

#22

August 2014

ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP, BEGYNDER EVENTYRET

GRATIS

TEMA

OPDAGELSE SREJSENDE

Interview

Spildesigneren

Anders Frost Bertelsen

www.rollespil.dk



Rollespilslejr 2015

13.-17. juli

www.rollespilslejr.com



Sæsonafstart

23. august 2014

www.junior-rollespil.dk



EUROPÆISK MIDDLEALDER FESTIVAL FÆNGSLET · HORSENS · 29. & 30. AUGUST 2014

LEDER

Så prøv dog noget nyt!

Vores tema i dette nummer af ROLLE|SPIL er "opdagelsesrejsende". I bund og grund er allæ rollespil jo lidt som at tage på opdagelsesrejse ind i andre universer og personer, men det er nu ikke så meget det vi tænker på lige her.

Nej, det handler mere om folk der gør noget anderledes. Tager til udlandet. Fører spil ind i erhvervslivet. Lavet kunstrollespil. Folk, der går steder hen, hvor der stadig er lidt uberørt græs. For det er noget af det, som jeg personligt synes er for fedt.

Når nogen bryder rammerne. Når nogen laver noget nyt. Når nogen råber "Fuck jer. I'll show you!" og laver rollespil på en helt ny måde eller for nogle helt nye mennesker. Der er for nyligt nogle fynboer, der har lavet et rollespil om en rumkrydstogtskib i 50'er retro-sci-fi stil. Det er sgu' ud af boksen, og hold kæft, hvor synes jeg det er sejt, at den slags findes.

Og ja, ja, bevares – nogle gange går eksperimenter mindre godt. Jeg har været med til at bryde ud af boksen tonsvis af gange, og til tider har resultatet være tvivlsomt. Men man lærer sgu' altid noget, og så måske er der andre der bliver inspirerede og gør en kunst efter senere – bare bedre. Bifrost er jo heller ikke den første landsforening rollespillerne har haft, men derfor er jeg da stadig glad for, at nogle tog initiativet til at stifte forgængeren Slepner tilbage i 90'erne.

Så kom ud på usikker grund. Og husk på, at selvom Magellan ikke overlevede sin verdensomsejling, så husker vi ham stadig her knapt 500 år efter.

Claus Raasted

Rejsende i eventyr og oplevelser



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, Jonas
Trier-Knudsen, Lars
Andersen

Foto & Illustrationer
Christina Molbech,
Claus Raated, College of
Wizardry, Daniel Benjamin
B Clausen, F.A.T.E, Game-
Tools, Jens Rasmussen,
Jonas Kragegaard, Jonas
Trier-Knudsen, Julie Streit
Pilegaard, Kristoffer
Thurøe, Nikoline Gilså,
ROLLE|SPILs Rejsehold,
Udenrigsministeriet

Oplag
4.000 stk.

Tryk
Toptryk Grafisk

Coverfoto
Spiller fra F.A.T.E

Middelaldermarked,
ridderkampe, feltleje,
middelalderskole,
teater og gøgl, musik
Nyhed:
Tolkiens Univers

Gratis entré
til festival-
området

INDHOLD



08 | Nyheder om rollespil

Nyt, sprødt og kulørt.

12 | Kampagneoversigt

Få overblik over de danske kampagner.

14 | Tema: Opdagelsesrejsende

Der er masser af spændende rollespil at opdage, hvis man er parat til at rejse ud i verden.

16 | Hvorfor tager I til udlandet?

Fem rollespillere fortæller, hvilket udenlandsk rollespil de skal til i år og hvorfor.

18 | Det er tysk, og det er postapokalyptisk

Billedserie fra et imponerende tysk postapokalyptisk rollespil.

24 | Sponsorplakaten

Mikkel Hvid Amstrup får valuta for pengene!

26 | Tag selv på tur

Claus Raasted kommer med gode ideer til, hvad du skal huske på, hvis du selv vil opdage rollespil udenlandsk.

28 | Et besøg på Dreamation

Scenarieforfatter Mikkel Bækgaard besøgte den amerikanske kongres Dreamation.

30 | Mød Forum 2014 og mød andre rollespillere

En opfordring til at tage med på Forum 2014, der i år har bondevestema!

32 | Kunst og rollespil

I krydsfeltet mellem abstrakt kunst og rollespil.

36| Rollespil i politikens tjeneste

Rollespil kan også bruges politisk - vi ser nærmere på et projekt.

38 | Spil turist

Turist er en god rolle, for turisten må gerne stille spørgsmål.

40 | De professionelle: Anders Frost Bertelsen

Anders har arbejdet professionelt med spildesign i årevis

44 | Klumme - Lars Andersen

Lars brokker sig over hærførere - og med god grund, lader det til!

Tema om opdagelsesrejsende

ROLLE|SPIL handler i dette nummer om at tage ud og opleve noget. Fokus er på det store udland, men også på hvordan vi nogle gange går helt andre veje – og stadig kalder det rollespil



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. Mød spildesigneren Anders Frost Bertelsen i dette nummer.

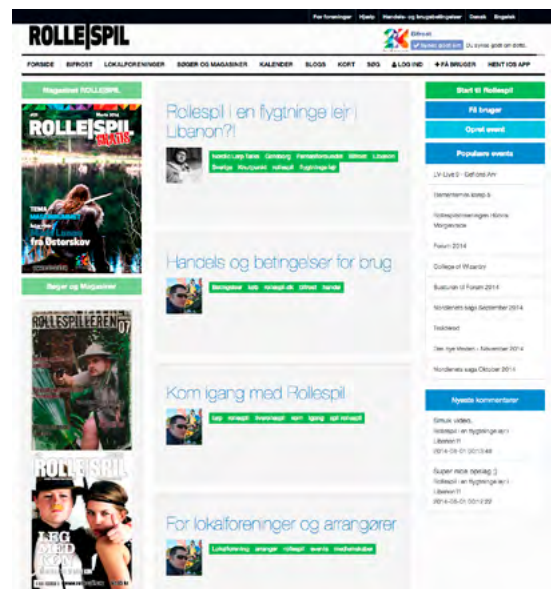


NYHEDER

rollespil.dk får overhaling

Nyere. Frækkere. Vildere. Mere blog, mere lækkerhed, mere af det hele. rollespil.dk er endnu en gang blevet relaunchet, og fokus er denne gang på blogs og massive mængder af online ressourcer. Vidste du f.eks., at du på rollespil.dk kan læse ikke bare rollespilsblade som ROLLE|SPIL, men også bøger og håndbøger, som ligger gratis tilgængeligt online? Pænt sejt!

rollespil.dk



Succesrig dansk fantasy-forfatter i samarbejde med rollespillere

Forfatteren Josefine Ottesen er en af Danmarks mest succesrige forfattere, og hun har en ny bog på vej - om den legendariske helt Holger Danske. Og hun har endda allieret sig med rollespillere for at få sit budskab ud på en ny måde, så hvis du tænker Holger Danske rollespil... så sæt kryds ved 13.09.14!

juniorrollespil.dk



bifrost

Bifrost støtter tiltag om "Bliv en bedre spiller"

Når vi taler rollespil, så har vi tit fokus på arrangørerne. Arrangørkurser, bøger med gode råd til arrangører og foredrag og artikler, der handler om hvordan du laver rollespil er der masser af derude. Men det er langt sværere at finde steder, hvor man kan lære at blive en bedre spiller, på trods af, at der er bred enighed om, at dygtige spillere kan løfte selv et tvivlsomt scenarie.

En af grundene er nok, at vi på ingen måde er enige om hvad det vil sige at være en "dygtig" rollespiller. Men selvom vi ikke er det, så kan vi alle sammen være enige om, at der findes folk derude som er gode til bestemte ting - og nogle af de ting er spændende for andre at lære.

Derfor inviterer Rollespilsfabrikken til en "Bliv en bedre spiller" dag 20.08.2014, og Bifrost støtter op. Til aftenen 20.08 er der indtil videre tilmeldt 50 mennesker og landsforeningen har desuden lovet at støtte hvis andre vil lave lignende arrangementer rundt omkring i landet.

Søg på "Bifrost bliv en bedre spiller" på facebook



Du kan stadig nå med til Fireflylive 4!

