

LANDSFORENINGEN FOR LEVENDE ROLLESPIL

# ROLLESPILLEREN

NUMMER

01

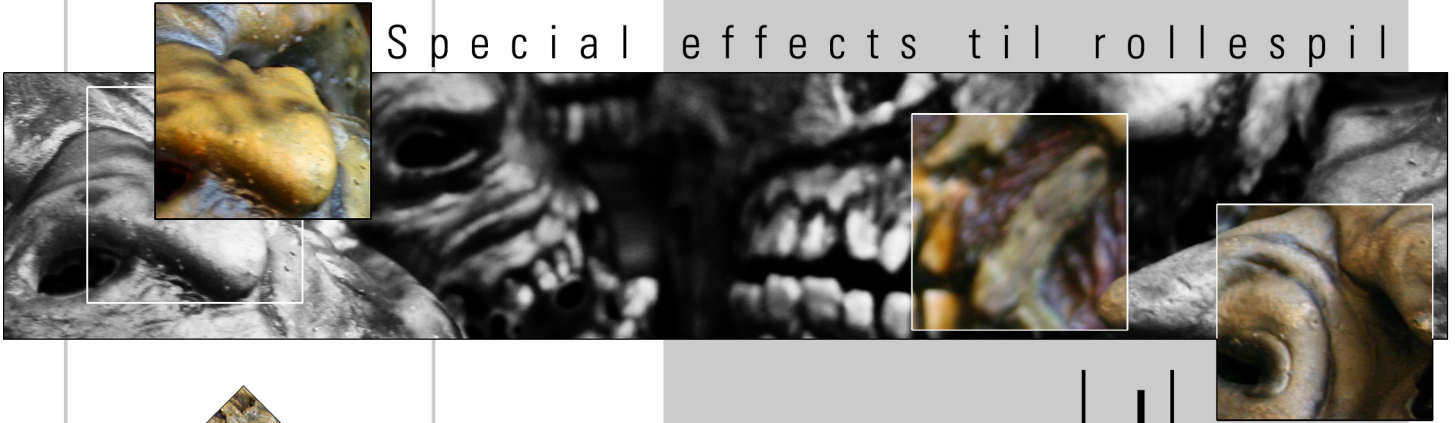


**TEMA:**  
**ROLLESPIL**  
**SET UDEFRA**



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

Special effects til rollespil



Fan ↑ a s y for Real



Props  
Masker  
Dragter  
Monstre  
Proteser  
LotR styles

[www.jotunheim.nu](http://www.jotunheim.nu)

↳ ⋈ ↑ n † H M I Π



[kontakt@jotunheim.dk](mailto:kontakt@jotunheim.dk)

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



# Mere ud!

Af Marie Carsten Pedersen

**F**or fremtiden findes der et blad, der hedder Rollespilleren. Du sidder med nummer et i hånden, og om et par måneder åbner du forhåbentlig nummer to. Det bliver i sagens natur anderledes end dette nummer, men én ting skulle gerne forblive den samme, uanset hvilket tal der står på forsiden: *attituden*. For Rollespilleren er et magasin, der tager rollespillets vækst alvorligt. Vi tror på liverollespil som et indholdsrigt fænomen. Vi har sprunget den smådårlige samvittighed ved at være liver over, og vi er flintrende ligeglade med, at rollespil normalt har en outsiderplads, når det kommer til ungdomsaktiviteter og ungdomskulturer. Rollespilleren skrives med den tilgang, at nu tager vi os pladsen i forreste række, akkurat som rollespil gør i virkeligheden i flere og flere børn og unges liv.

Det betyder ikke, at vi tager os selv dødsens alvorligt, tværtimod. Rollespil *kan* være for alvor, men det er også ret meget for sjov. Dette nummers tema hedder 'Rollespil set udefra', og her har vi overladt ordet til verden omkring rollespillet. Som du vil se, er der mange, der synes vi rollespillere er sjove, men også flere og flere, der synes vi er værd at tage alvorligt.

Temaet når vidt omkring, men det viser en klar pointe. Den tid er forbi, da rollespil var et lukket land, hvor man kunne gemme sig for omverdenen. Og gud ske lov for det. En rollespiller i selvsving er i bedste fald trættende, mens en rollespiller som vender sig udad, har alle fordelene på sin side. Her i Rollespilleren har vi tænkt os at lade pendulet svinge jævnt mellem inde og ude, i håb om at begge sider smitter strålende af på hinanden.

Nok ideologi for nu – god fornøjelse med nummer 1.

Rollespilleren udgives af

**Landsforeningen for  
Levende Rollespil (LLR)**

og udkommer 3-4 gange årligt. Magasinet er gratis for medlemmer af LLR. Medlemskab kan opnås på [www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk) for 100 kr.

Nummer 2 udkommer 10. januar 2005. Næste deadline er 1. december 2005.

**Ansvarshavende redaktør**

Jesper Bruun

**Redaktion**

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

Marie Carsten Pedersen

Vibeke Pagh Schultz

Jesper Kristiansen

Bjarke Pedersen

**Layout og foto**

Brian Rasmussen

Sanne Harder

**Skribenter**

Andrea Jørgensen

Julie S. Christophersen

Brian Mørk

Joost Jensen

Mikkel Mønsted

Niklas Nabe

Peter Josef Olsen

Robin Steen

Silas Mortensen

**Foto og illustrationer**

Joost Jensen

Lauge Drewes

Mikkel Mønsted

**Sprogkonsulent**

Sebastian Flamant

**Cover star**

Teresa Grysgaard

**Reklamer i Rollespilleren:**

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

**Abonnér på Rollespilleren!**

Institutioner kan abonnere

på Rollespilleren. Kontakt

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

ISSN: 1604-0333



# INDHOLD

## TEMA

## ALT DET ANDET

### Interview med Brian Mikkelsen ..... 10

"I står for noget nyt, noget anderledes" – således siger vores kulturminister. Læs hvad han ellers havde at sige om rollespil til Marie Carsten Pedersen.

### Jeg spiller rollespil i den mørke skov 14

Tiden hvor rollespil blev spillet hjemme i kælderen, er forbi. Nu bliver der gjort grin med os i massemedierne. Men er det mon så skidt endda? Robin Steen har blandt andet snakket med komikerne bag Selvsving om deres rollespilssang.

### Verden udenfor ..... 22

Joost Jensen har talt med manden på gaden. Hvad synes folkeskolelæreren egentlig om rollespil? Eller præsten? Er vi asociale nørder, eller kreative unge i menigmands øjne? Joost har svaret.

### Levende Rollespil .....35

Brian Mørk harcelerer i sin faste klumme over alle dem, der synes rollespil er en usund hobby, og at rollespillerne skulle tage at droppe gaffasværdene til fordel for bajere og damehåndbold. For hvem gider være almindelig.

### Både legeplads og læreplads ..... 6

Silas Mortensen har været en tur i Vestskoven og se på juniorlive. Kan juniorer mon finde ud af andet end at slå hinanden i hovedet med et sværd? Og er der en sammenhæng mellem Tempus Vivos popularitet og mængden af "MacRollespil"?



### Live-shopperen ..... 18

Rollespilleren har sendt fire af sine mest kompetente powershoppere i byen for at kigge på butikernes udvalg. Der er blevet afprøvet sværd og hugtænder landet landet over.

### Cras Bande..... 20

En gruppe karakterer bliver levende. Følg dem i dette og de næste numre af Rollespilleren.

### Kalender ..... 24

Hvad sker der i det danske rollespilmiljø?

### Liverollespil for begyndere ..... 28

Jesper Ejsing og Thomas Greve barsler med en ny bog om liverollespil, der henvender sig til de helt nye. Rollespilleren har talt med dem om de tanker, der ligger bag udgivelsen.

### Holdlederguide ..... 32

Kunsten at lede er en svær én, ligemeget om man er leder af en gruppe arrangører eller spillere. Andrea Jørgensen fortæller hvad det kræver at svinge pisken.



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

Rosenkildevej 2  
3000 Helsingør

**Hobby House**  
Nørregade 51  
8000 Århus C

### Hobby Mageren

Adelgade 118  
8660 Skanderborg

### Rodes

Torpenvej 4  
3050 Humlebæk

### MR Games

Rødovre Stationscenter  
2610 Rødovre

### Teaterhjørnet

Vesterbrogade 175  
1800 Frederiksberg C

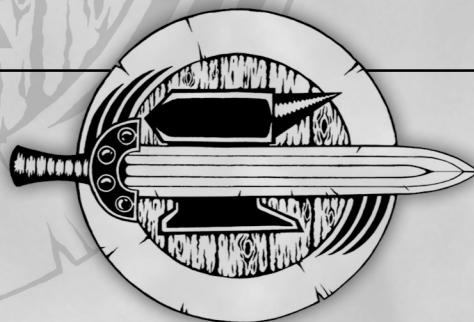
### Ønskeleg

Allegade 8C  
4000 Roskilde

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

Palnatoke \* Krimsvvej 29 A \* 2300 København S  
mail@palnatoke.com \* tlf.: 3255 0599

Palnatoke.com - Let the game begin...







