

#20

DECEMBER 2013

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET



TEMA: Rolleespilletts ambassadører

GRATIS

MINITEMA OM **ZOMBIER**



www.rollespil.dk

Rollespilslejr 2014

14.-18. juli

www.rollespilslejr.com



Sæsonstart

8. marts 2013

www.junior-rollespil.dk

VELKOMMEN TIL ROLLESPILSFABRIKENS

JUNIORROLLESPIL

Fordi seje børn tæver deres venner

Forside
Rude Skov
Amager Fælled
Rollespilslejr
Åben Onsdag
Gør det selv
Billeder
Om foreningen
Forældreinfo
Kontakt

Læs alt om vores spilverden

Jarkwelt

Klik her...

En verden af rollespil

NYHEDER

Forårs-sæsonen begynder til marts

11. januar 2013

Et nyt år med masser af rollespil står for døren. Vores forårs-sæson begynder som altid i marts og der vil være nye fede Jarkweltkort som man kan samle ved at deltage til hver spilgang.

Første spilgang i Rude Skov: lørdag d. 9. marts

Første spilgang på Amager Fælled: lørdag d. 10. marts

Første Åben Onsdag: onsdag d. 13. marts

Rollespils Akademiet

Børnefødselsdag med rollespil og meget mere...

rollespilsakademiet.dk

ROLLESPIL KAMP





PALNATOKE.COM

PALNATOKE.COM



Så er endnu et fantastisk år gået!

Vi har styrket vores samarbejde med Dragons Lair og Gunzone i vest.

Vi har etableret samarbejde med den amerikanske distributør CAS Iberia, som står for salget af CAS Hanwei produkter (nørdere vil vide, at det er godt selskab, som vi er havnet i).

Vores navn og produkter nyder stor respekt fra New Zealand til Nordamerika og over det meste af Europa.

Og så er vi er lidt stolte af at være danske.

Tjek også vores hjemmeside for andre nyheder.

Med tak for opbakning siger vi:

God Jul og Godt Nytår til jer alle...

*Med venlig hilsen
Palnatoke*

Husk at støtte vores forhandlere i Danmark:

Faraos Cigarer i Kbh og Lyngby

Rodes i Helsingør

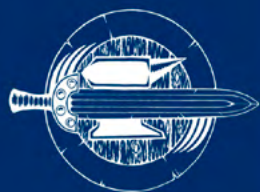
Fanatic i Roskilde og Kbh

Dragons Lair i Århus, Odense og Aalborg

Gunzone i Århus

Andros i Ringsted

Ragnerok i Køge



LEDER

Når jeg bliver stor...

Da jeg var ung havde jeg en idé om, at jeg skulle blive gymnasielærer og undervise i filosofi og historie. I år 2000 fik jeg mit første job som ungdomsskolelærer i rollespil, og da min SU slap op i slutningen af 2002 tog jeg springet og forsøgte at gøre rollespil til min levevej. Det har det været siden. Nogle gange har det været en lidt kneben levevej (som for så mange andre selvstændige), andre gange har det været alt for fedt.

Nogle gange glemmer jeg hvor usædvanlig min karriere er. Mine venner er jo vant til det, og når jeg møder folk i jobhenseende, så er de sjældent voldsomt overrasket over, at jeg rent faktisk laver det, som de betaler mig for at lave. En gang imellem bliver jeg dog for alvor mindet om, at det er et usædvanligt job og har været en usædvanlig rejse at komme hertil.

Derfor har jeg også svært ved at give folk et simpelt og brugbart svar, når de spørger mig "Hvordan bliver JEG professionel rollespiller?". Gennem årene har jeg givet mange

svar på netop det spørgsmål, men selvom min historie er unik er den jo langt fra den eneste. Der er efterhånden en hel del af os, som lever af rollespil på en eller anden måde. Dem vil vi gerne hylde her i ROLLE|SPIL, og derfor har vi en ny artikelserie, som sætter fokus på de professionelle.

En ting er nemlig helt sikkert. Jeg er stolt af at være professionel rollespiller og jeg er stolt af, at vi bliver flere og flere. Det betyder nemlig, at når 9-årige børn i skoven spørger "de voksne" hvordan man kan blive rollespiller "når man bliver stor", så behøver man ikke svare "Det kan man ikke!".

Sådan havde det været hvis jeg havde spurgt mine forældre i 1986. Men sådan er det ikke i 2013, og det er jeg meget taknemmelig for. At arbejde med rollespil er nemlig en dream-come-true. Også selvom det nogle gange er hårdt og utaknemmeligt.

Claus Raasted, på sit 12. år som fuldtidsprofessionel



bifrost

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

Redaktion
Chefredaktør
Claus Raasted
Redaktion
Jonas Trier-Knudsen
Layout
Lars Nøhr Andresen

Skribenter
Claus Raasted, Ida Kirstine Jensen, Jonas Trier-Knudsen, Lars Andersen, Lasse Küchenthal, Morten B Will, Nanna Knak Sondrup, Rasmus Wichmann

Foto & Illustrationer
Allan Eising, Casper Hansen (MEV), Christina Molbech, Claus Raasted, Facebook, Fantasyfabriken, Jens Rasmussen, Luca Pristed, Michael Lauenborg, Morten B Will, Peter Munthe-Kaas, Rasmus Wichmann, Troels Palm

Oplag
2.000 stk.

Tryk
Toptryk Grafisk

Forsidemodel
Erik Lunøe

Coverfoto
Christina Molbech

INDHOLD



08 | Nyheder om rollespil

Derfor kom Mattias Tesfaye i problemer med rollespillere, alternative sommerscenarier og mange andre nyheder.

12 | Kampagneoversigt

Få overblik over de danske kampagner.

14 | Starship Olympic

Læs interviewet med kræfterne bag det kommende 50'er sci-fi-scenarie og hør, hvad du kan forvente.

16 | Discovery Channel filmer dansk rollespil

Claus Raasted fortæller om, hvordan det kom i stand, at Discovery Channel filmede en afvikling af scenariet Hvad er du værd?

22 | Rollespil med kamera på

Kaya Toft Thejls fortæller om, hvordan det var at spille rollespil mens der var kamerahold på besøg.

24 | Serie: De Professionelle

De lever på en eller anden måde af rollespillet. Vi sætter fokus på de professionelle rollespillere i Danmark. Denne gang portræt af Caroline Koren og billedserie fra Fantasyfabrikken.

30 | TEMA: Zombier

Vi sætter fokus på vores kære umælende venner og ser på, hvordan de kan bruges i rollespil.

32 | TEMA: Spil zombie!

Sådan bliver du en overbevisende levende død!

36 | TEMA: Odense Zombie Live

Hvordan var mødet med de fynske zombier?

38 | Et liv efter connen

Efter et high kommer der et low - men kan vi blive bedre til at passe på os selv, så post-con blues bliver knap så smertefuld?

42 | Hvad er Bifrost?

Den nybagte regionsredaktør for Region Midtjylland fortæller om sit møde med landsforeningen.

44 | Præsentation af Bifrosts nye repræsentantskab

46 | Præsentation af spil

Rasmus Wichmann fortæller om erfaringer fra en turne, hvor et nyt bræt/figurspil blev præsenteret.

TEMA: Dansk rollespil i medierne

To filmhold fra Discovery Channel fulgte scenariet Hvad er du værd? og det er der kommet et kvarters dokumentar ud af, som bliver sendt i 209 lande. Claus Raasted fortæller om hvordan det blev til.



SERIE: De Professionelle

Professionelt rollespil er en realitet. Og der er mange muligheder. Over de kommende numre af ROLLE|SPIL, tegner vi portrætter af de professionelle, og tager deres bedste råd med på vejen.



NYHEDER

Krigslive for tiende gang

Der er Krigslive igen, og denne gang bliver det med tre hære! Bjarke Pedersen, Kasper Sjøgren og Pierre Husted Sigvardsen og foreningerne Looking Glass Industries og Ravnsholt/Reopos står 15.-18. maj 2014 bag Krigslive X og det er vi mange, der glæder os til. Som noget nyt og anderledes indfører de den tredje hær – bestående af lejesoldater – hvis enheder kæmper på de to forskellige sider efter behov. Det betyder forhåbentligt, at vi får et meget mere balanceret Krigslive end tidligere. Her på redaktionen er vi splittet mellem Sisters of Sigmar, kejserlige pionerer og et regiment Renegade Greatswords. Nå, ja, og så skal René være Stodderkongen, så han er ikke til at holde nede for tiden!



Landsforeningen hjælper teatermiljø

Huset KBH er hjemsted for både landsforeningen Bifrost, blackbox-rollespilsforeningen Gnist og en teaterforening. For nyligt lykkedes det Bifrost at få Borgerrepræsentationsmedlemmerne Allan Ahmed (Ø) og Peter Thiele (SF) til at sikre Gnist muligheden for at bruge teater-scenen "Planeten" i Huset. Der blev derudover skaffet 750.000 kr. til at hjælpe med at drive scenen. Både teaterfolkene og rollespillerne var ganske tilfredse.

Tillykke med valget

Er der rollespillere i lokalpolitik? I den grad. Der var en del forskellige rollespillere som stillede op til kommunalvalget her i november, og tre af dem kom ind. Mette Steensgaard-Christensen (S) kom ind i Næstved, Erik Swiatek (S) i Køge og Peter Thiele (SF) blev genvalgt til Københavns Borgerrepræsentation.

Der var dog også rollespillere, der stillede op på den anden side af den politiske midte, men så vidt vi ved var det kun de tre der kom ind. Tillykke med valget siger vi her fra ROLLE|SPIL!

Polsk rollespilsbog på engelsk

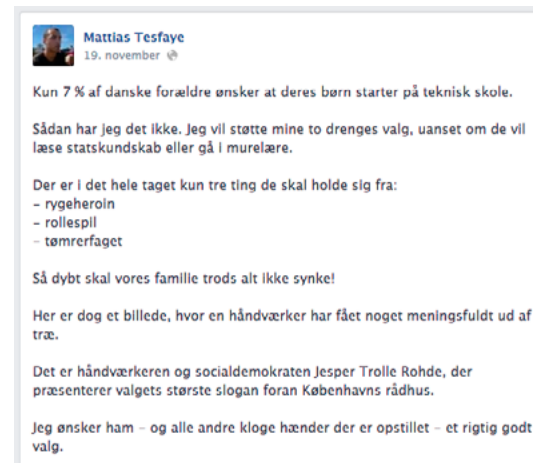
For første gang nogensinde har polske liverollespillere udgivet en samling artikler på engelsk. Bogen er på 96 sider og består af 17 tekster og er udgivet i forbindelse med dette års Kola konference (nej, ikke cola! Kola!). Og den ligger frit tilgængeligt på nettet!

issuu.com/wielosfer/docs/kola13-publication



Mislykket joke får rollespillere på barrikaderne

Den socialdemokratiske politiker Mattias Tesfaye, forsøgte i november at være morsom på sin facebook-væg og lavede en status-update hvor han fortalte, at hans børn måtte gøre hvad som helst, bare de holdt sig fra tømrefaget, rygeheroin og rollespil. Det fik en del vrede rollespillere til at swarme Tesfayes facebook-væg i indigneret harme. En enkelt truede endda Tesfaye med et par håndmadder, men trak hurtigt truslen tilbage og undskyldte.



Oprydningens helte på film

Gruppen Dirtbusters er kendt for at gøre rent på diverse con'er (primært Fastaval) og for at være helt outrageous og nogle gange lidt grænseoverskridende i deres humor. Men nu har de deres egen film, og den er faktisk ret fantastisk. Stem på den. Støt DB!

<http://www.ekko.dk/shortlist/film/dirtbusters/>

Magthaverne lytter faktisk

I Fenris har de haft møder med lokalpolitikere. Bifrost har holdt præsentationer for kulturminister Marianne Jelved og de konservatives kulturpolitiske ordfører Lars Barfoed. Politikere på både lokalt og nationalt plan er faktisk interesserede i det vi gør og laver. Nogle gange handler det bare om at skrive til dem og bede dem komme på besøg.

Troels Thylstrup fra Bifrost Repræsentantskab fortæller

"Står din forening også med ønske om lokaleskifte, og er det svært at finde de rigtige lokaler fordi samarbejdet med kommunen ikke virker optimalt? Føler i jer overset eller overhørt?" Det gjorde Fenris i Holstebro, så lørdag d. 19. oktober havde Fenris sat fem politikere stævne, heriblandt to fra det nuværende byråd i Holstebro, henholdsvis formanden for Turist- og Erhvervsudvalget og formanden for Sundhedsudvalget. Lokalerne blev fremvist og den nuværende lokalesituation, at Fenris ikke må være i lokalerne ifølge brændmyndighederne, samt behovene for nye lokaler, blev ridset op. Herefter var der en snak om mulighederne for nye lokaler, med uddybende spørgsmål fra de tilstedeværende, heriblandt to fra Fenris' venskabsforening, A New Hope, og en repræsentant fra Bifrost. Der blev allerede i løbet af eftermiddagen, tilkendegivet ønsker om at hjælpe, med den nuværende lokalesituation, fra lokalpolitikere. Det er fedt at se initiativ og opfindsomhed spire i lokalforeningerne. Lækkert at der er opbakning til bestyrelsen i lokalforeningerne, men også en opbakning til foreningen fra naboforeninger. Det er fedt at lokalforeningerne gør arbejdet for os, når det kommer til at samles under én fane og løfte i flok.

- Troels Thylstrup, Bifrosts Repræsentantskab



NYHEDER



Innersuit

Ogáttunotsgat aðalavígalugt þjófusvarðgjafi og þingvarðgjafi
- Rollespil for børn om grønlandsk mytologi

Innersuit?

For to år siden lavede Rollespilsakademiet et projekt i Grønland. Det projekt er der kommet en bog ud af, og den bog har samme titel som projektet; "Innersuit" (som er et sagnfolk). Bogen indeholder både lidt tanker om projektet og en guide til hvordan man laver rollespillet "Innersuit" selv. Teksterne indeni findes på både grønlandsk og dansk og bogen kan købes hos Rollespilsakademiet, hvis man er nysgerrig. napa.gl/images/stories/innersuit%20bog_web.pdf

IronFortress er en gazelle!