For fjerde gang bliver det populære Fireflylive(rollespil) spillet på Fyn, og selvom der allerede er over 100 tilmeldte er der stadig nogle pladser ledige. Og uden at gå for meget i dybden med hvorfor eller hvordan, så kan vi her fra redaktionen afsløre, at det altså ikke kun handler om smuglere og guns. Til sidste scenarie blev der f.eks. foretaget en hjertetransplantation (se billedet). Ok, den blev nok foretaget som et resultat af begivenheder, der havde involveret smuglere og guns. Men stadig!

fireflylive.dk

ABC laver reality TV ala rollespil

ABC er igang med et nyt TV-show. Det hedder *The Quest* og det bliver beskrevet med ord som "verdens dyreste rollespil" og "helt sindssygt!". Vi ved ikke helt hvordan endnu, men ses, det skal det!

abc.go.com/shows/the-quest



NYHEDER



11 minutters engelsk dokumentarfilm om Østerskov Efterskole

Rollespils efterskolen bliver mere og mere berømt udenfor Danmarks grænser, og senest har dokumentarfilmholdet Cosmic Joke lavet en mini-doku om Østerskov. Det er de samme som lavede mini-dokumentaren om *Panopticon* og som er igang med at lave *Treasure Trapped* filmen.

<https://www.youtube.com/watch?v=OrltkfHwZ70>
Søg på "knowledge through play" på youtube

ROLLE|SPIL skribent når 3,5 millioner views på youtube

Lars Andersen har været klummeskribent på ROLLE|SPIL lige fra starten af, men han er i mellemtiden også blevet en berømt bueskytte. Lars er nemlig den hurtigste bueskytte i verden, og han udvider hele tiden grænserne for hvad man kan med en bue. Og for lige at fejre vores gale bueskribent, så bringer vi de friskeste tal fra youtube, hvor Lars' video *Reinventing the fastest forgotten archery* har i skrivende stund 3.686.995 views og 26.066 likes. Very impressive, old Andersen.

<https://www.youtube.com/watch?v=2zGnxSbb3g>
Søg på "reinventing the fastest forgotten archery" på youtube



Ny bog om Palæstina-inspireret rollespil

Det Palæstinensisk-Finsk arrangerede rollespil Halat hisar ("Belejringstilstand") har fået en dokumentationsbog. Rollespillet løb af stabelen i efteråret 2013, og nu findes der altså en bog om det. For dem, der ikke kender til Halat hisar, så var det et rollespil om et fiktivt Finland, der var besat. Rollespillet var kraftigt inspireret af Palæstina-situationen og blev arrangeret af et hold bestående af både finner og palæstinensere. Bogen ligger gratis online.

http://nordicrpg.fi/life_under_occupation.pdf

May the fun be with you

At der findes rollespillere (og andre med rødder i "nørdede" miljøer) som er blevet standup-komikere er ikke noget nyt. Men et par af dem har en særlig stjerne hos os i Bifrost, og to af dem er Niels Forsberg og Mads Brynnum. Niels har flere gange optrådt på Bifrosts landsstævne Forum, og Mads har været Fastaval-konferencier og skriver Fastaval-scenarier.

Sammen med et par andre selverklærede nørdkolegæer er det gået sammen og har lavet comedy-shows som *Nørderne Strike Back* og lignende titler, hvor der både falder World of Warcraft jokes og bliver talt om TMNT.

Nu har de et nyt show på banen, og det er vi mange der glæder os til. Det hedder *Nørderne Death Stars* og du kan læse mere om det her på billettsiden for arrangementet. Du kan også (gratis!) se et af deres tidligere shows online.

billetto.dk/noerderne-death-stars
noerdernestrikeback.dk



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)	ROG-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	Agara	Sidste søndag hver måned	Fra 8 år	agara.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	Fra 15 år (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)	Babylon	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)	Babylon	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	tempus-vivo.dk	tempuskontakt@gmail.com
Kbh. (Holte)	Babylon	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 (Fredericia)	Utopia	Utopia	Anden lørdag i hver måned	Fra 15 år	www.utopialive.dk	tilsl@utopialive.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	Remiir	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 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	Variere (se hjemmesiden)	Fra 11 år	fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk
Nordjylland (Thisted)	ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned	Fra 9 år	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	sidstesoenadag@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 (Næstved)	NRF	Kalbyrisskoven	Anden lørdag i hver måned	Fra 7 år	www.naestvedrollespilsforening.dk	naestved.rollespilsforening@gmail.com
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 (Vemmeløv)	Gondalar	Gondalars Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk
Vestjylland (Kibæk)	RF Giants	Giants Rollespil	Variere (se hjemmesiden)	Fra 12 år	giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk



TEMA: OPDAGELSESENREJSENDE



ROLLESPIL handler i dette nummer om at tage ud og opleve noget. Fokus er på det store udland, men også på hvordan vi nogle gange går helt andre veje - og stadig kalder det rollespil

Hvorfor tager I til udlandet?

KRISTOFFER THURØE

Hvilket scenarie tager du til i udlandet i år (og hvilket land)?

Brudpris i Norge

Hvorfor tager du til det scenarie? Hvad er fedt ved det?

Fordi det er spillet før, og jeg ved cirka hvad jeg får. Det har meget spændende temaer om køn og samfundsstrukturer, der kan give mig en oplevelse som patriark, som jeg ikke har prøvet før. Og så er det en kick-ass location!

brudpris.wordpress.com

JONAS KRAGEGAARD

Hvilket scenarie tager du til i udlandet i år (og hvilket land)?

Conquest of Mythodea i Tyskland

Hvorfor tager du til det scenarie? Hvad er fedt ved det?

Fordi det er blevet en fast tradition for vores lille vengruppe (det er vist nok 6. gang vi tager afsted) og fordi det er indbegrebet af ferie. Det har det hele hvis man ønsker det: Rollespil og store kampe, festivalsstemning i lejren eller i den hyggelige velkendte by, afslapning og hygge i solen eller tellet, shopping og indtagelse af stemningen og sidst men ikke mindst muligheden for at mødes med både danske og tyske venner og bekendte man ikke har set i lang tid.

www.live-adventure.de



NIKOLINE GILSÅ

Hvilket scenarie tager du til i udlandet i år (og hvilket land)?

Quon i Holland

Hvorfor tager du til det scenarie? Hvad er fedt ved det?

Nu har jeg været til Quon tre gange før i løbet af 2012 og 2013. Det startede med at vi fik nogle gode hollandske venner til Conquest der inviterede os med, og senere er vores lille danske ekspedition blevet en fast tradition. De andre år har vi været dernede som NPC'er og har nydt godt af hollændernes gæstfrihed, gode selskab og en vild high fantasy verden. Quon eller et af hollændernes andre weekend scenarier så som Terra X eller Die Dwaler kan varmt anbefales.

www.gamesnstuff.com



LISELLE ANGELOU KROG AWWAL

Hvilket scenarie tager du til i udlandet i år (og hvilket land)?

Jeg tager til College of Wizardry i Polen

Hvorfor tager du til det scenarie? Hvad er fedt ved det?

Troldmand! Slot! Ahh! Jatak.

www.rollespilsfabrikken.dk/harrypotter

JULIE STREIT PILEGAARD

Hvilket scenarie tager du til i udlandet i år (og hvilket land)?

Clockbottom i Sverige

Hvorfor tager du til det scenarie? Hvad er fedt ved det?

Steampunk western horror. Med rigtig mine og en pyroteknikker!

www.clockbottom.com



Tysk apokalypse kommer til Danmark



Tekst: Jonas Trier-Knudsen, Foto: Sebastian Böiken, Sunfall.

En gruppe danskere tog til F.A.T.E. i Tyskland. De elsker den postapokalyptiske setting og i blandt dem, er arrangørerne af Sunfall: en af sommerens danske scenarie, der også foregår engang efter dommedag.

Sunfall har lavet et samarbejde med Lost Ideas, der er gruppen bag F.A.T.E. Fremover vil de to scenarierække tænkes sammen, så det bl.a. bliver muligt at tage sin rolle med på rejse. Fra Sunfall til den nedlagte russiske militærbase i Tyskland, hvor det 800 mand store scenarie kører for 10. år i træk.

"Dansk rollespil har meget at lære af sådanne kontinuerlige events. Tyskerne har opbygget den vildeste location med grej og Mad Max-lignende biler, der faktisk fungerer. Det vil vi gerne bringe til Danmark," siger Sebastian Böiken, Sunfall-arrangør og en af danskerne på turen sydpå.







SPONSOR: Mikkel Hvid Amstrup



Hvert år på Bifrosts landsstævne Forum udlover ROLLE|SPIL en fanplakat til den, der smider flest penge i Bifrostpuljen. Nu hvor Forum 2014 er på trapperne bringer vi jer billedet af 2013-vinderen (som var lidt sløv til at få indleveret et billede!). Jubel og multifarvet glæde herfra til Mikkel for at være en af dem, der spytter penge i kassen for at Bifrost kan give dem til andre entuasister! Tak, Mikkel. Vi håber på at se dig til Forum 2014!