# BÅDE LEGERPLADS OG LÆREPLADS

Af Silas Mortensen

.....  
*Er det kamp, der trækker juniorspillere til scenarier, eller kommer de også for alt det andet? Rollespillerens Silas Mortensen drog til massespil i Københavns Vestskov og oplevede både seriøse arrangører, tilfredse børn og en enkelt pink kasket.*  
.....

Ved LLR's landrådsmøde i København i august blev der afholdt en paneldebat om juniorrollespil. Debatten gik i høj grad på, om man som arrangør af juniorrollespil har et ansvar for at oplære børnene i kunsten at spille rollespil, frem for bare at lade dem slås – eller om man skal underholde dem og lade dem betale for et produkt, som de kan forbruge efter behov. Kan en arrangør overhovedet nå ud til horder af juniorspillere med andet end kamp og ballade, hvis arbejdsindsatsen ikke skal vokse helt ind i skyerne?

En værdig prøveklud for dette dilemma kunne være junior-kampagnen Tempus Vivo i Vestskoven ved Glostrup vest for København, da den med op til 500 spillere hver måned er Danmarks noget nær største kampagne. Spørgsmålet er, om Tempus Vivos enorme popularitet blandt juniorspillere skyldes, at de her oplever kvalitetsrollespil, der kan bidrage til deres "oplæring" og udvikling som rollespillere. Eller er der tale om en slags "betal ved kasse 1 og æd din McRollespil"?



## Fair for alle

Det er en varm 2. søndag i august, og arrangørerne bag Tempus Vivo er ved at gøre klar til dagens scenarie. Det er en yderst struktureret og velorganiseret gruppe, der med både bærbare computere, i-pods og kamera samt en professionel attitude, tager imod den enorme mængde spillere ved indtjekningen. Atmosfæren er afslappet og hyggelig, men summer stadig af effektivitet og engagement. Selv om det er for børn, er der ingen tvivl om, at man her mener det alvorligt.

Briefingen går i gang. Grundigt, engageret og i et pædagogisk tempo forklarer arrangørerne nu de grundlæggende og umiddelbart vigtigste regler, hvorefter de henstiller alle til at passe på hinanden og drikke væske nok i den nådesløse hede. Omkring 500 forsamlede børn i aldersgruppen 10-15 lytter opmærksomt efter.

Tempus Vivos formand Jesper Pedersen og kasserer Kim Hansen har ikke nogen forklaring på årsagen til deres arrangements kvantitative succes. "Man kan sige at flere tiltrækker flere. Så snart der kommer mange et sted, vil andre automatisk opsøge det, dels for at være der hvor der er så mange som muligt at spille med, dels af nysgerrighed over, hvorfor der kommer så mange i forvejen. Og så har skovens størrelse og placering nok også en del at sige," overvejer de to arrangører.

En anden side af sagen er, at bestyrelsen i Tempus Vivo har lagt vægt på at undgå den gammelkendte tendens til, at "gode venner får gode roller". "Det har været en stor hjertesag for os, at det skulle være fair for alle," siger Kim Hansen, og Jesper Pedersen tilføjer: "Det er en stor belønning for alle juniorspillerne, fordi de kan mærke, at de er lige så meget værd, som ham den store på 18 derhenne, som har fået lov til at være herude. De er lige så meget, som han er i vores øjne. De får en fair behandling."

## "Godt rollespil er..."


Ude i skoven er spillet i gang. Elvernes grænsevagter er på stikkerne over for indtrængere. En viis skovvelerlæremester underviser sine lærlinge i naturens hemmeligheder og udviser eksemplarisk adfærd for seniorspillere som mentor for de yngre. En større gruppe elvere sidder og hygger og dyrker det sammenhold, der i skribentens øjne altid har været kernen i et godt elverfolk; den tæt sammenknyttede gruppe, der fungerer mere som en familie end som en landsby.

Ude i det åbne land hænger de grumme og morderiske grønninger med hæse brøl og tungerne hængende ud af halsen. De udspekulerede sortelvere falder deres fjender i ryggen, netop som et større slag er ved at bryde ud. Det får fjendens rækker til at bryde sammen, så det ingen sag er at overrumple dem. Hærlederens evige mantra "Hold linjen!" runger ud over den store eng, men lige meget hjælper det. Sværd og økser tæsker løs, de sårede vælter rundt, og humøret er højt.

.....  
*Jeg synes det er fedt herude, på grund af, at der er så mange spillere, det er lidt sjovere end at spille med vennerne hjemme i gården, hvor man måske er tyve stykker.*  
.....







Overalt lader det til, at der findes en masse fornuftige og kompetente rollespillere i Vestskoven, som kan og vil spille seriøst rollespil, hvor problemer ikke bare løses med sværdene. Men de må desværre trækkes med en ikke undseelig flok spillere, der kunne trænge til en grundig indføring i Rollespillets ABC. Ikke alle herude er med på, at rollespil kan være andet end hack'n'slash, og det deler vandene lidt i spillet. "De fleste spiller godt rollespil, selv om de små ikke er så gode, men det kommer," siger en knægt. "Jeg har lært at spille godt rollespil herude. Godt rollespil er når man udbygger sin karakter frem for bare at gå i kamp som det første."

Der er også nogle udsving i kostumestandarden. Tempus Vivo har en regel om, at førstegangsspillere ikke behøver kostume, men alligevel er en god portion af kostumerne faktisk ganske overbevisende. Samtidig kan man dog også se et syn som en frisk teenagepige, der med svingende sværd kaster sig ind i et slag på den store eng iført shorts, tanktop, lyserød kasket og noget pelsværk som et bælte rundt om livet.

### **På tur med minotauren**

Heldigvis er det de gode oplevelser, der dominerer. Og det er tilsyneladende både arrangørers og spilleres skyld. "Her kommer nogle fede typer, og der er mange der kommer fast," fortæller en af de lidt ældre spillere. "Stabilitet er et vigtigt element, og man kan have et plot kørende over


flere gange, fordi folk er så pålidelige. Man har noget, der er værd at spille for. Bestyrelsen er ekstremt gode herude. Det er en god mulighed for aktivering af unge mennesker, man ser jo femhundrede børn herude i dag, der har det skideskægt, og vi får mulighed for at spille med dem." Vestskoven har også andre fordele frem for andre steder, mener en ung elver: "Der er mere realistisk. Man handler mere. Jeg synes der er en masse mennesker, der spiller nogle gode roller. Det er sejt!" En anden elver fortsætter: "Det er fedt, at der er så meget plads herude, at man sagtens kan være her. Man møder en masse mennesker og får lidt indlevelse i, hvordan det var dengang."

.....  
*Efter Loriania flyttede langt væk, er Vestskoven det der ligger tættest på, og man kan stege pølser!*  
.....

"Jeg synes det er sjovt at være herude, det er første gang jeg er herude i dag, og der er så mange ting at lave, og der er også meget plads," kommer det fra en dreng. "Det er en god skov, den ligger tæt på hvor vi bor, og der er mange mennesker med. Og så er de flinke ved os her, både arrangørerne og de andre spillere," lyder det fra en anden.

Ude på den åbne plæne holder en mørk og mystisk kriger med eksotisk udstyr og en grum attitude en gruppe krigere på 8-10 mand på afstand, selv om de har omringet ham på alle sider. En stor pelsklædt, frygtindgydende minotaur trasker ubevæbnet gennem spilområdet, tydeligt i et andet ærinde end kampens og voldens. Det spektakulære monster kan finde ud af at aktivere andre end krigerne.





Noget overraskende ved Tempus Vivo er det usædvanligt store antal fremmødte forældre, der med tæpper, madkurv og måske en god bog til de stille stunder, har installeret sig på grænsen til spilområdet. Herfra er der god udsigt over den store eng, hvor de fleste store slag finder sted. Her kan poderne proviantere mad og eventuelle tudekiks, hvis de bliver hugget ned af en lusket sortelver og er nødt til at lave en ny rolle.

Når det kommer til professionalisme, lader Tempus Vivo absolut til at være på forkant. Og heri ligger måske svaret på, hvorfor alle de børn tager i Vestskoven måned efter måned. De oplever at betale for en vare, som arrangørerne er i stand til at levere. Så gør det ikke så meget, at nogen har lyserød kasket på, for når minotauren og elverdruiden sætter stemningen, går det hele op i sidste ende.

.....  
*Hver skov har noget godt.*

*GERF er underholdende,  
men dyrt, i Loriania kan  
man være der længere,  
og Vestskoven er billig,  
men stadig fed at  
spille i.*

.....