Og hvis du ikke ved, hvad det betyder, så er der ingen skam i det. Det betyder, at de har fordoblet omsætningen indenfor de sidste fire år, og eftersom den danske producent IronFortress jo ikke ligefrem er nogen lille virksomhed, så betyder det, at der bliver solgt ret meget rollespilsudstyr! Det synes vi på ROLLE|SPIL er fedt, og sender et stort tillykke til jernfæstningens beboere. ironfortress.com

To alternative sommer-scenarier du skal kigge på

City of Cities 3. Rom og Dukater 3. Begge dele er sommerscenarier, som ikke passer ind i fantasy-skabelonen, men som alligevel regner med at trække solide spillerskarer. City of Cities er post-apokalyptisk rollespilsfestival og Rom og Dukater er piratrollespil med stort P. Vi kommer til at have meget mere om begge scenarier i de to næste numre af ROLLE|SPIL, men indtil videre synes vi bare du skal kigge på hjemmesiderne og se om det lyder som noget for dig. CoC3 siden er dog ikke oppe endnu, men den fra sidste år giver et godt billede af hvad det er.



rollespilsfabrikken.dk/coc2 & rollespilsfabrikken.dk/romogdukater3/

Sagablot.dk - et online museum for gamle rollespilshjemmesider

Rollespilsbloggeren Kåre Murmann Kjær er især kendt for sin blog idenmoerkeskov.dk. Den har dog stået stille i nogle måneder, men til gengæld kan man opleve et nyt projekt Kåre har sat i søen. Det hedder sagablot.dk og er et forsøg på at lægge gamle rollespilshjemmesider online. Indtil videre har Kåre fået hjemmesiderne til scenarierne KAPO, Krigslive IX, Totem, Delirium og Boværk op, men mere kommer til. Som de dokumentationsfans vi er her på ROLLE|SPIL hylder vi selvfølgelig Kåre og hans initiativ! Sagablot.dk

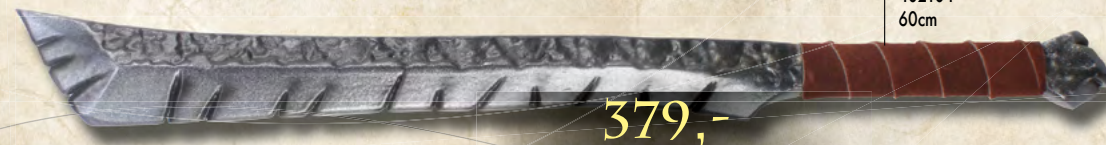
Er fantasy kun for børn?

Det mener Line Lybecker i hvert fald ikke. Hun er specialeskrivende i dansk og er ved at undersøge om danske forlag er for børne-mindede når det drejer sig om fantasy-udgivelser. Hun skrev sin bachelor-opgave på universitetet om forskellen på børne-, og voksenfantasy og leder nu efter økonomisk støtte til at lave en større undersøgelse i forbindelse med sit speciale. Som fantasy-læsere og i hvert fald næsten voksne, synes vi Line har fat i en god pointe. Læs mere og støt hende. boomerang.dk/projects/voksenfantasy-i-danmark/

NEW SHORT SWORDS FROM EPIC ARMOURY

Orc Short Sword

402104
60cm



379,-

Elven Short Sword

402103
60cm



399,-

Wakizashi

402107
60cm



379,-

Hunting Sword

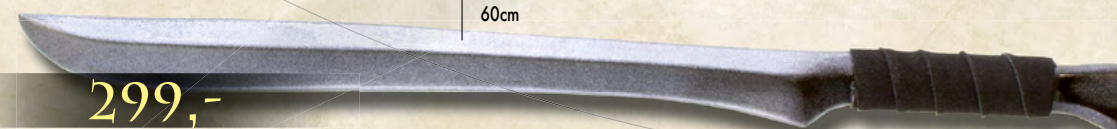
402110
60cm



479,-

Elven Blade

402105
60cm



299,-

AVAILABLE NOW!

AT YOUR LOCAL EPIC ARMOURY DEALER

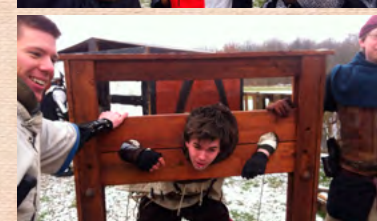
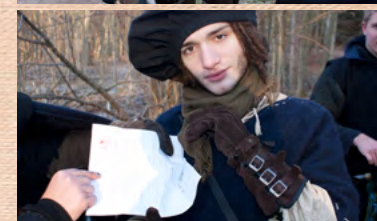
EPIC ARMOURY

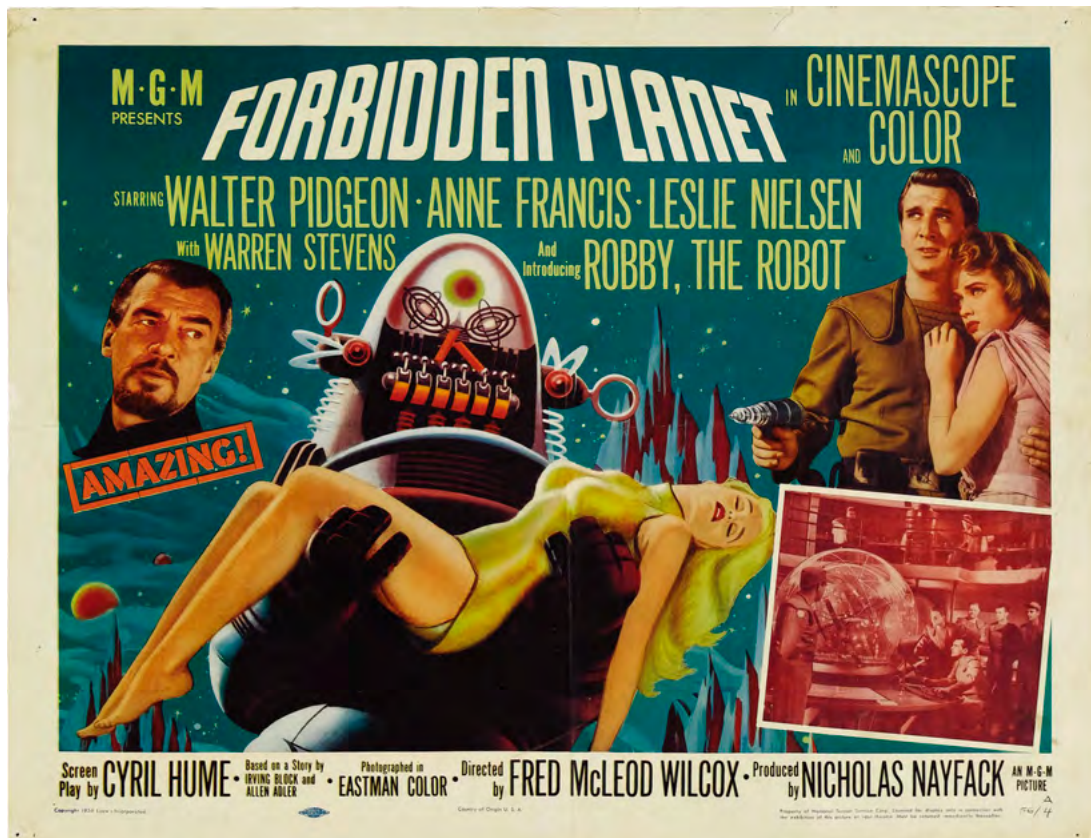


KAMPAGNE OVERSIGT

Måske er det jer, Rejseholdet besøger næste gang!
(Og hvis din kampagne ikke er på listen, så skriv til os.)

Location	Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Hjemmeside	Kontaktmail
Bornholm (Rønne)	Aria	Asteria	Hver søndag i lige uger	Fra 8 år	rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com
Falster (Nykøbing F)	LOFALI	LOFALI	Tredje weekend i hver måned	Fra 15 år	lofali.weebly.com	lofali@hotmail.com
Falster (Nykøbing F)	RQG-Live	ROG-Live	Første søndag i hver måned	Fra 10 år	roglive.dk	niils@smidemann.dk
Fyn (Davinde)	Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	gundia.org	la_jensen@hotmail.com
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	trolderod.dk	info@trolderod.dk
Fyn (Odense)	Dragons Lair	Reya – Ezendo	2. sidste søndag hver måned	Fra 10 år	reya.dk	odense@dragonslair.dk
Fyn (Odense)	Rottehullet	Det 7. Rige	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 12 år	d7r.dk	spilledelsen@d7r.dk
Fyn (Odense)	Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	solhverv.org	nomin.agarwaen@gmail.com
Fyn (Svanninge)	Faaborg Børnehus	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk
Kbh. (Amager)	Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com
Kbh. (Bagsværd)	GERF	GERF kampagnen	Tredje weekend i hver måned	Fra 11 år	gerf.dk	babylonrollespil@gmail.com
Kbh. (Ballerup)	Hareskoven	Nordlenets Saga	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com
Kbh. (Glostrup)	Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	tempus-vivo.dk	tempuskontakt@gmail.com
Kbh. (Holte)	Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	helioslive.dk	helioslive@gmail.com
Kbh. (Holte)	Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 15 år	junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk
Kbh. (Valby)	VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	vprollespil.weebly.com	vp@live.dk
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Skyggekrigene	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Mini-rol	Første lørdag i hver måned	Under 14 år	denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk
Midtjylland (Silkeborg)	Silkeborg LRF	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	korsdalen.dk	maja@albrekt.dk
Midtjylland (Stilling)	Urkrafterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	argana.dk	spillederne@argana.dk
Midtjylland (Aarhus)	Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	reya.dk	odense@dragonslair.dk
Midtjylland (Aarhus)	Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	1søndag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com
Nordjylland (Hobro)	Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Variører (se hjemmesiden)	Fra 11 år	fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk
Nordjylland (Thisted)	ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned	Fra 9 årca.	thyrf.dk	iritoss@thyrf.dk
Nordjylland (Tornby)	TroA	Yxenskovens Hem.	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	yxenskoven.dk	yxenskoven@troa.dk
Nordjylland (Aalborg)	TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	troa.dk	sidstesoenad@troa.dk
Sjælland (Haslev)	Forest Wizards	Forest Wizards	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	forest-wizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk
Sjælland (Holbæk)	Ravnsholt/Reopos	Den Nye Verden	Første lørdag i hver måned	Fra 12 år	r-r.dk/dnv	dnv@r-r.dk
Sjælland (Ringsted)	Midsjællands RF	MRF faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com
Sjælland (Roskilde)	Fanatic	Fanatic Live	Tredje søndag i hver måned	Fra 8 år	live.fanatic.dk	info@fanatic.dk
Sjælland (Roskilde)	RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ros-live.dk	Kontaktformular på hjemmesiden
Sjælland (Vemmelev)	Gondalar	Gondalars Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk
Vestjylland (Kibæk)	RF Giants	Giants Rollespil	Variører (se hjemmesiden)	Fra 12 år	giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk
Vestjylland (Tarm)	Ølgod RF	Kanevala Krønikerne	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år,	oelgodrollespil.dk	dennis@oelgodrollespil.dk
Østjylland (Knebel)	Legendemes Budbringere	Legendemes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år,	legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com





STARSHIP OLYMPIC

50'er SciFi Live

Hvorfor har I valgt at lave noget så anderledes som et 50'er rum-krydstogt-scenarie?

Gert Hansen - Hovedforfatter og manden med visionen: "Vi valgte retro futurisme da vi ønskede at lave noget SciFi der adskiller sig fra mængden, der ikke var så oppe i tiden og som ikke var så brugt en genre i rollespils verdenen. Netop fordi retro futurisme har et så unikt særpræg og er så ikonisk er det også en genre det er nemt for spillere at forholde sig til. Det er en genre der giver os mulighed for at fokusere på en mere stemningsfyldt og optimistisk fremtid der ikke, som så mange andre scenarier, er præget af dystopiske træk. Det er desuden befriende at arbejde med en setting der ikke tager sig selv alt for seriøst. En klassisk SciFi setting skal gerne være troværdig

for at spillerne kan leve sig ind i den – det behøver man ikke med retro futurisme.

Vi valgte dertil at lade scenariet udspille sig på et krydstogts skib da settingen naturligt ligger op til oplevelser og stemningspil frem for kamp og aggressionsdrevet spil. Vores fokus er ikke spillerernes kamp om at "blive kaliffen i stedet for kaliffen" men deres intriger og personlige mål."

Kan I give tre eksempler på oplevelser man kan få undervejs?

Gert Hansen: "Til scenariet vil vi gerne skabe en typisk skydstogts stemning, hvor du oplever dig selv som gæsten om bord eller besætningsmedlemmet der skal sørge for at skibet kommer sikkert frem. Du kan læne dig tilbage på dækket i en

god liggestol med en drink og sladre om det næste valg, du kan slappe af med aftenens underholdning i restauranten, spille dig fattig i (robot)kasinoet eller spise dig fed i Dinerens lækre is mens du prøver at spotte hvad der gemmer sig under al den glamour."

Hvordan gør I med kulisser? Vil skolen ligne en skole eller pynter I op?

Stine Duch – Hovedarrangør, budget og praktisk: "Da scenariet foregår på en skole i Odense har vi valgt at gøre meget for at give spillerne indtrykket af at de befinder sig på et luksus krydstogts skib i rummet. Der vil bl.a. ikke kunne findes nogen børnetegninger - de vil alle blive erstattet af ingame propaganda og de nyeste film plakater der bliver lavet til lejligheden ved en workshop for alle kreative og interesserede spillere. Derudover er planen at alle vinduer vil få illusionen af "spacy" koojer med udsigt til rummet. Der vil derudover blive dekoreret med div. artikler i stilen samt en hykulisse af lækker 50'er musik."

Hvilke slags roller kan man forvente at komme til at spille?

Gert Hansen: "Spillerne vil groft være delt i to grupper: Skibets besætning og de gæster der er om bord. Mandskabet er delt op i sikkerhed og service i forskellige roller som sikkerhedsvagter, kahytsdreng, skibsofficerer, maskinfolk, teknikere og navigatører. Gæsterne er ligeledes opdelt i 1. og 2. classes passagerer hvor hver spiller ved tilmelding sættes påvælger et hold som typisk vil bestå af: de rige og berømte og deres følge. Dette kunne f.eks. være en berømt skuespiller der medbringer sine makeup artister, agenter, familie, kæreste, fotografer... Alt er muligt. Vi har et hold på 3 forfattere der sammensætter de preskrevne roller i hold og relationer i spillet så der bliver en god balance for alle spillerne og sørger for at de gennem deres tilmelding får så mange af deres ønsker opfyldt som muligt."

Hvad gav jer ideen? Og var der nogle af jer som først tænkte "Ahh... really?"

Gert Hansen: "Ideen til scenariet kom efter at vi havde afholdt vores Odense Zombie Live. Vi havde fået blod på tanden og var denne gang inspireret til at lave noget i en SciFi setting. Vi fastsatte en dato for hvornår vi skulle snakke sammen om hvilken type scenarie og setting vi ville lave og aftalte at vi ikke ville gøre os for mange tanker om scenariet på forhånd for at kunne mødes med et stykke rent papir og så ellers brainstorme os frem til et fedt koncept. Det blev en mægtig hyggelig aften og det var min medforfatter Jens-Peter Nielsen der fortalte at han egentlig godt kunne tænke sig at mærke følelsen fra de gamle klassiske SciFi film han selv elsker, til et live scenarie. Jeg forelskede mig i ideen meget hurtigt fordi stilen, retro futurisme, er så anderledes og spændende at arbejde med."

Kan man tage med selvom man ikke har det vildeste Jens Lyn-kostume derhjemme?

Stine Duch: "Da settingen netop ikke tager sig selv alt for seriøst

kan man sagtens deltage selvom man ikke har de vildeste "Elvis glitter bukser", runddragt eller 50'er gallakjole. Det handler om karaktererne, samspelet og den historie spillerne skaber og så kommer kostumerne i 2. række. Når vi skriver karakterer lægger vi ikke bånd på spillerne valg af kostumer og beder dem ikke eks. møde op i fuld Jetson stil fordi vi mener det passer til deres karakter. Hvis vi har spillere vi godt kunne tænke os i noget bestemt tøj tager vi tidlig kontakt og aftaler os ud af det, og ellers må spillerne selv vurdere hvad de har/kan finde der passer ind i den klasse de regner med at spille."

Hvor meget bliver det et humoristisk scenarie og hvor meget bliver det dødelig alvorlig 50'er space opera?

