

LANDSFØRENINGEN FOR LEVENDE ROLLESPIL

# ROLLESPILLEREN

NUMMER

02

**Lene Kaaberbøl**  
**Skammerens mor**  
**om fantasy**

**Lav en**  
**læderpung**

**Vikingerne**  
**kommer!**

**Shoppingguide**

**Vampyrer i Århus**  
**og København**

**Tema**  
**Genrer i**  
**rollespil**

JANUAR 2005 - PRIS KR. 45

5 L M < I T T M P P M < ↑ 5 R X T T M 5

Special effects til rollespil



Fan ↑ a s y for Real

www.jotunheim.nu



Props  
Masker  
Dragter  
Monstre  
Proteser  
LotR styles

5 X ↑ n † H M I 5



kontakt@jotunheim.dk

Tlf.: 2279 5045 Krimsvvej 3-5 2300 København S

## SPECIAL EFFEKTER TIL LIVE ROLLESPIL af Janus Vinther

162 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-451-3

En håndbog i fremstilling af sminkeeffekter og rekvisitter til brug ved live rollespil og andre eventyrlige events.

De forskellige teknikker gennemgås grundigt trin for trin med mange detaljerede fotos.

*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

- Sminkeeffekter, f.eks. sværdhug, monsterbid, pile gennem maven, vorter osv.
- Protoser, f.eks. spidse ører, troldemaver, haler og næser osv.
- Rekvisitter, f.eks. afhugget hoved, magiske bøger, gnaveknogle osv.
- Og endelig beskrives hvordan man laver en række rollespilskarakterer som f.eks. elvere, orker, trolde og hekse.



## SPECIAL EFFEKTER TIL FILM OG TEATER af Janus Vinther

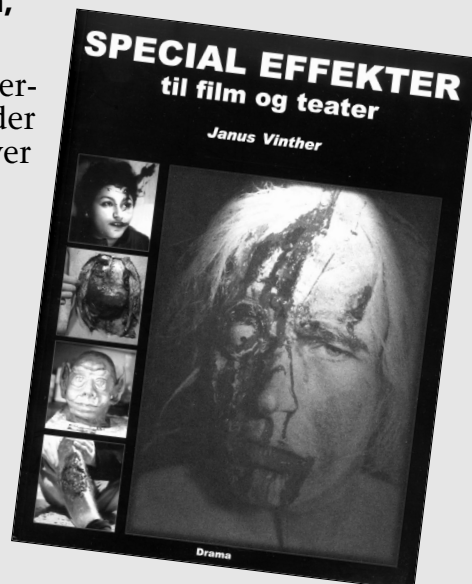
160 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-323-1

Bogen henvender sig først og fremmest til film- og teaterverdenen, men den vil også være af interesse for folk, der tilrettelægger katastrofeøvelser eller for de unge, der hver weekend opfører live rollespil.

“Anbefales på det styggeste” fra anmeldelse i Børneteateravisen

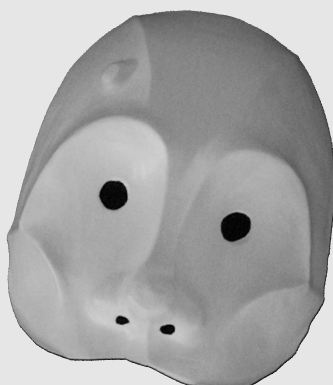
*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

- Voksarbejde, f.eks. blodige sår, brækket næse, skudhuller, overskåret hals.
- Kunstige dele f.eks. knogler, gebis og falske tænder, næser, ører, indvolde.
- Andre effekter f.eks. blå mærker og skrammer, choksminke, lig-sminke.
- Voldsomme effekter f.eks. afhuggede og bortsprængte kroppsdele, knoglebrud og brandsår.



**Tjek vores store udvalg i rekvisitter, special effekter, bøger og sminke m.v. på**

**[www.dramashop.dk](http://www.dramashop.dk)**



Bestilling og postordre:

Forlaget **DRAMA**

Nygade 15 • 6300 Gråsten  
Daglig åbningstid:  
Mandag til fredag 8 - 16  
Tlf. 70 25 11 41 • Fax 74 65 20 93  
drama@drama.dk  
www.drama.dk  
www.dramashop.dk

Udstilling og butik:

**TEATERHJØRNET**

Vesterbrogade 175  
1800 Frederiksberg C  
Åbningstider:  
Mandag-tirsdag-torsdag-fredag  
10 - 17.30  
Onsdag lukket  
Lørdag 10 - 14 (Lørdage i juli lukket)

Rollespilleren udgives af

**Landsforeningen for  
Levende Rollespil (LLR)**



og udkommer 4 gange årligt.

Magasinet er gratis for medlem-  
mer af LLR. Medlemskab kan  
opnås på [www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk) for  
100 kr.

Udgives med støtte fra

**Dansk Ungdoms Fællesråd.**



Nummer 3 udkommer 10. april  
2005. Næste deadline er 1. marts.

#### **Ansvarshavende redaktør**

Jesper Bruun

#### **Redaktion**

([redaktion@rollespil.dk](mailto:redaktion@rollespil.dk))

Marie Carsten Pedersen

Vibeke Pagh Schultz

Jesper Kristiansen

Bjarke Pedersen

#### **Layout**

Brian Rasmussen

Christian Maslak

#### **Skribenter**

Julie S. Christophersen

Brian Mørk

Joost Jensen

Peter Josef Olsen

Henrik T. Nielsen

#### **Foto og illustrationer**

Lars Bonde (forside)

Lauge Drewes

Peter Munthe Kaas

Marie Carsten Pedersen

Line Thorup

Jotunheim

John Does

Anders Trolle

Peter Madsen

Skindhuset

Læderiet

Liv Ajse Olsen

Run Reenactment

#### **Sprogkonsulent**

Sebastian Flamant

#### **Cover star**

Lene Kaaberbøl

#### **Reklamer i Rollespilleren**

[reklame@rollespil.dk](mailto:reklame@rollespil.dk).

#### **Abonnér på Rollespilleren**

[abonnement@rollespil.dk](mailto:abonnement@rollespil.dk).

ISSN: 1604-0333



# Ikke kun for børn

I august 2004 mente 27.000 børn og unge ifølge Gallup at de havde prøvet at spille rollespil. Det var en sensation for rollespilmiljøet, for det er mere end hvad for eksempel

badminton kan trække. Som rollespiller er det rart at høre, og forældrene bør også være glade. Børnene får både motion, sociale kompetencer og stimuleret fantasien. Jeg oplever dog en bivirkning i kølvandet på denne entusiasme. Den gængse holdning synes at være, at rollespil er for børn. Kun for børn. Mange voksne mennesker overvejer slet ikke muligheden for at deltage i et levende rollespil.

På trods af dette henvender mange arrangementer sig udelukkende til voksne. Temaet i dette nummer af Rollespilleren er genrer i rollespil, og ideen er at vise hvad rollespil også kan være. Rollespil er et medie på linje med bøger, film og teater. Der findes børnefilm, børnebøger og børneteater, og der findes også børnerollespil. Det er ikke overraskende, at børnerollespil får omtale i de gængse medier. Men der er meget andet.

Se for eksempel artiklen om vampyrernes verden. Hvis du skulle være i tvivl, findes der vampyrer mange steder: I Århus og København for eksempel.

Læs også artiklen om Run reenactment gruppen. Ægte reenactment går ud på at genskabe historien så præcist som muligt, men man kan også forestille sig rollespil, der i stedet er meget tro mod vores historiske viden. I sådanne historisk korrekte universer kan en fiktiv handling udspille sig, og man kan få et indblik i menneskers hverdag for 50, 500 eller 5.000 år siden.

Forfattere, instruktører og skuespiller fortæller historier med bøger og film. Foran computeren kan du kun følge de historier, som computeren tillader dig. I rollespil laver du historien sammen med de andre spillere. Den behøver ikke at være for børn. Den kan sagtens være forbudt for børn.

# Jesper Bruun

Det er ham, der bestemmer!

# Indhold

## Lav en læderpung ..... 8

Sådan laver du en pung til guldstykkerne.

## Sværd efter bog ..... 16

Hvor svært kan det være at lave et sværd? Vi tester to nye bøger om rollespil.

## Liveklædeskabet ..... 25

Mode for rollespillere.

## Shoppingguiden ..... 26

Skind og læder i store bunker. Rollespilleren har besøgt Læderiet og Skindhuset.

## Kronen og troldmanden ..... 32

Første novelle om Cra og hendes bande.

## Kalender ..... 34

Hvad rører sig i rollespilmiljøet?



## Fantasy skal være en rejse ..... 6

Lene Kaaberbøl om fantasy og fiktion.

## Uden for kategori ..... 12

Zombier, aliens og ubåde. Hvad kan man forvente af de helt sære scenarier? En anbefaling fra fire københavnere.

## Vikinger har mere grej end selv jyder ..... 20

Det ligner rollespil, men de er bare vikinger

## Vampire ..... 28

De er blege, har hugtænder og de spiller kun om natten. Introduktion til den populære genre, der ikke tåler dagens lys.

## Genre er et svært ord at stave til... 38

Brian Mørk om at slå på tæven og realisme.

# Tema



# Fantasy skal være en rejse

Af Marie Carsten Pedersen

Foto: Anders Trolle

**S**ted: Fantasyfortælling – roman, film eller rollespilscenarie.

**Tid:** Lidt over halvvejs gennem handlingen. Karaktererne er løbet tør for udviklingspotentiale. Dialogen går trægt. Illusionen om en anden verden knirker i hængslerne på grund af for mange uregelmæssigheder. Plottet er for begrænset, eller breder sig for vidt – det har i al fald mistet taget om både handling og publikum. Og så sker det. Der kommer den

– forudsigeligt, skuffende og alligevel et øjeblikks saltvandsindsprøjtning før man giver op og lægger sig til at sove. Det er Lørdagsdæmonen. Et ligegyldigt actionelement, som skal peppe tingene lidt op før alt går kold. Måske virker det som en kortvarig saltvandsind-

sprøjtning, men det kan ligesåvel være den faktor, der får læseren til at lægge bogen, seeren til at slukke videoen, eller rollespilleren til at smide kappen og gå hjem, fordi de har fået nok af fantasyens forudsigelighed.

Forløbet ovenfor kender de fleste fra enten film, bøger eller scenarier. For selvom der er store forskelle på mekanismerne i de tre medier, er der også en del ligheder. Og ser man på fantasygenren som helhed, tyder rækken af kedelige film, dårlige bøger og fiaskoscenarier på, at det er uhyggeligt svært at skabe en god fantasyfortælling, men at det til gengæld er ret let at havne i en masse dødsyge klichéer. Og for hver kedelig klichéfortælling der dukker op og leverer tom underholdning, bliver det mere og mere vanskeligt at se, om fantasy egentlig har nogle store og særlige kvaliteter.

.....  
*Fantasy er den mest populære, men også den mest udskældte rollespilsgenre. Kedeligt, kliché og eskapisme, siger kritikerene, men der er ingen grund til at opgive håbet om god fantasy, mener fantasy-forfatteren Lene Kaaberbøl. Man skal bare turde gå af den slagne vej og stole på sine sanser.*  
.....

## Bliv ikke forelsket i din verden

Men vel har det det, ifølge forfatteren Lene Kaaberbøl. Hun har gennem det seneste årti skabt nogle af de største danske ungdomsbog-successer med sine to fantasy-serier *Katriona* og *Skammerens Børn*. Især *Skammerbøgerne* har været en usædvanlig historie fra den trængte bogverden, da de ikke bare har hittet i Danmark – de er også eksporteret til både små og store udenlandske markeder, senest USA. Jo, Kaaberbøl har en vis erfaring i at skrue en fantasyfortælling sammen, så der er kvalitet at hente – det mener også Disney-koncernen, og foreningerne Danmarks

Skolebibliotikarer og Nordisk Skolebibliotikarforening, som har tildelt hende børnebogspriser i henholdsvis 2001, 2003 og 2004.