Gå på opdagelse i de varme lande

ROLLE|SPILs chefredaktør/rejseguide Claus Raasted giver dig her et par tips til hvad du skal have styr på hvis du tager udenlands for at spille rollespil.

Af Claus Raasted

Foregår scenariet på engelsk? Eller foregår det på det lokale sprog? Hvis det gør det, så tjek om engelsk overhovedet er velkomment. Nogle steder er de lokale rollespillere helt cool med, at du kommer og taler engelsk til deres scenarie – andre steder synes de det er pænt nederen. Spørg, og du skal få svar. Men sørg for at spørge! Og hvis du har muligheden, så sørg for at få en med der taler de lokale vildes sprog. It's worth it!

Spørg om dumme ting

Når du har fundet ud af hvordan du kommunikerer med de indfødte, så stil dem spørgsmål. Lad være med at tage ting for givet. En af de ting man lærer meget hurtigt når man snakker med folk fra forskellige rollespilskulturer er, at der er MEGET få ting, der er ens overalt. Nogle steder er man overhovedet ikke offgame og spiller 24/7, og tanken om at

holde offgame pauser i løbet af scenariet er utænkelige. Andre steder er det noget mere chill og folk går offgame midt i samtaler.

Nogle steder kigger folk på en som om man er idiot hvis man spørger om hvordan de håndterer kærlighed i spillet ("Hvis karaktererne knalder, så knalder spillerne da!") og nogle steder er der noget mere berøringsangst. Det vigtige er, at vi gør ting forskelligt og at man ikke kan regne med at ting er som de plejer. EVER!

Store ture koster tid

En af de største klassikere når det handler om at kvaje sig med store udlandsture er når man skal lægge budgetter. Folk, der ikke har prøvet det før tænker tit, at det er hurtigt og nemt. Det kan det også være, men jo mere man centraliserer,

jo billigere bliver det – til gengæld tager det mere tid og der kommer skjulte småudgifter på. At koordinere en bil med fem mennesker, der skal til Frankrig og spille rollespil kræver ikke det store. Man sikrer sig, at alle er der når man skal køre, og hver gang man stopper undervejs, så køber folk ind for deres egne penge. Easy and simple, bare man kan tælle til fem og chaufføren kan holde sig vågen.

At organisere en bustur med 55 mennesker med mad betalt er noget HELT andet. Nogle bliver forsinkede og ringer fem minutter før mødetid og siger, at de først er der kvart over – og kommer så først tyve minutter over. Benzintank-stopper tager lige pludselig en time i stedet for ti minutter, fordi der er kø til toiletterne, nogle bestiller mad fordi de ikke har fanget, at det skal gå hurtigt og når alle endelig er i bussen er der en, som ligger ude i græsset og er faldet i søvn og derfor ikke har hørt beskeden.

Der er altid nogle der melder fra

Når du har samlet en større invasionsstyrke som er klar til at drage mod det store udland, så begynder problemerne. For der skal nok være nogle der melder fra. Og hvis du ikke har været meget skrap med at kræve penge ind og fortælle at afbud ikke betyder tilbagebetaling, så ender du med at økonomien på turen kommer i knibe hurtigt. Derfor er mit råd til dig – hellere gør det lidt dyrere end det behøver at være, og giv folk penge tilbage bagefter (eller gå ud og spis mad eller noget andet for de ekstra penge). Det er meget federe at sige "Det koster 600 kr at tage med til Mythodea" og så tage det afslappet når 10% af turen melder fra i ugen op til, end at sige "Det koster præcis 471,50 kr på person og så går alt i nul!" og så græde når nogen melder fra. Og det er for uforudsete udgifter som biler, der bryder sammen, parkeringsbøder til busser og andre uheldigheder, der nogle gange opstår på tur.

Vær enige om hvordan det skal være

En bustur til Polen fyldt med gale Harry Potter rollespillere, der er opsat på at være ingame hele vejen og som behandler busturen som The Hogwarts Express i busform kan være megafedt. Det er bare ikke så fedt, hvis en tredjedel af bussen betragter busturen som deres sidste chance for at spille Manowar før de rammer HP universet og som derfor kræver bajere og spiller høj musik hele vejen, mens de andre prøver at spille rollespil. Og på samme måde er det virkeligt nederen, hvis man vil have afslappet feststemning på vej til stammerollespil i Norge, og der er tre ildsjæle, der hele tiden tysser på de andre og insisterer på at være ingame hele vejen. Afstem rejseforventninger!

Sørg for at nogen bestemmer!

For en løs gruppering af 40-50 unge mennesker, der står på en rastepads i Tyskland og ikke har nogen klar ledelse, er disaster waiting to happen. Rygter og formodninger bliver til information, beslutninger møder kontraordrer med slagkraft som tyske Tiger tanks og kaos lurer lige om hjørnet. På en bustur til Mythodea i 2008 var vi nogle, der valgte som eksperiment at lade være med at gribe ind ved en pause, hvor chaufføren havde sagt vi havde 10 minutter. Efter lidt over en time mistede den ene fra vores gruppe dog besindelsen og sagde "NU KØRER VI!". Ellers kunne vi måske stadig have været der. Uden klar ledelse går det hurtigt ned af bakke.

I er gæster – opfør jer pænt

Det kan være fristende at komme brasende med høj cigarføring og skarpslebne latex-sværd og mene, at man skal underlægge sig hele verden iført rødt og hvidt. Det er bare ikke voldsomt charmerende, og fordi man hurtigt kommer til at repræsentere "alle danske rollespillere", så er det fedest hvis man opfører sig pænt. Så hvis de lokale arrangører skriver, at de ikke bryder sig om, at I ryger hash og vifter med dannebrogssflag mens I skyder med løst krudt om natten – then don't! ■

Subtil sex og glade AMERIKANERE

Mikkel Bækgaard har været en tur til Dreamation i New Jersey, hvor han fremviste sin del af danske tradition for bordrollespil. Han blev mødt med åbne arme, men de tunge emner, vi er glade for i Danmark, viste sig at være en udfordring.

Af: Jonas Trier-Knudsen

I februar tog scenarieforfatter Mikkel Bækgaard over Atlanten. Med sit novellescenarie om Kobekvæg med flugtdrømme havde han vundet Vikingcons scenariekonkurrence. En del af førstepræmien var en tur til den amerikanske indiecon Dreamation, hvor scenariet skulle sættes op og præsenteres den danske scenarietradition.

Modsat de danske con'er, bliver Dreamation afholdt på et konferencehotel i New Jersey. Og den er lille. I USA vil det sige sølle 400 deltagere, der er langt fra GenCon og Dragon Cons flere tusinde nørd, der dyrker alt fra rollespil til cosplay og tegneserier.

Udover kobekvægskomedien Wagyu Away, havde han også tre scenarier fra sit bagkatalog under armen. Mikkel Bækgaards varemærke som forfatter er efterhånden blevet den knugende og mørke fortælling fra provinsen, hvilket i høj grad beskriver både Vasen, Bette Liverpool og Suldrup, som han fik lejlighed til at præsenteres for de amerikanske spillere.

Vi er dystre i norden

De tre scenarier behandler tunge emner som incest og mord i familien, men dystreheden til trods, er de gode eksempler på hvad det er vi kan i Danmark. I al fald hvis man tager Fastavals Otto'er som pejlemærke for kvalitet.

Det typiske prisvindende scenarie i Danmark handler nemlig oftere om sex, kærlighed eller dysfunktionelle familier, end om modige eventyrere og andre klassikere fra Fantasygenren.

Selvom det ikke sker voldsomt tit, er Mikkel Bækgaard langt fra den første dansker, der er i udlandet med sine scenarier. Dog er vores internationale image i høj grad blevet tegnet af den dansk-svenske forfattergruppe Vi åker jeep, som har haft stor succes med at influere både dansk, nordisk og internationalt rollespil med deres minimalistiske conscenarier.

Lige som Mikkel Bækgaard kredser scenariene ofte om de samme, mørke emner, men der er alligevel langt fra

Suldrup til et scenarie som Fat Man Down, der er en af Jeepernes mest kendte udgivelser. Hvor jeepen ofte arbejder med spinkle roller og en stor inddragelse af spillerens egne følelser og tanker, er Mikkel Bækgaard mere interesseret i den klassiske, komplekse fortælling. Og det ville han gerne vise amerikanerne.