Gert Hansen: "Det er i høj grad humor og selvironi der driver scenariet men man skal ikke undervurdere de mere alvorlige temaer der bliver taget op (klasse forskel, pligttopfyldenhed og diskrimination for at nævne et par få) Det er vigtigt at spillerne ser det som en oplevelse og har det sjovt men samtidig er troværdige over for deres koncept og det univers der er bygget op omkring dem. Et klassisk eksempel på humor fra gammel tid er en mand der glider i en banan skruld. Det er morsomt fordi det er iscenesat og fremprovokerer en situation men set ud fra personen der glider i bananskralden er det ikke skide morsomt at blive latterliggjort over for sine omgivelser. Kunsten er at spillerne tager humoren "seriøst". Som deltager kan vi se humoren i scenariet men som vores karakterer er det den verden vi lever i til hverdag. Hvis jeg skal sætte tal på vil jeg sige at det er 60% humoristisk og 40% dødsens alvorligt."

I har et oprydningss depositum på 50 kr. Betyder det, at man kan tage hjem før oprydningen (hvis man f.eks. bor lidt væk) og have god samvittighed?

Stine Duch: "Man bør aldrig i min optik have god samvittighed ved at forlade et scenarie uden at hjælpe med til at rydde op. En af de mange grunde til at vi på Fyn kan lave så billige scenarier er engagementet fra de deltagende og deres hjælp med opsætning og nedpilning. Vi har dog erfaring fra flere scenarier der viser at en del spillere vælger at skippe oprydningen og derfor har vi valgt at ligge et oprydningss depositum i håbet om at nogle af de personer der kunne overveje at springe oprydningen over tænker sig om en ekstra gang. Vælger man alligevel at tage hjem vil den 50'er man efterlader så gå til noget ekstra kræs til de spillere der bliver og hjælper. Det er et af vores principper når vi laver scenarier at pengene spillerne betaler, også skal tilbage til spillerne igen, der er altså ingen indtjening hverken til forening eller arrangørgruppe. Hertil vægter vi også at vores kokkenfolk og NPC'er ikke skal betale eller kun skal betale et minimum for deltagelse, da vi generelt på Fyn, har jeg erfaret, arbejder meget i "goodwill" fra praktiske folk som kan være med til at gøre et scenarie ekstra fedt."

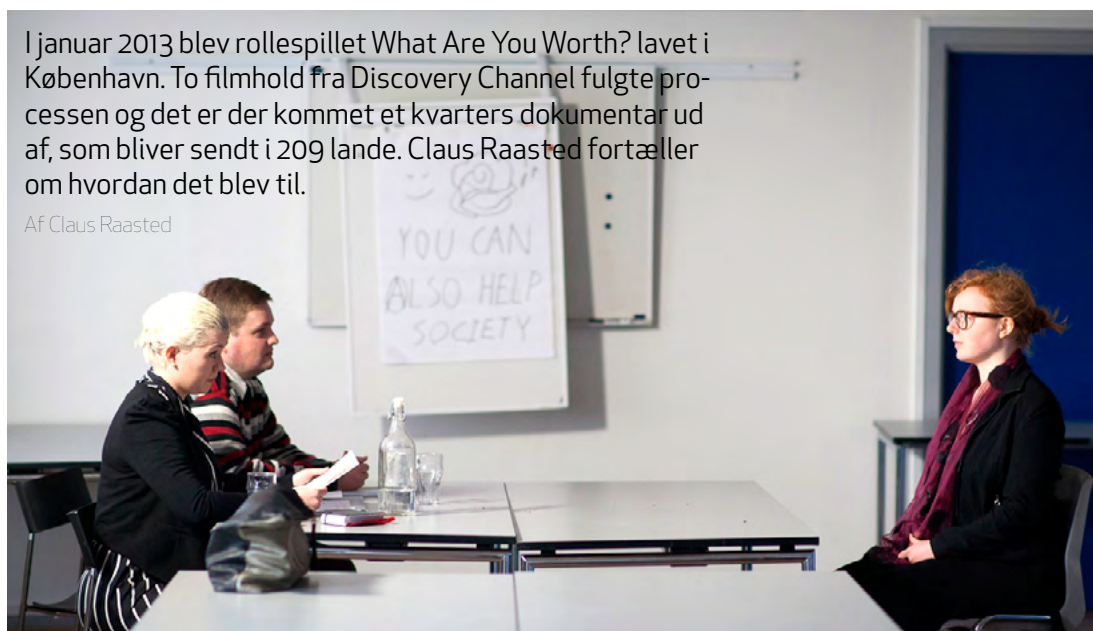
Hvor finder man ud af mere om Starship Olympic?

Claus Raasted: "På facebook! Eller google det!"

Da nordisk rollespil indtog Discovery CHANNEL™

I januar 2013 blev rollespillet What Are You Worth? lavet i København. To filmhold fra Discovery Channel fulgte processen og det er der kommet et kvarters dokumentar ud af, som bliver sendt i 209 lande. Claus Raasted fortæller om hvordan det blev til.

Af Claus Raasted



Som udgangspunkt skal man som journalist helst holde sig fra, at skrive om sine egne projekter. I ROLLE|SPIL bryder vi ofte den regel, for laver vi fra tid til anden selv ting, som vi synes er for fede til ikke at skrive om.

Jeg har aldrig lavet noget, hvor jeg følte det var mere på sin plads at bryde reglen end nu. For det, at der nu findes et Discovery Channel program om et rollespil jeg har været med til at lave, er intet mindre end for vildt.

Det startede med Time Magazine

I foråret 2012 blev jeg kontaktet af en journalist fra Time

Magazine, som var i Danmark for at skrive om nogle ting, som han var blevet fortalt var særligt "danske". Christania, smørrebrød, lykke og rollespil. Hvem der havde givet ham tippet om, at rollespil var noget som Danmark særligt kunne bryste sig af, ved jeg ikke, men det endte i hvert fald med, at vi mødtes og talte om rollespil.

Nathan Thornburgh, som journalisten hed, endte med at skrive en artikel til TIME's online udgave, hvor han både forklarede noget om børnerollespil og om den lidt mere voksne og kunstneriske bevægelse indenfor rollespil, der bliver kaldt for "Nordic larp".

Det var selvfølgelig en PR succes af de halvstore og også no-



En samfundsnasser (spillet af en spiller fra Hviderusland) får en lektie i god opførsel

get vi fejrede her på ROLLE|SPIL redaktionen. Et interview på TIME.com. Og endda et velskrevet og nuanceret et. Det var da for fedt!

Så ringede Elvira

Udover, at have et virkeligt ingame navn, så var Elvira en researcher for Discovery Channel. Hun havde læst TIME interviewet og havde tænkt "Det der lyder vildt. Det skal Discovery da lave et program om!". Da hun ringede først og præsenterede sig og fortalte, at hun gerne ville høre om mulighederne for at lave et Discovery Channel program om et af vores rollespil havde jeg svært ved at få armene ned.

Der var dog ikke lige noget interessant på programmet i den periode, som de havde mulighed for at filme i (januar 2013), så jeg foreslog, at vi satte et rollespil op særligt for Discovery og inviterede folk til det med det specifikke formål at få produceret et TV-program. Den idé blev købt længere oppe i systemet, og så rullede bolden.

Enter Charles Bo Nielsen

Nu stod jeg med et potentielt Discovery Channel program i hænderne, men manglede et scenarie. Jeg overvejede om jeg selv skulle skrive noget til lejligheden, men efter at have tænkt lidt over hvad der ellers kunne passe til, faldt jeg over Charles Bo Nielsen og Lasse E. Ozsadliks scenarie "Hvad er du værd?" fra 2009. Det kunne køres med de 30-40 jeg regnede med at kunne skaffe til scenariet og det var forholds-

vist nemt at sætte op.

Lasse kunne desværre ikke være med, men Charles hoppede med på projektet og vi fik de praktiske detaljer på plads. Location ville blive Valby Kulturhus og pengene til at lave projektet kom fra Bifrost og fra Discovery Channel selv. Så jeg kan faktisk med rette sige, at Discovery Channel har betalt mig penge for at lave rollespil. Godt nok gik pengene til udgifter til scenariet, som Charles og jeg lavede frivilligt - but still!

Et scenarie om menneskelig værdi

Aftalerne med den australske produktionsselskab Beyond, som skulle filme "vores" afsnit, var efterhånden på plads og så skulle vi bare til at hive spillere ind og scenariet gjort klar til at køre. Hvad er du værd? blev hurtigt omdøbt til What Are You Worth?, men grundpræmissen var den samme.

I et nutidigt Danmark har regeringen vedtaget en lov, som betyder, at alle som er på overførselsindkomst eller har kostet staten mange penge, bliver arresteret. Derefter bliver de placeret i improviserede fængselsceller og bliver en efter en taget ud til samtaler med fagpersoner, der skal afgøre om de bidrager til samfundet.

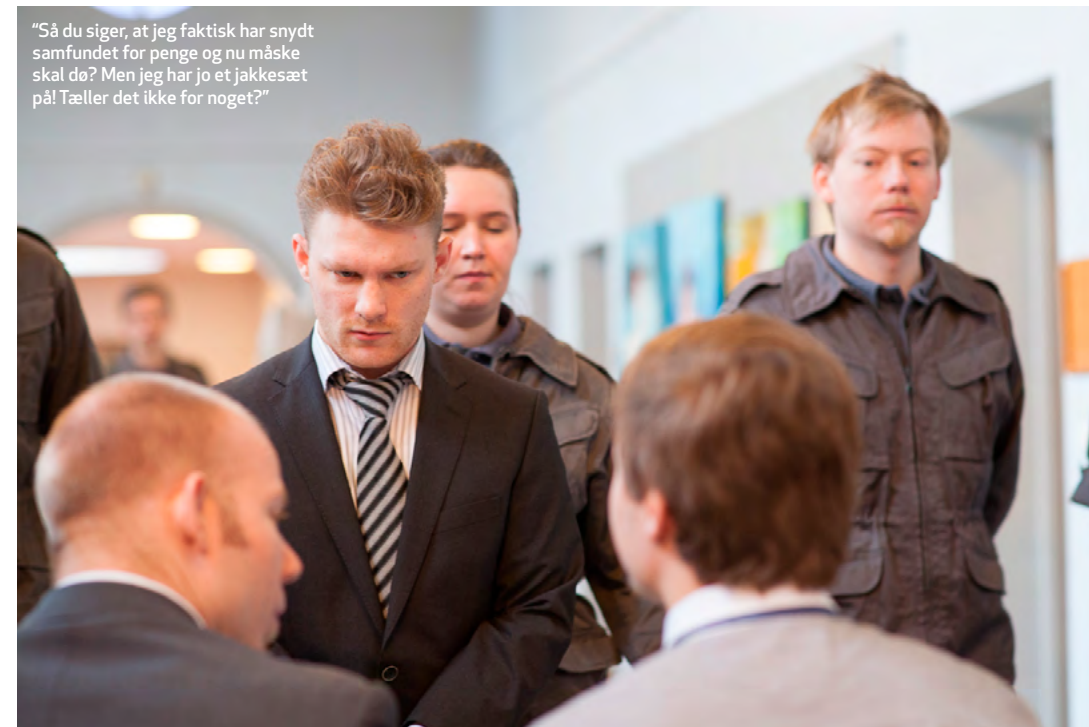
Lægen skal undersøge om de er fysisk egnede til at arbejde. Der er et team fra et jobcenter, som skal finde ud af om de potentielt kan komme i arbejde. Der er psykologer,

To tidligere Bifrost-næstformænd i færd med, at henrette en uværdig borger. Hvem kunne vide, at frivilligt Bifrost-arbejde gav den slags magt?





Når systemet har taget kontrollen, kan man stadig give det fingeren



“Så du siger, at jeg faktisk har snydt samfundet for penge og nu måske skal dø? Men jeg har jo et jakkesæt på! Tæller det ikke for noget?”

sagsbehandlere og et par politikere der skal sikre, at det hele går retfærdigt til - og selvfølgelig en del militærpersonel, som sørger for, at det praktiske forløber smertefrit.

De, som ikke kan bidrage, bliver skudt

Setup'et er egentligt meget simpelt. Alle de indkaldte borgere gennemgår en stribe af interviews og tests, og hvis de bliver fundet værdige og produktive - de kan jo f.eks. have bidraget med kunst eller frivilligt arbejde som opvejer deres mangel på bidrag i skatte kroner - så får de lov at leve og får en taxa hjem. Hvis de forskellige offentlige instanser vurderer, at de faktisk ikke bidrager til samfundet overhovedet og nok aldrig kommer til det, så får de en kugle for panden.

Scenariet er blevet kørt flere gange, og i denne her opsætning kørte det med 40 deltagere - tyve "samfundsnassere" og tyve spillere i rollerne som soldater, politikere, etc. I løbet af de otte timer som scenariet varede var der nogle, der blev frifundet, nogle der blev henrettet og nogle, der endte spillet i burene.

Tilbage til Discovery-vinklen

Men nok om det. Det spændende ved projektet var trods alt, at vi havde to filmhold ude og, at der i sidste ende skulle komme en dokumentar ud af det. Da jeg blev kontaktet hed program-serien de ville lave "Extreme Worlds" og det syntes jeg jo lød fedt. Så kunne vi sikkert ryge i samme kategori som

parkour, basejumping og andre gale ting.

Sådan skulle det dog ikke gå. En af de vigtige ting, man lærer når man arbejder med "de store" er, at man ikke får så meget medbestemmelse. Når der bliver skrevet en artikel i en lokalavis om et rollespil, så er der gode odds for, at man både kan få lov til at tjekke citater igennem og måske endda læse artiklen på forhånd for at sikre sig, at der ikke er forståelsesfejl.

Influence points = 0

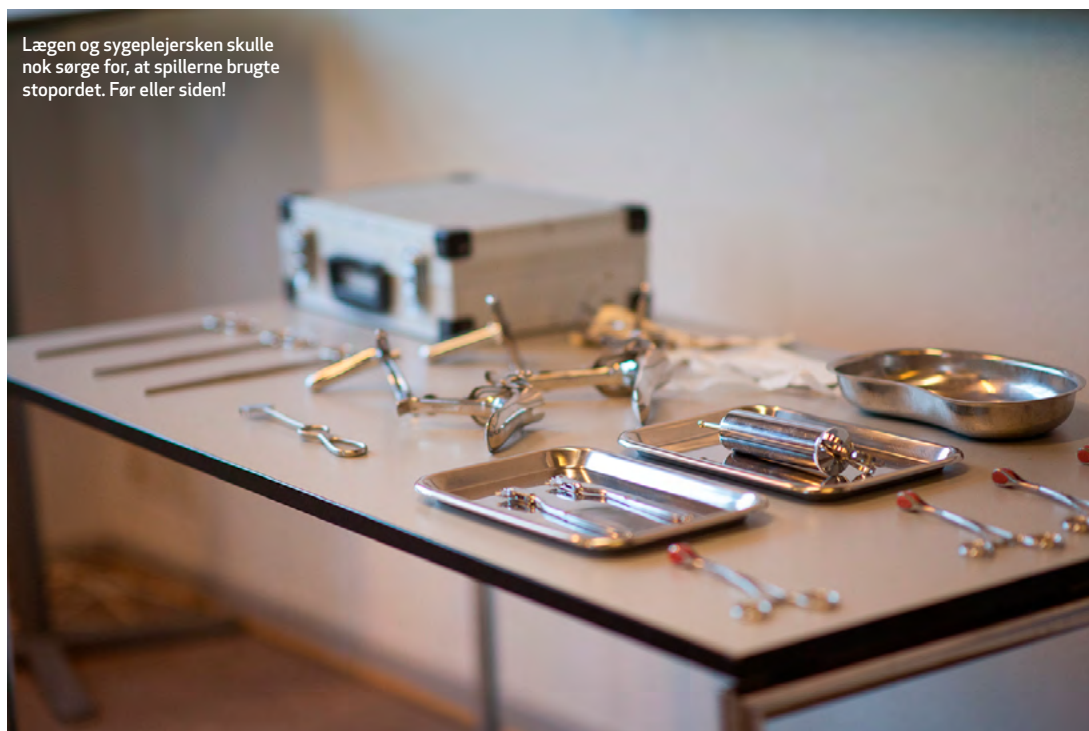
This is not how they do on the Discovery Channel. Der er det meget tydeligt, at der ikke er nogen indflydelse på slutproduktet. Det eneste vi kunne gøre var at lave et så godt rollespil som muligt og være gode til at forklare undervejs. Og så bare håbe på det bedste.