Selvom Lene Kaaberbøl nødig vil gøres til ekspert på rollespil, som hun mest kender til fra bord-versionen, har hendes arbejde med at skabe en dynamisk fortælling mange paralleler til scenarioskriveri. Hendes første byggeråd til fantasyfortælleren er, at lade være med at blive for forelsket i selve verdenen. Man skal hellere bruge tid på dens personer: ”Det mest produktive for mig som forfatter er at tage udgangspunkt i karakterernes menneskelige udvikling, og så bygge en verden op omkring dem. Og umiddelbart vil jeg også mene, at det vil være det mest frugtbare for den interaktive fortælling, som rollespil jo er. Universet kan være fantastisk flot, men det hjælper jo ikke meget, hvis der ikke er nogen interessante personer i.”

”Jeg tror, at det væsentlige for, om en verden holder er, at den har en sådan dybde, at den der skal opleve den, aldrig må kunne ”åbne en dør” og finde, at der ikke er noget bag den. Der skal være et rum at træde ind i. Men der behøver ikke være ti rum mere, som aldrig bliver brugt.”

## Brug sanserne mod formel-fantasy

Lene fortæller, at hendes fatasyverdener efterhånden er blevet mindre fantasi og mere "et kendt univers med anderledes elementer."

"Man skal overveje, *hvor fremmed man vil være* – hvor man vil bruge læserens, eller spillerens- krudt. Der er ingen grund til at have mystiske væsener hoppende rundt, hvis man ikke skal bruge dem til noget. Det bremser fortællingen, og man skal lade være med at gøre det, hvis det bare er støj. De anderledes elementer skal have en klar funktion i historien, og når man møder dem, skal det også være enestående. Det skal ikke være bare endnu et sært væsen blandet alle de andre."

Et andet typisk fantasytræk, man også bør spare på, er det som Lene kalder "symbolsk geografi".

"Virkelighed er et spørgsmål om sansning. Det kan godt kan irritere mig, når alting er besjælet, når et sted ikke bare kan være et sted. Altså, i den mørke skov er alting ondt, i elverkongens rige er alting smukt. Så ender man nemt i formelfantasy. Jeg sætter ti gange mere pris på nogle direkte sansninger i handlingen, for jeg synes, det er en svaghed, hvis man glemmer at der skal være en fysisk virkelighed, og det hele bliver så enormt symbolsk. Jeg kunne forestille mig, at som arrangør af et rollespil har man en masse muligheder for at give sanseoplevelser meget direkte, og det kunne vel godt lade sig gøre at tænke i det, både i plot og handlingselementer."

Forfatteren har en tommelfingerregel om karakteropbygning, der let kan overføres på rollespil, både af spillere og arrangører. "Der er nogle typer, der ikke dur. En passiv person, for eksempel. Der skal være noget handlekraft og noget initiativ. Selv hvis de har et rigt følelsesliv, så kan du aldrig få en spændende historie ud af et menneske, der er tilfreds med at sidde og fodre duer på en bænk. Og hvis de duer virkelig er hovedmotivationen i personen, så skal du som forfatter i hvert fald sørge for, at der sker noget drastisk med duepopulationen i området."

## På rejse tur-retur

Lene Kaaberbøl har talt med rigtig mange journalister siden hendes bøger har fået succes, og hun er efterhånden træt af at blive spurgt om, om fantasy bare er eskapisme. "For det er det ikke – det er en rejse tur-retur. Og hvis det er en god rejse med et godt udbytte gennem et spændende tærræn, så vender man måske tilbage til vores verden og kan se det kendte med andre øjne. Det er en god rejse, når det ukendte virkelig er ukendt, og ikke bare en genoppudsning af gamle klichéer. Ikke at man ikke må bruge af kendte elementer, men dragen, man skriver om skal have sin egen levende skikkelse, og ikke bare være Standarddrage Nr. 3. Den skal have sin egen personlighed og sin egen sanselige virkelighed ellers bliver den bare et del af et standardskema – "Drage, tje! Ork, tje! Hov, vi mangler en elver – den sætter vi dér, tje!", og så videre indtil man har været kataloget af forventninger igennem. Det synes jeg personligt er kedeligt. Så bliver jeg ikke så involveret i den rejse jeg er på."

"Når man skriver fantasy bliver man tit spurgt om man gør det, fordi man ikke gider forholde sig til virkeligheden. Jo, det er faktisk fordi man gider forholde sig til flere virkeligheder! I fantasy har man jo muligheden for at lave verden anderledes, hvis man bruger den, i stedet for bare at gengive, det som allerede er der. Jeg mener ikke det er finere eller mere værdifuldt at skrive om "den virkelige verden". Der kan oven i købet ligge en større udfordring i at skrive så en helt anden verden bliver virkelig for læseren."

Lene kommer ind på Tolkien, som bestemt heller ikke så sin egen verden som en flugt fra livet: "For Tolkien var det fantasys højeste mål at nå en eukatastrofe, den gode katastrofe, som ændrer verden. Han var jo også en meget religiøs mand, som mente at det glædens øjeblik, som læseren kunne opleve gennem eukatastrofen, var af nærmest evangelisk karakter. Det synspunkt skal han jo have lov at have..."

Lene trækker på skuldrende og smågriner, før hun fortsætter: "Men jeg tror nu, at i en dybere menneskelig forstand har han ret, at den der forløsning tilsidst – "vi reddede faktisk verden", når vi nu godt ved, at det gør vi ikke til hverdag, den tror jeg har en dybdepsykologisk betydning. Der er en styrke og et livsmod at hente i den. Der er en engelsk forfatter, der hedder C.G. Chesterton, som skriver, at eventyr ikke er til for at fortælle os, at drager eksisterer, men for at fortælle os, at de kan overvindes. Det er det, du har med hjem fra rejsen, der er det vigtigste."



# LAV EN LÆDERPUNG

Af Jesper Kristiansen • Illustrationer: Peter Madsen

.....  
*Når du skal lave  
et kostume til  
Fantasy-rollespil,  
er det en god ide at  
have en lille pung  
eller taske du kan  
have sine ting i.*  
.....

**E**n læderpung ser har mange kvaliteter. Den ser godt ud, den kan gemme alle dine sølv-mønter og den er utrolig let at lave. Bare se her.

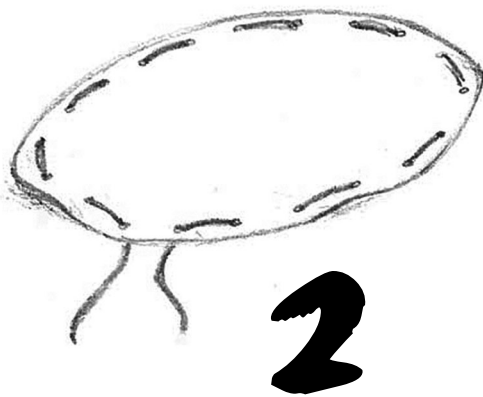
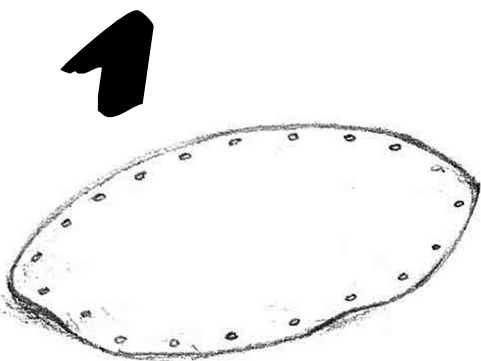
Du skal bruge et stykke cirkulært skind med en diameter på 30 cm. I kanten af skindstykket laver man huller med en hultang, ca. et hul for hver cm. Se **tegning 1**.

Derefter trækker du et stykke lædersnørre eller et godt stykke snor igennem hullerne, skiftevis oppefra og nedefra. Til sidst kan du trække de to ender sammen, og så har du en læderpung. Se **tegning 2**.

Hvis du gerne vil gøre det mere avanceret, kan du lave en læderpung med en strop til bæltet og en lille klap som lukning. Gør først et skindstykke klar med huller som beskrevet ovenfor. Sy dernæst en aflang skindstrop på den side af skindet, der skal være ydersiden af pungen som vist på **tegning 3**.

Derefter laver du en fold på skindstroppen der er stort nok til, at dit bælte kan komme igennem den. I enden af skindstroppen skærer du et lille knap-hul. Se **tegning 4**.


På den modsatte side (stadig ydersiden) af hvor stroppen er syet fast til pungen, syr du en knap fast, der kan gå igennem knaphullet i skindstroppen. Knappen kan være et lille stykke ben eller træ, eller, hvis du ikke har andet, en plasticknap i en ikke for klar farve. Den færdige pung med strop kan du se på **tegning 5**.






- Færdigheder** Denne guide kræver intet forkendskab til læderarbejde.
- Alder** Fra 12 år. NB! En voksen burde skære læderet/skindet ud.
- Materialer** 1 stykke skind skåret i cirkel (Diameter 30 cm)  
Evt. 1 stykke skind skåret som en aflang firkant  
Lædersnørre  
Evt. en knap, et stykke ben eller træ
- Redskaber** Kuglepen  
Hultang  
Evt. en lædernål (NB! Kun hvis du bliver vejledt af en voksen)


.....

 Husk at skindet ikke skal være så tykt og stift, at du ikke kan bøje det. Men det skal heller ikke være så tyndt at der bliver slidt hul i det, første gang du bruger punggen.

.....

 Lav alle opmålinger og streger på det, der skal være pungens inder-side. Indersiden af punggen er der alligevel ikke nogen, der ser.

.....

 Beslut fra begyndelsen, hvilken side af skindet der skal være ydersiden. Vi anbefaler den glatte side af skindet.



4



5

# - Arena -

*hvor kampen aldrig slutter...*



# JUNIOR ROLLESPIL KBH



[WWW.JUNIOR-ROLLESPIL.DK](http://WWW.JUNIOR-ROLLESPIL.DK)

# Uden for Kategori

*Nogle rollespilsarrangementer har meget få deltagere, men prøver at give en helt ny oplevelse. Disse småscenarier kan hjælpe dig med at udvikle dit rollespil. Her er en varm anbefaling fra fire københavnske rollespillere.*

Af Bjarke Pedersen. Foto: fra scenarierne

**V**i bevæger os ind gennem porten. Ikke fordi vi vil, men det er blevet for koldt udenfor, og frygten for at de kommer tilbage er for stor. Militærfortet er helt stille. Det er koldt og fugtigt, og lyset er gået.

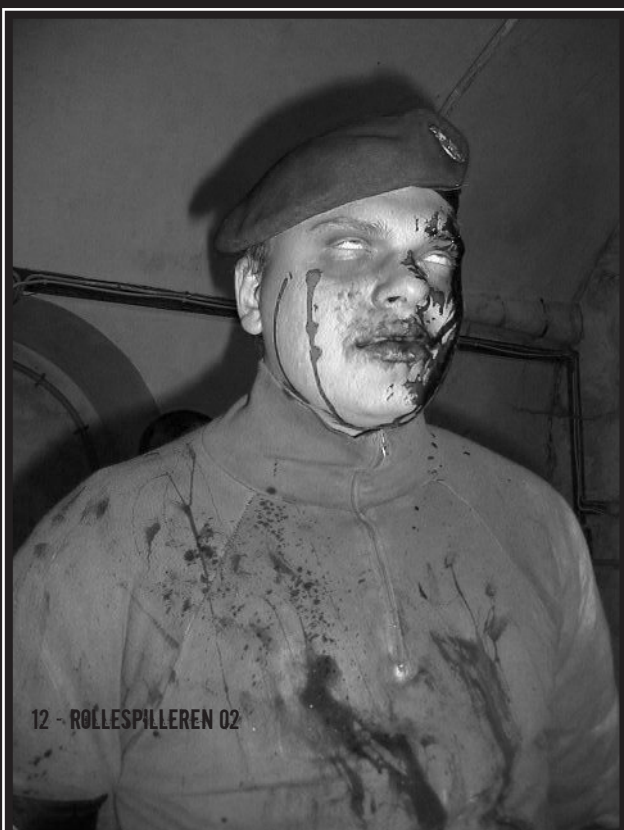
Der er nogen der rumsterer forude i mørket. "Hvem der!?" råber en eller anden, men intet svar. Vi rykker nærmere med hævede køller og koben. Sanserne er skærpede til det ekstreme.