# ”I står for noget nyt, noget anderledes”



.....  
 Ifølge kulturminister  
 Brian Mikkelsen har  
 rollespil gode politi-  
 ske kort på hånden,  
 når det gælder vores  
 fremtid som kultur-  
 aktivitet. Men vi må  
 også være klar til at  
 åbne op og bringe  
 rollespillet ud til den  
 undrende omverden.  
 .....

Hvis Brian Mikkelsens tid som konservativ kulturminister var et rollespilsscenario, ville der være mere kamp end kaffe-kage-spil. Bibliotekspenge, teaterlukninger, sport som kulturaktivitet og ”cost/benefit”-kultur er bare nogle af de bannere, som har vajet over slagmarken gennem de sidste 3 år. Brydningerne er langt fra ovre, men kulturens landkort ser under alle omstrændigheder anderledes ud, end det gjorde før Mikkelsen indtog sin skammel. Ministerens integration af idræt i kultursfæren har åbnet en gråzone mellem fysisk og kunstnerisk aktivitet – en gråzone hvor rollespil i princippet kunne passe perfekt ind.

**Rollespil har markeret sig på Mikkelsens lystavle, fortæller han til Rollespilleren. Og det har mange årsager, både personlige og politiske:**

”Jeg har altid været meget historisk interesseret, og jeg kan levende sætte mig ind i, hvorfor rollespil fascinerer mange mennesker med interesse for mystik, magi og eventyr. En af de spændende tendenser inden for kulturen i de seneste år er netop at nye aktiviteter spirer frem, og at mange af dem går på tværs af de genrer, som vi hidtil har kendt. Det er med til at skabe udvikling og dynamik, og vi undgår at de forskellige kulturmiljøer stivner. Her kan blandt andet rollespil være en kulturel aktivitet, som kan tilbyde noget andet, end det vi hidtil har kendt.”

**Som kulturpolitik ser ud i dag – og som du ønsker at føre kulturpolitik fremover i embedet - hvordan står en kulturaktivitet som levende rollespil sig?**

”Både som far til 4 børn og som kulturminister er det uhyre vigtigt for mig, at børn og unge udvikler sig i fællesskaber, i et positivt samspil med andre. Det bliver man både klogere på sig selv og på andre af. Idræt, rollespil, amatørteater og mange andre fritidsaktiviteter er vigtige brikker, som kan være med til at udvikle den enkeltes identitet og skabe rammerne for det givende fællesskab. Fællesskabets evne til at nuancere den enkeltes selvforståelse og skabe indsigt i omverdenen er en klar kulturpolitisk kvalitet.

Mange af disse fritidsaktiviteter rummer samtidig et vigtigt fysisk element. Dette er med til at modvirke den tendens vi ser i øjeblikket – nemlig at de inaktive danskere bliver flere og flere. Det er et vigtigt mål for regeringen at modvirke de sundhedsmæssige og sociale konsekvenser der er ved inaktivitet. I den sammenhæng har jeg været særligt optaget af risikoen for, at vores børn og unge fanges i en ødelæggende inaktiv livsstil. I forhold til denne problemstilling må vi alle tage et ansvar – og sørge for at de gode kræfter og kompetencer trækker i den samme retning. Konsekvenserne for vores børn er alt for skræmmende til, at vi kan tillade os at lade være.



Rollespil tilbyder en ny måde at være fysisk aktiv på – og derved har børn og unge endnu en positiv valgmulighed, når det drejer sig om at blive inspireret til et aktivt liv, hvor kroppen ikke negligeres. Det synes jeg også er en vigtig dimension.”



**Levende rollespil har netop fået en landsforening. Vil denne centrale organisering i din vurdering give levende rollespil nogle fordele?**

”Det kan være en fordel at samle kræfterne i en landsorganisation og derved stå samlet over for offentligheden, når der er behov for det. Samtidig er det min overbevisning, at det er det aktive, lokale foreningsliv, der for alvor er bærende for en forenings virksomhed.

Der kan også være andre fordele ved at samle kræfterne. Eksempelvis kan børn, unge og voksne, der er interesseret i at vide mere om levende rollespil, nu gå ind på LLR's hjemmeside og få mere at vide om rollespil, nyheder, medlemsforeninger og meget andet.”

**Rollespil har stadig svært ved at få adgang til stats-skove, kommunale skovarealer og andre offentlige lokationer. Hvad kan vi gøre for at opnå større forståelse og samarbejdsvilje hos myndighedsinstanser?**

”I et demokratisk samfund har alle heldigvis mulighed for at give udtryk for deres synspunkter. Men for at trænge igennem kan et afgørende skridt være – som I har gjort det – at samle kræfterne i en landsorganisation. Til gengæld er det vigtigt, hvis man ønsker lydhørhed hos andre, at være parat til at indgå i en oprigtig dialog og forsøge at forstå modpartens situation og vilkår. Danmark er et land uden de store frie naturarealer. Der har derfor i Danmark altid været rift om brugsretten til naturen.

Der er i dag også mange brugergrupper i de danske skove, men naturbeskyttelseslovens udgangspunkt er dog stadig, at der skal være plads til alle, der færdes inden for de givne regler og med respekt for naturen. I sidste ende handler det altså om at indgå i den oprigtige dialog og forsøge at forstå de andre brugergruppers ønsker. Resultatet vil altid bero på et kompromis, som alle parter gerne skulle kunne forstå.”

**Offentlighedens opfattelse af rollespil er stadig præget af fordomme: Rollespil er farligt, det er barnligt, det skaber uro og uorden i skovene. Hvordan når vi bedst ud til offentligheden og viser, at rollespil er en seriøs og positiv aktivitet?**

”Det vil ofte være vanskeligt for en helt ny aktivitet at vinde fodfæste lige fra dag 1. I står for noget nyt, noget anderledes. Rollespil er vel på mange måder sin egen verden og udtryksform. Hvis man ikke kender til levende rollespil, men blot er i skoven for at hygge sig eller stikker genvej gennem skoven på vej hjem fra arbejde, så vil det vel alt andet lige være en overraskelse at møde 40 riddere i en tilsyneladende voldsom kamp om liv og død. Jeg tror på, at dialog og åbenhed er vejen frem mod større gensidig forståelse. Og en sådan dialog kunne jo udvikle sig til et egentligt samarbejde på tværs af hidtige skel, og derved være med til at nedbryde fordomme og barrierer. I jeres tilfælde kunne det være, at I udviklede samarbejdet med skoler, institutioner, det organiserede idrætsliv eller



hvad med rollespil for naturvejledere og skovfolk - så de kan få et indblik i jeres verden! Så for at nå offentligheden og skabe større forståelse kræver det altså åbenhed – men også vilje til at bringe aktiviteten derhen, hvor fordommene findes.”



# GERF – Kampagnen

Den 1. lørdag i hver måned afholder GERF en rollespilsdag i et smukt naturområde ved Bagsværd sø.

Er du interesseret i rollespil, mystik, magi og eventyr så kom ud og spil. Alle er velkommen. Unge som gamle, garvede som nybegyndere.

Handlingen udspiller sig omkring den unge Baron Hammerskjold, som af Moravias Kong Valdemar bliver tildelt et nyt og vildt land. Sammen med en gruppe sofistikerede højelvere, en masse soldater og andre frivillige drager Hammerskjold til Jägeriget Mintaria. I det vilde og barske land støder han på en stamme af vildelever og den Frie By, som beboes af fredløse. I ødemarcken hærger en stor stamme af primitive orker, som truer sikkerheden for alle godtfolk i Mintaria

Vil du være med når Hammerskojold skal civilisere dette vilde territorium? Vil du spille rollen som soldat, bonde, købmand, højelver, vildelever, sortelver, ork ? Eller vil du spille fredløs røver eller omrejsende lykkejæger?

Så kom til GERF kampagnen og vær med i eventyret.

Du kan læse mere på [www.gerf.dk](http://www.gerf.dk)

Lav din rolle og tilmeld dig på [www.rokada.dk](http://www.rokada.dk)

Tid: 10.00-17.00

Indtjekning, våbenkontrol, sminke og briefing: 9.00-11.00

Opmødested: Tyrolerhuset, Nybrovej 315

Pris: 50 kr. pr. gang. 10 turs kort kan købes for 400 kr.

Aldersgrænse: Ingen. Børn under 11 år spiller børneroller





"DER KOMMER NOK TIL AT GÅ RIGTIG LANG TID,  
FØR JEG OPLEVER SAMME INTIMITET OG STEMNING,  
SOM DER VAR DEN AFTEN PÅ SUNSHINE."

RENE TOFT, RPGFORUM

LIVE-PUBLIKUMSPRISEN, FASTAVAL 2003



JANNICK RAUNOV, HAREPOSTEN

KOMMER SNART TIL KØBENHAVN. GLÆD DIG!