I vores tilfælde betød det, at drømmen om "Extreme Worlds" kuldsejlede. Programmet er endt med, at hedde "Forbiddet" og vi er sat i bås med Carl-Mar Møller, en fyr der tror han er Kong Arthur og en fyr, der gerne vil være gravid. Ikke helt det selskab vi havde håbet på, men heldigvis var det, der kom ud af det, en meget sober og seriøs fremstilling af rollespil som medie.

Også selvom, der er en svensk spiller, der får en finger i røven under scenariet. Den kan du læse mere om senere.

209 (!) lande

Vi har fået at vide, at programmet bliver sendt i 209 lande.



Lægen og sygeplejersken skulle nok sørge for, at spillerne brugte stopordet. Før eller siden!

209! Det er intet mindre end crazy. Det betyder, at der er millioner af seere verden over, som får et billede af hvad rollespil kan være. Langt de fleste vil ikke bide mærke i det eller tænke to gange over det, men der skal nok være nogle som tænker "Det vil jeg gerne prøve!" og opsøger mere information.

Men langt mere vigtigt, så vil der være nogen som kan referere til det, næste gang de møder en entusiastisk rollespiller, der vil have deres hjælp/anerkendelse/penge. For programmet tegner et fantastisk billede af rollespil. Det her er ikke et program om misforståede nørd. Det er et program om voksne mennesker, der lever noget virkeligt spændende (omend grænseoverskridende).

Blåstempling

Det vigtigste af det hele er dog, at vi nu har et Discovery Channel program at referere til, når vi skal diskutere med nogen om rollespil "kan noget". Det er ikke længere bare

vores egne ord, men etablerede psykologers i et program på en respekteret TV-kanal. Det er altid mere overbevisende når andre siger, at man har noget at byde på, end når man selv gør det.

Guldkommentaren kommer selvfølgelig til sidst i programmet. Spoiler alert! Det slutter nemlig med, at en af psykologerne som udtaler sig i programmet, siger "In fact, it might be a good idea if some world leaders participated in these kinds of larps.". Den slags kan ikke købes for penge. Og selvom det ikke betyder, at vi nu lige pludselig nyder samme anseelse som opera eller finere litteratur, så er det et skridt i den rigtige retning. For vi er nemlig vilde.

Fakta om 'Hvad er du værd?'

- Tidspunkt: 12. januar 2013
- Deltagere: 40 (fra fire forskellige lande)
- Længde: 8 timer

Den nødvendige numsefinger

Hvis vi gerne vil være kunst, skal vi ikke være bange for at blive opfattet som provokerende, mener Jonas Trier-Knudsen.



"Numsefingeren" opsummeret

Under What Are You Worth?, tog en spiller den til ekstremen. Han skulle undersøges hos lægen og lod dem gå hele vejen. Det endte med, at han fik spidsen af en finger i numsen. Spilleren var indforstået og havde en fin oplevelse med både scenariet og den falske prostataundersøgelse. Ekstra Bladet ville skrive om den dokumentar Discovery Channel lavede om spillet, og fik derigennem nys om finger-scenen. Deraf kom historien: "Ekstremt rollespil: Får finger i numsen", der blev bragt 15. november 2013 på eb.dk.

Vi vil gerne være kunst. Vi ved, at rollespil er et fantastisk medie, der som intet andet kan fortælle medrivende historier og engagere "publikum" i en hidtil uset grad. Vi kan være den næste store avantgarde. Konger og dronninger af The New Shit. Men hvis vi vil i mål med den ambition, bliver vi nødt til at acceptere en finger i numsen. Bare en lille en.

Et af de dominerende træk ved kunstens udvikling – i al fald den, der bliver bredt accepteret – er en vedvarende clinch med eksisterende normer. Det er motoren i kunstens udvikling. Hvis det så kan trække et par sensationsprægede overskrifter, er det kun bedre. Og det er der ikke noget nyt i. Det er dybest set et grundvilkår for alle kunstneriske strømninger, der har vundet indpas.

Når det i dag ville være latterligt eller i bedste fald bare uoriginalt at udstille et pissoir på et museum, er det fordi dadaisten og provokatøren Marcel Duchamps (det er ham, der også har malet overskæg på en Mona Lisa-kopi) gjorde det i starten af det tyvende århundrede. Dengang eksploderede offentligheden. Det var et utænkeligt normbrud.

I dag er det plat. Men det udviklede kunsten, fordi det startede en diskussion. Vi blev enige om at rykke grænserne for hvad kunsten kunne tillade sig. Den fik lov til at udforske

nyt land, og netop Duchamps anvendelse af hverdags-elementer blev toneangivende for store dele af kunsten de følgende hundrede år. Well. Vores pissoir er åbenbart blevet en finger i numsen. Når vi bliver dækket af en international tv-station (som du kan læse om andetsteds i dette nummer) og formiddagspressen herhjemme, er det under overskriften "Ekstreme Hobbyer".

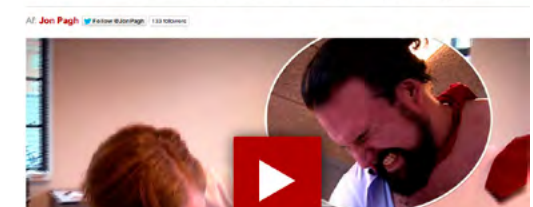
Reaktionen på de sociale medier var rimeligt lige til. Mange udtrykte bekymring over hvilket image rollespil nu ville få. Ville det blive et skridt tilbage til 80'erne, hvor vi var djæveltilbedende, psykosefremkaldende tosser? Nej. Fingre i numsen er en god ting. At vi er ekstreme, er en god ting. Hvis det er kunstpoint, man vil have.

Det er en fantastisk branding af rollespil, der lægger sig helt derude, hvor konservative stemmer ikke kan følge med. Og det er der, vi vil være. Vi vil – som Cpt. Kirk og de andre - ud til The Final Frontier. For det er derude vi får en stemme i den løbende udvikling af kunsten. Det er derude, vi kan være med til at rykke grænserne og mulighederne for hvad kunsten kan.

Hvis det er kunsten, du er ude i, er der mere end en grund til at bukke sig forover for rullende kameraer. Vi skal turde provokere. Hvis vi ikke kan gå derud, hvor gennemsnitsdanskeren ikke tør, bliver vi aldrig taget seriøst som kunst.

TV: Ekstremt rollespil: Får finger i numsen

Grænser bliver nedbrudt, når danskerne deltager i rollespil. Claus Raasted har arrangeret rollespil i over 20 år, og han har oplevet både slagsmål og deltagere, der dyrker sex



Det ACCEPTABLE offer

Kaya Toft Thejls er del af den unge generation, der kommer til at stå i spidsen af dansk rollepil inden for de næste ti år. Hun tog til What Are You Worth? for at udfordre sig selv, men måtte sande, at kameraet stod i vejen. Men det er ikke en dårlig ting, siger hun.

Af Jonas Trier-Knudsen



Hun får en pose over hovedet. Hænderne er bundet. To vagter tager et solidt greb i hendes overarme og fører hende ned mod cellerne, hvor mange af de andre allerede sidder sammenkrympede på gulvet.

Vagten holder hånden ved politistaven, da cellen bliver åbnet for at lukke hende ind.

Genopsætningen af Charles Bo Nielsen og Lasse E. Ozsadliks Hvad er du værd?, ville blive hårdt og kun for myndige deltagere. For rullende kameraer fra Discovery Channel, ville scenariet vise rollespil fra sin brutale side. Tortur. Vold. Ydmygelse. En gang for alle ville det slå fast hvad det er vores medie kan: Udfordre sine deltagere.

"De sidste par år, har det været interessant for mig at bruge rollespillet til at afprøve nye sider af mig selv," siger Kaya Toft Thejls til ROLLE|SPIL: "Sider, der enten er helt modsatte af hvad jeg gør, eller noget, som jeg gerne ville gøre mere af, men som er svært for mig."

Det var netop hvad What Are You Worth? gjorde. Rollerne skulle være dystre spejlinger af spillernes egne personligheder. Kaya Toft Thejls ender derfor som aggressiv gymnasieelev, der var blevet smidt ud af skolen, efter at havde truet sin lærer med en kniv. Noget der ligger langt fra den ellers rolige og bestemt ikke konfliktsøgende 17-årige.

Kameraet

Hun bliver placeret i burene sammen med alt fra økonomiske kriminelle til junkier og andre "samfundsnassere", som en af vagterne kalder dem. Hans politistav kører mekanisk hen over tremmerne ind til hendes celle. Det er snart hendes tur. Kameraet stiller skarpt og instruktøren hvisker noget til sin lydmand.

"Det fedeste ved oplevelsen, var at være med til at skabe tv-produktionen og definere hvad rollespil også kan være," siger Kaya Toft Thejls og smiler. Selvom kameraholdet var en del af fiktionen, tog de alligevel kanten af den intense oplevelse, som til at starte med fik Kaya Toft Thejls til at tilmelde sig.

"Kameraet gjorde, at jeg spillede mere udad – mere teateragtigt. Det var fedt at prøve, men det gjorde også, at jeg var mindre i kontakt med min rolle. Man var hele tiden opmærksom på det her kamera, der bevægede sig rundt," siger hun.

Fremtiden

Kaya Toft Thejls understreger, at optagelsen ikke var en dårlig ting i sig selv. Scenariet blev bare en anden oplevelse. For hun tror på formidlingsprojektet. Tror på, at programmets budskab er vigtigt at få ud - at vi er så meget mere end elvere og orker.

"Det gjorde oplevelsen mindre selvransagende, og jeg

tænkte mere på hvad vi kunne skabe som gruppe. Hvilket billede vi kunne formidle. Jeg vidste, at det var det, jeg gik ind til, så det er helt ok."

Hvis man spørger Kaya Toft Thejls, er det nemlig udbredelsen af rollespil i danskernes bevidsthed, som er vigtig i fremtiden. Om ti år, når det er hende, der sidder på tronen, skal alle kende til rollespil. Også den hårde slags. Også scenarier som What Are You Worth?.

"Dansk rollespil skulle være noget, som alle har en bevidsthed om. Vi skal stadig have masser af orker og elvere, men alle skal have en idé om de andre ting, som rollespil også kan," siger hun og nikker.

What Are You Worth et slut. Vagten griner og krammer en af de andre deltagere, der kort efter bliver kaldt ind for at lave et sidste interview med kameraholdet.



"Nej, nej, du lægger slet ikke mærke til, at kameraet er her - promise!"

DE PROFESSIONELLE

Professionelt rollespil er en realitet. Og der er mange muligheder. Over de kommende numre af ROLLE|SPIL, tegner vi portrætter af de professionelle, og tager deres bedste råd med på vejen.

Af Jonas Trier-Knudsen

For bare 15 år siden, var det utænkeligt. Kun de færreste troede, at nogen nogensinde ville kunne leve af rollespil. Det var en hobby, som man brugte sin fritid på. Punktum. Måske havde man et job som ungdomsskolelærer, men det var også nogenlunde det.

Når man stod i Harreskoven på Sjælland i midten af halvfemserne, er det måske forståeligt nok. Hvordan kunne gaffaindbundne liggeunderlag og lagenlærredskofter nogensinde blive noget, nogen ville tjene penge på? Men det skete. Adskillige virksomheder har baggrund i rollespil, og rundt om i landets klubber og skoler bliver rollespil et mere og mere almindeligt syn. Vi ser ud til at være blevet en god forretning. Derfor bringer ROLLE|SPIL en serie af profiler over de kommende numre. Vi tegner billeder af forskellige personer og brancher, hvor dine erfaringer med rollespil både vejer tungt på CV'et og er med til at sikre dig fast arbejde.

Hug en hæl

Som profilerne også viser, er det dog langt fra det samme, de professionelle laver. Virksomhederne tæller alt fra eventbureauer over virksomhedskonsulenter til kulturformidlere, der laver læring-srollespil til museer og producenter af rollespilsudstyr.

Hertil skal lægges den hær af lærere og pædagoger, der bruger rollespil i deres arbejde. Flere og flere tager ufiltrerede erfaringer direkte fra skoven med ind i deres arbejde med børn og unge.

For virksomhederne kræver det lidt mere omstilling. De må tænke mere i penge. For dem kan der være langt fra frivilligt organiseret rollespil til at drive en virksomhed. Er det f.eks. eventbranchen man sigter efter, skal man smide kunstnertankerne og have et køligt overblik, som eventleder Caroline Koren siger i dette nummer.

Imod horisonten

ROLLE|SPIL laver serien med de professionelle, fordi der findes mange unge derude, der gerne vil arbejde med rollespil. Men det er stadig svært at finde vejen ind. Dem, der er professionelle i dag, har ofte selv måttet opfinde deres branche, virksomhed eller stillingsbeskrivelse. Vi håber på, at serien kan være med til at sprede det gode budskab om en ny branche. En branche, der kan blive meget større over de kommende år. Og som gode nørder, ser vi naturligvis gerne flere mennesker, der tager den hobby, de brænder for, og begynde at leve af skidtet. Lidt som vi selv gør!

Med headset og clipboard

Caroline Koren er eventleder. Hun koordinerer rollespils-lignende events for virksomheder. Et job, der kræver et koldt hoved, styr på tingene og hvor det er godt at kende dygtige rollespillere.

Af Jonas Trier-Knudsen - Foto Casper Hansen, Midgaard Event

Når først kunden er i hus, tager Caroline Koren over. Med køligt overblik leder hun processen. Det er hende, der koordinerer aktørerne, holder kontakten til kunden og sørger for, at alt klapper, når aftenen kommer.

Hun arbejder for eventbureauet Midgaard Event i København. Det er en mindre virksomhed med godt ti år bag sig, hvis kunder er alt fra medicinalvirksomheder til mindre foretagender, der en aften vil gøre lidt ekstra for deres ansatte.

De events Caroline Koren står for, minder meget om rollespil. Det kan være tematiserede James Bond-fester med rouletteborde og vodka-martinier, eller såkaldte mordmysterier, hvor gæsterne skal oplære et dramatisk mord under en middag.

”Vi har nogle standardkoncepter. Lige som hvis man tager et brætspil eller et færdiglavet rollespil ned fra hylden. Men vi skræddersyr også arrangementer. Det er lidt en blanding af rollespil og teater,” siger Caroline Koren.