I lommelygternes skær kan vi se et par ben stikke ud af et rum. De bevæger sig mærkeligt, i små ryk, som om nogen rusker i personen. Jeg runder hjørnet. Den er god nok. Benene hører til en død mands krop. Der sidder en skikkelse bukket over et stort hul i ligets brystkasse. Der er blod overalt. Halvdelen af skikkelsens venstre underarm mangler, og det meste af kæben er revet af. De prøver

sgu på at spise, selv om de ikke kan, tænker jeg. Så stor er deres sult. Jeg trækker min magnum 44 og presser den ind mod bæstets baghoved. Den gør et lille spjæt, men for sent. Dum-dum kuglen er allerede på vej ud af revolverens løb mod zombiens kolde grå hjerne.

*--Scene fra Zombielive 2002*

Dette er ikke en typisk scene fra et dansk rollespil. Mere end to tredjedele af de scenarier der blev afholdt i Danmark i 2004, var fantasy. De fleste andre var enten science fiction eller vampyrscenarier. Her handler det om nogle af de mere specielle rollespil og hvad der er at hente af unikke oplevelser når man deltager i rollespil som er "Uden for Kategori".



12 - ROLLESPILLEREN 02





## Mellan Himmel Och Hav (Stockholm 2003)

Rollespil med fokus på positive følelser og en udforskning af kønsroller og at spille kærlighed/elskov. I scenarieverdenen eksisterer de klassiske kønsroller ikke, men man er delt op i morgen- og aftenmennesker. Ægteskaber er mellem 4 personer, og alle mennesker tilhører en kaste med forskellige funktioner og rang.

### Udtalelse fra Pia Basballe

Min rolle, An´oud, gik faktisk ret hurtigt hen og blev en person, jeg identificerede mig rigtig godt med og holdt utrolig meget af. Sådan burde det altid være, men de fleste har vel oplevet at det langt fra altid er tilfældet.

Visionen var at portrættere et samfund med helt andre kønsroller end dem, vi har i dag. Der skulle ikke bare byttes om på mænd og kvinder, men skabes to nye køn, morgenmennesker og aftenmennesker, som hver især var en blanding af træk og karakteristika fra de traditionelle køn.

En del af visionen var også at prøve at spille på de positive følelsesregistre såsom venskab, tillid, kærlighed, fællesskab og så videre. Det virkede som om også det lykkedes.

Jeg var udstyret med en rolle der næsten kun oplevede at miste alle disse positive elementer i sit liv. Men det satte faktisk bare de få gode relationer og følelser, der var tilbage, i relief. Det gjorde hele spillet utrolig intenst for mig. Jeg tror aldrig, jeg har tudet så meget til et scenarie. Som en typisk katarsis-søgende (katarsis, rollen har nogle indre konflikter, som den konfronteres med og forholder sig til) rollespiller, var det i virkeligheden en god ting, for jeg tror heller aldrig jeg har prøvet at være så længe og overbevisende i en rolle før.

## 700% - Venner for Livet (København 2003)

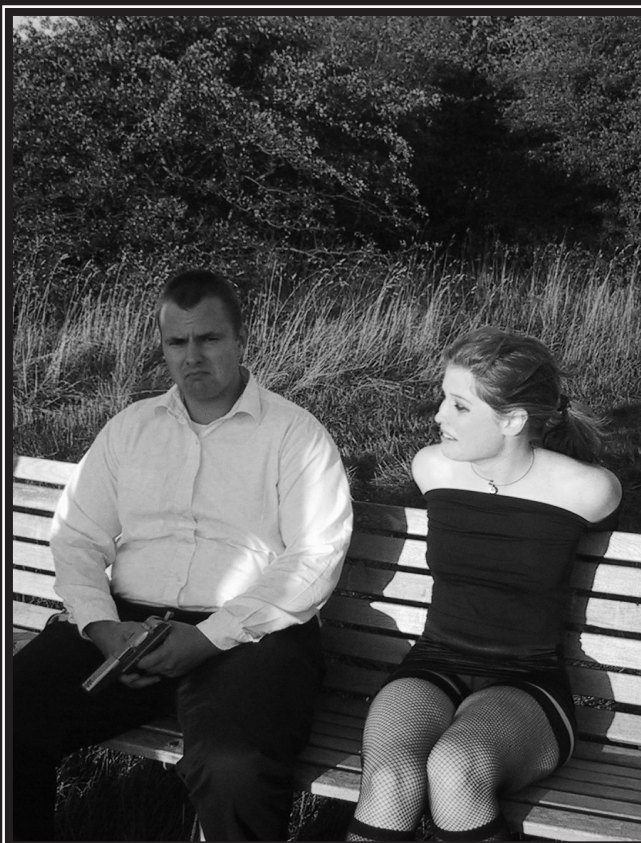
Rollespil med 2 deltagere og mere end 40 NPC'ere (støttespillere, der styres helt af arrangørerne, red.). De to spillere blev ført igennem et nogenlunde fastlagt handlingsforløb hvor de 40 NPC'ere hjalp spillerne i den rigtige retning. Scenariet endte med en duel på pistol mellem de to spillere.

### Udtalelse fra Jesper Bruun

Jeg spillede den feje Oscar, der ved et uheld havde slået sin bedste vens kone ihjel. Oscar, havde problemer med PET og var medlem af den indflydelsesrige Træskomagernes Loge. Oscar, som til sidst måtte se sin bedste ven begå selvmord.

Jeg er blevet glad for Oscar, fordi han fik en menneskelighed, jeg sjældent har oplevet hos en livekarakter. 700 procent er en fantastisk oplevelse. Alle jeg mødte, var opsatte på, at jeg skulle have en fed spiloplevelse. Jeg blev tvunget til at blive i rollen hele tiden, og jeg følte efter et stykke tid, at jeg virkelig handlede som rollen.

700% adskiller sig fra andre typer liverollespil ved, at der er en eller flere hovedpersoner. I et normalt fantasyscenarie er ingen hovedpersonen. Det er en væsentlig forskel, fordi man kun kan indlægge en historie, hvis man har meget kontrol. Det har man i 700%. I princippet kan man forberede sig så minutiøst, at historien bliver lineær, som i en bog. Det vigtige er selvfølgelig, at hovedpersonerne ikke oplever den som lineær. I alle andre typer liverollespil må man tage til takke med, at man lægger en hel masse muligheder ud, hvoraf kun et fåtal bliver brugt. Til et 700% scenarie er det muligt at fortælle en bestemt historie med en pointe.



## Torden Over Tortuga 1-3 (Odense 2003-2004)

Foreningen Solhverv i Odense har fundet en populær niche i piratrollespil. Fokus ligger ikke på scenografi, men på den stemning spillerne skaber imellem sig. Scenariet er humoristisk med højtråbende pirater, flyvende kanonkugler og drabelige søslag.

*Udtalelse fra Claus Raasted.*

'Torden over Tortuga'-serien er et tydeligt bevis på, at så længe konceptet er stærkt, kan man tilgive mange mangler. Hvilket koncept er stærkere end humoristisk piratrollespil? Ønsket om, at drikke rom, svinge med sabler og råbe "Arrrh!" brænder i næsten alle rollespillere, og til Torden over Tortuga fik vi chancen for rent faktisk at gøre det.

Her handlede det ikke om at ride med på bølgen af visuelt imponerende scenarier, men i stedet om rendyrket underholdning. Oplægget afspejlede det. Reglerne afspejlede det. Og spillerne forstod det. Det er i bund og grund det vigtigste for et scenarie. Hvis spillerne ikke forstår arrangørernes vision, bliver scenariet sjældent godt. Torden over Tortuga var langt fra i særklasse hvad angår det praktiske arbejde, spilaterialet eller den fysiske illusion. Til gengæld var konceptet stærkt nok til at bære det. Det håber jeg mange arrangører vil tage ved lære af. De skal fokusere mere på konceptet og mindre på træhuse. Hvis flere tør gøre som Tortuga-folkene, er jeg sikker på, at vi vil få flere interessante scenarier og mindre fantasy.



### Oplev suset igen

Det typiske for spillere, som har været af sted til scenarier uden for ka tegori, er at de har oplevelser og erfaringer med hjem, som de ikke kan få andre steder. De møder op uden rigtig at vide hvad der venter dem, og herved er de ofte mere åbne for en mere utraditionel idé.

Til det klassiske fantasyscenarie er form og indhold altid nogenlunde de samme. Hvis man har været med til en håndfuld, *har* man prøvet at vælte kongen, nedkæmpe bondeoprøret, dræbe dæmonen, udrydde orkerne og så videre. Scenarierne er ofte gode, men bliver aldrig rigtig spændende.

Du tænker måske, at rollespilsniveauet er for højt til disse småscenarier, eller at de bare er for mærkelige. Men giv det en chance og tag med til et, der kræver noget af dig – alene eller sammen med et par venner. Det er her - ude på overdrevet - du igen kan opleve, det sug du fik i maven første gang du stod med et sværd i hånden og fjenden angreb.



### Yderligere information

Mellan himmel och hav - [www.ars-amandi.nu/mhoh](http://www.ars-amandi.nu/mhoh)

700% - [www.syvhundredeprocent.com](http://www.syvhundredeprocent.com)

Torden over Tortuga - [www.solhverv.org/tortuga/](http://www.solhverv.org/tortuga/)

Zombielive - [www.zombielive.dk](http://www.zombielive.dk)

# BLIKFANG



Kostumer  
Tilbehør  
Udstyr  
Effekter  
Sminke  
Parykker & Skæg

[www.shop.blikfang.com](http://www.shop.blikfang.com)

DisCard

"Et latexsværd SKAL koste mindst 500 kr."

- En butiksejer

"Internetbutikker ødelægger rollespilmiljøet."

- En anden butiksejer

Et godt rollespilmiljø skabes af engagerede personer og foreninger og ikke af gadebutikker med høje priser. Discard er en internetbutik, der er startet af tre rolle- og brætspillere. Uanset hvor du befinder dig i Danmark, kan du nu købe de billigste rollespilsprodukter hos os og få bedre råd til det, du bedst kan lide: At spille rollespil.

1 stk. Standard Sword (78 cm), 329 kr.

[www.discard.dk](http://www.discard.dk)



## DEN SORTE RIDDER

- UDSTYR TIL LIVEROLLESPIL -

# DISK

SORTIMENT 2005

Pladerustning  
Læderharnisk  
Ringbrynje  
Slagkofter  
Hjelme  
Bælter  
Sko  
Tøj

Vores Nye Sortiment af  
hjelme og brynjer til både  
voksne og børn er klar til salg  
fra 1. Februar 2005

[WWW.DENSORTERIDDER.DK](http://WWW.DENSORTERIDDER.DK)

# SVÆRD EFTER BOG

- en test af to nye rollespilsbøger

Af Jesper Bruun

Foto: Jotunheim & Peter Munthe Kaas

.....  
*To nye bøger om rollespil henvender sig til begyndere og lægger vægt på at lave udstyr. Det er sjovt for både forældre og børn at lave rollespilsvåben sammen. Men virker bøgernes opskrifter?*  
.....

I efteråret 2004 udkom to nye bøger om rollespil. Læs om forfatterne til "Liverollespil for begyndere" i Rollespilleren 1. "Liverollespil for begyndere" henvender sig til unge, mens *Rollespil for Børn og Voksne* henvender sig til pædagoger og forældre.

*Rollespil for Børn og Voksne* giver først en all-round introduktion til levende rollespil, mens *Liverollespil for begyndere* har en meget kort introduktion. Begge bøger afsætter meget plads til vejledninger i at lave udstyr. Det er meget normalt at lave et våben som sit første stykke udstyr, og det er som regel et sværd. Derfor bad vi tre niårige drenge og senere hen en femteklasse om at lave sværd efter modellerne i de to bøger. Da *Rollespil for Børn og Voksne* har den billigste opskrift blev der lavet flest af deres begyndersværd, mens vi kun forsøgte at lave i alt fire af de noget dyrere sværd fra *Liverollespil for begyndere*.