"Min mission var at vise amerikansk rollespillere, at nordisk rollespil er andet end de meget minimalistiske freeform-scenarier, som vi har været gode til at bringe til udlandet. At vi er andet end spil-dig-selv og kønspolitik. Størstedelen af Fastavaltradition bygger på komplicerede roller og dybe fortællinger," siger han.

Forskellene til trods, er der ingen tvivl om, at det vores glæde ved de dybe og tabubelagte emner, der er vores største rollespilmæssige eksportvare. Når der snakkes om nordisk rollespil i udlandet, følges det gerne op med en anekdote om enten død, gråd eller seksuelle spændinger.

Amerikansk berøringsangst

Netop det seksuelle viste sig at være et problem, der skulle overkommes. Vasen, som vandt bedste scenarie på Fastaval 2010, handler om en incestuøs familie ved Limfjorden, og er inspireret af Tønder-sagen, der fyldte danske medier for seks år siden.

En væsentlig del af scenariets dynamik kommer af, at spillerne såvel som rollerne ikke snakker om incesten. Alle ved bare, at den ligger under overfladen og den bliver kun skitseret et par gange i løbet af fortællingen. Den underspil-lethed gik dog nogle af de amerikanske spillere forbi.

"De spillede meget uden om antydninger af det seksuelle. Faktisk var jeg i tvivl om de overhovedet fangede dem. Det er nok noget man ikke er vant til i USA, hvor man er mere berøringsangst og ikke så frigjort som i dansk kultur," siger Mikkel Bækgaard.



Dog er der områder, hvor de amerikanske spillere på Dreamation kunne slå spillokalerne på de danske con'er.

"De er ekstremt gode til at tage instruktioner," siger Mikkel Bækgaard begejstret. "Når jeg beskrev genren og hvordan scenariet skulle spilles, gjorde de det bare. Også selv om det foregik i en dansk provinsby. Spillerniveauet var på den måde meget bedre end Fastaval," siger han.

Dog må han medgive, at den oplevelse nok ikke kan generaliseres til hele det amerikanske miljø USA, endsige Dreamation.

"Det er jo ikke helt repræsentativt. I forvejen er Dreamation en meget voksen con, hvor der er en afslappet stolthed om at være nørd. Og dem der vælger at spille et mærkeligt dansk rollespil, er nok også dem, der er de fede spillere. Som udlænding er man ret privilegeret," siger han.

Alt i alt, er der stor tilfredshed at spore hos Mikkel Bækgaard efter turen. Han fik mulighed for køre spil for amerikanske designere, som han respekterer og fik thumbs up til sine scenarier fra samme side. Missionen om at vise hvad vi kan i Danmark, ser ud til at være løst.

Vi er bedre til con'er

Selvom det var rart at bo på et hotelværelse (omend dyrt), er danske con'er godt foran, når det kommer til organisering, mener Mikkel Bækgaard. På trods af, at Dreamation er noget mindre end Fastaval, er scenarielisten tre gange så lang og der er ingen tradition for, at andre end forfatteren kører sit scenarie. I stedet for at fylde mange hold op, kører scenarier altså kun for en enkelt eller to grupper.

Det giver en con med lidt for mange spil, og lidt for spredt kvalitet. Nogle scenarier er fantastiske, mens andre ville have godt af f.eks. Fastavals kirurgiske sorteringsproces.

Hvis der dog var et sted, hvor Dreamation klart slog det danske miljø, var det på den imødekommenhed, som ameri-

kansk kultur er kendt for. Mikkel Bækgaard blev konstant præsenteret for nye spillere og forfattere. Der ville vi have godt af at smide lidt af den kolde, skandinavisme tilbageholdende, når der kommer internationale gæster til Danmark, mener han.

Mikkel Bækgaard ikke med at anbefale andre forfattere og spillere at tage til udlandet. Selvom det kan være hårdt at oversætte sine scenarier, er der meget at hente. Nye spillere, ny inspiration og andre oplevelser, end man er vant til på danske con'er. Og man skal ikke bekymre sig så meget om hvorvidt de udenlandske spillere forstår de danske referencer i scenariet.

"Bette Liverpool foregår f.eks. i Nordjylland, men det viste sig ikke at være et problem. Jeg bad dem bare tænke på Louisiana – i en mindre varm udgave. Så gik det fint. Sjovt nok, tænkte jeg meget på New Jersey, da jeg skrev det scenarie, så det var faktisk ret fint at køre det i netop den del af USA," siger Mikkel Bækgaard. ■



"Min mission var at vise amerikansk rollespillere, at nordisk rollespil er andet end de meget minimalistiske freeform-scenarier, som vi har været gode til at bringe til udlande"

Forum!

Hvor opdagelsesrejsende mødes

Bifrosts årskongres Forum blev afholdt for første gang i år 2000, og er blevet arrangeret af landsforeningen siden 2008. ROLLE|SPIL giver dig et indblik i hvorfor Forum er stedet, hvor opdagelsesrejsende mødes

Af Claus Raasted

Jeg var med på det første Forum tilbage i 2000, og var med til at arrangere det næste i 2001. Jeg var med til at genoplive det i 2008 sammen med Troels Barkholt, der dengang var landssekretær for Landsforeningen for Levende Rollespil. Og jeg har været med hver gang siden. Grunden er egentligt ret simpel. Det handler ikke om oplæggene, rollespillene eller auktionen. Det handler

ikke om festerne, røverhistorierne eller diskussionerne. Eller jo, det gør det jo. Men det er alt sammen bare dele af det. Det vigtigste ved Forum er nemlig, at det er et sted, hvor rollespillere mødes om rollespil.

Hvad er Forum?

For dem, der ikke kender til Forum, så kan det beskrives



www.forum2014.dk

ret simpelt. 150-200 rollespillere fra hele landet (og også nogle fra udlandet) mødes for at snakke rollespil – og for at spille det. Der er nyskrevne scenarier som Særimner-projektet står for. Der er foredrag, workshops og debatter. Der er fest og farver, en prisuddeling og en stor auktion, der samler penge ind til Bifrost-puljen. Der bliver afholdt DM i Rollespilskamp og der bliver lavet gak og løjer til den store guldmedalje. Der bliver endda også præsenteret scenarier, der er på vej og talt om scenarier, der er blevet afholdt.

Alle dem, der kender – og dem du ikke gør

En af de fede ting ved Forum for en gammel rotte som mig er, at der er folk jeg ikke kender. Det lyder måske banalt, men det er det på ingen måde. Jeg har et kæmpe netværk i rollespilmiljøet og det er sjældent jeg færdes blandt rollespillere uden at kende mange af dem. Men til Forum er der alligevel en masse folk jeg ikke kender. Entusiaster, ildsjæle og eventyrere. Folk, der er fulde af lort og folk, der er fulde af spændende historier. Nogle gange samtidigt. Det er intet mindre end fantastisk, at man ved at tage til Forum kan være sikker på at møde mennesker, som har noget spændende

at byde på – og som er ligeså interesserede i ens hobby som man selv er.

Hver eneste gang jeg har været til Forum, så er jeg kommet hjem fyldt med inspiration. Jeg har mødt mennesker, jeg ser alt for sjældent, og jeg har mødt mennesker, jeg slet ikke kendte til. Jeg har hørt om rollespil jeg ville ønske jeg havde deltaget i, og jeg har hørt om rollespil jeg er glad for, at jeg ikke var med til. Jeg har fået nye ideer til projekter og fået et solidt skud motivation – lige i dunken. Det med at mødes med et par hundrede ligesindede er noget, der batter og minder en om, at selvom man føler man har prøvet det meste, så er der stadig masser af uudforsket territorie derude.

Et mødested for os alle sammen

Det er i bund og grund derfor jeg tager til Forum. For det er der, hvor de opdagelsesrejsende mødes og deler historier og minder hinanden om, at der stadig er tusindvis af verdener derude at udforske. Og det er for mig ikke et så tosset udbytte af et par usle hundreder af kroner og en weekend. Jeg håber vi ses. ■

Abstrakt kunstrollespil indtager byen

Rollespillere udforsker kunstverdenen og laver scenarier med kunstnere. Også uden for landets grænser. ROLLE|SPIL har snakket med Nina Rune Essendrop, der er en af de mere eksperimenterende rollespilsdesignere herhjemme.