Men uanset hvor tæt vi er på rollespil, er der afgørende forskelle. For meget kan gå galt. Og i eventbranchen er det ikke frivillige, man arbejder med. Det er betalende kunder - og kunder har krav.

”Hvis man skal arbejde med events, skal man være tjekket. Man skal have styr på tingene og kunne levere til tiden,” siger Caroline Koren til ROLLE|SPIL.

En broget vej til eventbranchen

Der er ingen direkte vej til eventbranchen. Caroline Korens svar er da også enkelt, da hun bliver spurgt til hvilken ud-

dannelse, der er vigtig at have med sig. Erfaring. Intet slår erfaring, fortæller hun.

Derfor klarede spejderledere og lignende frivillige sig godt, da Midgaard Event for nyligt skulle finde nye eventledere. De, der havde brugt deres fritid på at tage ansvar og koordinere andres arbejde, glider simpelthen lettere ind i et job, hvor der kræves overblik og hurtige beslutninger, når man står med en temafest, hundrede gæster og ti aktører, der skal instrueres.

”Hvis man gerne vil i denne her retning, så skal man prøve at tage noget ansvar: Engager sig i foreninger eller lave nogle scenarier. Man skal ikke være bange for forandring eller nye ting. Egentlig skal du have lidt den samme profil, som dem, der gerne vil arrangere frivilligt rollespil” lyder rådet fra Caroline Koren.

Alligevel har universiteter, højskoler og akademier rundt om i landet noget at byde på. En decideret eventkoordinatoruddannelse har sågar set dagens lys. Men den er endnu så ung, at det er svært at sige hvor god den egentlig er. Caroline Korens anbefaling er dog altid at have noget forretningsforståelse som del af ens uddannelse.

”Jeg har fået super meget ud af at gå på Copenhagen Business School. En del af jobbet er jo at registrere timer, holde budgetter og forstå, at det er en professionel forretning, du er del af,” siger hun.

Den anbefaling rækker langt udover eventbranchen. Hvis man på nogen som helst måde skal være i eller have en privat virksomhed i den kreative ende, er det godt ikke at blive skræmt af hverken budgetter, projektplaner eller lønudgifter.



”Hvis man skal arbejde med events, skal man være tjekket. Man skal have styr på tingene og kunne levere til tiden.”

Caroline Koren som mafiosa til et 1940'erne Godfather event på Kokkedal Slot



Midgaard Event

Eventbureauet har eksisteret siden 2000 og ligger i København. De har kunder i hele landet, både små og store virksomheder. De laver primært firmaevents, men også foredrag og ledertræning. Deres events minder meget om rollespil. Nogle foregår i skoven og andre er tematiserede fester eller mordmysterier med middag og vin. Kilde: Mev.dk

”Der er sådan nogle idéer om, at hvis du arbejder med noget kreativt, skal du være svævende, arbejde meget løst og ikke kunne aflevere til tiden. Det synes jeg er noget lort. Du kommer aldrig til at leve af det, hvis du ikke har styr på tingene,” siger Caroline Koren.

Dygtige rollespillere

I alle Midgaard Events produkter er aktørerne vigtige. Det er dem, der spiller James Bond-skurkene, styrer casinoet eller er den ”tilfældige” fremmede, som deltagerne møder på en tur rundt i København. Og det er rollespillere særligt gode til.

I modsætning til skuespillere, der vant til replikker, er rollespillernes evne til at improvisere og udvikle roller essentiel, siger Caroline Koren. Når samtalen skal holdes i gang med en forsigtig 50-årig fra et jysk revisionsfirma, er det en stor fordel at have brugt sine teenageår som ork i skoven eller Odenses (måske) farligste vampyr.

”Hvis publikum snakker med superskurken til et James Bond event, skal de kunne udfritte ham om alle de skurkagtige ting, han har lavet. Vi kan ikke forudsige præcist hvad deltagerne vil spørge om. Rollespillere kan arbejde med deres roller på sjove og spilskabende måder. De giver vores deltagere følelsen af at være hovedpersonen,” siger hun.

Østeuropæiske gangstere

Caroline Koren er selv rollespiller, og har været del af det københavnske miljø de sidste 12 år. Når hun udvikler events, har hun stor fornøjelse i at kunne finpudse dem over længere tid. Forskellige kunder køber samme event, og hver gang sidder Caroline Koren med sine kollegaer og pudser detaljerne af.

”Det er noget af det fede ved jobbet. Jeg har aldrig set mig selv som forfatter, men når jeg afvikler, kan jeg ikke undgå at få nye idéer om hvordan vores events kan forbedres,” siger hun.

Måske har det frivillige rollespil noget at lære fra det professionelle. Hvor gode ville danske scenarier blive, hvis vi afviklede igen og igen? Hvor mange gange har grundige arrangører ikke tænkt, at alt ville blive perfekt, hvis bare de kunne ændre den ene lille skønhedsfejl ved deres scenarie?

Hvis de ellers kan holde hovedet koldt, kan det være, at eventbranchen er den rette hylde for dem.

Fantasyfabrikken

Fantasyfabrikken blev født i 2011 - et barn af 3 pædagoguddannede rollespillere. Fra starten af har firmaet været en showcase for levende rollespils mange facetter og muligheder.

Af Lasse Küchenthal Fotos Fantasyfabrikken

Rene Hedegaard Nielsen og hans to værkstedsmindede kollegaer er godt tilfredse med deres job. De laver nemlig alt fra pædagogiske kurser og efteruddannelse til læderrustninger, monsterdragter og latexvåben. Alt sammen i et børnevenligt tempo og med materialer, som er så uskadelige som muligt.

Siden den spæde start for 2 ½ år siden er det gået stærkt. De har for nyligt lavet special effects til Warner Brothers største, engelske, produktion: "Heart of the Sea", som har Chris Hemsworth (aka. Thor) på rollelisten. Og snart skal rollespilsforgangsmanden, Rene, til Irland og undervise på universitetet i rollespil og æstetik.

Hele undervisningsvinklen i firmaet og rollespil generelt er noget der ligger Rene meget på sinde. Han er glad for, at institutioner og skoler lige nu modtager kvalificeret undervisningsrollespil i stor

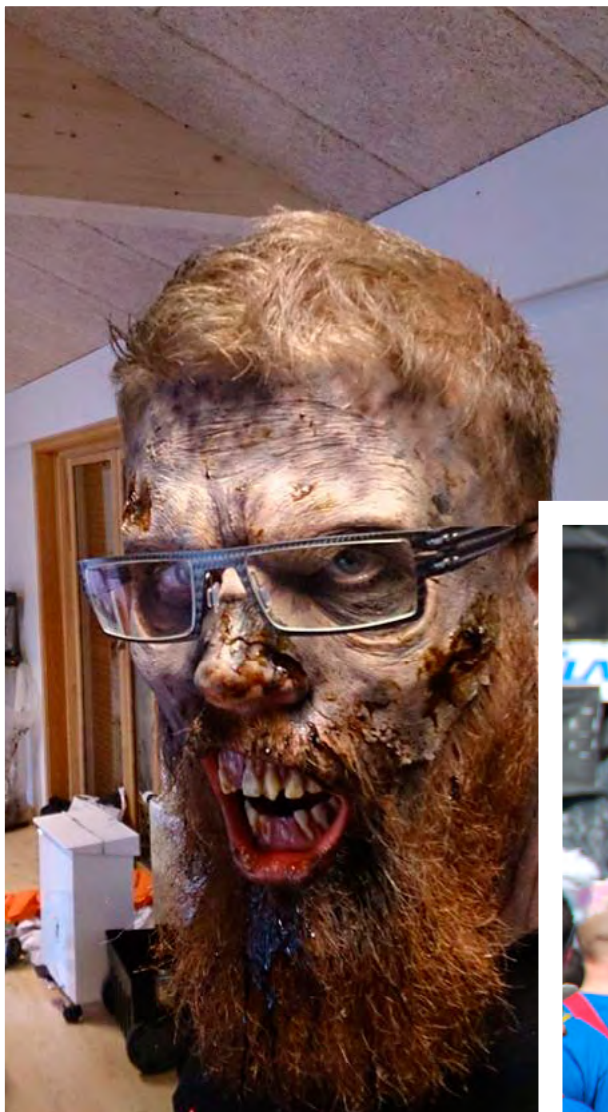
stil, samtidig med, at han råber vagt i gevær.

"Hvis vi som miljø - og særligt mit eget firma - ikke dygtiggør os, lærer fagudtryk og sætter ord på hvordan rollespil kan bruges til at skabe åbne, spændende og anderledes sociale relationer, så vil markedet for refleksionsskabende 'læringsrollespil synke tilbage til "vi-banker-hinanden-med-papsværd'-stadiet," siger Rene.

Det er ikke fordi Rene ikke elsker den side af sin hobby. Han synes dog det er vigtigt, at vi rollespillere ikke glemmer alt det arbejde, der er blevet lagt for at hæve det vi vi laver fra weekendens sjov og ballade i skoven til et kraftfuld pædagogisk virkemiddel.

"Vi har gjort det til en fritidsaktivitet, der bliver dyrket af 100.000 børn, unge og voksne landet over. Vi har gjort det til et anerkendt undervisningsværktøj, et psykologisk redskab og en kilde til timevis af grin, gråd og glæde. Det skal vi bygge videre på."

Til oktober næste år kan du opleve Fantasyfabrikken for alvor rulle sig ud, når de i samarbejde med The Ferrymen i Århus opsætter et "haunted house" (spøgeshus - red.). Her på ROLLE|SPIL redaktionen håber vi, at vi kan finde tiden til at slå et smut forbi Århus til næste efterår, men hvis det ikke lykkes så får de i hvert fald et stort thumbs up herfra for at være nogle ildsjæle, der både kan og vil noget med vores hobby. Faktisk så meget, at de har gjort det til deres arbejde.



ZOMBIER

De udøde ambassadører

Zombier har måske ikke nødvendigvis noget med rollespil at gøre, og så alligevel. Der er nemlig flere og flere zombie-events som vinder frem rundt omkring i landet. Zombie Crawl på barer, zombie-motionsløb og zombier til Halloween. Zombierne vinder frem og den bølge skal vi bare ride med på. Orker og elvere har jo i sig selv ikke noget med rollespil at gøre, men er alligevel nogle af vores mest velkendte ambassadører.

Vi byder med dette lille tema vores udøde venner velkomne med åbne arme, og lader dem gerne bide lidt i os.

Bare en lille smule.

Helt blidt.

I armen.

Vidste du det om zombier?

- Ordet 'zombie' bliver forbundet med det afrikanske ord 'nzambi', som betyder slange.
- Voodoo, som forbindes med zombier, stammer oprindeligt fra Vestafrika og kom med slaver til Haiti i 1700-tallet.
- Paragraf 249 på Haiti specificerer, at hvis man slår nogen ihjel og senere vækker dem til live, så betragtes det altså stadig som mord.
- Den skandinaviske zombie hedder en 'draug', og det er en bad mother fucker af en zombie!
- I gamle dage, blev folk sommetider begravet levende. Når de vågnede i kuppet eller i kisten før begravelsen og råbte og skreg om hjælp, panikkede folk ofte og slog dem ihjel. Zombiekillers!
- Kan Frankensteins monster kaldes for en zombie? Dødt kød reanimeret til liv?



Spil

ZOMBIE



Jeps - dobbelt sæt tænder gør bare en zombie endnu mere ækel!

I dette nummers udgave af ROLLE|SPILS "Spil XXX" guider giver Lasse Küchenthal både lidt zombie-historie og et par tips til hvordan man bedst bruger de (u)døde.

Af Lasse Küchenthal

Zombierne har inficeret popkulturen med deres giftige bid. Smitten breder sig gennem samfundets mange medier: film, bøger, tegneserier, computerspil og rollespil drukner i zombiehorder, der glubsk søger at udrydde alle mennesker i verden. Det kan være Moder Natur, der slår tilbage mod menneskanceren, der inficerer hende med en dødbringende virus.

Bibelske dommedagsprofetier om de dødes genopstandelse. Helvede, der flyder over i fordærvede, syndige sjæle. Eller måske morticisters og nekromantikeres blodige eksperimenteren med at skabe en ustoppelig dødningshorde?

Zombier er – basically - død manifesteret. De er din verdens endeligt. De er dine værste fjender, og nogle af dem var måske engang dine bedste venner. De er uhyggelige, farlige og slet ikke til at forhandle med (med mindre man tæller aggressive forhandlinger med guns og bats med). Eller er de? For det levende bjerg af forskellige slags zombier med alt hvad der dertil hører af ophav, anatomi, adfærd og svagheder er snart både uoverskueligt og enormt. Derfor har jeg sat mig for at frelse jer fra dårlige zombioplevelser til jeres rollespil gennem en kort og præcis guide.

Den er baseret på 14 års rollespils erfaring og på min entusiastiske læsning af okkulte, morbide og uhyggelige fortællinger og en (zombie)filmsamling der er større end jeg tør indrømme til de fleste almindelige dødelige. For at give artiklen tilgængelige reference punkter til jer som ikke er udøde-entusiaster i samme grad som jeg selv, har jeg valgt at tage udgangspunkt i filmverdens versioner af disse umenneskelige civilisationsparasitter. Jeg har endda delt kødæderne op i to grove kategorier: Romero/Walkers og Brooks/Rage zombier.

Romero/Walkers

Filmskaber George A. Romero bed sig fast i moderne monsterfortællinger med sort/hvid filmen "Night of the Living

Dead" fra 1968, hvor de uforklarligt levende - men tydeligt døde - er langsomme og har en umættelig appetit efter levende menneskekød. De reagerer på lyd og lys; er uintelligente, men kan stadig gøre ting de kunne i deres tidligere liv (de kan stadig børste tænder, finde vej til det lokale shopping center og banke folk med køller).

De har godt nok et giftigt og sygdomsbefængt bid, men det er ikke det, der skaber zombier. Nej, de bliver gerne skabt på en eller anden lidt sær og uigennemskuelig måde. Det vigtige er, at de døde genopstår som vaklende, sultne og farlige dødnings. Romero/Walker zombien er næsten altid død (DØD!) og den eneste måde at standse bæstet på, er ved at smadre hjernen eller adskille kroppen fra hovedet. Eller omvendt.

Tips til at spille klassisk zombie

- Langsomme slæbende bevægelser
- Armene fremskudte under jagt i ofrets retning
- Kluntede krumme fingre og armbevægelser
- Simple genstande og våben kan bruges (hvis det passer til den afdødes rolle)
- Ansigtet er ofte sløvt, med hængende kæbeparti og døde fiskeøjne
- Snurren og snappen med blottede tænder

Brooks/Rage

Forfatteren Max Brooks skrev bestselleren "Zombie Survival Guide", og her handler det om virus-zombier. Den nyligt filmatiserede "World War Z" er en god repræsentant for den mere moderne virus-zombie. De udøde er her smittet med "solamun" viruset, og er her ikke døde som sådan, men i stedet inficeret med en sygdom. Sygdommen gør dem ikke kun til stønnende og vaklende kadaver-lignende Walker-zombier, men også til skrigende, hurtige dræbermaskiner. Rage-zombier!

Deres formål er at smitte flest nye mennesker og gøre dem til zombier. Det er virusens skyld, og virusen har overtaget hele deres liv og personlighed og styrer dem både fysisk og psykisk. Det Rage-zombier vinder i hurtighed og jagtinstinkt taber de dog gerne igen ved at være lettere at såre, skade og dræbe. Walker-zombierne er oftest noget mere holdbare – men til gengæld er de langsommere.