## Du må ikke bruge vold

Det allervigtigste, når man skal lave sit første våben er, at man rent faktisk ender med noget, man kan lege med. Her faldt *Liverollespil for begyndere* til jorden. Det var simpelt hen alt for svært for den niårige Tobias at lave et sværd efter denne opskrift, selvom der var en forælder tilstede. Det svære er, at du skal bruge en skarp hobbykniv og latex, for at lave sværdet. **Du må aldrig snitte eller save med hobbykniven i liggeunderlaget. Der skal i det hele taget bløde zenbevægelser til, når du laver våben.** Tobias havde ikke erfaring med hobbyknive og sværdbygning, og derfor var resultatet ikke så pænt.





I femteklassen satte vi tre af de mere tænksomme og tålmodige drenge til at lave sværd fra *Liverollespil for begyndere*. De kom godt i gang, og der blev lavet aftaler om, at en kommende sløjdtimer skulle bruges på at færdiggøre våbenene. Men de nåede ikke at blive færdige på de to timer, som vi havde afsat. Det så ud til, at sværdene kunne og blive nydelige, hvis drengene holdt den tålmodige stil.

### En sværdslikkepind?

Begyndersværdet i *Rollespil for Børn og Voksne* er simpelt at lave. Det er faktisk så simpelt, at børnene blev snydt. Et begynder sværd ligner nemlig ikke et sværd ret meget. Det er meget bredt, og det har ikke nogen sværdæg. Da de niårige børn skulle lave sværd, blev det gjort efter devisen, at det skulle ligne et rigtigt sværd så meget som muligt. Så børnene brugte nogle præfabrikerede skabeloner fra spilbutikken Arena. Tobias II og Mikkel blev sat i gang med at bruge hobbyknive til at lave sværdæg. Ligesom Tobias I savede og snittede de, hvilket igen resulterede i et knap så pænt resultat og tillige et par rifter. Med Tobias II og Mikkel blev det klart, at man bør følge opskriften præcist og så ellers lægge sine forestillinger om, hvordan et sværd skal se ud på hylden. I hvert fald til man skal lave sit andet sværd. I første omgang af testen endte vi med to færdige sværd a la *Rollespil for Børn og Voksne* og et halvfærdigt sværd a la *Liverollespil for begyndere*.

Femteklassen fulgte opskrifterne nøje, og med sakse, tuscher og linealer fik alle der fulgte *Rollespil for Børn og Voksnes* opskrift et sværd ud af det. Eller som

*Rollespilleren afprøvede i to omgange de to nye rollespilbøger. I første omgang var det 9-årige Tobias, Tobias og Mikkel som prøvede. Anden omgang foregik i 5A's klasseværelse på Krogårdskolen i Greve. Begge gange afsatte vi 2 timer.*

### Eksempler på priser:

*Liverollespil for Begyndere (pr. sværd)*

1 liggeunderlag (50 kr.)

1 glasfiberstang 90 cm, 9 cm i diameter (55 kr.)

1 m sølvstof (70 kr.)

Latex (60 kr.)

Dobbeltklæbende tape (85 kr.)

I alt 320 kr.

*Rollespil for Børn og Voksne (f. eks. 4 sværd)*

1 stk. Elektrikerrør, 16 mm tykkelse, 2 m langt (13 kr.)

1 liggeunderlag, 10 mm, 180x50 cm (50 kr.)

1 rulle dobbeltklæbende tape (85 kr.)

1 rulle gaffatape (85 kr.)

I alt 230

en af eleverne udtrykte det: "Det ligner en slikkepind." Det er her svagheden ligger i begynder sværdet. Man skal ikke regne med, at eleverne får det flotteste sværd i skoven. Nogle steder vil sværdene måske endda blive udelukket, fordi de ikke lever op til standarden. Men de er sikre, gør ikke ondt, og de vil være ideelle til en børnefødselsdag, en kampdag i skolen eller noget lignende. I bogen er der tips til at gøre sværdene bedre. De mere avancerede sværd minder lidt om de sværd, som *Liverollespil for begyndere* mener, man skal lægge ud med at lave.

## Interview med Claus Raasted

Lars Andersen er uddannet pædagog. Derudover er han kunstmaler. Claus Raasted er tidligere filosofistuderende. Han har arbejdet professionelt med liverollespil i fem år.

Begge forfattere spiller rollespil i deres fritid. Claus har været med siden 1993, medens Lars begyndte for blot to år siden. Hvor Lars stort set kun har beskæftiget sig med fantasyrollespil, har Claus deltaget i og arrangeret mange forskellige slags rollespil. Claus har tidligere været med til at skrive bogen "Celesco - en verden til laivrollespil".

### **Hvorfor har I skrevet bogen? Hvorfor nu?**

Den væsentligste grund til, at vi har skrevet bogen er fordi den manglede. I løbet af de sidste par år har vi oplevet

en enorm opblomstring af interessen for rollespil - især for børn. Mange pædagoger og endnu flere forældre er nysgerrige for at lære noget mere om børnenes hobby.

### **Hvor gennemtestet er bogens vejledninger?**

Alle bogens vejledninger er gennemtestet på flere uvildige testpersoner med ingen eller kun lidt erfaring. Vores våbenguides er lavet til dem helt uden forkundskaber - for det er på det niveau mange forældre og pædagoger er lige nu. Sy-vejledningerne er lidt mere avancerede, selvom de stadig er meget simple.

### **"Det ligner en slikkepind" er en udtalelse fra et af vores testbørn. Hvorfor er begyndersværdene grimme?**

Begyndersværdene er grimme efter moderne standarder. Til gengæld kan man slås med dem, og de er virkelig nemme at lave - for alle. Har man lavet et begyndersværd har vi så en række tips og tricks til hvordan man nemt kan gøre sværd #2 flottere. Vi har valgt at starte med det letteste for at få endnu flere med.

### **Er bogen også en reklame for rollespil?**

Ja. Vi hævder ikke, at rollespil er den forkromede løsning på alle verdens problemer, men vi gør det dog meget klart for læseren, at man kan utroligt mange ting med rollespil.

### **Er der noget i Rollespil for Børn og Voksne for den erfarne rollespiller?**

Der er helt sikkert noget at hente i "Rollespil for børn og voksne" for den erfarne rollespiller. Vi har gjort os nogle tanker og erfaringer som det er praktisk at kende til, selv hvis man ser sig selv som en gammel rotte.





# ROLLESPILLERENS VURDERING

## Rollespil for Børn og Voksne

## Liverollespil for begyndere

### Vejledninger til udstyr

Nemme, sværdene var hurtige at lave, ikke så imponerende resultater..

Flotte, sværdene tog lang tid, lægger op til pænt udstyr, men er meget svær(d)e

### Til voksne og pædagoger

Gennemgang af, hvad rollespil er. Vejledninger i at lave fantasy rollespilsudstyr. Tanker om og forslag til de første rollespil med børn. Forslag til, hvordan man kommer i gang med rollespil på en institution. Forsøg på gennemgang af rollespillets historie. Et par ord om fremtiden for rollespil. Information om internetsider med rollespil.

### Til børn og unge

Vejledninger i at lave udstyr kan forsåvidt godt læses af børn.

Kort gennemgang af rollespil. Forslag til kampege. Hvordan man som ny gebærder sig til store rollespilsscenarier. Mønsterark til kostumer

### Til de erfarne rollespillere

Der er meget lidt at hente for den erfarne rollespiller om rollespil i sig selv.

Der er faktisk en del inspiration at hente i nogle af vejledningerne. Der er ikke meget at hente på rollespilfronten

## Samlet vurdering

Nem at gå til. Man kommer hurtigt igang. Bogen er et must for pædagoger, som vil have et første indblik i hvad rollespil er.

Bogen er flot og kan tjene som inspiration til udstyr, men "for begyndere" er misvisende.

*Rollespil for børn og voksne*

*Af Claus Raasted og Lars Andersen*

*Forlaget Frydenlund*

*I butikkerne nu*

*ISBN 87-7887-225-1*

*Format: ca. A5*

*Sider: 119*

*Pris: 200 kr.*

*Liverollespil for begyndere*

*Af Jesper Ejsing og Thomas Greve*

*Forlaget Sesam*

*I butikkerne nu*

*ISBN: 87-11-22205-0*

*Format: ca. A4*

*Sider: 80*

*Pris: 200 kr*

# Vikinger har mere grej end selv jyder

Af Joost Jensen  
Foto: Run Reenactment

.....  
*Vikingereenactment har kostumer, våben og kamp, men det er ikke levende rollespil – det insisterer vikingerne på. Men hvad er det så, de laver? Joost Jensen var med til våbentræning hos vikingegruppen Run, men slap uden blå mærker.*  
.....



20 - RØLLESPILLEREN 02

På Langelinieskolen på Østerbro i København bliver jeg mødt af Ulrik Sommer, som er både rollespiller – og en del af vikingegruppen Run. Han er klædt i en godt slidt og falmet gul t-shirt, af slagsen man enten har smidt ud eller bruger til at male i. Dertil et par cowboybukser og de obligatoriske gummisko. Han giver mig sin svært handskebeklædte hånd og præsenterer sig selv. Samtlige 10 krigere er iført den samme slags handsker: Ruskind beklædt med kærnelæder. Da jeg selv får et par på, opdager jeg at de er lige så kraftige som et par sko, og svære at bevæge fingrene i. Hænderne forvandles til bjørneluffer.

Ulrik samler sin skræp, en lang kniv op fra gulvet. Uden anden beskyttelse end læderhandskerne og et par benskinder går han i gang med en heftig kamp mod en af de andre fra gruppen. Alle våbnene er uslebne blankvåben, og blå mærker er hverdagskost. I den første del af træningen er de gået tre sammen for at slås to ad gangen. Man vinder ved at indføre det første hug i kroppen eller lårene, og taberen tager så den næste kamp mod udfordreren.

## Et væld af våben

Run er delt op i to: håndværkere, og krigere. Til den ugentlige kamptræning kommer kun krigerne. Der er 10-12 krigere, mens resten af Run på 35-40 medlemmer samlet er håndværkere. Det er muligt at være med som kriger og håndværker på en gang. Det er blandt andre Rasmus Larsen, som arbejder med læderhåndværk, når ikke lige han forsøger sig med spyd. Kampstilen er oprindelig fra England og indebærer blandt andet, at man, hvis man bruger spyd, samtidig holder en skræp med den bageste hånd, og at man lige som inden for levende rollespil undgår at sigte efter hoved og skridt.

Når alle er kommet godt i gang og er blevet varme, slås man ikke kun med skræp men også med sværd, økser, spyd, og naturligvis de runde træskjolde. Efter en halv time bliver der holdt en kort pause for at puste ud. Herefter begynder det rigtig spændende, for i stedet for at slås to og to, deler gruppen sig i to hold og forbereder det de kalder liniekamp. Her står man på to linier når kampen starter. På hvert hold er et spyd og tre mand med skjold og sværd eller økse til at starte med.

## Kamp til opvisning og markeder

Tre mand er måske ikke helt rigtigt, for på det ene hold er skjoldmøen Therese, som har været med i omtrent et år.

Til aften er hun den eneste kvinde. Therese er ikke fuld-blodsmedlem, men kun på prøve indtil september, hvor hun kan søge om medlemskab. Det samme gælder Ulrik.

Rasmus Larsen, som har været med i 7 år, forklarer hvorfor: "Når man slås med blankvåben, er det vigtigt at dem man slås med, er folk man kan stole på, og at man ved, at de er ansvarlige."

Som prøvemedlem er man til gengæld med gratis, og er med på samme vilkår som medlemmer, undtagen at man ikke kan stemme til generalforsamlingen. Man er prøvemedlem i minimum et år.

.....  
*"Når man slås med blankvåben, er det vigtigt at dem man slås med, er folk man kan stole på, og at man ved, at de er ansvarlige." Rasmus Larsen*  
.....

Som mange andre i gruppen har både Therese og Ulrik deltaget til livescenarier. Men ingen af dem har endnu deltaget på nogen af de 5-6 vikingemarkeder rundt om i landet, som Run deltager på, eller i de opvisninger, som Run selv opfører blandt andet for firmaer hvert år.

Til opvisningerne er kampstilen sommetider anderledes, da det ikke er konkurrence-, men showkamp. Blandt andet indgår der langt flere stunts, men udfaldet er ikke afgjort på forhånd. Opvisningerne er det nærmeste Run kommer på levende rollespil, da de her gerne udspiller et lille skuespil som optakt til kampen. De imiterer ikke en karakter under markederne, for her har de travlt med at snakke med turisterne og forklare, hvad det er de laver.





