er i tvivl om. At man lærer noget om bueskydning ved faktisk at skyde med bue efter levende mål er også indlysende.

Men hvis vi vil have verden udenfor til, at forstå at det vi laver kan noget, så skal vi starte med først selv at holde op med at sige, at "det er jo bare rollespil". For det er det, men derfor er det stadig et utroligt godt værktøj - også til historieforskning.



WE DELIVER FANTASY! LITERATURE

29⁹⁰ EURO

29⁹⁰ EURO

64⁹⁰ EURO

14⁹⁰ EURO

34⁹⁰ EURO

GAMES

39⁹⁰ EURO

39⁹⁰ EURO

FILMS & MUSIC

20⁹⁰ EURO

14⁹⁰ EURO

9⁹⁰ EURO

EQUIPMENT

9⁹⁰ EURO TO 39⁹⁰ EURO

38⁹⁰ EURO

ZAUBERFEDER SHOP

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

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	Trollderod	Første lørdag i hver måned	7 - 13 år	ca. 50	www.trollderod.dk	info@trollderod.dk	Jonas Kragegaard
Fyn (Odense)	Dragons Lair	Reya - Ezendo	2. sidste søndag hver måned	Fra 10 år	180 - 350	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Fyn (Odense)	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	Variører (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 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	Variører (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

5 dage med rollespil Bornholm, uge 42



www.rollespilsugen.dk