Tips til at spille rage-zombie

- Indtil de aktiveres er det meget som de fornævnte Walkers. Når de er blevet aktiveret, bliver de til gengæld gerne:
- Vildt blik og vilde bevægelser
- Fråde om munden (ok, med måde!)
- Krumme armbevægelser
- Tit frygtløse
- Skrig og råben



En af de fede ting ved at spille zombie er, at du slipper for at skulle tænke på kloge ting at sige.

Den gyldne middelvej

Nu skal du glemme det du lige har læst. Disse er nemlig blot to "modpoler" indenfor zombie-genren. For i virkeligheden er zombie "lore" så brugt, fortolket og omskrevet i moderne historier om zombies, at det sjældent er zombieerne og disses tilstedeværelse som der er fokus på. Det er oftest sådan, at hvis man vil have spændende karakterer og en spændende setting, så er det tit at zombieerne bliver skurkene. Hvadenten det er en action film, et fantasy rollespil eller en horror roman det handler om, så bruges zombieerne næsten altid til at gøre folk bange – ikke til at være spændende karakterer.

Det jeg gerne vil frem til omkring "de levende døde" er, at de vil kunne proppes ind i en hvilken som helst storyline uden de store problemer og så være skræmmende. Problemet er lidt, at vi som spillere har en masse meta-viden (vi kan også kalde det offgame viden) om hvordan man gør ordner zombie-problemer (MED MOTORSÅV! -red.) og desværre er mange af de ideer ikke så gode i praksis som de er når det handler om zombies der ikke spilles af rigtige, levende mennesker.

Det er nemlig ikke så snedigt at skyde sine zombie-NPC'er i ansigtet eller skære hovedet af dem. Så her er et par tips til hvordan du kan bruge de døde/udøde/inficerede til DIT scenarie.

1) Er der en forklaring?

Er de kommet ved voodoo-magi, på grund af en virus eller noget andet frygtsomt? Skal spillerne dræbe dem, holde dem hen med bank eller løbe for deres liv? Er de helt rådne og sønderlidte kroppe eller dugfriske varmtblødende lig? Eller muterede aliens? Does it matter?

2) Hvor passer zombieerne ind i fiktionen?

Er vi i Danmark, i USA eller på planeten Tårus i det ydre rum? Tiden er også en spændende faktor at tage stilling til. Er

The Necessary zombie

Hvis du vil have lidt Kloge-Åge tanker om hvordan en zombie ikke behøver at være en zombie, så er her en artikel til dig. Den hedder "The necessary zombie" og er skrevet af den finske rollespilsforfatter Juhana Pettersson. Den findes i Knudepunktets bog "Talk larp" fra 2011, og kan findes gratis online på www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book_talk_larp.pdf

de zombies de møder, de første zombie nogensinde observeret, eller er det ligesom i Dungens & Dragons, hvor zombie bare er noget man en gang imellem bruger Turn Undead på? Har verden og dens regeringer anerkendt truslen fra "plagen" i flere dage/måneder/år eller århundreder?

3) Hvilken effekt har de haft på verden?

Er samfundet brudt sammen og blevet erstattet af feudale krigsherrer, der slås om de allersidste ressourcer som de kan bruge mod de levende døde (og de andre levende)? Har de ikke haft nogen synderlig effekt på spilverdenen? I sidste ende er det spændende ved zombies jo hvad der sker, når de møder mennesker, så det er ret fedt, at få defineret hvordan blikkenslageren Peter eller fantasy-bonden Rudolf reagerer, når der lige pludselig står en levende død i (ikke)levende live og doder den.

Uanset om du mest er til Walker-zombies eller Rage-zombies, eller har dine helt egne ideer om hvordan zombies er i din spilverden, så håber vi, at du får det sjovt med at lege med de (u)døde. Zombies kan nemlig være fantastiske – ligegyldigt om man laver et scenarie om elitesoldater, der skal vade gennem oceaner af blod og afhuggede legemsdele eller om det er et creepy horror-rollespil, hvor alle der ser en zombie flygter skrigende væk. Når det kommer til dødbidderne, så er det bare med at komme i sving.



Det sørgelige endeligt for mange zombies ... som heldigvis ikke tager sig af fysisk smerte!

Zombier uden stress

ANMELDELSE: Morten B. Will har været til Odense Zombie Live. God horror og masser af potentiale, der dog ikke blev fulgt til dørs, mener han.

Af Morten B. Will

Når man fandt et sted at holde stand, var det kun til ammunitionen slap op, eller de fandt en anden vej ind. Situationen blev virkelig kritisk, da natten begyndte at falde på. Nu kunne man ikke se dem komme længere, men hørte lyden af deres slæbende skridt og den hæse snerren fra deres struber. Soldater deserterede for at nå hjem til deres elskede, andre holdt stand og måtte kæmpe med knive og kolber ... Man kunne ikke stole på nogen.”

Sådan lyder sidste del af introen til Odense Zombie Live, og det er præcis den stemning spillerne bliver ramt af, allerede før det hele begynder. Folk bliver delt ud i hold og sendt ud til forskellige startpunkter, hvor en af dem vil modtage en besked om spilstart. Stående i regnen på en kold juni aften med ryggen mod en lagerbygning beliggende på en havn og lyden af sirener i baggrunden, kommer man i tanke om det. Man kunne ikke stole på nogen. Panikken breder sig i kroppen. Tvivlen om hvorvidt de ukendte spillere på ens starthold i virkeligheden er på zombiernes side? Og vil den ansvarlige for at starte spillet overhovedet advare os, eller vil vi pludselig bare blive overfaldet hvis vi går rundt om hjørnet?



Fornemmelsen fra en zombiefilm

Med hævet våben og bekymringerne farende rundt i hele kroppen, kigger man rundt på øen og ser andre folk bevæge sig rundt. Der har ikke været nogen advarsel, og dog går der kun få sekunder før den første skraben hen af asfalten kan høres. Nu begynder det!

Ganske vist er det kun såkaldte Romero zombier der befinder sig i denne verden, så bare man kan løbe virker de ikke som nogen egentlig trussel, men antallet er ukendt og der er begrænset plads, så risikoen for at være uheldig ved at løbe ind i en flok kødædere er stadig mulig og det får klart stemningen til at stige. Fornemmelsen af at være fanget i en zombiefilm er klart til stede.

Sent på aftenen høres der skrig inde fra en lagerbygning og rygterne spredes om at halvdelen af øens overlevende forsøgte at forskanse sig derinde, men i stedet er endt med at lide under zombiernes sult. Ingen ved om det er sandt, men vagtsomheden i de resterende stiger lige en tak mere og de forsøger at bygge et sikkert opholdssted ud af det affald der ligger rundt omkring. Natten er kun lige faldet på, så med mange timer til det mere trygge dagslys gælder det om at holde sig vågen.

Næste morgen gryer og stemningen er en helt anden. Solen og dens varme er til at skimte mellem de grå skyer, regnen er hørt op og de sidste overlevende er næsten færdige med at stable en relativ solid base på benene. Nattens rædsler sidder stadig i folk, men fordelen ved det er, at man ikke længere vader ind i andre overlevende hvor end man går, og fordelingen af zombier vs. mennesker er nu mere lige. Desuden er indendørs, der før virkede som det bedste sted at samle sig, nu blevet det farligste sted at opholde sig og det handler om ofring for at få nogen til at samle remedier derinde.

Surviv i dagslys

Hvor nattens fokus var på horror og overlevelse fra zombier, sætter dagtimerne mere survival og tvivlen på de andre i spotlyset, så zombierne bliver desværre kun til en biting. Arrangørerne forsøgte at skabe varieret spil ved at erstatte truslen fra de levende døde med en flok bikere, der satte de overlevende overfor svære valg. De skabte splid mellem de tilbageværende overlevende så deres tro på at menneskeheden

står sammen mod zombierne slår revner, fjerner al tanke om horror og får det mest af alt til at virke som et desperat forsøg på at skabe et scenarie der gerne vil være en mikro udgave af City of Cities når det står op om morgenen.

Scenariet kunne ikke have haft en bedre start end med den horror der satte ind, men efter en halv times tid forsvandt den konstante fornemmelse af at blive jagtet og blev i stedet byttet ud med en irritation over at støde på andre spillere hvor som helst på øen. Lokationen kunne ikke helt bære mængden af spillere, selv ikke med de store haller til rådighed. Efter et par timer bliver det mere en slags ta'-fat hvor den ene halvdel ikke må løbe. Hen på natten er der dog ryddet ud i antallet af spillere (eller folk er gået i seng) så man kan bevæge sig mere rundt uden på området.

Og der kommer fornemmelsen af at være omringet af de levende døde snigende tilbage. Lørdag starter godt efter, at antallet af spillere er blevet halveret i løbet af natten og der kommer langt mere rollespil mellem de sidste overlevende. Der går dog ikke længe før tingene går i ring og bliver ked-

sommelige. En gang imellem kommer der en zombie eller to som bliver fældet alt for nemt. Videnskabsmændene forsøger at finde ud af hvilken sygdom der plager jordens befolkning, men uden egentlig at have det spændende gennembrud og den lille flok semi-raiders er ikke til andet end provokation fordi de kun har deres vold i munden frem for i vilde våben.

Potentiale til en fantastisk 2'er

At vælge at sætte fokus på stemning til et horror-scenarie er en fantastisk idé, men at afholde det i den lyseste måned på året gør, at det ikke helt virker. Hvis man havde haft et lavere antal spillere, en højere mængde zombier og en længere periode med mørke ville fornemmelsen af uhygge helt sikkert været mere holdbar. I stedet blev det en ret tam fornemmelse i flere omgange.

Alt i alt er det et scenarie med ups and downs og en pæn portion af potentiale, som desværre ender med at give mig som spiller en fornemmelse af 'øv'. Men det var mange fede ting også, og jeg er ikke i tvivl om, at 2'eren bliver fantastisk.



Velkommen til virkeligheden!

Det handler om post-con syndrom; den sprængfarlige cocktail af udmattelse, savn og identitetskrise som enhver rollespiller må gå igennem efter større events. De fleste ved hvad det er, og endnu flere har oplevet det, men det er sjældent noget vi taler særlig højt om – og det er i grunden en fejl.

Af Ida Kirstine Jensen



“Conner er nørdernes nirvarna, hvor man får lov at udforske verdener, personligheder og dirtbusters på diverse dametoiletter.”

Ca. fire gange hvert år krydser jeg storebælt for at leve i en boble. I en uge får jeg lov til at gøre det jeg bedst kan lide, se de mennesker jeg holder mest af, være oppe hele natten, drikke mig fuld og fyre indsider-jokes af til mennesker, der faktisk deler min særprægede form for humor. Conner er nørdernes nirvarna, hvor man får lov at udforske verdener, personligheder og dirtbusters på diverse dametoiletter. Man kan både omfavne og undslippe sin kroniske akavethed sammen med 2-700 mennesker der har det på samme måde, og når man både er arrangør og deltager er det en uge med hektisk aktivitet, ansvar, fællesskab og absolut kaos.

Selv når man, i en gymnastiksal fyldt med snorkende nørder, finder sit liggeunderlag og forsøger at få lidt ro eller privatliv (either will do), sidder de mange lyde og indtryk fast på nethinden som hvid støj og gør søvn til en permanent mangelvare. Og hvis man er sulten står valget mellem rittersport med nougat eller parisertoast – men heldigvis kan man faktisk godt drikke sig mæt i øl. Dagtimerne går med at spille scenarier der som regel inddrager de store følelser – kærlighed, svigt, ære, nederlag – så der er rig mulighed for

at trække på hele bagkataloget af livserfaringer for at finde den rette grimasse til den rolle man forsøger at bringe til live. Bagefter kan man ryste det hele af sig i baren. Næste dag starter man forfra, lige til den bitre ende.

Når boblen brister

Min boble brister som regel under den tre timer lange tur i toget tilbage mod Sjælland, hvor gensynet med den virkelige verden for alvor indfinder sig. Her sidder jeg og et par af mine venner i vores fedtede og tømmermandsramte tilstand og føler os underligt malplacerede sammen med horden af velfriserede mugglere på vej hjem fra hvad-end-mugglere-laver-i-deres-ferie. Og selvom lettelsen ved endelig at kunne sove i sin egen seng bestemt er til at få øje på, begynder det så småt at dæmre for mig, at transformationen fra nørdenes dronning til klassens nørd allerede er gået i gang.

Og det er lidt et mysterie, at det kan komme bag på mig hver gang. I løbet af de næste tre dage bliver overstimulering erstattet af gabende tomhed, og det er en bitter udfordring at glide tilbage i hverdagen igen, med alt hvad det indebærer af leverpostej, sociale konventioner jeg ikke forstår, opgaver

“I løbet af tre dage bliver overstimulering erstattet af gabende tomhed, og det er en bitter udfordring at glide tilbage i hverdagen.”



jeg ikke gider at skrive og en helt overordnet mangel på åndsvage indfald. Det er sjældent, at jeg overhovedet møder op i skole mandagen efter, at jeg er hjemvendt, for alene det at gå i Brugsen uden en horde af ligesindede virker som en uoverkommelig nederen opgave.

Det er ikke fordi at jeg går og drømmer om connen der aldrig ender, for det er der alligevel ingen der kan holde til (eller har lyst til). Men det er tvungende nødvendigt at forsøge at gøre overgangen fra rollespilsverdenen til hverdagen mere glidende, så man kan leve et liv der er lidt mindre maniodepressivt. Det har taget mig 8 år at nå til den konklusion, så det er ikke helt så åbentlyst som det virker, og jeg husker heller ikke at have snakket med andre rollespillere om hvad man selv kan gøre for at gøre processen lettere.

Det tager tid at gear ned

Selv tror jeg, at det er i bevidstheden om, at nedturen altid følger opturen at svaret skal findes. Hvis vi i højere grad formår at være ærlige overfor os selv og indrømme hvor hårdt ved psyken det er at være på con, så kan vi tage de fornødne forholdsregler; sætte et par dage af efterfølgende til at gear ned, sørge for at spise ordentligt, gå tidligt i seng, gå en tur, gøre lejligheden hovedrent inden man tager afsted så den er pæn at komme hjem til, lægge nyt sengetøj på, eller hvad end der nu virker for hver enkelt af os.

En del af udfordringen er også, at det lige netop er det indbyggede element af kaos som tiltrækker enormt mange af os til con-miljøet. Jeg indrømmer blankt, at jeg ingen intention har om at gå tidligere i seng, spise kogt quinoa eller skrue ned for sukker- og alkoholindtag på nogen som helst

“Hvis vi i højere grad formår at være ærlige overfor os selv og indrømme hvor hårdt ved psyken det er at være på con, så kan vi tage de fornødne forholdsregler.”



con, eller for den sags skyld opfordre andre til at gøre det. Men jeg vil gerne opfordre hver enkelt til at ligge en strategi for, hvordan man vil håndtere de uundgåelige konsekvenser når ballet er forbi, hvad enten ens problemer er fysiske, psykiske eller hele pakken.

Men samtidig med, at vi hver især bør overveje hvad vi kan gøre for at mindske efterffekterne af conner, er det vigtigt, at vi behandler problemet som et fælleskab. Hvad kan vi gøre som arrangører for at skåne andre deltagere og os selv? Kan vi komme op med nogle konkrete tiltag? For selvom folk i bund og grund er ansvarlige for egen psyke, tror jeg, at det kan være til stor gavn for os alle at tale åbent om post-con syndroms mange ansigter – i rigtig mange tilfælde er det jo lige netop fællesskabet vi savner når vi kommer hjem fra con.