### Lidt ligheder – trods alt

Senere på aftenen støder to andre fra gruppen til, den ene med en temmelig drabelig dane-økse. Øksen er over en meter høj og øksehovedet er over dobbelt så stort som ethånds-øksernes. Therese fortæller mig, at fordelene ved dane-øksen blandt andet er, at modstandere har stor respekt for den: "Da jeg blev ramt af sådan en for nogen tid siden, var mit ben stift flere dage efter," siger hun og smiler. Krigerne satser på at markere når de slås, men med den store økse er det nær umuligt på grund af den store vægt.

Det mest karakteristiske ved reenactment-gruppen er, at de har "mere grej end jyder", som Therese siger det. En stor og solid reol i Runs kælderlokale bugner med udstyr, blandt andet telte pakket ned i solide trækasser og kostumer. Lige som livene nyder reenacterne at røre sig og kunne slå sig løs, og dyrke deres særlige hobby.

Run bruger kun gymnastiksalen til kamptræning om vinteren. De har eget lokale i en kælder ved Nordre Frihavnsgade, hvor gruppens ting er opbevaret, og håndværkerne mødes. Om sommeren foregår kamptræningen udendørs, gerne i Fælledparken.

.....  
*Uden anden beskyttelse end læderhandskerne og et par benskinder går han i gang med en heftig kamp mod en af de andre fra gruppen.*  
.....



Vil du vide mere om gruppen, kan du kigge på deres hjemmeside: [www.run-vikinger.dk](http://www.run-vikinger.dk)

# Red kaninen - abonnér på Rollespilleren!

Ja, jeg vil gerne redde kaninen, blive medlem af Landsforeningen for Levende Rollespil og tegne abonnement på Rollespilleren.

Sådan gør du:

• Indbetal kr. 100,- for et år til BG Bank, reg 1199 konto 106-0198.

• Udfyld og indsend denne blanket til:

LLR, Rentemestervej 80, 2400 København NV

Navn ..... Adresse.....

Postnummer..... By.....

Telefon..... Mobil.....

Email..... Fødselsdato.....

\_\_\_\_\_

dato

underskrift



LANDSFORENINGEN  
FOR LEVENDE ROLLESPIL

## KURSER OG WORKSHOPS

- Festival – et miniscenarie
- Gode råd og en opsang til arrangører!
- Karakteropbygning og Improvisation
- Fremtidsværksted om LLR
- Forenings- og Projektøkonomi
- Fundraising – skaf en kiste med guld
- Fest!

LLR afholder gratis kurser  
og workshops ifm. sin  
generalforsamling 2005  
Mere info og tilmelding på:

[www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk)



Workshops og kurser er støttet af DUFs initiativstøtte.

Kraftverket  
Valgårdsvej 2  
Toftegårds plads  
2500 Valby

Lørdag d. 12. feb. 2005 Kl. 11-18

# Det er her man køber

- Læder
  - Pels
  - Værktøj
  - Spænder
  - Tilbehør
  - Knivmagerartikler
- 

Ring og spørg  
efter vort store katalog

***Et godt sted at handle***  
*- med masser af gratis parkeringspladser*

## Læderiet ApS

Mossøvej 11 • 8240 Risskov  
Tlf. 8617 2008 • Fax 8617 2068  
[www.laederiet.dk](http://www.laederiet.dk)



# liveklædeskabet

I dette nummer begynder Rollespilleren en serie, hvor vi viser noget af alt det flotte udstyr, der findes i rollespilsdanmark. Vi åbner for liveklædeskabet, så du kan blive inspireret.



**B**illederne viser en fantasy kriger. Her med ringbrynje, underkofte, læderhose, ben- og armpanser i læder og panserbælte om maven. Med en hjelm på hovedet, et sværd i siden og et skjold om armen, er du klar til de fleste strabadser.

Det er en tung oppakning på godt 20 kg, og det er ikke helt let at bevæge sig. Den 15 kg tunge ringbrynje er hjemmegjort. Den er lavet i fjederstål med et mønster af kobberringe. Råmaterialerne kostede ca. 2500 kr. og det tog godt en måneds arbejde at lave.

Hjelmen er fra Prag. Den er i poleret stål, og har kostet ca. 1100 kr. Under hjelmen er en filthat til at beskytte hovedet med. De forskellige læderdele er lavet af kerne-læder, evt. forstærket med stålskinner. Skede og benskinner kræver et par timer, mens bælte, panserbælte og armskinner tager 1-3 dage hver at lave. I råmaterialer koster hver del et sted mellem 50 og 350 kr. Det vil være dyrt at købe sig til udstyret, men hvis man ikke har magiske hænder eller tålmodighed, er det alligevel værd at overveje.

Af Jesper Bruun  
Foto: Line Thorup  
Model: Kasper Sjøgren.  
Udstyr: Tiim Valimaa



## Kender du én?

Vi vil gerne vise en masse lækkert udstyr. Kender du folk med det fede udstyr eller har du selv en masse flot gear, så giv os et tip på [udstyr@rollespil.dk](mailto:udstyr@rollespil.dk).

# Shoppingguiden

af Henrik Tougaard Nielsen

## Hvor køber jeg læder, og hvad skal jeg egentlig investere i?

Mange tror, at de ikke kan finde ud af at arbejde i læder, og køber sig derfor hellere til et godt resultat. Det er som regel meget dyrt, så man kan vælge at tage sagerne i egne hænder. På den måde bliver man nogle oplevelser rigere – håndens arbejde adler jo.

Før du tager ud til din lokale læderhandler, skal du vide hvad du vil lave, og hvor mange penge du har til projektet. For at arbejde med læder skal du have adgang til læderværktøj og nitter og/eller vokset tråd til at sætte læderet sammen med. En investering på omkring 300 kr. dækker udgifterne til det mest basale værktøj. Når du har fundet ud af hvad du vil lave, er det en god idé at finde et billede og nogle mål, eventuelt et mønster du kan tage med til læderhandleren.

Du har altså selv en idé om hvilken type læder du skal have og hvor meget. Derudover kan ekspedienterne guide dig, når du viser dem billedet eller mønsteret. Hvis du skal måle dig selv, er det bedst at gøre det, før du tager hen i butikken. Billeder og mønstre kan du finde på nettet, for eksempel på [www.liveForum.dk](http://www.liveForum.dk). Du kan også spørge i din lokale rollespilsforening, hvor du sikkert også kan låne værktøj. Der er altid nogen der har gjort sig nogle erfaringer, som du kan drage nytte af. Du kan låne bøger om læderbearbejdning på biblioteket.

## Skindhuset - "Hvis vi ikke har det er det uddødt"

af Julie Streit Christoffersen



Skindergade 6, 1159 København K  
Tel: 33 13 88 31  
Onlinesalg: [www.skindhuset.dk](http://www.skindhuset.dk)  
Man-tor 9:00-17:30  
Fredag 9:00-18:00  
Lørdag 10:00-14:00 (1. lørdag 15:00)

Københavns centrum ligger  
Skindhuset i Skindergade få  
100 m. fra Faraos Cigarer, så mere

perfekt beliggenhed er der ikke. Skindhuset har 5 etager med materialer, hvoraf 4 er rent lager – så chancen for at du ikke finder hvad du søger, er lille.

Er du i tvivl om de kan lide rollespillere? Personalet er venligt og vant til at ekspedere rollespillere, så de

havde også gode råd da jeg besøgte dem. De kunne svare på næsten alle spørgsmål, som jeg smed efter dem: Ekspedienten bistod med en komplet guidet tour til hvordan jeg kunne lave en læderrustning, hvilke materialer jeg skulle bruge, hvilken tykkelse osv. Da jeg stillede flere spørgsmål, henviste butikkens personale til bogen *Liverollespil for begyndere*.

Skindhusets flotte hjemmeside er et besøg værd: Der er en hel sektion kun til levende rollespil. Der er gode tilbud på læder til brynjer eller rustninger og masser af fif og ideer til pynt og gode links. Guf Guf Guf.

Der er ikke megen rabat at få, men priserne er rimelige. F.eks. koster 1 fod kernelæder ca. 36 kr. med moms pr. fod. Samlet billede: "Skindhuset - We salute you."

Kernelæder er normalt at bruge til udstyr, og det kommer i to varianter:

- 1 Det der skæres af hele huder. Det måles i kvadratfod og er det dyreste, men også det pæneste. Hvis du skal lave fine læderrusninger, eller større arbejde der kræver ensfarvet læder, er dette et godt valg.
- 2 Restlæder kommer i alskens former som rester fra diverse fabrikker. Når der lige er kommet en ny sending, kan der være meget godt at hente. Det er godt hvis du bare vil lave et par armbeskyttere, en taske eller en laset ork-rustning.

Liste over basale værktøjer:

- Lædernåle
- Lædersyl plus ekstra syle
- Kantskærer
- Markeringshjul
- Hobbykniv
- Rilleskærer
- Vokset hørtråd
- Kork-klump

Hvis du bruger disse værktøjer i dit arbejde får du nemmest et pænt og prisværdigt resultat.

## Læderiet - "Alt fra døde dyr"

af Henrik Tougaard Nielsen



Mosøvej 11, 8240 Risskov  
Tel: 86 17 20 08  
Onlinesalg: [www.laederiet.dk](http://www.laederiet.dk)  
Man-fre 8:00-17:00  
Lørdag lukket

Århus-området er den billigste adgang til læder/skind og tilbehør uden sammenligning Læderiet. Som navnet antyder, kan du selvfølgelig få læder, og dette i alle mulige variationer. Du kan købe kernelæder, pelse og skind fra mange forskellige dyr. Dertil

kommer værktøjer, knive, ben, horn, navsværte, gevirer, teltdug, reb, spænder, knapper og meget, meget andet. Kernelæder fra forparten (bedste stykke) koster 41 kr./fod, hvis du køber et helt skind, og restlæder koster 35-40 kr./kg plus moms. Skind købes i kvadratfod, og her er gede- og svineskind ganske billigt og kan bruges til alt fra koggere til slagkoffer over strudhætter til punge.

Når du kommer ind ad døren, skal du henvende dig ved disken i forbindelse med betjening. Chansen for at du finder noget selv, er ikke ret stor, og desuden er det god skik lige at sige dav og sende personalet et smil, før du går i gang med af rave rundt.

På Læderiets hjemmeside kan du se mange af butikkens varer, og du kan samtidig se priserne. Du er velkommen til at sende en e-mail til butikken, hvis du har spørgsmål eller forespørgsler.



Har du altid troet, at verden er styret af nedrige gamle mænd og kvinder? Og at det eneste de tænker på er at suge dig tør for blod? Så har du ret. I hvert fald, når du spiller

# VAMPIRE

**D**en mest spillede genre efter fantasy i Danmark er vampire. Der er kampagner over hele landet hvor spillere måned efter måned mødes og spiller blod-sugere, håndlangere og vampyrjægere. Der spilles fortrinsvis incrowd, altså ude i byen mellem almindelige mennesker. Her mødes spillerne på gader og stræder, på barer og klubber, eller spillerskabte lokationer som fungerer som politistation eller avis.

Af Bjarke Pedersen  
Foto: Liv Ajse Olsen  
[www.klubpolio.dk](http://www.klubpolio.dk)

Spillerne er ofte opdelt i små grupper med hver deres mål. I midten af dette spind af interesser sidder vampyrerne og hiver i trådene og påvirker alle. Men hvorfor denne fascination af vampyrer? Hvad er der ved deres verden som gør at spillere bliver ved at komme tilbage for at udforske, leve og dø her?

## En dyster verden

Inspirationerne til vampyrverdenen er mange. Roden til den moderne vampyr er nok Bram Stokers roman "Dracula" fra 1897. Her fremstilles vampyren som et væsen der både er et blodtørstig rovdyr, men også et sensuelt og romantisk væsen, som længes efter skønhed og kærlighed. Det er også den fremstilling der fremelskes af Hollywood i perioden 1920-1950 og ikke mindst af Anne Rice i "En Vampyrs Bekendelser" fra 1976. Rice har siden skrevet 9 bøger mere i serien "Vampyrkrønikerne".