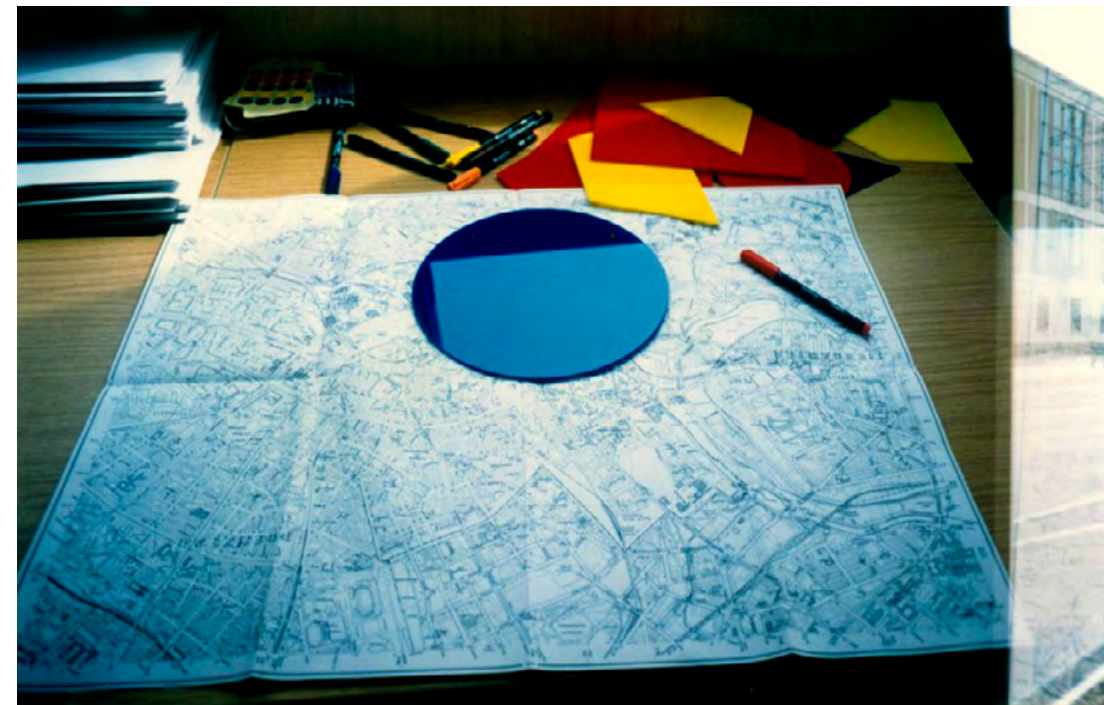
Af: Jonas Trier-Knudsen

En gruppe personer går undt i nærheden af den centrale togstation i Malmö. De er stille, men hænderne fortæller lydløst og energisk om beton, biler i bevægelse og de nedbrudte banelegemer omkring dem. Sammen forsøger de at fortolke byen. At se mere end blot veje og bygninger. The Checkerboard Crew er både scenarie og kunstperformance, der netop trækker på de to verdener. Det er udviklet af Nina Rune Essendrop i samarbejde med den britiske kunstner Adam James. Det er en abstrakt type af rollespil, der bruger tricks og metoder fra kunstverdenen.

De to mødtes for et par år siden på Knudepunkt og igen på en sommer-

skole for rollespil i Lithaun. De snakkede om rollespil og krydsninger med kunsten og derfra tog det fart. Nina kommer til London og hjælper med at sætte scenarier op, og i foråret er hun derovre igen. Denne gang skal de to arbejde sammen om det scenarie, der ender med at være The Checkerboard Crew.

Nina er ankommet om mandagen. Om fredagen står de sammen på Brick Lane i London. Gaden er oplyst og de skal til at afvikle deres eksperimenterende spil for første gang. Deltagerne har fået simple roller og skal i stilhed se byen og opleve den på en helt ny måde. Alt imens de stille kommunikerer med håndtegn.



”Spillet handler om en gruppe af folk, der forsøger at finde hjem. Det er ikke mere konkret end det. De har en rolle, baseret på en tegning og et navn. Målet er, at de skal fortolke byen omkring den. Se dens former og indretning og kropsligt kommunikere det til hinanden,” forklarer Nina Essendrop.

Kroppen i fokus

Kroppen og den fysiske kommunikation er noget, som Nina Essendrop er dybt optaget af og som kan ses i flere af hendes scenarier. Hun har været med til at lave de efterhånden ikoniske Hvid Død og Begyndelse, der er abstrakte og ordløse scenarier, hvor spillerne er enten ikke må tale eller er frarøvet synet. Det var sidstnævnte, der fik hende i kontakt med Adam James, hvilket slutteligt ledte hende på turene til London og Malmö.

Inden opsætningen i Malmö tog Nina Essendrop en tur over sundet for at finde rammen for de godt to timer, spiller varer. Hun blev med mødt af Gustav Nilsson; en svensker der kender byen. Når byrummet spiller så central en rolle, er det nemlig vigtigt at finde det helt rigtige sted.

”Vi kiggede på det gamle havneområde ved stationen og fandt en skulptur, som vi kunne starte ved. Jeg bevægede mig videre til et rangerterrace og endte langt væk under en bro. I virkeligheden endte det med, at vi slet ikke skulle bruge så meget plads. Spillerne bevægede sig langsomt og undersøgte det hele meget nøje,” siger Nina Essendrop og smiler.

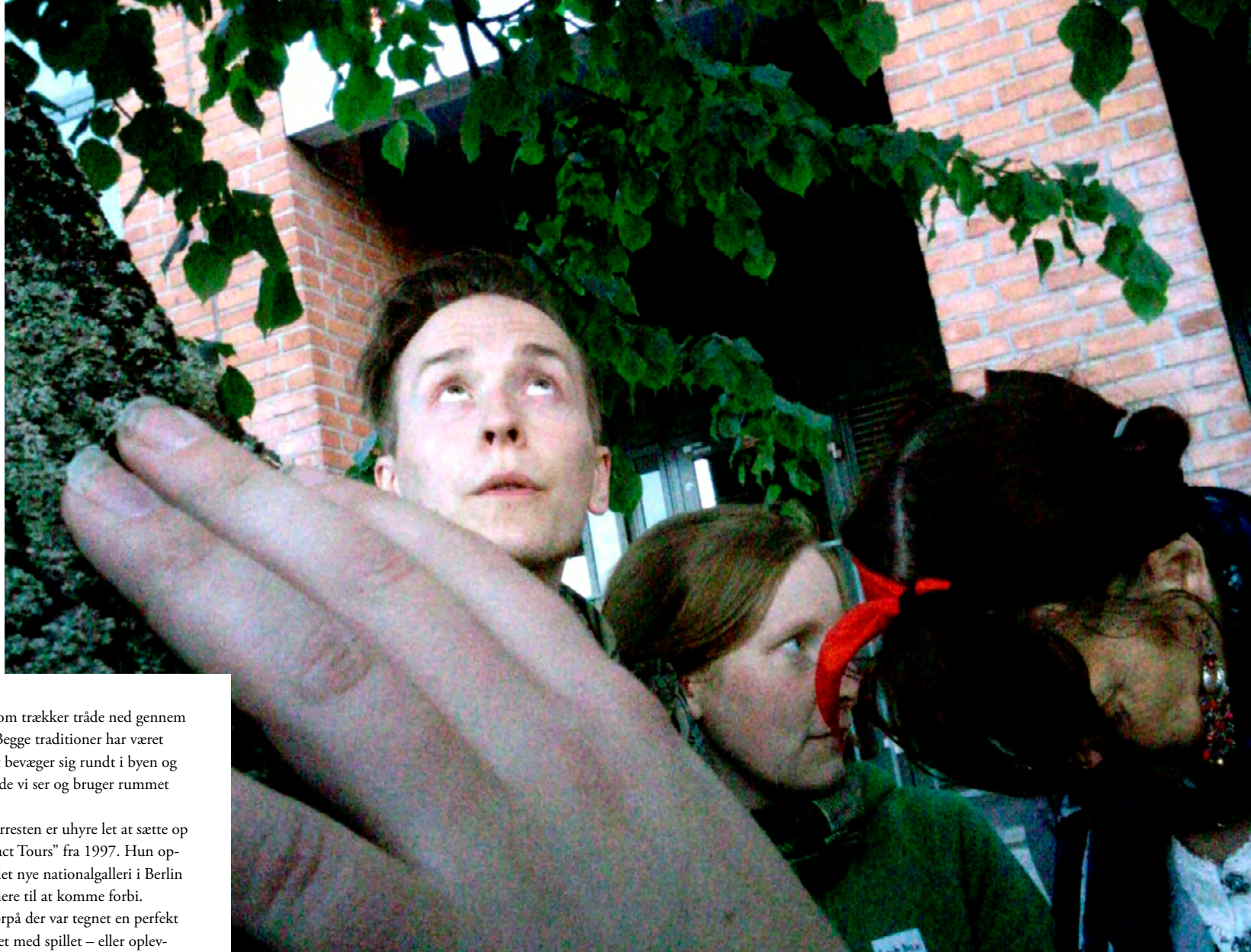
Til The Checkerboard Crew er et godt område et sted med masser af forskellige ting. Det kan være mange eller netop få mennesker, interessante bygninger eller mange små byrum på



”Spillet handler om en gruppe af folk, der forsøger at finde hjem. Det er ikke mere konkret end det. De har en rolle, baseret på en tegning og et navn. Målet er, at de skal fortolke byen omkring den. Se dens former og indretning og kropsligt kommunikere det til hinanden.”