Post-con syndrom bør anerkendes

Hvis vi skal behandle problemet som arrangører kræver det først og fremmest, at vi anerkender det. Af de rollespillere jeg har talt med, er der blandede erfaringer og holdninger omkring hvad ”post-con syndrom” er, i hvilken grad det egentlig er et problem, og om det er et problem som vi kan gøre noget ved. Da problematikken (så vidt vides) ikke er blevet diskuteret eller indtænkt ret meget i processen med at arrangere conner, er det heller ikke noget nogen af os i realiteten kan vide endnu. For mig at se er post-con syndrom en ret alvorlig tilstand som bestemt er værd at beskæftige sig med på arrangørerniveau. Dels fordi jeg mener, at vi ikke blot skal acceptere at leve med udbrændthed og negative følelser, og dels fordi det vil styrke tilliden, accepten og sammenholderet hvis vi som gruppe tør beskæftige os med problematikker der kan være svære at tale om. Det er jo ikke fordi vi som rollespillere ikke tør diskutere emner som er enten kontroversielle eller tabubelagte – tværtimod har vi internt i vores vennegrupper og generelt i miljøet en fantastisk evne til at være åbne omkring os selv og de sider af os som er mindre facebook-venlige.

På trods af at vi godt tør, så har post-con syndrom endnu ikke fået den opmærksomhed det fortjener. Men vi har meget at vinde ved at åbne op for diskussionen og finde forslag til hvordan vi kan hjælpe os selv og hinanden, for selvom post-con syndrom føles ensomt, er det i virkeligheden bare endnu en ting vi har til fælles. Derfor er det noget vi kan, og bør dele med hinanden.



Hva' pokker er Bifrost?

ROLLE|SPIL har fået en regionsredaktør for Midtjylland. Hun hedder Nanna Knak Sondrup og kommer fra foreningen Fenris, og hende kommer du til at høre mere fra. Det første Nanna bidrager med er et lille indblik i hvordan Bifrosts nyligt overståede generalforsamling var for fem vestjyder fra en lille forening.

Af: Nanna Knak Sondrup



I Vestjylland ligger byen Holstebro, og her ligger en lille forening kaldet Fenris. Det er en lille forening, som kan klare næsten alt (det synes vi i hvert fald selv!) og som har mange medlemmer der elsker rollespil i alle sine mange former. Indtil for nyligt var vi ikke medlem af Bifrost, som er rollespillernes landsforening.

Det blev vi tidligere på året efter, at vi hørte om landsforeningen fra Troels Thylstrup fra foreningen A New Hope. Vi var ikke helt sikre på hvem (eller hvad) Bifrost var, kun at det vist var dem som gav folk penge til projekter, og det lød jo som rare mennesker.

Generalforsamling for ildsjæle

Efter at have været medlemmer i et halvt år fik vi så indbydelsen til den årlige generalforsamling; en hel weekend i rollespillets tegn i København. Tina, Anders, Søren, Anders og jeg selv tog afsted i håbet om at lære lidt mere. Og det gjorde vi! Vi mødte ildsjæle overalt, som alle brændte for at gøre noget for rollespil. Vi deltog i workshops, og var med til at diskutere ROLLE|SPIL, regionsråd, fokus på bordrollespil og liverollespilkampagner.

Kedeligt var det bestemt ikke! Det er nemlig alt sammen projekter, som vi har fået lov til at tage med hjem, og gøre til vores egne. Feks. ved at skrive artikler til ROLLE|SPIL, som jeg gør nu for første (men ikke sidste - red.) gang.

Ikke bare kjøbenhavnveri

Vi fandt ud af, at Bifrost ikke "bare" var nogle smarte men-

nesker, der over i København. Bifrost er et fantastisk stærkt netværk, som gør det nemmere at indhente viden, skabe kompetencer, og opdyrke samarbejde på tværs af landet. Bifrost er alle os som er i en lokalforening, der er medlem af Bifrost. Bifrost er dem, som samler alle de mange lokalforeninger, og ud over det, er det også nogle af Bifrosts ildsjæle, som kæmper for at rollespil bliver anerkendt, for alt det fantastiske det indeholder.

Okay, men hvad kan alt dette betyde for en så lille forening som Fenris? Tja, det kommer jo an på hvad vi vil med Bifrost. Vi får intet ud af at være medlem af landsforeningen, hvis ikke vi selv kæmper for det. Men vi har valgt, at vi vil bruge det til noget. Vi har valgt, vi gerne vil kæmpe for et regionsråd, for lettere at kunne samarbejde med de nærliggende foreninger omkring os. Vi har valgt, at de arrangementer og kurser som Bifrost skal have op og stå, vil vi være en del af, så vores lille forening også kan få noget ud af det.

Bifrost hjælper til

Derudover har vi altså valgt, at Bifrost skal hjælpe os med at få det netværk, vi til tider savner. For når man står med problemer med politikere, økonomi, manglende ideer, kontakt, lokaler, og alt muligt andet, så er det rart at have nogle at snakke med om det.

At vi fem havde en fantastisk tur derover er der ingen tvivl om. Vi fik noget ud af det – både personligt og som forening. Og det gør, at vi varmt anbefaler Bifrost til alle, og særligt generalforsamlingen, for der lærer man altså meget!





Rep-rosteren



Her er de. Repræsentantskabet. Dem, der kommer til at bruge utallige frivillige timer på at drive Bifrost fremad og forbedre forholdene for dansk rollespil og danske rollespillere.

Af Redaktionen

Formand – Anders Gredal Berner – Rollespilsfabrikken

Formanden. Den stolte leder. Den store forener. Kejser Palpatines gode tvillingebror. Stannis Baratheon uden den røde præstinde. Isildurs sande arving. Han er både heksen, løven OG garderobeskabet. Samtidigt. Mest af alt er han en ildsjæl, der har lavet foreningsarbejde siden midt-90'erne og som tror på, at Bifrost både kan favne sværdsvingende børn, avantgardistiske kunstrollespillere og alt derimellem.

Næstformand – Jens Rasmussen – Tempus Vivo

Næstformanden. He-who-works-in-the-shadow. Jens er Repræsentantskabets spion, der over de seneste 20 år har arbejdet på at infiltrere den danske spejderbevægelse. Han har uniformen, mærkerne og har vundet tilliden hos toppen af den konkurrerende skovbrugergruppe. Ingen har endnu luret hvad hans endelige mål er, men dog er det sikkert, at han brænder for at få regionerne i sving og den lange, seje kamp for at få anerkendt Bifrost som samfundsengagerende.

Andreas ESSO Jensen, Ravnholt/Reopos

“ESSO” brænder for all things geeky. Han rejser hele vejen fra solbeskinnede Holbæk for at kæmpe for et inkluderende Bifrost. En landsforening, der tager alle seriøst. Der skal være lige behandling, uanset om man elsker at stortudende piske sig selv til Nordic larps eller hellere vil føre storladne slag til Krigslive eller på Warhammerbordet.

Asger Krogh Kjær – ThyRF

Asger er en lavpraktisk jyde, der faktisk synes foreningsarbejde er sjovt. Hvor andre løber skrigende væk før en dirigent er udpeget, tager Asger stolt imod udfordringerne. Han kommer til at kæmpe for forbindelser mellem lokalforeningerne og vil mane Regionsrådet i Nordjylland op af mulden.

Astrid S. Andersen – Rollespilfabrikken

Fra den store københavnerforening tager Skyggebaronesen af Fastaval endnu en tur i repræsentantskabet. Hun er landskendt for at kunne holde hovedet koldt og hammeren hævet, når store projekter skal føres fra idéer til konkrete resultater. Det er netop det – de store projekter – som hun håber at Bifrost vil rykke sig ind på. Vi skal være en landsforening, der tør tage chancer og række langt ud over rigets grænser for at sprede det gode budskab om dansk rollespil.

Bjørn Holm – Einherjerne

Bjørn repræsenterer Einherjerdynastiet, der engang var synonymt med jysk rollespil (i al fald hvis man spurgte i København). Han kæmper indædt for, at jyderne har en stemme i Bifrost og vil (med væрге i hånd) kæmpe mod, at Bifrost bliver den københavnering, som kritiske stemmer hvisker om i krogene. Der er en chance for, at han vil ride fra Århus til København på en håndsyet shetlandspony. Det har ikke meget med Bifrost at gøre, men vi mener, det er værd at nævne.

Daniel Würtz Møbjerg Frederiksen – NRF

Daniel er ny i Rep og den anden del af delegationen fra industrimetropolen Næstved i Region Sjælland. Som enhver god politiker og foreningsaktiv, handler Daniels indsats om at få indflydelse – om at være en af dem, der former fremtidens rollespil. Heldigt for os, er det ikke verdensherredømmet denne mand går efter, men derimod at lade Regionerne træde i karakter. Han kan, derudover, manifestere dyr ud af den blå luft. Selvom det er ud fra en indviklet random encounter-tabel, er det stort set altid en zebra. Pudsigt.

Henrik Jensen, Avalon

Henrik er Bifrosts svar på Hagrid. Han er høj, skægget og

forstår ikke helt ungdommen, men det er også ok når han er fra lokalforeningen Avalon, hvis gennemsnitsalder ikke ligger blandt de laveste i Bifrost. Han er manden, der sikrer at pengene bliver delt ud i Bifrostpuljen, og kæmper en ihærdig kamp for at forene bordrollespillere landet over.

Joachim Dittman – Babylon

Fremtidens Mand. Joachim er lige dele digitale løsninger og kampen for at få anerkendt Bifrost som samfundsengagerende (altså kampen for at vi er lige så meget værd som spejderne og de religiøse foreninger. For det er vi nemlig). Han står for rollespil.dk og landsforeningens hjemmeside, og har løst flere tekniske problemer på danske con'er end de fleste.

Joan Ladekjær Jørgensen

Joan er et mysterium. Hun var ikke til generalforsamlingen i november og stillede op in absentia - men blev valgt ind. Hun har heller ikke været til at få kontakt med fra redaktionens side af, så vi mistænker hende for at være en falsk identitet, som tidligere Bifrost-aktive skiftes til at “tage på”. Rygtet siger, at hun er aktiv som brandvagter på Fastaval, men det kan enhver jo komme og påstå!

Luciano Foschi – Solhverv

Luciano er en slags profet. Uden at diskriminere, vil han bringe både dansk rollespil og Bifrosts arbejde langt uden for København. ”Om 10 år vil alle vide hvad rollespil er. Ikke bare børn i skoven, men også alt det andet. Det skal være socialt accepteret på linje med fodbold – og ja – vi skal have mere guld end spejderne,” siger han. Derudover kan han smile skævt, lave en sauce, der ikke skiller og binder sin butterfly selv. Dandy.

Maja Toft Løvbakke – Gnist

Maja bor for tiden i Schweiz, men er alt andet end neutral. Passende nok repræsenterer hun Gnist, og er ikke bange for at erklære, at rollespil er hendes livsstil og passion. For hende er det store projekt at skabe gode rammer for netop ildsjælene. Dansk rollespil bliver ikke drevet af foreninger og organisationer, men dem, der lægger sig i selen og trækker læsset for os andre. Bifrost bør kaste spandevs af energi i at hylde og støtte dem, der gør nye, fede ting for miljøet, mener Maja.

Martin Engelbæk Halling Jacobsen – NRF

Åbenhed! Anerkendelse! Samarbejde! For Bifrost bør dette være troens tre søjler. Martin er manden, der vil give sig 100% for, at det sker. Han er flammende passioneret omkring organisatorisk arbejde, og har siden skoletiden bestrebet formands-, udvalgs- og bestyrelsesposter. Og til tvivlerne derude (jer, der mener, at organisationer bare er oventørt bureaukrati): Tag den op med Martin, når han en dag bliver taget i ed som præsident, ærkekansler eller hvad vi nu kalder formanden om et par år.

Mikkel Christensen – Dværge med Guld

Den Røde Lejesvend kalder de ham, på trods af, at Dværge med Guld lyder som en kapitalstærk forening. Mikkel har i en del år været formand for Tempus Vivo, og er stor fortalere for, at foreningerne lærer mere af hinanden. Han ser det som sin opgave at få nogle flere til at blive aktive i foreningsarbejde, fordi han mener, at det er noget som Unge Mennesker™ (altså folk som er yngre end ham) har godt af!

Søren Parbæk

Søren er ældre end bjergene og har lavet foreningsarbejde for mennesket landet på månen. Han har været aktiv i TRoA i længere tid end de fleste danske rollespillere har lavet og er et slags omvarende opslagsværk, når det handler om at få en vedtægt til at være helt rigtig eller få input til et værdigrundlag. Han er også en ivrigt slagsbror til Krigslive og mener, at fordelene ved alder er, at man får flere kills!

Tobias Jørgensen – Brimir

De store måls mand. Tobias er med på det hold, der vil mindske afstanden mellem bord og liverollespil, og give plads til, at bordrollespillet også er del af Bifrosts identitet. Han vil have, at landsforeningen skal fremme rollespil, både som hobby og som kunstform. Når hans verdensvision er realiseret om ti år, vil alle menige danskere kende forskel på live og bord. Det projekt støtter vi gerne, her på redaktionen.

Troels Thylstrup – A New Hope, Projekt Nexus

Troels mener, at Region Midtjylland er underrepræsenteret. I stedet for bare at læne sig tilbage i stolen og brokke sig på afstand, er han typen, der gør noget ved det. Med en sjældent set stædighed, vil han tænde fremtidens fakkel hos lokale ildsjæle og spejde mod horisonten. Med Troels får regionen sin stemme og ingen lokalforeninger vil blive glemt i kampen for at samle dansk rollespil under en fane.

1. suppleant – Mick R. Bundgaard - FRAKS

Kronprinsen af Falster tager den sydlige del af Region Sjælland med til forhandlingsbordet, når klanerne mødes. I årevis har han været med til at køre forening på øerne, og træder stolt ind i endnu en periode i repræsentantskabet. Mick har en sjælden evne til at stå imod alle problemer, og kæmper for en landsforening, der altid vil være så omfattende, at den kan løse både små og store problemer hos sine lokalforeninger.

2. Suppleant – August Sepstrup – LARPG

August er del af Hovedstadens Regionsråd, og en teknologisk forkæmper og innovator. Som sådan det tætteste vi kommer på Steve Jobs i Rep. Han vil lette administrationen og forbedre informationsstrømmen fra lokalforeningerne. Men innovationssprinten stopper ikke her: I løbet af de næste ti år, vil rollespil have fået en skarpere og gennemsnitlige profil, der åbner for flere penge til os. Mange penge, endda.

ROLLE|SPIL SØGER REGIONALE REDAKTØRER

ROLLE|SPIL er Bifrosts blad. Vi vil gerne kunne bringe historier fra alle lokalforeningerne i hele landet. Derfor har vi brug for dig.

ROLLE|SPIL søger engagerede regionalredaktører, der har lyst til at koordinere dækningen af deres del af Danmark. Vi har brug for folk, der kender deres område og som har lyst til at skrive artikler om rollespil og sprede kendskabet til vores blad.

Hvad laver en regionalredaktør?

- Indsamler nyheder fra foreninger og begivenheder i deres region
- Skriver artikler om rollespil
- Finder lokale skribenter

Hvad kan vi tilbyde dig?