Disse ting inspirerede den amerikanske spiludvikler Mark Rein-Hagen til at lave et bordrollespil om vampyrer, og i 1991 blev "Vampire the Masquerade" udgivet af hans nystartede firma White Wolf. Spillet som tog 7 år at udvikle, er opbygget omkring konceptet "World of Darkness". En mere dyster og ond udgave af virkeligheden, hvor vampyrer, spøgelser og varulve eksisterer.

Det er her de fleste vampyrspil tager sit udgangspunkt. Her findes der allerede et meget udbygget vampyrsamfund med indbyggede konflikter og alliancer som er lette at forholde sig til.

I Danmark startede man med at spille Vampire i 1996 i København. En gruppe spillere samledes og spillede Københavns øverste vampyrråd, også kaldet primogenrådet. Til disse småscenarier diskuterede spillerne problemstillinger for byen, og hvad der skulle gøres for at løse dem. Småscenarierne udviklede sig i 1997 til scenariet "Copenhagen Chronicles" som igen udviklede sig til en kampagne af samme navn.

I Århus startede man i Maj 2000 med kampagnen "Vampire Live" som stadig er i gang. "Copenhagen Chronicles" stoppede i 2002, men i 2003 startede en ny kampagne op i København med samme navn som Århuskampagnen. De to kampagner samarbejder, så spillerne i de to byer kan spille med, og mod, hinanden. Der arbejdes på at få flere byer ind under kampagneparaplyen. I Århus er der ca. 80 spillere og i København ca. 130.

Kritikken af kampagnerne har ofte været de umiddelbart komplicerede regler som bruges. I de officielle regler fra White Wolf, "Minds Eye Theatre", er kampsystemet baseret på saks-papir-sten og er ikke særlig udbredt i





Danmark. Regelhæfterne som spilles efter, er ofte på 30-50 sider med lange lister over vampyrernes evner, kaldet discipliner. For nye spillere kan dette virke overvældende, men ofte har man ikke brug for at læse mere end nogle få sider for at kunne deltage.

### En følelse af afmagt

Når mange er fascineret af vampyrer og vampyrrollespil, skyldes det også at her er rigtig gode muligheder for at udforske de problemstillinger som det moderne menneske har. I en nutidsverden, som de fleste vampyrspil foregår i, er der ikke så lang afstand til virkeligheden som f.eks. i et fantasyscenarie. Derved bliver spillernes handlinger mere nærliggende.

Man ser ofte at de roller der bliver spillet til et vampyrscenarie er skævvredne personligheder, som kæmper mod svære odds. Odds som er sat gennem ydre, og ikke mindst, indre konflikter. Det er en klar tendens at karakterer i vampyrspil har langt flere indre konflikter end man ser i mange andre typer af spil. Man kan sige at det er her den virkelige kamp i spillet foregår, hvorfor Vampire også genre-mæssigt betegnes som "personal horror", altså personlig gru. De ydre konflikter er naturligvis vigtige for spillets udvikling, men deres præmisser er ofte lagt fast af de indre.

Problemstillingerne som spillerne oftest tager fat på, kan opdeles i to grupper:

- 1 Ting som man normalt ikke er i berøring med. F.eks. sindssyge, ludere eller narkogæld.
- 2 Normale følelser, som er vredet ud af proportioner. F.eks. misundelse, had eller frådseri. Gennem disse problemstillinger opstår karaktererne, og hermed grundstenene til stemningen i det mørke og dystre univers, som er så fascinerende for spillerne.

Et andet element som skaber stemning til et vampyrscenarie, er følelsen af afmagt. Vampyr-samfundets ubrydelige kastesystem gør, at der altid er nogen over én i fødekæden. Der er altid en som er stærkere, mere magtfuld eller har flere informationer. Det er en evig kamp imod strømmen, og man når kun sjældent sine mål. I stedet bliver man nødt til at vende blikket indad for udvikling.

Gennem verdensopbygningen og det brogede persongalleri som man møder til Vampire, opstår en meget intens stemning som ikke opleves til mange andre rollespil. Følelsen af at når man bevæger sig igennem byen, er der noget der følger én. Noget som er stærkere og hurtigere.

### Mere information

Anne Rice - [www.annerice.com](http://www.annerice.com)

White Wolf - TWOD: [www.white-wolf.com](http://www.white-wolf.com)

Vampire Århus - [Vampireliveforum.dk](http://Vampireliveforum.dk)

Vampire København - [www.vampirekbh.dk](http://www.vampirekbh.dk)

Vampire Aalborg - [www.vampirelive.dk](http://www.vampirelive.dk)

HVOR ER DU D. 18-20 FEB ?



SE MERE PÅ [WWW.TROA-CON.DK](http://WWW.TROA-CON.DK)

*Nu er der åbnet en ny rollespilsbutik på Vestegnen!*

*Vi hedder*

## *Rollespilsbutikken MR Games*

*og har alt i Palnatokes latexvåben, samt deres gør det selv serie. Vi har endvidere latexvåben fra Loc Zero, Forgotten dreams og Skjan Mohr.*

*Vi har også et stort udvalg i diverse effekter, tøj, brynjer, arm/ben beskytter, masker, skjolde og meget mere. Og vi prøver også meget gerne at skaffe hjem hvis du har nogle specille ønsker. Ydermere fører vi også alt i Warhammer, magickort og brætspil.*

*Så kig ind hos Vestegnens Rollespilsbutik lige ved Rødovre station.*

Rollespilsbutikken MR Games  
Rødovre stationscenter 3  
2610 Rødovre  
Tlf. 36 72 02 55

[www.mr-games.dk](http://www.mr-games.dk)



## Cras bånd

# Kronen og t

Af Peter Josef Olsen. Illustration: Marie Carsten Pedersen

**E**t sted i mørket. Sjovt nok virkede Cra slet ikke nervøs. Hendes stemme var hård og skarp, mens hun gøede ordrer ud i mørket. Hun klemte øjnene sammen for bedre at se. Der var helt stille i gravkammeret.

En eller anden skar tænder. "Pivo!" Cras stemme var som stål. "Hold op med det der, det gør mig nervøs!" Den forgiftede mand holdt op med at skære tænder. Pivo sad med hele overkroppen inde i et hul i væggen lige ved siden af en massiv dør. Han havde løsnet nogle sten for at kunne komme til dørens forsvarsmekanisme og demontere den. Fælden var en drabeligt udseende klinge, lavet til at skille hovedet fra kroppen på enhver der åbnede døren. Pivo rodede, og hans senede blege krop, arbejdede så hurtigt som giften i hans årer tillod det.

"Pfft.." Radaron fnyste opgivende. "Hvorfor tager det så lang tid? Det går alligevel galt", mumlede den blinde Radaron, vel vidende at alle ville høre det og straks spørge ham hvad han mente.

Pivo stoppede øjeblikkelig og vendte sig mod den synske mand. "Hvad mener du? Ud med sproget, Radaron!?" Cras stemme smældede ud i rummet og ramte stenvæggene, der kastede hendes krav rundt som et ekko i mørket. "Tjoo.. øhmm.. Måske er det ikke lige døren specifikt det går galt med, meeeen.."

Lyden af en fakkell, der blev tændt, fik Radaron til at hoppe op med et forfamsket hyl.

Manden, der havde tændt faklen, grinede. "Jeg gider ikke sidde hernede i denne møgbeskidte grav i bælg-ravende mørke og høre på den vrøvlende fyldebøtte!", drævede ham. Han var mørklødet, og hans udseende passede ikke sammen med hans nuværende opholdssted. Hans klæder var af fin herkomst og med sit smukke udseende og gode manerer, virkede han dybt malplaceret sammen med resten af gravrøverne. Han vendte sig mod Cra og nikkede mod Radaron. "Hør, jeg ved godt han er synsk og så videre, men hvorfor kan han ikke være bare lidt præcis i sine... ehmm – prognoser? Han gætter jo alligevel bare i blinde! Helt ærligt?!"

En dyb rumlende lyd kom fra væggen bag Cra. Det lød som når man skurrer to store sten mod hinanden. Væggen begyndte at rykke ind mod gravrøverne. Ja, faktisk gik den. Da den befandt sig i faklens skær, grinede den igen på sin skurrende facon. "Harh Harh.. Den var god Raul!! Harh Harh!!" Golemmen Androkles lo så Cra troede, at dens stenhoved ville flække på tværs.

Hovedrystende så Cra på golemmen og smilede alligevel lidt for sig selv. Androkles havde mere end en gang reddet hele gruppen fra den sikre død, og alle vidste at hans humor var lige så speciel som hans madvaner. Faktisk havde Cra tit spekuleret på, om Androkles kunne finde på at æde en af dem. Bare for konsistensen, som han sagde. Men Cra ville gerne løbe risikoen, hvis Androkles holdt dem i live indtil da.



Cra kiggede over på Bri, som hele tiden havde siddet og stirret intenst på døren, eller måske de symboler, der løb hele vejen rundt om den. Hendes lillesøster havde altid været lidt af en særling, og det var heller ikke kommet bag på nogen, da hun udviste store evner inden for nekromantien. Som gravrøver var det en nødvendighed med en som hende på holdet. Hun kunne bekæmpe eventuelle magiske forsvar og onde ånder som almindelige sværd ikke bed på. Desuden var Cra glad for at have sin søster med ud på togter, fordi hun var den eneste anden i flokken, der var nogenlunde normal.

Et højt klik genlød i den kolde luft. "Så er døren sikker." Pivo samlede sine redskaber sammen og fremtryllede med en smidig bevægelse to krumme knive. Hurtigt slikkede han på knivenes æg, og fra såret på hans tunge strømmede en tyk sort væske ud og lagde sig som en hinde på knivene. "Jeg er klar, lad os gå ind.." Pivos øjne lynede ondt.

Cra greb fat i Rauls arm og kiggede på ham. Hun ville have alle detaljer frem nu. "Ok. Fortæl hvad du ved. Hvad er vi oppe i mod? Hvordan ser den krone ud? Hvem er begravet her?" Raul rømmede sig. "Hrmmr.. Det forlyder at gravkammeret vi er i, før har tilhørt en fjollet baron der døde af naturlige årsager og blev begravet i fred og ro.."

"Godt, ingen gespenster så", konstaterede Bri.

Raul havde tydeligvis gættet med hensyn til kronens lokation, og gætterier var Radarons afdeling. Ikke godt.

"En troldmand siger du? Hvilken slags? Hvor mægtig var han, og hvordan døde han?" Bri studerede Raul insisterende.

"Øhmm... Tjaa... Det ved jeg ikke lige på stående fod... Ingen kunne helt huske det, og så blev jeg hele tiden forstyrret af en eller anden flue der..."

Raul kom med en lang forklaring som ingen købte. Tavshed.

"Ud med det Raul, jeg har på fornemmelsen du holder noget tilbage..", snerrede Radaron. Det var svært at skjule noget for spåmanden. Raul vidste det, Radaron vidste det, og resten af gruppen havde vidst det længe.

"Ehm... Ok... Han var ret mægtig, som i "jeg-fortryller-denne-her-dæmon-til-at-udslette-mine-fjender"- mægtig. Hans egen søn slog ham ihjel med en forgiftet dolk og stjal hans unge smukke kone..."

Raul fik tilsyneladende øje på noget spændende nede på det kolde stengulv og gav sig til at stirre intenst på det.

Cra gav sig til at opsummere: "Ok. Vi har en potentiel meget mægtig troldmand, død godt nok, hans svigefulde søn, en krone som vi ikke helt ved hvordan ser ud, og en køber vi ikke helt ved hvem er..."

"Gespenster. Helt sikkert gespenster!", istemte Bri.

"-Og gespenster." afsluttede Cra. Et øjeblik så hun

# troldmanden

"Øhhe ja, jo.. Men det var et par hundrede år siden og faktisk er graven blevet røvet flere gange siden.."

"Hvad?! Fortæl mig så lige hvad det er vi laver her Raul!?" Cras stemme var blottet for forståelse. Det var Raul forbedret på og fortsatte uanfægtet.

"En lokal troldmand besluttede sig så til at bruge lige dette gravkammer til når han selv engang skulle, ehmm, i jorden selv. Dårlig smag hvis man spørger mig.."

"Høøh høøh", rumlede Androkles.