# FYRAFTEN

ET LIVESCENARIE AF EIDOLONS LIVE SEKTOR

[WWW.FYRAFTEN.EIDOLON.DK](http://WWW.FYRAFTEN.EIDOLON.DK)

FÅ DIN REKLAME I  
ROLLESPILLEREN!

KONTAKT:  
[REKLAME@ROLLESPIL.DK](mailto:REKLAME@ROLLESPIL.DK)

GØR DET NU!

Af Robin Steen

# JEG SPILLER ROLL MØRKE SKOV

»Du må ikk' vær' med før du får lov«. Svedbanken, Rune Klan og Arla Foods. Liverollespil har fået hovedet på huggeblokken. Men er det en skidt ting?

Efter godt og vel 16 år i Danmark er liverollespil nået til et vigtigt punkt i sin udvikling: Vi er blevet så kendte, at folk er begyndt at tage tykt pis på os. DR's Svedbankens "Rollespilssangen" er nok det mest kendte eksempel. Men også stand-up komikeren Rune Klan lader det gå ud over rollespillere på sin seneste DVD. Og for nylig dukkede der en gruppe rollespillere op på skærmene i de danske hjem i en Arla Foods tv-reklame.

Fælles for satire og reklamer er, at emnet skal være let genkendeligt. Det er altafgørende, at publikum ved, hvad det er, der bliver snakket om. Siden 90'erne er rollespil - især liverollespil - begyndt at blive et offentligt kendt fænomen. Vi har sludret lidt med Svedbanken, Rune Klan og reklamebureauet bag Arla Foods' kampagne for at høre lidt mere om, hvorfor rollespillere er gode at lave fis med.

## Jeg kaster med håndgranater af trylledej

Svedbanken er to herrer - Rune Tolsgaard og Esben Pretzmann - der sammen med DR og Børneradio har lavet sangen som ingen rollespiller bør være gået glip af: Rollespilssangen.

Sangen handler om en bleg, rødhåret knægt med 11 fingre og gangbesvær der synger om, hvordan verden kan rende ham når det bliver tirsdag - for der tager han ud i skoven og skyder trolde ned med sit papgevær. Det er de færreste livere, der ikke har følt sig en lille smule truffet af teksten. Men det er nok et tegn på en vis sund selvironi at sangen er blevet afsindig populær blandt netop liverollespillere.





# ESPIL i den

Rune Tolsgaard understreger, at sangen ikke er lavet for at pege fingre af rollespillere. Jeg spurgte ham blandt andet om, hvorfor lige rollespillere er gode at lave sjov med:

“Fordi vi ikke forstår hvad de har gang i. Jeg er tit stødt på rollespillere i S-toget. Ti folk med sværd, der er malet i hovedet på vej ud i en skov virker overvældende. Det er svært at forstå. Når jeg tænker nærmere over det er det måske sjovt - der kan være noget fedt i det. Men jeg forstår det ikke helt. Jeg har et ret naivt kendskab til det - stereotype fordomme - noget med nogen der slås med papsværd, og så er det det”.

*Hvor kom idéen fra til rollespilssangen?*

“Der er altid noget sjovt over nørdede ting - og rollespil er nørdet. Som sagt er der ingen pegende fingre. Men det er en speciel hobby. Eller livsstil”.

*Hvad er formålet med sangen?*

“At finde mennesker, hvor man tit har tænkt: Hvad fanden det er, de har gang i? Der er mange der har tænkt det, uden at gøre mere ved det. Det er det der med civiliserede mennesker, der maler sig i hovedet...”

*Er rollespil noget alle kan forholde sig til, siden du har valgt det emne?*

“Det er det. Folk tænker ‘ja, det er da noget mærkeligt noget’. Man møder rollespillere alle mulige steder. Alle har en berøring med nogen, der spiller rollespil. I alle sociale sammenhænge kender man én, der kender én. Det vækker meget opsigt. Det larmer så meget i det normale civiliserede billede. Lidt ligesom roligans med malede ansigter. Det fylder enormt meget. Det er måske noget folk godt kunne tænke sig at prøve, men ‘det kan man jo ikke’. Man skal have selvironi for at kunne tage sig selv alvorligt som rollespiller - men det er vel kun godt”.

*Hvad siger du til, at rollespillere elsker sangen?*

”Det er jeg pisseglad for. Der er intet hånligt i det, når vi som almindelige mennesker kigger på rollespillere. Hvis der var nogen der forklarede mig det, så måske. Jeg prøvede det på en højskole for fire år siden. Det var sjovt, men derfra til at praktisere det i den virkelige verden, der er langt.”

## Rune Klan - en rollespilsnørd?

Rune Klan, populær stand-up komiker og tryllekunstner i én elegant pakke, har udgivet en DVD hvor der indgår et indlæg med ham som ultra-kikset liverollespiller. Vi fik en snak med ham om rollespil, humor og liveres image.

Det viser sig, at rollespil ikke er ham så fjernt som mange måske troede. Indlægget ikke er en hån mod rollespillere - det er et selvironisk glimt i øjet.

*Hvordan fik du idéen til at bruge rollespil i indlægget?*

“Jeg har faktisk været til live i Hareskoven da jeg var mindre.

Tre-fire gange tror jeg. Idéen var fantastisk, men når man så kom derud var det ét stort skænderi. Folk der brokkede sig over, hvorvidt de var blevet ramt og sådan. Illusionen var bedre end selve spillet. Det er vel 12-13 år siden.

Grunden til at jeg synes det er sjovt at bruge er, at det er en skæg setting. Det er et sjovt billede, med en masse folk der står og kæmper, og jeg kommer løbende ned af en bakke, og jeg er ikke alene rollespiller, jeg er en dårlig rollespiller. Skændes og brokker mig med mel i hovedet, ramt af en bunke pile, og siger ‘I ramte mig overhovedet ikke’. Jeg er nørden i nørdernes verden. Vi var lidt nervøse for om rollespillerne i indslaget følte, at vi pisede på dem. Men det var meget medvillige rollespillere. De gik i rolle med det samme - ‘frygt ikke, smukke ungmø, jeg skal befri dem fra denne tyrann af en prins’, det var supercool”.

»Der er altid noget sjovt over nørdede ting - og rollespil er nørdet. Som sagt er der ingen pegende fingre. Men det er en speciel hobby. Eller livsstil«.

*Hvad er det, der gør rollespillere gode at lave grin med?*

“Rollespil er nemt at tage pis på. Det er en skæg ting at beskæftige sig med. Det er i virkeligheden ikke mere underligt end computerspil - det er bare så fjernt fra mange mennesker. Det er svært at sætte sig ind i, hvordan voksne mænd kan sige: ‘Nu er jeg en goblin’”.

*Er rollespil noget alle ved hvad er?*

“Vi har allesammen stiftet bekendtskab med det. En i klassen der spillede, f.eks. Der har altid været noget, især for nylig. Det skal jo være en reference folk forstår. Hvis man siger ‘tyvesidet terning’, er der efterhånden flere og flere der nikker genkendende. Ringenes Herre filmene har også gjort det meget nemmere at forstå. Nu er der mange flere der siger: ‘Det kan jeg sgu godt sætte mig ind i’. Rollespil bliver jo også brugt som teambuilding af firmaer, så så fjernt er det sgu heller ikke”.

## Solbær-te og selvironi

*Hvad tænker du først på, når du hører ordet rollespil?*

“Folk der bor hjemme nede i en kælder. Solbær-te. Matadormix. Og så den der DM skærm som man elskede at have oppe. ‘Åh, hvad er der bag den skærm?’ Jeg har spillet D&D, Call of Cthulhu, GURPS. Jeg synes stadig det er skægt”.

*Er du i virkeligheden bare en nørd, Rune?*

Ja! Jeg accepterer, at jeg kommer fra et nørdet samfund. Det med at sidde og spille noget tolv timer i træk, det er en meget nørdet beskæftigelse. Men jeg er jo også nørdet i dag. Jeg har det så bare sjovt med at optræde med det. Det er meget heldigt.

*Hvad er formålet med indlægget? Er vi ude i noget med selvironi?*

“Selvironi er et meget vigtigt ord. Det er jo en meget dansk måde at se humor på - humor må meget gerne være inadvendt, tage sig af sig selv. Det er jo inside stuff, fordi jeg selv har været med. Og hvad fanden så? Jeg står og tryller til daglig, det er da næsten endnu mere nørdet.”

“Det er bare skægt. Det er ligesom at lave en parodi på en person der er pissefuld, det betyder jo ikke, at man aldrig har drukket alkohol”.

## Rollespilleres image

Rune Klan har talt sig varm og fortsætter ufortrødent. “Det at du er rollespiller, er ikke dét du skal smide, hvis du skal score en tøs første aften. Når det er sagt, vil jeg heller ikke smide ‘tryllekunstner’. Lige så vel som rollespil kan være pissenørdet kan computere også være det. Der findes mennesker, der lever og ånder for deres computer. ‘Jeg er computernørd’. Så er dén sag afsluttet. Stereotypen af en rollespiller er det samme som en computernørd. Det er sin egen hæmsko”.