- Vi kan ikke tilbyde løn, da Rollespil stadig laves for næsten udelukkende frivillige timer. Posten som regionalredaktør, er for dig, der har lyst til at bruge din fritid på at skrive og synes det er sjovt at sprede det gode budskab om dansk rollespil.

Hvad er kravene til dig?

- Du er min 18 år.
- Har lyst til at skrive.
- Kender foreninger i ens region.
- Har det ok med at blive inviteret til København en gang imellem. (Vi betaler rejsen.)

Vi har allerede fundet en, der tager Midtjylland, og Hovedstaden klarer vi selv, men hvis du har hjemme i Nordjylland, Syddanmark eller Sjælland, vil vi meget gerne høre fra dig.

Send et par linjer om hvem du er, og hvorfor du gerne vil være redaktør – så tager vi den derfra.

Claus Raasted, chefredaktør på ROLLE|SPIL

FORVENTNING ER ALT – erfaringer fra en turne

I løbet af 2013 har Rasmus Wichmann turneret rundt på danske kongresser med en demo-version af Mastodon Hunters figur-brætspil DreadStreets - her er seks konkrete gode råd.

Af Rasmus Wichmann

I løbet af efteråret 2013 har jeg været på turné med en demo-version af Mastodon Hunters figur-brætspil DreadStreets. Vi har været på lokale con'er som Vannacon i Køge og Gorr Gon i Holbæk, på en kæmpe con som Vikingcon – og på en rigtig niche-con, som Horisont i Silkeborg.

En turné er en god måde at få gjort et spil færdigt på, fordi man både får opmuntrende skulderklap – og masser af skrald.

Spillet er blevet modtaget meget forskelligt, og det skyldes selvfølgelig at de forskellige con'er har forskellige målgrupper – og, at vi er blevet bedre til at præsentere hvad spillet går ud på for hver con.

DreadStreets er et relativt enkelt swashbuckler-spil, så naturligvis appellerer det mere til casual spillere, end det gør til hardcore historiske wargamers eller Nordic larpers.

For spillere i al almindelighed, så gælder det dog blot om at de køber præmissen.

Det gælder uanset om det er ens eget spil eller et spil man bare gerne vil anbefale. Det gør ikke engang en særligt stor forskel, om man præsenterer et spil ved en stand, eller om man sidder til en hyggeaften med vennerne. Så længe du har en gruppe der skal overbevises, kan du gøre brug af vores tricks.

1. Forklar spiluniverset med popkultur

Personligt har jeg aldrig været tilhænger af vildt detaljerede spiluniverser, uden udforskede områder på kortet.

Men en samtale med de dedikerede

War Machine-spillere på Gorr Con overbeviste mig om, at velbeskrevne spiluniverser kan opnå en trofast fanskare.

Uheldigvis, så kan etablerede universer (og den historiske baggrund) ikke bruges til noget, når man skal "sælge" et spil.

Ingen gider at høre om de forskellige special characters eller om baggrunden for Operation Bagration i 1944, hvis de stadig er usikre på om spillet er noget for dem! Den slags er for de allerede overbeviste.

Nye spillere har brug for at få kommunikeret noget om spillets stemning.

Der skal man gå efter bøger, film og tegneserier, eller en hvilken som helst fælles reference-ramme man kan finde.

Modstå fristelsen til at fortælle noget alt for konkret om universet, fortæl i stedet at det er "store robotter mod monstre ligesom i Pacific Rim", eller hvad



Horisont. Selv til Figurspil, kan props og kostumedele kommunikere en hel masse om spiloplevelsen.



som helst der nu har tjent som inspiration.

Har man lavet et spil, som er så originalt, at det ikke kan sammenlignes med noget andet, så er man nok ét af de misforståede genier, som først får anerkendelse efter sin død.

2. Forklar spillets dynamik, ikke dets regler

Intet spilkoncept er så stærkt at det holder til, at spillerne føler sig vildledt. Det kan nemt ske, hvis spillets design ikke kommunikerer nok om spiloplevelsen, f.eks. om det er et action-præget, hurtigt spil, eller snarere ét med mange hovedbrud. Overraskelser er gode, men ikke hvis hele spiloplevelsen er overraskende.

Eller endnu værre: Hvis spillet er noget andet end hvad det giver sig ud for at være. Hvis der er mangan-agtige karakterer på motorcykler, men som faktisk er temmelig tunge. De er ikke dårlige af den grund – de er bare dårligt præsenteret!

Tag et stadig populært spil på con'erne, som Betrayal at House on the Hill. Det sjove består i, at man skal læse regler som er hemmelige for de andre spillere, men man skal helst vide, at det er et kooperativt spil, for det sjove går ud af det, hvis folk spiller imod hinanden fra begyndelsen.

Det er al den slags som nye spillere har brug for at vide, mens statlinjer og regelgenngang er bedre at tage efterhånden som de kommer i spil.

Hvis det virkelig er nødvendigt at forklare visse regler for spillet går i gang, så kan det gøres med små optrin og eksempler. Det tager lidt tid fra spillet, men det er sjovere at se på, end det er blot at høre selv en kort forklaring.

Meget komplekse spil med megen forklaring egner sig faktisk

ikke til at blive præsenteret. Der fungerer det bedre at anbefale spillet som læsestof, og så arrangere et efterfølgende spil. Hvis man stadig virkelig gerne vil præsentere det på en con, så kan en god (om end tidskrævende) mellemvej være at lave et kort "træningsspil" før det "egentlige" spil.

Det er vigtigt, for selv nye spillere vil gerne føle, at de har en chance for at vinde. Det er dræbende at få at vide, at man skal være "ordentligt" sat ind i reglerne for at have en reel chance!

3. Reglerne må ikke komme dumpende

Dette råd kan være svært at overholde, for når man ifølge råd nummer 2 helst skal undgå at fortælle særligt meget. Så hvordan undgår man så at tabe folk undervejs?

En god metode kan være at agere spiller, og udfrutte spillerne lidt om deres planer. Ja, de kan være hemmelige, men der må man trække på den gode gamle rollespilsfærdighed, at træde ind og ud af sin rolle som modspiller.

Det er fint nok at spillerne først lærer om hvordan en kanon affyres eller snigmorder virker når de skal til at bruge dem. Hvad der ikke fungerer, er hvis de lægger en strategi ud fra hvad de ikke ved, eller ud fra hvad de har lært at forvente fra andre spil.

I DreadStreets kan man f.eks. ikke tage modstanderen ud med skydning, men i stedet bruge Robin Hood-agtige "trick shots" på kort afstand. Og det er sat i en verden hvor figurerne sjældent dør, men bare tager en masse tæsk. Så når spillere prøvede på at "snipe", eller at omringe en modstander for at tage ham ud, så føles det som spild af tid. Og det er temmelig skidt, for man præsenterer jo et spil for at underholde andre!

4. Brug spillets egen realisme

Har du to personer, så har du også to forskellige opfattelser af hvad der er "realistisk." Sådan er det også med spil – de fungerer fint efter deres egen logik, skidt efter alle andres.

Undgå derfor for enhver pris at forklare, da slet ikke undskyldte, regler med "sådan er det i virkeligheden."

Jeg kan selv godt acceptere, at Warhammer-enheder er utroligt gumpetunge, for sådan er spillet designet. Men hvis nogen fortæller mig at det er nødt til at være sådan, fordi det også er sådan i virkeligheden, så kommer jeg straks i tanke hvordan jeg og de andre utrænede norder (læs: Imperiet) kunne foretage komplekse manøvre til Krigslive.

Bringer man sin egen virkelighed på bane, så bringer andre også deres virkelighed på banen, og så begynder man at sidde og pille ved alle de småting som så heller ikke er realistiske!

Altså: Kun spillets egen logik tæller. Og den er baseret på spillernes forventninger. Ingen ville købe de filmiske, ofte komiske stunts som man kan udføre i DreadStreets' universet, hvis spillet var blevet præsenteret som "gritty."

5. Alt det du ikke kan gøre ved

En ordentlig præsentation og introduktion er halvdelen af spiloplevelsen. Men husk, der er selvfølgelig stadig uenighed om hvad der er fedt. Og det er der ikke noget at gøre ved. Nogle spillere kan lide så få terningerul som muligt, andre kan lide "buckets of dice." Nogen kan lide en diversitet af terninger (d4+d12, yay!) inden for samme system, andre har brug for en standard. Nogen hader at skulle tælle plusser og minusser ("modifiers") på et terningslag, for andre er det smuk tradition.

Derudover er der delte meninger om hvor meget heldet skal fylde, og om man skal spille kompetitivt eller "in character."

Intet af det ovenstående er rigtigt eller forkert. Det er bare forskelligt. Men man kan dog kommunikere klart hvilke af de ovenstående træk som spillet indeholder. Hvis spillerne kender til dem på forhånd, så kan de være tilgivende.

6. Et par ord om at lave "mods"

Sjovt nok har mange kommercielle spil stadig ikke særligt stringente regler. Det klassiske eksempel er Warhammer, hvor det som regel er godt at slå højt, undtagen i de få tilfælde hvor det er bedst at slå lavt!

Intet kan forvirre en ny spiller så meget som mangel på konsekvens, fordi det føles unødvendigt kompliceret at vende i hovedet, og bryder med den allerede etablerede logik.

De eneste undtagelser er humoristiske spil som Caveman, hvor underholdningsværdien består i hvor uretfærdige reglerne er. Men i så fald er der jo også en intern logik i den manglende logik!

Hvis man bruger regelsystemet som skabelon eller baggrund for dit eget spil eller scenarie, så kan det være en god idé at rydde op i regelsystemet. Man skal bare huske, at for hver special-regel man fjerner, så kan der opstå en ubalance i systemet, som så også skal rettes til.

Men det gør egentlig ikke noget – for så er man godt på vej til at skabe sit eget spil!

Ethvert spil fortæller en historie!

Alt i alt, så skal dit spil-univers træde klart frem i reglerne, og reglerne skal underbygge den type historie du vil fortælle. De færreste regelsæt kan transplanteres fra ét slags univers til et andet, uden at der som minimum er brug for regelændringer.

For uanset om man fokuserer mere på spilmekanik, end man fokuserer på setting – så fortæller man en historie med spillet. Måske en historie fyldt med fantasi, måske en historie fyldt med spillemekanik. Den samme spiller kan sagtens synes om begge dele – bare så længe det er helt tydeligt hvad der er hvad. For hvis det er – så er præmissen købt!

Rasmus Wichmann kører betatester.dk - et site hvor man kan fortælle om udviklingen af sine spil.



Vannacon- Er målgruppen mere rollespillere en figurspillere, er spiluniverset langt vigtigere end systemet.

DET VIRKEDE FOR OS

Lars Andersen rydder op i sit rollespilsværksted og finder gamle rollespilsdokumenter og rekvisitter. Men alligevel vælger han at smide det hele ud. I dette nummer af ROLLE|SPIL fortæller han hvorfor.

Af Lars Andersen

Imens jeg gik og ryddede op i mit (forhenværende) rollespilsværksted og mine opbevaringskure faldt jeg over den ene efter den anden dims, som vi har brugt til at lave rollespil med. Der var minder og effekter fra virkeligt mange forskellige rollespil, som jeg i løbet af årene har lavet med virkeligt mange forskellige børn. Der var også nogle skuffer med gamle historier og plots.

Jeg havde faktisk aldrig før kigget på de gamle rollespil, men mens jeg bladrede den store bunke igennem fik jeg genopfrisket hukommelsen. Nogle af de rollespil vi har lavet har været virkeligt gode. Nogle har været virkeligt mærkelige. Nogle fungerede bare nogenlunde, og andre var totale fiaskoer.

Der var små historier med pudsige indslag. Tredobbelte ølhekse, underlig talmagi og historien om en 14-barns drage, der spiste mennesker. Men der var også store historier, som den lange historie om paven, der var gnaven og en flere-årig historie om en troldmand, der afhængigt af sit humør lavede magiske felter, envejstrapper og lydløse stier.

Jeg fandt også de store detaljerede landskabskort, som blev fremstillet til et rollespil, hvor Star Wars lyssværd og tidsindstillede bomber hang sammen med en mørk og magisk middelalder gennem nogle underlige tidstunneller. Der lå også regelsættet til hvordan fremtidsvåben og fortidsvåben virkede i de forskellige "tider". Det var ikke alene sjovt, da vi lavede det, men det var også noget af en Aha-oplevelse for os voksne, for det var dengang vi opdagede, at historien skal

fungere i børnehøjde og ikke nødvendigvis skal ødelægges af voksenlogik.

Jeg overvejede om jeg skulle bevare alle de historier, der er skrevet ned og tænkte meget på, at det egentligt er lidt synd, at der på tværs af Danmark er blevet lavet de vildeste rollespilshistorier, som ikke er blevet gemt.

Men så slog det mig. Star Wars/middelalder-rollespillet fungerede kun med lige præcis de voksne og de børn, fordi de selv havde skabt det og følte ejerskab for ideerne, og slet ikke ville blive ligeså godt hvis det skal gendages. Og det er jo det gode ved rollespil. Vi kan lave de historier, der passer til de spillere vi har i stedet for at hænge fast i gamle ideer og tekster.

Ja, ja, man kan sagtens spille rollespil, som er skrevet af andre og til andre, og det kan også være sjovt, men nogle gange skal man også huske på, at en del af det sjove er at lege en leg, man selv har været med til at definere. Når jeg laver rollespil i fremtiden skal de selvfølgelig også skræddersys til de involverede, og jeg er bange for, at mine gamle rollespil ville blive en sovepude for mig, hvis jeg beholdt dem. Derfor smed jeg dem ud.

En ting jeg har lært af at lave så mange forskellige rollespil er nemlig, at ideer løber man aldrig tør for – især hvis man rent faktisk snakker med de spillere man har og tør prøve nye ting. Den tredobbelte ølhekse var f.eks. en idé fra et barn, og den var ret langt ude!

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

FARAOS CIGARER

ALT I UDSTYR TIL BRÆTSPIL OG ROLLESPIL

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

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

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



EPIC EFFECT MASKER
FRA 499,-



KRIGER SÆT
- SLAGKOFTE
- RFB SVÆRD
- SKJOLD

149,-
SPAR 228,-



MJØD
3 FLASKER 349,-
SPAR OP TIL 71,-



WWW.FARAOS.DK



DU er (måske) også medlem af Bifrost!

Landsforeningen Bifrost består af 47 lokalforeninger. Er du medlem af en lokalforening er du også medlem af Bifrost.

A New Hope
ACW – Aalborg
Alea
Avalon
Babylon
Brimir
Dansk Milsim Forening
Den glemte Legion
Dragonfactory
Dvæрге med guld
Eidolon
Einherjerne
Eternal Magic
Eventtyr
Fantasiverden
Fennis

FRAKS
Giant Fanatic
Gnist
Grotten
Hubris
Høng Crewet
J- Popkai
Katastrofe kompagniet
KRF
LarpG
Legendernes Budbringere
NRF
Ordnen
Projekt Nexus
Ravnsholt-Reopos
Rollespilsfabrikken

Rollespilsforeningen Guldborgssund
Rollespilsforeningen Harreskov
Rollespilsforeningen Quendi
Rottehullet
Sejr
Solhverv
Tempus Vivo
ThyRF
TRoA
TUB
Tønder Live
Utopia
Østerskov skolekreds
Aalborg Hardball Forening
AARK

www.rollespil.dk