"Men da han så hang sin spidse hat på hylden, blev han begravet af sine lakajer her. Sammen med hele sin samling af skatte og genstande han havde anskaffet sig i løbet af sit liv. Blandt disse ting var en krone, der efter sigende var mere værd end alt andet han ejede. Og det, mine damer, herrer og stendynger, er hvad vi skal rane!"

Et selvtilfreds smil bredte sig ud over Rauls smukke ansigt. Et øjeblik var der helt stille, mens alle vurderede hans informationer.

"Hmmm. Har vi en køber til denne krone?" ville Cra vide, altid lige til sagen.

"Jeps! Vi har en køber. Godt nok kun en håndlanger, men han er god for pengene. Hvem han arbejder for, kunne jeg ikke opspore, men det er vel også lige meget, så længe han har guldstykkerne, ikke?"

"Hvordan ser den ud, kronen?"

"Jeg ikke helt sikker.. Rygtet siger, at troldmanden altid gik med den under hatten, så mon ikke den sidder på hovedet af ham stadig?"

tænksom ud. Med rynkede bryn strøg hun hånden over sin kårde.

"Ok. Bri, find ud af om vi kan regne med gespenster, og hav noget klar til at håndtere dem med. Androkles, du tager dig af døren og er skjold til vi alle er inde. Pivo, sørg for at holde Bris ryg dækket. Raul, du tager dig af Radaron, som jeg kraftigt regner med kommer med en forudsigelse snart?"

Radaron skævede til de andre og satte så to pegefingre i tindingen. Hans øjne rullede op i hovedet og han begyndte at humme. Efter et par sekunders hummen, stoppede han. Hans øjne rullede tilbage i fokus og et bredt smil bredte sig på hans læber.

"Det er helt sikkert. Det skal nok gå godt. Jeg så os sidde på en kro og dele pengene. Men pas på eventuelle løse sten eller udskæringer i gulvet. Der er et eller andet farligt der."

Radaron så veltilfreds ud og med god grund. Det var hans forudsigelser, der gav det sidste moralske løft til gruppen lige inden det gik løs.

Alle kiggede rundt og fangede hinandens øjne. Alt var klar. Når det kom til stykket var de en velsmurt maskine, og de nød deres arbejde.

Cra kiggede rundt en sidste gang. Hun var ikke nervøs. Heller ikke denne gang.

# KALENDER

## Kampagnespot

af Vibeke Pagh Schulz

### Landstedsrådet Junior

Landstedsrådets Junior kampagne er en ny kampagne. Reglerne er lette og overskuelige – det handler om at have det sjovt inden for trygge rammer.

Landstedsrådets juniorkampagne virker som en enormt tilgængelig kampagne for unge og deres forældre. På websitet finder du alle de informationer du har brug for, for at sætte dig ind i kampagnen. Det er lidt af en sjældenhed blandt kampagnewebsites og en standard, som flere foreninger kunne efterstræbe.

Forældre behøver ikke at deltage, og de behøver heller ikke stå og vente. Når børnene er sat af, kan de hentes igen kl. 16:00. Vil forældre deltage, skal de blot melde det i forvejen, så der kan laves kostumer til dem. Formand for Landstedsrådet, Kim Czichelski, fortæller mere om kampagnen:

*Hvilke fordele giver det jer at I spiller i Hedeland?*

Hedeland ligger tæt på en togstation, et stenkast uden for København. Det er et flot naturområde med bakker og skråninger, der giver mange muligheder for spillerne, når de skal løbe rundt og slås.

*Hvilke udfordringer ligger der i at lave kampagne for unge i netop den helt unge aldersgruppe?*

Vores spilleres alder sætter krav til de voksne deltagers pædagogiske egenskaber. Juniorerne i alderen 8-14 år har i højere grad end de ældre spillere brug for trøst, og man skal oftere holde øje med, at de ikke laver ulykker. Til gengæld er de meget aktive, og de har mange gode ideer.

*Hvordan er det at komme som begynder til kampagnen?*

Reglerne er simple, og grupperne er forholdsvis små, så de voksne deltagere har tid til at svare på spørgsmål. Generelt er børnene også gode til at tage imod nye spillere. Selv for nybegyndere er det let at starte hos os. Når børnene kommer, låner vi dem kofter og våben. Man kommer i udklædning eller bare, som man er.

*Hvilke slags roller spiller de voksne som er med?*

De voksne er delt i to grupper; voksenansvarlige og monstergruppe. Indtil videre er der to voksenansvarlige på hvert hold. De er gruppernes ledere, og de sørger for at spillet kører godt, dels internt i gruppen, dels i samarbejde med de andre voksne om at have det store overblik. Monstergruppen består både af faste karakterer som DØDEN og krokonen, og af et varierende persongalleri, der spænder lige fra troldmænd til orker og røvere.

>> **Fakta: Startet den 7. november 2004. Fantasy. Aldersgrænse: helst 8 til og med 13 år, evt. yngre i følge med voksen. Foregår hver anden søndag (ulige uger) fra 11-16 i Hedeland ved Hedehusene. Pris: 60 kr. per spilgang. Website: [www.landstedsraadet.dk](http://www.landstedsraadet.dk). Antal deltagere pr. gang: max. 400.**

# Kampagner

---

## Fantasy og middelalder

---



### **Kalund Legenderne - Tolkien insp.**

arr: Noxnoir og Agathion-Kalundborg Rollespilsforening  
hver søndag fra kl. 13 i Kystskoven, Kalundborg.  
[www.noxnoir.dk/kalund.htm](http://www.noxnoir.dk/kalund.htm)

### **Legendernes budbringere - middelalderlive**

arr: Legendernes Budbringer  
2. lørdag/måned kl. 12-17 ved Knebel på Mols.  
[www.legendernes-budbringere.dk/](http://www.legendernes-budbringere.dk/)

### **Tempus Vivo junior/Vestlens sagaen**

arr: Tempus Vivo  
2. søndag/måned i Vestskoven, København  
[www.tempus-vivo.dk](http://www.tempus-vivo.dk)

### **Live Lørdag - eventyret starter**

arr: Ravnholt/Reopos  
Sidste lørdag/måned, i Knudskoven i Holbæk.  
[www.r-r.dk/LL/](http://www.r-r.dk/LL/)

### **Einherjerne Fantasy (første søndag)**

arr: Einherjerne  
1. søndag/måned kl 12, Vestereng, Århus  
[www.einherjerne.dk](http://www.einherjerne.dk)

### **Entavia**

arr: Lasse Aaskoven og Benjamin Egerod  
2. lørdag/måned, Geels skov i Søllerød kommune.  
[www.entavia.dk](http://www.entavia.dk)

### **3. Weekend i Danstrup**

arr: Loriania  
19.-20 marts, i Danstrup Hegn Skov  
[www.lorania.dk](http://www.lorania.dk)

### **Nordlenets Saga. 1. Søndag i Hareskoven**

arr: Rollespilsforeningen Hareskoven  
1. søndag/måned, kl 12, Hareskoven v. København.  
[www.nordlenet.dk](http://www.nordlenet.dk)

### **GERF kampagnen - Søsloppet insp.**

arr: GERF - Gladsaxe eventyr og rollespilsforening  
1. lørdag/måned kl. 9-17, Radiomarken ved Bagsværd Sø.  
[www.gerf.dk/mintaria](http://www.gerf.dk/mintaria)

### **Ripen - Woltheimkampagnen**

arr: Ripen Live Rollespil  
1. lørdag/måned kl 10, Tange Skov v. Ribe  
[www.ripen.dk](http://www.ripen.dk)

### **Sidste søndag - AKLR - Warhammer insp.**

arr: Aalborgs Kontakt Live Rollespil Forening  
Sidste søndag/måned kl. 10-17. Lundby Krat (nær Aalborg)  
[www.aklr.dk](http://www.aklr.dk)

### **Nidhug Kampagne**

arr: Nidhug - Dansk Live-Rollespil Forening i Billund  
Frederikshåbs Plantage, Billund  
[www.ygmardalen.dk](http://www.ygmardalen.dk)

### **Landstedsrådet Junior**

arr: Landstedsrådet  
Søndag i ulige uger, Hedeland v. Brandhøjvej, Hedehusene  
[www.landstedsraadet.dk](http://www.landstedsraadet.dk)

### **Krigslive - kamp**

arr: Loriania  
15 jan, 19 feb, 16 apr. Amager Fælled, v. bålpladsen.  
[www.lorania.dk/default.asp?id=120](http://www.lorania.dk/default.asp?id=120)

### **Endor kampagnen - Tolkienlive**

arr: Endor  
3. marts kl. 10:30-17, Rude Skov, den sydlige del, Københavns Amt.  
[www.endor.dk](http://www.endor.dk)

---

## Science Fiction

---



### **Andromeda 42 - Star Trek DS9 insp.**

arr: Herning rolle og live forening "A New Hope"  
Hver 2. måned. Herning.  
[www.newhope.dk](http://www.newhope.dk)

---

## Vampire

---



### **Vampire Live ÅK**

arr: Jesper Kristiansen (Kbh), Jesper Frederiksen (Århus)  
3. weekend hver måned, fre. og lør. kl 18-06, København og Århus.  
[www.vampirelarp.dk](http://www.vampirelarp.dk)

### **Cairo by Night**

arr: ST-Stationslive  
3. lørdag hver måned, Stationen i Nørresundby (Aalborg)  
<http://www.vampirelive.dk>

# Scenarie og con-spot

---

## Nationalisten

---

**Sted** Den Gamle By i Århus.  
**Tidspunkt** 5.-6. februar, 2005.  
**Arrangør** Plot42 i samarbejde med Den Gamle By i Århus  
**Læs mere** [www.plot42.dk/nationalisten/](http://www.plot42.dk/nationalisten/)

At få lov til at spille levende rollespil i en scenografi som den Den Gamle By i Århus er vel lidt af en våd drøm for de fleste. At man samtidig får lov til at gøre det til en fuldstændig ubehøvet lav deltagerpris på 100 kr, burde nok få mange til at ærge sig grumt over at de ikke kom med. Deltagerenatallet er på kun 50, og prisen inkluderer vel at mærke autentisk kostume. Nationalisten er et historisk spil som udspiller sig i kapitler og med et indlagt spring i tiden fra 1861 til 1864. Samtidig er spillet designet som et over-skudsscenario, hvor der ikke er nogen "rør-i-kødgryderne roller". Snarere oplever spillerne en særlig dag i deres rolles liv. Scenariet er derudover åbent for publikum i Den Gamle By noget af tiden, hvilket giver menigmand mulighed for at opleve levende rollespil på tæt hold.

---

## 1945 - C4

---

**Sted** Vides endnu ikke.  
**Tidspunkt** 11.-13. og 18.-20. marts 2005.  
**Arrangør** GOO.

Det er efterhånden næsten 70 år siden den berømte forfatter H.P. Lovecraft døde, men hans værker lever videre, og i særdeleshed Cthulhu myterne. Med sin særprægede blanding af gru og vanvid er det heller ikke noget som er blevet oversat i rollespilmiljøet. Hvis man ellers føler sig fysisk og psykisk rustet til at gå et horror-scenario i møde, lover arrangørgruppen til gengæld en oplevelse ud over det sædvanlige, med både investigation, horror og ren og skær generel ubehag. Læg mærke til at scenariet afvikles to gange. Tilmelding sker på e-mail: [Peter@pk-arts.dk](mailto:Peter@pk-arts.dk) Prisen er 700 kroner.

---

## Knutepunkt

---

**Sted** Oslo.  
**Tidspunkt** 24.-27. februar, 2005.  
**Læs mere** [knutepunkt.laiv.org](http://knutepunkt.laiv.org)

Knutepunkt, eller Knutepunkt, er den årligt tilbagevendende pan-skandinaviske rollespils-kongres, hvor rollespillere fra Finland til Slesvig mødes for at diskutere teorier, spille rollespil, lancere nye scenarier og feste sammen. Det er en unik mulighed for at dele erfaringer og skabe kontakter, hvad enten du er fuldtidsarrangør eller blot interesserer dig for hvad der rører sig på livefronten uden for Danmarks smørkransede grænser. I år foregår Knutepunkt lige uden for Oslo og er opbygget omkring temaet "insane asylum" (sindssygeanstalt). Du kan tage en færge derop. Det er væsentlig lettere og billigere end sidste år, hvor man skulle flyve helt til Finland for at gå i sauna og snakke med rensdyr. I år kan man til gengæld bedre forstå sproget, og hvis alt andet fejler, kan du jo plapre engelsk. Du kan tilmelde dig på Knutepunkts website. Deltagelse koster kun 45 Euro, eller cirka 400 kr.