“Jeg ved ikke hvis skyld det er, men det er vel nogens skyld. ‘Hold kæft, en rollespilsnørd’. Men det er jo synd, for det er en pissefornuftig ting. Det giver masser af mulighed for at bruge sin fantasi. For at udtænke - skabe - verdener”.

“Havde rollespil ikke været noget der foregik ude i skoven med grøn maling i hovedet, ville det være noget der foregik bag lukkede døre, noget hemmeligt. Her tvinger I folk til at tage stilling til det. Dem jeg var sammen med til liverollespil var i fuld uniform i S-toget. De ville vise folk at ‘vi skal ud og spille rollespil’. Som tryllekunstner ville jeg ikke sidde i en kupé i smoking, høj hat og handsker med duer ud over det hele. Der er noget Hare Krishna over det.”

“Men som Jonathan Spang (en kollega på stand-up-scenen) siger: ‘De folk man så ned på i folkeskolen er dem man ser op til i dag’. Og det er jo en generalisering, men der findes computernørdere, der er rigere end nogen andre i verden”.

Så ifølge Rune Klan har vi selv sørget for vores nørdede rygte i kraft af vores trang til at vise os frem og tvinge folk til at tage stilling til det vi laver. Men hvis ikke dansk liverollespil havde haft netop den in-your-face mentalitet, ville der nok være gået meget længe før f.eks. Arla Foods



havde brugt tid og penge på at bruge rollespillere i deres reklamespots.

## Arla Mini-Mælk - en misforstået reklamespot

Arla Foods mini-mælk piger har prydet S-tog stationer og reklameskilte over hele landet. Arla har endda sendt en række reklame-spots i TV, hvor det overordnede tema går på, at unge mænd er blevet lidt for store fans af Arlas mini-mælk piger. De unge mænd kaster sig ud i drikkespil med mini-mælk, bikinivoks og mælkepige-bikinier.

En af de fem reklamespots handler om en liverollespiller, der ankommer til et scenarie i skoven iført mini-mælk-kluns på sin cykel med et livevåben på bagagebæreren. Fra cyklen dasker han til en fyr i rustning, der ser opgivende på ham. Trolden ved siden af smider sit våben og går hjem. Ingen snakker, bortset fra cyklisten, der siger: "Hvad?". Fade til teksten "få dig en sund interesse".

Nis Sigurdsson, fra reklamefirmaet Leo Burnett, lavede reklamefilmene og siger: "Cykelfyren skulle have haft rollespilstøj på – men vil hellere drikke mælk. Her er det mælkepigerne, der ikke er nogen sund interesse."

Reklamernes målgruppe er unge mænd mellem 16 og 24, og det er især den gruppe der spiller rollespil. Nis Sigurdsson valgte en gruppe livere som modstykke til mini-mælk entusiasten fordi der var meget stor kontrast mellem dem. "Der er en klar visuel genkendelse i folk der er klædt ud i rustning eller som trold. Det er spændende, flotte dragter. Det er visuelt lækkert".

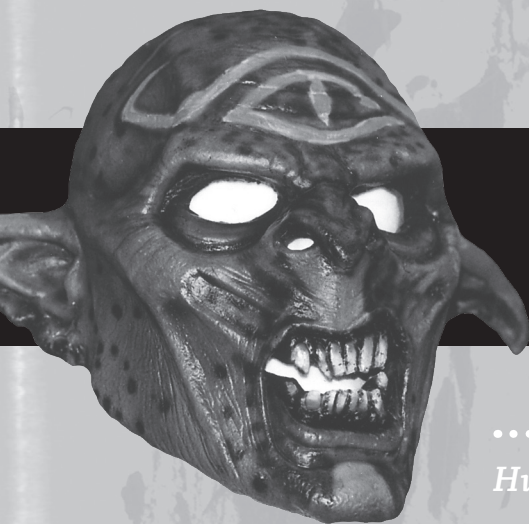
Han snakkede med en "planner" - en med forstand på målgrupper - i forbindelse med arbejdet med reklame-spotten. Siden omkring begyndelsen af 90'erne har rollespillere været udbredte nok til udgøre en genkendelig gruppe. Desuden har Ringenes Herre filmene gjort meget for at synliggøre konceptet for den almindelige dansker.

Reklamen viser, at liverollespil er noget de fleste kan forholde sig til. Ellers ville Arla ikke bruge penge på at bruge rollespillere sammen med cykelfyren. Og det er altså cykelfyren der er galt på den, selvom det kan være svært at se i de få sekunder spotten varer.

## Rock'n'roll will never die

Rollespillere er pionerer. Vi er røv-nørdede pionerer. I grøn maling. Og når man kæmper med papsværd for en sag, må man tage de bonk der kan følge med. Men offentligheden er ved at få ordentligt øje på os, og det begynder at gå stærkt med anerkendelsen. Og måske endda den respekt vores rødhårede, 11-fingrede ven leder efter. Ligesom rockmusik blev latterliggjort i 50'erne gik det ud over os i 90'erne. Rockmusik tog verden med storm. Næste storm er vores.





# Live-Shopperen

.....  
*Hvor kan man købe en ringbrynje? Eller et fedt sværd? Eller vampyr-tænder? Rollespilleren har kigget på 5 butikker i Århus og København som har specialiseret sig i udstyr til rollespillere.*  
.....

## Dragons Lair

Åboulevarden 33, 8000 Århus C  
Tlf.: 8619 0063, [www.dragonslair.dk](http://www.dragonslair.dk)

Åbningstider:

Man, Tir og Tor: 11:00-17:30

Ons: 11:00-21:00

Fre: 11:00-18:00

Lør: 10:00-15:00

Onlinesalg: Ja

Dragons Lair er en rollespilskæde med filialer i Odense og Århus samt en online butik. Som de fleste andre rollespil-butikker forhandler Dragons Lair flere forskellige produkter ud over rollespilsudstyr, heriblandt Warhammer og Magic-kort. Dette gør at butikken myldrer med glade unger som spiller og bytter i et væk. I rollespils-sektionen findes et stort udvalg af våben fra *Forgotten Dreams* og danske *Palnatoke*. Begge mærker er af høj kvalitet og rigtigt flotte.

Sektionen med rustninger savnede dog noget variation, da der kun var lille udvalg af læderrustninger og hjelme. Ekspedienten fortalte, at hvad de ikke havde i butikken, kunne man bestille på deres hjemmeside. Her finder man bl.a. ringbrynjer og pladerustninger. Priserne på rustningerne lå lidt i den dyre ende, og udvalget var koncentreret om det sorte og fantasy-inspirerede. Man kunne godt savne noget rustning der var mere nedtonet i udseendet. Butikken havde et mindre udvalg i sminke og forskellige latexører, men igen er der et langt større udvalg på deres hjemmeside.

## Hobbyhouse

Nørregade 51, 8000 Århus C,  
Tlf.: 8612 0062, [home1.stofanet.dk/hobby.house](http://home1.stofanet.dk/hobby.house)

Åbningstider:

Man-tor: kl. 10:00-17:30

Fre: kl. 10:00-18:00

Lør: kl. 10:00-13:00

Første lørdag i måneden kl. 10:00-16:00

Onlinesalg: Nej

Hobby House, som har eksisteret siden før de første spæde rollespillere vikledede skumgummi om en pind. Hobby House er først og fremmest en hobbybutik så der findes modeljernbaner, jonglørartikler og diverse modelbyggergøj. Selvom butikkens live-udstyr fylder meget, så er det ikke deres hovedfokus, men det forhindrer dem ikke i at have gode ting og vide noget om det. Spurgte man til hvordan våbnene var lavet kunne ekspedienterne fremvise et sværd som var sprættet op og forklare hvordan det var lavet.

De eneste stykker rustning i butikken var nogle armbeskyttere i udmærket kvalitet. Til gengæld havde de en del gode kostumedele til salg. De var ikke alt for fantasy-prægede, farverne var fine og det var ikke for dyrt.

Med to ekspedienter til stede virkede det let at få personlig hjælp til andet end ekspedition, og det følte også som et sted, hvor man let ville kunne få gode råd til at bygge sit eget udstyr.





Af Vibeke Pagh-Schultz,  
Mikkel Mønsted, Julie  
Streit Christophersen og  
Niklas Nabe

## Faraos Cigarer

Skindergade 27, 1159 København K  
Tel: 3332 2211, [www.faraos.dk](http://www.faraos.dk)

Åbningstider:

Man-tor: 11.00-17.30

Fre 11.00-18.00

Lør 10.00-15.00

Onlinesalg: Ja – Ved køb over 500 kr. intet gebyr eller porto.