”Som spiller bliver du mere opmærksom på dine omgivelser og begynder at se dem på en ny måde. Man ser byen, mindre som funktioner og mere som æstetik. Man ser former, bevægelser og teksturer. Man begynder at bruge byen på en ny måde.”



et lille område, som spillerne kan gå på opdagelse i.

”Som spiller bliver du mere opmærksom på dine omgivelser og begynder at se dem på en ny måde. Man ser byen, mindre som funktioner og mere som æstetik. Man ser former, bevægelser og teksturer. Man begynder at bruge byen på en ny måde,” siger hun.

Der er meget at hente i kunsten

For mange kan et spil som The Checkerboard Crew nok virke til at være lidt langt fra det rollespil, de er vant til. Og det er rimeligt nok. Der er langt fra de store slag til Krigslive og kunstnerisk udforskning af byen. Alligevel mener Nina Essendrop, at man skal være modig nok til at kigge ind i kunstverdenen:

”Der er mange værktøjer og personer, som er interessante for rollespillere. De har en helt anden måde at gøre tingene på. F.eks. at udforske ting kropsligt. Det giver et rum, hvor det er i orden at beskæftige sig med ting, man ikke helt kan udtrykke med ord. Det åbner en helt ny verden for os.”

Derudover må man også sige, at kunstverdenen nyder en helt anden respekt i samfundet. De kulturelle støttemidler, scener og spillesteder er målrettet kunsten og ved at låne deres værktøjskasse, vil rollespillere sandsynligvis få lettere ved at få den anerkendelse mange sukker efter.

Selvom The Checkerboard Crew er meget atypisk inden for

rollespil, har det nogle træk, som trækker tråde ned gennem både spil- og kunsthistorien. Begge traditioner har været optaget af hvordan mennesket bevæger sig rundt i byen og hvordan vi kan ændre den måde vi ser og bruger rummet omkring os.

Et simpelt eksempel, som forresten er uhyre let at sætte op selv, er Laura Ruggeris ”Abstract Tours” fra 1997. Hun opstillede et ”turistbureau” ved det nye nationalgalleri i Berlin og inviterede turister og berlinere til at komme forbi.

De fik udleveret et kort, hvorpå der var tegnet en perfekt cirkel i tilfældig størrelse. Målet med spillet – eller oplevelsen – var at følge linjen så præcist som muligt. Ikke andet. For de mere engagerede deltagere bragte det dem over hegn, igennem haver og af og til igennem venlige sjæles lejligheder, der var gode nok til at lukke dem ind ad hoveddøren og ned ad bagtrappen.

Brug byen

Det interessante ved turistbureauet og i den grad også ved The Checkerboard Crew, er at det arbejder med helt simple måder at ændre vores blik på. Vi ser byen på en ny måde, bare fordi en spil eller leg har fortalt os, at det er sådan vi skal gøre.

Det lyder måske fremmed, men de fleste rollespillere har allerede prøvet sådanne teknikker. Når vi spiller Vampire eller andre rollespil ude blandt de intetanende masser, er meget af

det samme på spil. Når du er en 100 år gammel Nosferatu, virker kloakken og baggården interessant og du holder konstant øje med om der mistænksomme skikkelser, der lurer fra skyggerne. Når du spiller hjemløs til et rollespil leder du måske efter et nyt sted at sove. Du er opmærksom på steder, du aldrig ville have set, hvis du cyklede hjem en eftermiddag i solskin. Vores roller ændrer vores syn.

I andre spilgenrer, har vi efterhånden set en masse eksempler på spil i byen. Fra Geocaching, hvor du leder efter små æsker, som de andre spillere har gemt, til et spil som Pa-parazzi, hvor du i rollen som fotograf skal tage skjulte billeder

af kendte (der dog spilles af instruerede NPC'er).

Alt i alt er der et stort mulighedsrum mellem bygningernes vægge for de rollespillere, der tør give sig i kast med det. Og der er alt mulig inspiration at hente, både i kunsthistorien, resten af spilverdenen og i særdeleshed i spil som Nina Essendrops, The Checkerboard Crew. Hvis altså man ikke er bange for at give sine spillere en abstrakt oplevelse og måske kaste dem derud, hvor de ikke har været før. ■

The Checkerboard Crew opsættes igen d. 1. august på Rollespilsfabrikken i København. Det sættes op af Nina Essendrop og Peter Munthe-Kaas



Rollespil goes political

Der er efterhånden flere og flere gange, hvor Bifrost får lov til at præge den politiske dagsorden. ROLLE|SPIL giver dig et kig på tre eksempler på noget af det politiske arbejde vi på redaktionen har været engageret i.

Af Claus Raasted

#1 Præsentationer for politikere

Kulturminister Marianne Jelved og formanden for De Konservative Lars Barfoed har begge været forbi Huset KBH for at snakke med det frivillige foreningsliv. Her er de bl.a. blevet mødt af Bifrost-folk, der forklarede hvad rollespil kan – både for børn, for voksne og for Danmark. Det er ikke fordi den slags møder rykker på millioner på finansloven lige med det samme, men der er ingen tvivl om, at begge politikere nu har en anden forståelse for hvad vi laver.

I samme boldgade er Bifrosts nylige besøg på Folkemødet på Bornholm i midten af juni, hvor en stor del af landets politikere og politiske interesserede dukker op. Her fik vi et kvarter med Udviklingsministeren, hvor der blev talt om rollespilsprojektet Bifrost laver i Palæstina, samt givet en lille smagsprøve på et underholdende dyrerollespil for børn. Det selvsamme dyrerollespil er blevet spillet i en flygtningelejr i Libanon – noget som gjorde et ret stort indtryk.

#2 Politiske kampagner

25. maj stemte vi i Danmark om den nye europæiske patentdomstol. I den forbindelse havde Europanævnet givet godt otte millioner til oplysningskampagner, og en af de kampagner blev lavet af Rollespilsfabrikken. Det var en kampagne med navnet "Patenttrolden kommer" og fokus var på frygt-scenarier ved et ja og på at få de unge ud til stemmeboksene. I løbet af de godt tre uger kampagnen kørte, blev der taget mere end 1.000 "trollfies" (billeder af en selv og en trold) og facebook-kampagnen nåede ud til mere end 50.000 mennesker.

Og så kan man selvfølgelig spørge sig selv - "Hvorfor har en rollespilsforening holdninger til patentdomstolen?". Det var der en del grunde til, og en del af dem en frygt for at vi som frivillige foreningsaktive ville komme til at komme i problemer pga patentbrud i fremtiden. Det blev dog stadig ja, men det ændrede ikke på, at der blev lavet et solidt stykke oplysningsarbejde – med både national pressedækning og en masse mennesker, der blev en del klogere på emnet.

#3 Indflydelse på kulturpolitik

Idrætslivet i Danmark har nogle usædvanligt gode vilkår, og en del af det skyldes, at mange mennesker har arbejdet for at skabe de vilkår i mange år. Omvendt har kulturforeninger sjældent meget held til at organisere sig, på trods af, at politikere gerne vil lytte til dem. I København er der nu blevet lavet et samråd af kulturudøvende foreninger med navnet KulturKBH – og der er selvfølgelig rollespilsforeninger med.