Palnatoke præsenterer:

# Byg-Selv Serien

Kommer  
snart hos en  
forhandler  
nær dig!



Plastazote • Glasfiber • Latex  
Pigmenter • Silikone • Latexfarve  
Vandbaseret skum kontaktlim o.m.a.

Find din nærmeste forhandler på:

# PALNATOKE.COM

PALNATOKE  
Krimsvvej 29 A • DK - 2300 Cph S  
(+45) 3255 0599 • mail@palnatoke.com

## Palnatoke byder velkommen i følgende butikker landet over:

### Arena

Rentemestervej 80  
2400 København NV

### Arms Gallery

Nybrogade 26  
1203 København K

### Balsgrotten

Gl. Frederikssundsvej 14  
3400 Hillerød

### BO Bøger

Helsingør Bycenter 101  
3000 Helsingør

Hundige Storcenter 5B  
2670 Greve

Kolding Storcenter 1.11  
6000 Kolding

Lyngby Storcenter 54  
2800 Lyngby

Rødovre Centrum 116  
2610 Rødovre

### Det lille hjem

Skt. Peders Stræde 1  
4000 Roskilde

### Dorthe's Hobbystue

Lille torv 12  
3700 Rønne

### Dragons lair

Kongensgade 71  
5000 Odense C

Åboulevarden 33  
8000 Århus C

### Fanatic

Allehelgensgade 15  
4000 Roskilde

Skovsøgade 6A  
4200 Slagelse

### Gameworld

Strøghuset 4016,  
Lyngby Storcenter  
2800 Lyngby

### Guns N' Games

Danmarksgade 45  
9000 Ålborg

### Gunzone

Frederiksberggade 1  
8600 Silkeborg

Kystvejen 27  
8000 Århus C

### Hardballshoppen

Bredgade 52  
4653 Karise

### Hobby og Fritid

Hostrupvej 4  
3400 Hillerød

Rosenkildevvej 2  
3000 Helsingør

### Hobby House

Nørregade 51  
8000 Århus C

### Hobby Mageren

Adelgade 118  
8660 Skanderborg

### Rodes

Torpøvej 4  
3050 Humlebæk

### MR Games

Rødovre Stationscenter  
2610 Rødovre

### Teaterhjørnet

Vesterbrogade 175  
1800 Frederiksberg C

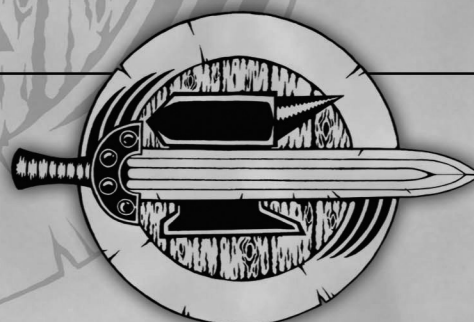
### Ønskeleg

Allegade 8C  
4000 Roskilde

\*Vi gør opmærksom på, at ikke alle butikkerne fører hele vores produktserie.

Palnatoke • Krimsvvej 29 A • DK - 2300 Cph S  
(+45) 3255 0599 • mail@palnatoke.com

Palnatoke.com - Let the game begin...





# Genre er et svært ord at stave til

## TEMA

Jeg har spillet rollespil siden jeg var på højde med en knallert. Nu er jeg på højde med to.

Der er sket meget på den tid.

Ikke kun på den måde at jeg i mellemtiden er blevet behåret som en grævling eller at jeg er dygtig til at svede uden grund. Nej, der er også sket meget med det rollespil jeg vælger at spille. Og med måden jeg spiller det på.

Jeg begyndte som alle andre raske drenge (og en del virkelig syge) med at spille helt banalt adventure.

## Dungeons & Dragons

Vi taler High Adventure her. Masser af fireballs, magiske to-håndssværd og drager i guld, sølv, kobber og bly (nej, ikke bly).

Vi spillede episke helte med 23 levels og 74 milliarder experience points i rygsækken.

Vi kunne udrydde hele civilisationer af orker og overleve at svømme 6 meter i flydende magma.

Realisme var en by i Rusland (nej seriøst, det var det!). I en spilsession ville man høre:

*Gamemaster*

Ok, Gorgodæmonen bider dig i hovedet. Du får 58 i skade. Hvad gør du?

*Spiller*

Jeg tvinger dens kæber fra hinanden mens jeg drikker en gigaheal potion og trækker min tre-hånds dødsøkse +2, +19 mod okselignende væsner, og grandslammer den. Mens jeg fløjter min deity's hellige melodi og kaster en forbandelsesformular. (terningrul) Kritiker! Den får 264 i skade.

*Gamemaster*

Den dør. Der er fem til bag ved den.

*Spiller*

Ha ha ha. XP!!!

Nu er jeg voksen (og med voksen mener jeg gnaven og skrøbelig) og spiller stadig adventurespil. Forskellen er at jeg med tiden har opdaget at spillene ikke kun går ud på at hugge og hakke mig gennem horder af levende døde eller Uglebjørne (uden tvivl det tåbeligste monster i verden). Jeg har brug for at spille noget der på en eller anden måde kan afspejle virkeligheden, og det kræver at man tilfører et gran realisme. Blandt andet ved at spille GURPS.

## GURPS

Spillet der er kendt for at være så realistisk at det er som at være der selv. Bare mindre farligt.

Men med øget realisme kan der nemt gå noget tabt i ren action. I en spilsession ville man høre:

*Spilleleder*

Den moralsk forvirrede (ikke rigtig onde) bølle slår dig i hovedet med lerkruset. Han rammer, og du får næsten 2 i skade.

*Spiller*

Ok, jeg prøver at forbinde mig selv.

*Spilleleder*

Det kan du ikke. Din hjerne har taget skade. Du dør hvis du ikke får professionel hjælp inden 20 minutter. Og hvis du overlever, skal du bruge 13 måneder på at genoptræne din krop.

*Spiller*

Ok, tak for i aften. Vi ses om tre måneder. Hvis jeg får lov af konen.

Imellem fortidens hack'n'slash og nutidens sociorealistiske spil ligger selvfølgelig en balancegang som skal findes, før end det bliver sjovt at spille. Men der ligger faktisk også en række helt andre spilgenrer der bør afprøves. Men mere om dem senere...

(Fortsættes)



# FARAOS CIGARER

## Alt Udstyr Til Live Rollespil !

Faraos Cigarers spilbutik er på 350 Kvm. og ligger midt i Københavns centrum  
Adresse : Skindergade 27 - 1159 København K - Lige ved Jorks passage

Vi har et bredt udvalg af rollespil, brædtspil, kortspil, warhammer samt fantasy bøger.  
Vores live rollespilsafdeling er forretnings største sektion. Vi bliver ved med at udvikle afdelingen og prøver konstant at skaffe nyt og spændende udstyr. Vores faste sortiment består blandt andet af :

**Latex Våben.** : Sværd, Økser, Hammere, Skjolde, Stave, Spyd, Bue & Pil, Kastevåben & Daggere...

**Gør Det Selv.** : Latex Maling, Glasfiber Stænger, Våben Skum, Flydende Latex, Våben Lim...

**Rustninger....** : Ringbrynjer, Læder & Metal Rustninger, Metal Hjelme, Arm- & Benbeskyttere...

**Special Effekt.** : Sminke, Masker, Kontakt Linser, Afhuggede Ører På Snor, Elver & Ork Ører...

**Props.....** : Drikkeskind, Læder & Stof Punge, Elikvir Holdere, Lædertasker, Våbenholdere...

**For Juniorer.** : Junior Kapper, Junior Læder Rustninger, Mørkelver Hætter, Væbner Våben...

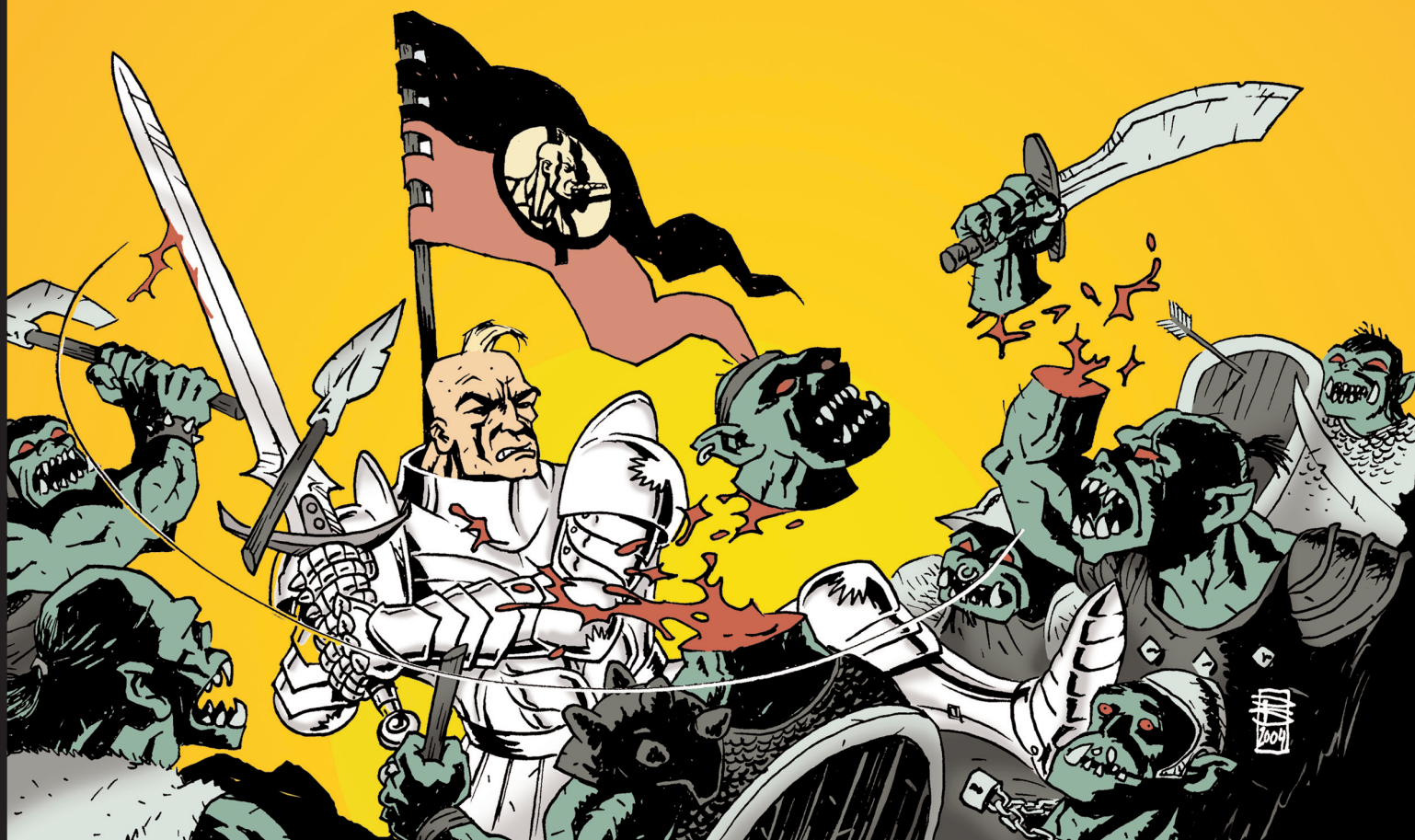
Alle varer kan du også finde  
på vores hjemmeside :  
[www.faraos.dk](http://www.faraos.dk)

Vores On-Line butik er åben  
24 timer i døgnet

Vi sender fragt- og gebyr  
frit ud, hved køb over 250,-  
kr. og samtidig brug af



Du kan også altid  
ringe til os på  
Telefon: 333 222 11  
direkte til butikken !



# Dragons Lair<sup>®</sup>

FANTASY HARINGEN GRÆNER

DRAGONS LAIR®

WWW.