Faraos Cigarers rollespilsbutik er, med sin suveræne beliggenhed lige ved Strøget, ofte nye rollespilleres første stop når de skal købe udstyr. Hele butikkens stueetage er helliget liverollespil, og her er alt hvad man har brug for af brynjer, sværd, skjolde, pile, sminke, næser, horn, og man kunne blive ved.

Servicen er i top, og gode råd er gratis. Blandt andet anbefalede en medarbejder en mor og hendes søn på 8, at tage ud til konkurrenten Rollespilsbutikken Arena, som arrangerer rollespil for 8-13 årige. Det er pil op til Faraos Cigarer for den gode konkurrenceånd.

## Fantask

Skt. Peders Stræde 35, 1453 København K.  
Tel: 3393 8538, [www.fantask.dk](http://www.fantask.dk)

Åbningstider:

Man-Tor: 11.00-18.00

Fre: 11.00-19.00

Lør: 11.00-15.00

Onlinesalg: Ja – Gælder dog ikke deres liveudstyr.

En af de gamle drenge når det gælder rollespil er Fantask. De råder over nok Danmarks største og bedste udvalg af bordrollespilsbøger, hvilket klart gør butikken et besøg værd. Men når det kommer til liverollespil er der kun et meget begrænset udvalg. Våbnene er ifølge Fantask-medarbejderen "lavet af en ukendt finne, der ikke kan tale engelsk."

Det er ret nemt at se, at sværdene og skjoldene er af en kvalitet, der ikke rigtig matcher prisen. Det eneste sværd vi prøvede var vægtet i bunden og det gør dem lidt tungere og mere realistiske. Sværdene og dolkene var skæve, sjukskede og -gætter vi - lavet på en mørk, finsk vinternat, hvor man ikke kan se noget.

## Rollespilsbutikken Arena

Rentemestervej 80, 2400 København N  
Tel: 3833 5700, [www.rollespilsbutikken.dk](http://www.rollespilsbutikken.dk)

Åbningstider:

Man-Fre: 11:00-18:00

Lør: 10:00-14:00

Onlinesalg: Ja

Rollespilsbutikken Arena ligger i Københavns Nordvestkvarter. Her har butikken ekstra lokaler til brætspil og Warhammer, så der altid er folk og stemningen er god.

I Arena kan man blive ekviperet fra top til tå: De har alt fra snabelsko, dansk producerede strudhætter til kapper og bæltter. Deres udvalg af våben er stort og fra mange forskellige producenter. Et stort spejl og god service gør indkøbsoplevelsen sjov. Plancher, der informerer om levende rollespil, findes rundt om i butikken så forældrene har noget at lave mens deres afkom prøver buer sammen med de veloplagte medarbejdere.

Man kan hver anden lørdag møde op til en sværd-workshop, hvor børnene kan bygge latexvåben. En vigtig ting man skal man huske, når man er i Arena er at hilse på den store huletrold Herluf, som sidder og er mægtig i et hjørne i butikken.

Ens for alle københavnske butikkerne, er at alle ansatte er rollespillere. De ved hvad de taler om og deler samme interesse og passion for rollespil som deres kunder.

Både i Faraos Cigarer og Arena var der førstegangsrollespillere og deres forældre, og begge steder fik kunderne en god og venlig førsteklases betjening med info, foldere, tips og forslag til kostumer med i bagagen inden de forlod butikken.

Med hensyn til priserne er der næsten ingen forskel. Man bør derfor gå på jagt efter specielle tilbud, og ellers selvfølgelig vælge efter kvalitet og ikke pris.

Kender du en butik som skal anmeldes? Skriv en email til [redaktionen@rollespil.dk](mailto:redaktionen@rollespil.dk) for at få den med i Rollespilleren.



# Cras bande

Af Peter Josef Olsen

PERSONLIGHED

Cra D'Enna, 23 år

Cra er gruppens leder. Det var hende der førte gravrøveriet videre efter sin far, Fa D'Enna, og hende der samlede gruppen som den er nu. Cra er blevet opdraget af faderen og har lært om fægtning, organisation og impulsivitet af ham. En temperamentsfuld ung dame der ved hvad hun vil. Alle andre i gruppen adlyder hende og stoler på hendes dømmekraft. Og med rette, da hun som regel altid træffer de

rigtige beslutninger.

Arrogant og bedrevidende.

LANG KAP (K)

SKATTEKORT

MANGE TASKE  
TIL GRAVBU

DYGTIG SVÆR

KARAKTER

CRA D'ENNA

20 - ROLLESPILLEREN O



**D**ette er historien om en gruppe karakterer lavet til rollespilssceneriet "Det Glemte Guld" i 2001. Da det var et "engangs-scenarie" er der ikke store chancer for, at karaktererne dukker op igen. Når jeg alligevel skriver om dem, er det fordi de voksede ud over scenariet, ind i små noveller, bordrollespil, ind i mit og forhåbentlig dit hjerte. Det gjorde de fordi de blev forberedt, gennemtænkt og ikke mindst testet inden de overhovedet blev sluppet løs. Så hvis du ved at høre historien om Cras Bande bliver inspireret til at gøre noget lignende med din næste karakter, og derigennem giver dig selv og ikke mindst dine medspillere en god oplevelse, så er det derfor jeg skriver om dem. I dette nummer kan du læse om baggrunden for gruppen, og i de kommende numre gælder det novellerne.

## Begyndelsen

Karaktererne i Cras bande udsprang i ondskab. De blev bygget på et træk, som vi hver især syntes var det ondeste vi kunne komme i tanke om. Rollerne blev finpudset i fællesskab, da det er brugbart at få kritik på hvad man laver. Herefter blev jeg inspireret til at skrive nogle noveller om gruppen, hvor flere omstændigheder blev fasttømret, såsom forhold karaktererne imellem, hvordan de talte og hvad deres funktion i gruppen var.

Da dette var på plads, arrangerede vi et lille "for-live" som skulle teste en hverdagssituation for vores karakterer. I praksis var det en grillaften iført kostumer. Her skete der dog noget, vi ikke var forberedte på. Da vi sad om bordet og spiste vores grillmad så ondt som vi nu kunne, gjorde vi ikke andet end at skule til hinanden og sidde i tavshed. Og være onde. Og røvkedelige! Vi opdagede, at man også kan være FOR ond. Karaktererne fungerede ikke sammen. Derfor blev vi enige om at give dem sans for humor og gøre dem mere snakkesalige. Uden denne generalprøve havde vi skullet justere vores karakterer, mens vi var i spil. Derfor er det en god ide at prøve sine karakterer af inden man skal bruge dem i spil.

Vi overførte også karaktererne til bordrollespil for igen at teste dem. Her var udfordringen at man ikke havde det fysiske at spille på, men var tvunget til at sige mere, hvilket fik rollerne til at blive endnu mere levende. Vi lavede derefter kostumer som passede så godt som muligt til rollerne. Vi var så langt om længe, efter vores mange forberedelser, klar til at deltage i scenariet "Det Glemte Guld".

### *Bri D'Enna, 23 år*

Bri er Cras tvillingesøster. Hvor Cra er blevet opdraget af sin fader, så er Bri blevet opdraget af deres moder - og har lært en del sort magi af hende. Bri har været gift to gange, men begge gange er hendes ægtemand fundet død kort tid efter brylluppet. Det er Bri der holder liv i Pivo gennem et dagligt ritual. En sortseer om noget. Forfængelig og pyntesyg. Jaloux og sadistisk over for alle andre end gruppen. Har vist nok solgt sin sjæl til onde kræfter.

### *Pivo, 31 år*

Da Pivo var ung, forsøgte han at stjæle en gift fra en sort troldkvinde. Dette fortrød han, da han blev snuppet og troldkvinden forvandlede hans blod til gift. Den gang var det kun Fa D'Ennas kone, der kunne holde liv i ham - og nu er det kun Bri, der er i stand til at dulme smerten. Grundet dette problem er Pivo blevet mere end almindeligt sortsynet. Han er desuden en vanvittig dygtig tyv og fældedemontør. Det faktum at han i princippet er død, har også gjort ham næsten frygtløs og tit dumdristig. Hans eneste og altoverskyggende hobby er knive. Noget der i sig selv er ret sært.

### *Raul, 28 år*

Raul stammer fra et land hvor solen altid skinner, og mænd kun er mænd, hvis de er smukke. En charmerende mand i sin bedste alder. Raul havde en kort men hidsig affære med Cra, som endte med en omgang tæsk til ham. Som den eneste kvinde der nogensinde har modstået ham, er han blevet besat af tanken om at erobre hende. Hans evne til at skaffe informationer om alting og ikke mindst få solgt alt det gruppen får mellem hænderne, er uvurderlig. Hans manerer er en gentlemans, men han er en snu fyr der ikke skyer nogen midler i sit job. Han er desuden habil med en sabel (hvis folk står med ryggen til). Dog er hans tunge hans bedste våben.