Håbet er, at KulturKBH vil kunne hjælpe kulturlivet (der bl.a. består af rollespillere) i København til at få bedre forhold, flere faciliteter og flere ressourcer. Det kræver bare, at man starter et sted. Nogle kommuner har allerede paraplyforeninger for deres kulturudøvende foreninger – andre har det ikke endnu. Men selvom det kan virke ret vildt at tro, at man kan flytte rundt på millioner på kommunale budgetter ved at engagere sig, så er den god nok. Orkerne skal nemlig også høres! ■





Spil turist

ROLLE|SPIL handler i dette tema om opdagelsesrejsende, og derfor bringer vi en særlig guide i dette nummers "Spil XXX". Claus Raasted giver dig her tips til hvordan du spiller turist – og de kan endda bruges til fantasy-kampagner

Af Claus Raasted

Tip #1: Det er fedt at være gæst

Til mange scenarier er det helt ok at spille en rolle som er på besøg af en eller anden grund. Det kan være en ung ork, der er kommet til skoven for at lære nye måder at slås på. Det kan være en en journalist, som skal undersøge hvorfor der er så mange mystiske hændelser på vampyr-baren. Det kan være

en smugler, som er på flugt fra mutanterne og nu er endt her. Det vigtige er, at en rolle som er på besøg ikke hører til. Som besøgende behøver du ikke kende alle de andre roller. Du behøver ikke forstå alt hvad der foregår. Du behøver ikke engang nødvendigvis være interesseret i det, som de andre roller er interesserede i. At være på besøg giver dig derfor en

masse undskyldninger for at spille på en lidt anden måde end "de lokale vilde".

Tip #2: Brug din uvidenhed til at skabe kontakt

En turist, der bare sidder i hjørnet og læser guidebogen er måske spændende nok at være i den virkelige verden. Til et rollespil er det oftest bare kedeligt – især fordi Elverskoven sjældent har en guidebog. Spørg folk du ikke kender hvad der foregår. Vær nysgerrig. Rod dig evt. ud i problemer fordi du ikke forstår ting. Spiller du kattedemneske på besøg i menneskenes verden kan det godt være du får lidt bøvl hvis du hvæser af de forkerte. Er du en viking i det varme syd, kan du spørge folk om hvorfor de ikke sværger til dine guder. Muligheder er der nok af. Og jo mere, du får involveret dig med andre roller, jo flere muligheder for at spændende spil

får du gerne.

Tip #3: Vær bange for nogle andre ting

Den tredje grund er altid frygt, men frygt er meget forskelligartet. I nogle kulturer er man håbløst bange for at tabe ansigt. Andre steder er det mindre vigtigt. Nogle steder er folk bange for at komme for sent. Andre steder forventer man det. Om du spiller øglekrigeren på besøg hos abefolket eller den franske diplomat i Hitlers Berlin, så kan du nemt få en masse spændende spil ud af, at du er bange for andre ting end de fleste. Nogle steder er det oplagt at være bange for magi – andre steder for videnskab. Det er især sjovt hvis du vælger at være bange for noget, som ingen andre tænker over – buer f.eks. eller en bestemt slags bevægelse.

Tip #4: Se anderledes ud

En 600-år gammel dæmon, der vandrer rundt i en dværgeby er måske ikke lige den typiske turist, men hun skiller sig i hvert fald ud! Hvis du vil spille en person, der kommer langt væk fra, så gør det tydeligt for alle, at du kommer langt væk fra. I den moderne verden, er der ikke meget forskel på tøjet i New York, Shanghai eller København, men i næsten alle fantasy-universer er der meget større variation. Hvis alle andre går i bukser, så kom i en lang kåbe. Hav mærkelige ting i håret eller runer i ansigtet. Nægt at kigge folk i øjnene eller give hånd til fremmede. Giv hånd til ALLE fremmede! Det er nemt at skille sig ud, og hvis der ikke er defineret noget fra arrangørerne af om netop den slags fremmede DU spiller, så kan du selv finde på en hel del.

Tip #5: Dokumentér!

Hvis det er et scenarie, hvor det er ok at have et kamera som en del af rollen, så tag et kamera med! Eller en notesblok, et staffeli eller en dagbog. Det er fedt at dokumentere hvad der sker ud fra et uvant perspektiv. Både fordi det giver dig selv et minde fra scenariet, men også fordi det kan bruges som en del af spillet. En muslimsk prins på besøg i 1500-tallets Spanien bliver endnu mere spændende, hvis han skriver dagbog – og endnu mere spændende endnu hvis den bliver stjålet!

Tip #6: Over the top er sjældent urealistisk

Virkelighedens "turister" har gjort de særeste ting. Det er ikke svært at finde hysterisk morsomme eksempler på hvordan folk har misforstået noget eller bare gjort noget meget usædvanligt i et fremmed land, også selvom de gjorde deres bedste for at passe ind. Det skal selvfølgelig ikke blive for fjollet (med mindre det er målet og scenariet lægger op til det), men det kan være meget svært at blive konfronteret med noget, som alle de lokale kender til, men som man ikke selv har oplevet før – om det så er en særlig kædedans, en bizar spise eller et usædvanligt ideal. Men kast dig ud i det, og spil turist så det basker. Det er nemlig pivsjojt! ■



Politikere spiller også brætspil

Der bliver lavet flere og flere læringsbrætspil. ROLLE|SPIL har snakket med en spildesigner om enkle spil med komplekse diskussioner og hvorfor Fastaval er den bedste spiluddannelse derude.

Af Jonas Trier-Knudsen

Brætspil er blevet langt mere en underholdning. Overalt i landets kommuner og i både virksomheder og faglige organisationer begynder spil at blive anerkendt som læringsmetode. Særligt udviklede brætspil bruges til at undervise mellemledere, ansatte og chefer i alt fra forandringer i organisationen til borgerdialog og forretningsforståelse.

En af dem, der udvikler denne type af spil, er Anders Frost

Bertelsen. Han har en lang baggrund i miljøet omkring Fastaval og betegner sig selv om en gedign spilnørd, hvor bræt- eller computerspil sagtens kan være rammen om den perfekte friaften.

De sidste fire år har han levet af at lave læringspil. Han har lavet spil om uranproduktion i Niger, forandringsledelse og overraskende mange spil om forskellige former for trafik. Spillene er lavet for en række af københavnske virksomheder.



Konsulentvirksomheden Workz, oplevelsesbureauet Odysse og senest GameTools har alle haft Anders Frost Bertelsen på lønningslisten.

Hos sidstnævnte udviklede han bl.a. et spil om at lave politik, som han var særligt glad for.

”Vi lavede et policy-making-spil, der lærer politikere hvordan de går i dialog med borgerne. Det var sjovt at have kommunalbestyrelser som målgruppe og arbejde med at sætte kontakten til borgerne på spilform,” siger han.



”Ved at skrive scenarier, der skal køres af andre, har jeg lært en masse om kommunikation. Hvordan man helt enkelt formidler hvordan spillet skal køre. Det er fint, at du har gjort dig gode tanker, men det er lige meget, hvis du ikke kan formidle det.”

Brætspillet – som logisk nok hedder PolicyMaker – lærer lokalpolitikere hvordan de skal snakke med borgerne. Igennem cases visualiserer brættet hvordan man omsætter borgernes ønsker til politiske forslag, som kan tages med videre til resten af kommunen. Det blev udviklet sammen med nogle forskere, der havde beskæftiget sig netop med det problem.

”Det er jo et megatørt emne, men det er med til at styrke demokratiet, så det var et fedt projekt at sidde med,” siger Anders Frost Bertelsen.

Fastaval er den vigtige værktøjskasse

Hvis man skal til at lave denne type brætspil, er det en god idé at engagere sig i det danske spilmiljø, mener Anders Frost Bertelsen. Selv mener han, at hans erfaringer med at skrive con-scenarier til Fastaval er det, der har gjort mest for hans evner som læringspildesigner.

”Ved at skrive scenarier, der skal køres af andre, har jeg lært en masse om kommunikation. Hvordan man helt enkelt formidler hvordan spillet skal køre. Det er fint, at du har gjort dig gode tanker, men det er lige meget, hvis du ikke kan formidle det,” siger han.

En anden ting, som spilnørd skal vide, hvis de vil tage springet til denne type af professionelle spil, er at det er spil for ikke-spillere. Målgruppen er folk, som ofte ikke har flyttet på en brik eller læst et eventkort op siden Ludo og Matador.

”Man skal kunne skære helt ind til benet. Spillet skal være



enkelt og fokusere på at gøre én ting. Når man laver et hobby-spil, som de nørdede brætspil nogengange kaldes, må det gerne være kompliceret. De fleste læringsspil er lavet til kun at blive spillet én gang. Så det skal være let at gå til,” forklarer Anders Frost Bertelsen.

Grin er godt

Selvom der er langt fra Arkham Horror og Twilight Empirium til spil som PolicyMaker, har de dog noget til fælles. De må gerne være sjove. Det er nemlig noget af det, spil er rigtig gode til. Når en gruppe kommunale ledere sætter sig sammen for at spille, er de allerede så langt uden for deres hverdag, at man lige så godt kan benytte lejligheden til at skabe en afslappet og sjov stemning.