### *Androkles, 432 år*

Under sine mange eventyr fandt Fa D'Enna Androkles, en stengolem, i en mægtig troldmands grav. Androkles blev Fas nyttige hjælper på togter - og hjemme, hvor han lavede arbejde som rengøring og madlavning. Androkles' største problem er hans hang til menneskekød. Han har ingen anden grund til at spise det, end at han virkelig godt kan lide konsistensen. Noget som Fa udnyttede til det yderste når han skulle skaffe sig af med store mængder beviser på kort tid. Umådelig stærk og usårlig. Gruppens skjold mod alt der vil skade dem.

### *Radaron, gammel*

Radaron var Fas gamle følgesvend. Han havde egentlig taget en uddannelse som præst, men en kvinde fik ham til at slå sig på flasken. Han fik lyst til at prøve hårdere substanser og udviklede mangel på afhængighed. Til dette vilde liv skulle bruges penge, som Radaron skaffede gennem tyveri. Herfra gik Radarons liv ned ad bakke, indtil han mødte Fa. Fa kunne bruge Radarons synske evner på sine røvertogter - og langsomt blev de bedste venner. Desværre kom der en dag, hvor Radarons gud ikke længere svarede hans kald. Radaron blev en falden præst, en fordrukken, bagklog vigtigper.

I næste nummer af Rollespilleren bringer vi den første af fire noveller om Cras Bande.

*Er liverollespillere nørdere? Eller er vi nogle dygtige innovative unge med en sund hobby? På en kort gåtur rundt på Vesterbro i København har jeg fået et indtryk af, hvad andre egentlig ved om vores hobby.*

# Verden udenfor

Af Joost Jensen

## Butiksassistenten

Louise sælger blandt andet sminke, tænder, ører og latexvåben hos Teaterhjørnet.



*Hvad ved du om levende rollespil?*

"Jeg har kigget lidt i Liverollespil – en håndbog. Jeg ved noget om det vi sælger. Den grønne sminke er til orker, skæg til dværge... og den slags."

*Kunne du tænke dig selv at deltage i et liverollespil?*

"Så skulle det kun være for at sminke, tror jeg. Måske for at prøve det, jeg er lidt nysgerrig."

*Hvad er dit indtryk af liverollespillere?*

"Det er nogle fede mennesker. De er meget sig selv. Jeg kender nogle stykker, der spiller, men jeg spiller ikke selv." Uden for butikken står et skilt med en håndtegnet reklame for våben fra Palnatoke, men hvad ved Louise om våbnene?

*Hvad gør du, når nogen kommer ind og vil købe f. eks. et sværd?*

"Vi har en hel væg med ting til liverollespil. De fleste kommer ind og tager, hvad de vil have, betaler og går igen. Men når en forælder kommer ind og siger, at de skal have nogle ører eller bare et sværd, spørger jeg, hvad deres søn eller datter spiller, for **der er forskel på øksen, som er til dværge, og så elversværdet.**"

## Skolelæreren

Lene Kaalund Jensen er skolelærer på Vesterbro Nye Skole og underviser blandt andet i håndarbejde og dansk.



*Hvad ved du om levende rollespil?*

"Min søn rendte rundt ude i Dyrehaven for over 10 år siden, dengang det hele vistnok startede. Jeg ved, det handler om våben og nogle spilpenge. Det foregår ude i naturen. Det er mest et spil om magt."

*Kunne du tænke dig selv at deltage til et liverollespil?*

"Ikke uden videre. Der skulle være en speciel grund til det, for eksempel noget fagligt."

*Hvad er dit indtryk af liverollespillere?*

"Det er vidst mest mænd, der spiller. Der er mange, der spiller bordrollespil og udbygger det derfra. Man tilhører en bestemt gruppe, når man spiller liverollespil. Spillerne er meget sociale mennesker, men det er et lidt lukket miljø."

*Kunne du tænke dig at bruge levende rollespil i skolen?*

"Jeg kunne godt tænke mig at lave en emneuge om levende rollespil. Det kunne også være spændende at skrive baggrunde i dansk eller lave kostumer i håndarbejde. **Liverollespil er også en god måde at gøre historieundervisningen levende.**"



## Præsten

Mette Gramstrup er præst i Kristkirken på Vesterbro.



*Hvad ved du om levende rollespil?*

"Jeg kender mest til bordrollespil, da min søn Anton har spillet det længe. Under en prædiken om Jesu fristelse i ørkenen til en dåbsgudstjeneste, skete der noget skægt. Da mange af tilhørerne var rollespillere, gjorde jeg en parallel til Dungeons & Dragons. De blev så optagede af prædikenen, at dåben gik i stå. Alle sad og fik ideer, specielt barnets far som normalt er spilleleder for gruppen."

*Kunne du tænke dig selv at deltage i et liverollespil?*

"Nej det er jeg nok for doven til. Jeg kunne nu godt tænke mig at bruge det til mine konfirmander. Jeg har engang spillet heks til min søns skattejagt."

*Hvad er dit indtryk af liverollespillere?*

"Det er lidt underligt med voksne mennesker, der sådan render rundt i det her mærkelige tøj, men **jeg tager jo også mærkeligt tøj på, når jeg skal på arbejde.**" Hun griner. "Rollespillere er meget kreative, og jeg tror de lærer en masse om at organisere og udvikler sig meget. Alle de mennesker der skal have mad, det er en temmelig stor opgave i sig selv. Der skal jo være mad nok."

*Føler du, det er et problem, at vi opfinder fiktive guder, og holder gudstjenester for dem?*

"Nej. Det er jo kun leg. Jeg tror, det er sundt, at man kan påtage sig den her anden identitet, specielt når man er ung. Det er sundt at kunne skabe grænser selv, det får man jo ikke lov til i den virkelige verden. De fiktive religioner er ikke noget problem i sig selv, det er jo lige som en, der spiller ork. Så længe han ikke selv tror, han faktisk er en ork, er det jo helt fint, ellers har han et problem."

## Forælderen

Uffe Seerup er far til to. Den største er en dreng på otte, som allerede har tre flotte våben og det første skjold.



*Hvad ved du om levende rollespil?*

"Ikke ret meget, de fleste der er med, er unge. Jeg ved, de sætter et scenarie op og udkæmper slag. Da jeg skulle lave våben til min søn, var jeg på internettet og søgte og fandt en guide inde på [www.gnom.dk](http://www.gnom.dk)"

*Kunne du tænke dig selv at deltage i et liverollespil?*

"Nej, hvis jeg havde været ung, så ville jeg gerne."

*Hvad er dit indtryk af liverollespillere?*

"Nørd. I den positive betydning. Det er ikke for alle, for hvis man er med, så går man op i at være med. De er meget organiserede, det virker som en meget alvorlig leg."

*Hvordan har du det som far med liverollespil?*

"Jeg har det fint med det. Det er godt at få rørt sig, og lege med andre på tværs af aldre. Min søn er mere bekymret, end jeg er. De våben jeg har lavet, kan gøre ondt, hvis man virkelig slår hårdt, men **så længe man ikke kan komme til skade, tror jeg det er sundt at føle, at der er noget der kan gøre ondt.** Han er bedre stillet, hvis han spiller liverollespil, end hvis han bare sad foran computeren."

## Børnebibliotekaren

Hvis der er nogen, der ved noget om alting, er det bibliotekareren. Jeg afbryder børnebibliotekaren Britt Jakobsen i lidt papirarbejde.



*Hvad ved du om levende rollespil?*

"Jeg har en søn, der spiller rollespil. Når jeg er ude at gå tur i Hareskoven, møder jeg spillere en gang imellem. Jeg ved, at de har roller og er samlet på flere hold."

*Kunne du tænke dig at deltage selv?*

"Nej, det kunne jeg ikke, selvom det virker meget fascinerende."

*Hvad er dit indtryk af liverollespillere?*

"De er meget kreative. Det samspil der foregår mellem børnene, er imponerende. Det er utroligt, hvad der foregår oppe i hovedet på børnene, men det er for svært for mig at følge med i."

*Kunne du tænke dig at afholde liverollespilsarrangementer for børn her på biblioteket?*

"Nej, det er for omfattende, og vi laver kun få arrangementer."

# WAME

## Scenarier

### Torden over Tortuga 3 kap. 3 - El Tigre

Så splitter vi bramsejlene med et ægte sørøver-live.

**Tid:** 29. - 31. okt.

**Sted:** Odense

**Arrangører:** Solhverv, [www.solhverv.org/tortuga/](http://www.solhverv.org/tortuga/)

Så åbner vi kanonportene, strør sand på dækket og gør klar til blodige entringer for tredje gang... siger arrangørerne på deres website. Scenariet melder alt optaget, men måske man alligevel skulle tage chancen og forhøre sig, om der skulle være overskydende pladser til det 3. af de enormt populære fynske sørøverscenarier.