”Det er klart en del af læringsspils styrke, at de ofte er underholdende. Det er mange gang derfor de virker. Hvis spillerne åbner sig lidt og er klar på at lege, kommer der ofte en god dialog ud af det,” siger han.

Netop grin og snakken mellem spillerne er vigtig. Og det er fint, hvis spillerne ikke er helt enige med spillets pointer, forklarer Anders Frost Bertelsen. Så længe fakta er i orden - at man f.eks. ved hvordan en kommunal forvaltning fungerer - er det ok, hvis spillerne får lyst til at brokke sig over nogle af spillets budskaber eller de ting, Anders Frost Bertelsen har skrevet ind i casen. I mange tilfælde er spillet en succes, hvis det faciliterer en god dialog, siger han:

”Læringsspil er gode til at lære spillerne noget om de situationer, der ikke har et klart facit. I PolicyMaker kan noget handle om hvorvidt de skal holde borgermøder på Rådhuset eller ude på skolerne hos de familier, der bliver berørt af den nye politik fra spillets historie. Der er ikke noget klart svar. Vi lærer os op ad konkret viden, men spillerne skal finde ud af hvad de tror vil virke bedst. Og det er en fortolkning.”

Uddannelse er vigtigt. Men er frit valg. Anders er uddannet i historie og socialvidenskab. For ham har uddannelsen været vigtig, men det er ikke den meget specifikke faglighed, der har gjort ham til en god spildesigner. ”Det er super godt at have den nysgerrig for viden, som man skal have for at klare en længere uddannelse. Du skal ret hurtigt kunne overskue store mængder information, som skal koges sammen til et enkelt læringspil. Og der er det godt at have en akademisk uddannelse med dig,” siger han.

Igen pointerer han dog, at det klart er erfaringerne med conscenarier, der vejer tungest på spilfagligheden. Derudover er Fastaval også et rigtig godt miljø at færdes i, fordi der er andre læringsspildesignere, som man kan snakke med og få gode erfaringer fra.

Anders Frost Bertelsen griner, da han bliver spurgt om han ville spille sine egne spil.

”Jeg er jo spilnørd. Så nej - jeg kan godt lide de komplicerede spil. Men derfor er det stadig gode spil, jeg har lavet. De gør jo netop det, de skal.” ■

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE

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

www.osterskov.dk

Jeg er en stor

Lars Andersen roser en fortræffelig general – men det sker på bekostning af alle os andre. Og måske er det ikke så unfair endda.

Af Lars Andersen

Min sidste klumme handlede mest om hvor mange undskyldninger man kan finde på for at slippe for at spille rollespil. Det lykkedes os dog at komme afsted og det var skidesjovt. Joachim havde fået en idé om at samle det gamle Imperiehold, og den var han ikke ene om. Vi endte i hvert fald med at være ca. 35 mand (M/K) og det var som altid sjovt at spille Gudekejsere og menige soldater.

Men det fik mig til at tænke lidt. Rigtigt meget rollespil handler nemlig om grupper der slås med hinanden. Om det er fantasy middelalder ala Nordlenet og Krigslive eller spaceklovne vs zombier eller stive grønlændere, der slås med gamle damer om flaskepant spiller ikke den store rolle. Grupper der slås er noget vi kender fra virkeligt mange rollespil.

Og vi sætter altid en person til at bestemme over hver gruppe, for vi ved godt, at når der er krig og konflikt, så er demokrati værre end selv den usleste hærfører. Til Krigslive VIII var der på vikingernes side (hvor jeg spillede med) en hærfører, som med blændende dygtighed udmanøvrerede den kristne hær (fjenden). Han anbragte sine tropper rigtigt, narrede modstanderens hær derhen hvor han ville have den og det var lidt synd for de kristne, der ikke rigtigt kunne stille det store op. Sådan virkede det i hvert fald derfra hvor jeg stod, og det var fedt.

Jeg fortæller selvfølgelig om denne vikingehærfører (som jeg desværre ikke kan huske navnet på) fordi jeg gerne vil brokke mig. Det er nemlig den eneste gang i dansk rollespils historie, at der har været en god hærfører! Alle andre hærførere er helt af Hekkenfeldt til. Der er ingen grænser for hvilke åndssvage og tåbelige ting jeg har oplevet i løbet af min rollespilskarriere. Militærledere, som har haft en film kørende inde i hovedet hvor de var Julius Cæsar, når de ude i virkeligheden totalt havde tabt overblikke og lavet lort i den for deres gruppe/hær. Lyder det bekendt?

Jeg har formåsløst vadet gennem sumpe. Nej, det var ikke sjovt. Jeg har marcheret op mellem to hære fordi vores leder mente, at den ene var venligtsindet. Det var den ikke. Jeg har oplevet min hær blive anbragt på en sådan måde, at sværdkæmpere, spydfolk og bueskytter stod i vejen for hinanden. Listen fortsætter og fortsætter.

Nu er der sikkert nogle, der sidder derude og tænker ”Jeg er en god hærfører!”. Har du spurgt de folk, der har kæmpet under dig om det passer? Selv hvis de har rost dig var det sikkert bare for at gøre dig glad, fordi du havde brugt energi på at organisere busturen til Jylland eller hvor I nu var henne. Hvis man brokker sig over folks lederskab i kamp gider de nemlig ikke arrangere bustur – desværre. Og her er kernen af problemet.

For til rollespil belønner vi dem, der tager slæbet med, at de får lov til at være ledere. Der er desværre ikke noget, der automatisk gør ildsjæle og bustursarrangører til gode taktiske ledere, når vi skal slås med latex. I rollespil kan man godt spille dummere end man er, men det er desværre umuligt at spille bedre taktiker end man faktisk er. Og ovenikøbet, så er vi dybt uenige om hvad der gør folk gode.

Jeg har engang snakket med Claus og Peter om hvordan man er en god kampleder. Vi havde selvfølgelig alle sammen ideen om, at vi selv var rigtig gode. Peter fortalte, at han var god til at følge historiske taktikker, han havde læst om, men indrømmede også, at han lidt kom til at ignorere virkeligheden, og så gik det ikke så godt.

Jeg mente også, at jeg var ret god, men så mindede de andre mig om, at jeg har en tendens til at spotte min yndlingsfjende midt i et slag og så bare ignorere alt om mine tropper og i stedet storme i kamp og have det sjovt selv.

Claus’ argument var, at han tit blev bedt om at være kampleder, af netop de folk der skulle slås under ham. Her begyndte Peter og jeg at grine og fortalte ham, at det ikke havde noget at gøre med hans taktiske evner, men derimod at han altid valgte den sjoveste løsning og han derfor var god at slås under, selv når han gjorde idiotiske ting og tabte slaget for os.

Så sad vi der med vores bristede illusioner. Heldigvis er vi ikke alene. For med mindre du er ham fra Krigslive VIII, så er du sikkert mindst ligeså elendig som vi er – om du vil indrømme det eller ej.

hærfører!



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

PRISER FOR ANNONCER

NORMALE PRISER

Dobbeltside	6.000 kr.
Enkeltside	4.000 kr.
Halv side	2.250 kr.
1/3 side	1.500 kr.
1/4 side	1.250 kr.
1/6 side	900 kr.

Køb af annoncer hele året (4 numre)
-25% rabat pr. annonce

Alle priser er **INKLUSIV** moms

BIFROST LOKALFORENINGER

Dobbeltside	1.200 kr.
Enkeltside	800 kr.
Halv side	450 kr.
1/3 side	300 kr.
1/4 side	250 kr.
1/6 side	180 kr.

Alle priser er **INKLUSIV** moms

Vil du have en annonce i bladet,
så kontakt Claus på claus.raasted@gmail.com

DRAGONS LAIR

Gratis Fragt - Hurtig Levering - Gratis Retur

SPAR 10%

Hvis du prøver vores nye
hjemmeside inden august.

Skriv "DL14" i kommentar til din bestilling.

Rabatten fratrækkes købet manuelt.

Kan ikke kombineres med andre faste tilbud eller kampagner.



NYT

- Plug'n'play
- 22 km/t
- 4-hjulstrukket
- inklusiv batteri/lader

SPAR
33%

Beetly R16 Red Edition

KUN **599,-**

Normalpris 899,-

KONTAKT DRAGONS LAIR

70 20 21 19

odense@dragonslair.dk

aarhus@dragonslair.dk

aalborg@dragonslair.dk



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

KONTAKT ONLINE

Gråbrodrepassagen 9

5000 Odense C

63 11 12 19

kontakt@dragonslair.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