### Hyggecon

Kongres med liverollespil, workshops, foredrag, debatter og masser af aktiviteter.

**Tid:** d. 14. okt kl. 11:00 til d. 17. okt. kl. 17:00

**Sted:** Vejlbyskole i Århus

**Arrangører:** Eidolon, [eidolon.dk/hyggecon](http://eidolon.dk/hyggecon)

**Kontakt:** Hyggemester Danni Rune, [danni@eidolon.dk](mailto:danni@eidolon.dk)  
Tilmeldingsansvarlig Maria Lind Heel, [heel@eidolon.dk](mailto:heel@eidolon.dk)

#### *Vive la Resistance!*

I år stiller 'yggecon op med et tema. Frankrigs modstandskamp under anden verdenskrig kommer til at gennemsyre programmets grafiske udformning, oppyntningen på selve con'en og enkelte aktiviteter rundt omkring. Og så er det ellers op til dig, hvor meget du vil engagere dig i modstandskampen - hvad end den er imod.

 Fantasy

 Tolkiensk fantasy

 Juniorfantasy

 Vampire

 Science Fiction

### Jyhad - we take Berlin

Et Vampire-scenarie i en World of Darkness setting.

**Tid:** 23/24.okt kl 18 - 06.

**Sted:** Kraftverket i Valby (Toftegårds Plads)

**Arrangører:** Liselle Awwal, Louis Højland, Marcus Steensen

**Website:** [jyhad.skumleren.net](http://jyhad.skumleren.net)

**Kontakt:** [vild\\_jyhad@hotmail.com](mailto:vild_jyhad@hotmail.com)

Bishop, Ærkebiskoppen af London, ankommer til Berlin. Med sig har han noget, der har trukket vampyrer fra hele Europa til, og han er villig til at forhandle om prisen...

### Længe leve den nye konge

Low-fantasy, inspireret af historiske begivenheder

**Tid:** 17. okt kl. 10-18

**Sted:** Ollerup forsamlingshus, Svendborgvej 110, V. Skerninge

**Arrangører:** DYLF, [www.ollerupforsamlingshus.dk](http://www.ollerupforsamlingshus.dk)

**Kontakt:** [feltmarskalen@hotmail.com](mailto:feltmarskalen@hotmail.com)

Fire adelsfamilier er indkaldt til stormøde på tinggården, i kongsstaden Helmsberg, i landet Harland for at hylde den nye konge, da den gamle konge er død. Den gamle konge døde dog under mystiske omstændigheder, og hans søn vil prøve at finde de skyldige via en retsproces, der kan gå alle veje for de fire adelsfamilier.



# Månedlige kampagner

## Kalund Legenderne

arr: Noxnoir og Agathion-Kalundborg Rollespilsforening  
hver søndag fra kl. 13.00 i Kystskoven, Kalundborg.  
[www.noxnoir.dk/kalund.htm](http://www.noxnoir.dk/kalund.htm)

## GERF kampagnen

arr: GERF - Gladsaxe eventyr og rollespilsforening  
1. lørdag hver måned kl. 09:00 - 17:00, Radiomarken ved  
Bagsværd Sø.  
[www.gerf.dk/mintaria](http://www.gerf.dk/mintaria)

## Legendernes budbringer

arr: Legendernes Budbringer  
2. lørdag hver måned kl. 12:00 - 17:00 ved Knebel på Mols.  
[www.legendernes-budbringere.dk](http://www.legendernes-budbringere.dk)

## Ripen - Woltheimkampagnen

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

## Tempus Vivo junior/Vestlenssagaen

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

## Sidste søndag - AKLR

arr: Aalborgs Kontakt Live Rollespil Forening  
Sidste søndag hver måned (ej dec.), kl. 10:00 - 17:00.  
Lundby Krat (nær Aalborg)  
[www.aklr.dk](http://www.aklr.dk)

## Live Lørdag - eventyret starter

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

## Nidhug Kampagne

arr: Nidhug - Dansk Live-Rollespil Forening i Billund  
23-24 Okt. (sidste i år), Frederikshåbs Plantage, Billund  
[www.ygmardalen.dk](http://www.ygmardalen.dk)

## Entavia

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

## Andromeda 42 - NYT!

arr: Herning rolle og live forening "A New Hope"  
opstart 9/10 kl 19, derefter hver 2. måned. Herning.  
[www.newhope.dk](http://www.newhope.dk)

## 3. Weekend i Danstrup

arr: Loriania  
16-17 okt, derefter først i marts, i Danstrup Hegn Skov  
[www.lorania.dk](http://www.lorania.dk)

## Vampire Live ÅK

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

## Nordlenets Saga i Hareskoven

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

## Cairo by Night 🐉

arr: ST-Stationslive

3. lørdag hver måned, Stationen i Nørresundby (Aalborg)

www.vampirelive.dk

## Vampire Live Ballerup 🐉

arr: Rita Kristensen (ritavampire@hotmail.com)

17-19 dec. Baghuset Ballerup og Ballerup By.

### Hvor er vores kampagne?

Mangler din kampagne? Er informationerne forkerte? Jeg undskylder og forklarer: Da dette er den første kalender, stammer alle mine informationer fra kalenderen på [www.liveforum.dk](http://www.liveforum.dk). Er din kampagne ikke med, er det fordi den ikke figurerer der. Er informationerne forkerte, er det fordi de også er forkerte der. Men det betyder ikke at vi ikke vil have dit arrangement med, tværtimod! Skriv en e-mail til mig ([vps@rollespil.dk](mailto:vps@rollespil.dk)) med informationer om din kampagne eller scenarie: navn, genre, tid, sted, arrangører, website og evt. kontaktperson. Er det et scenarie eller arrangement, må der gerne være en kort beskrivelse med. Jeg skal nok kontakte dig hvis jeg har brug for at vide mere. Tusind tak for hjælpen!

– Kalenderredaktør Vibeke Pagh Schultz.

# Kampagnespot

## Einherjernes Første Søndag 🐉

arr: Einherjerne, [www.einherjerne.dk](http://www.einherjerne.dk)

1. søndag hver måned kl 12, Vestereng, Århus

Med over 400 faste deltagere fra 11 år og opefter kan Første Søndag sagtens være en overvældende og kompliceret kampagne at træde ind i. Ifølge Henrik Tougaard, selvudnævnt formand for kampagnegruppen, kan der let gå 3-4 spilgange før man begynder at forstå spillet. Rygterne svirrer, og der sker meget. Det betyder dog ikke, at det skal være svært at komme igang. Alle nye sluses igennem Begynder Portalen. Her lærer de om den sociale struktur, de får lidt penge og lærer lidt om at slås før de slippes løs. Men derefter er det op til dem selv at gøre et stykke arbejde for at sætte sig ind i det.

### Hvad kan man spille?

Til Første Søndag kan man spille alle mulige menneske-roller, lige fra kriger til bonde. Det skønnes at cirka halvdelen af de 400 spillere er til kamp, mens resten indgår på anden vis i den sociale struktur. Der er mulighed for at spille magiker efter samtale med GM'erne, men det er både begrænset hvor mange der får lov, og hvad man rent faktisk kan med magi. Der er for eksempel ingen magi, som er kraftig nok til at vælte spillet eller løse plots i en håndvending - der må man bruge hovedet eller sværdene. Elvere og orker er også at finde, og der er endda mulighed for at være trolld.

### Hvor spilles der?

Første søndag spilles på Vestereng, som er et kuperet eng-terræn nord for Århus. Bestyrelsen har for nylig fået tildelt et stykke skov der ligger lige op til engen, og som blandt andet indholder et par bunkers, der kan bruges til at etablere dværge-huler og et lager til scenografi.

### Hvad er kravene for at spille?

For det første skal man være medlem af Einherjerne, men det kan man blive når man møder op på Vestereng. For det andet skal man have et kostume og et godkendt våben, hvis man vil slås. Et våben bliver godkendt ved at arrangørerne tester det på spilleren selv. Ejer man intet af dette, kan man under alle omstændigheder få en kofte over hovedet og et spyd i hånden i Begynder Portalen. Man får også rigelig hjælp til at finde guides til lave disse ting selv (f.eks på kampagnens hjemmeside), eller anvisninger til hvor man kan købe grejet henne. Er man helt på bar bund, afholdes der jævnlig kostumeworkshops. Endelig skal man være åben for at læse noget baggrundsmateriale om kampagnen og absorbere viden.

### Er der mange regler?

Der er en del, men der arbejdes fra bestyrelsens side på at tynde ud i dem. Blandt andet fås evner gennem oplæring og ikke ved at samle point, hvilket gør at man både skal gøre et stykke arbejde og at der er en god social atmosfære om at forbedre sig. Ellers er Første Søndag meget spillerreguleret. GM'erne blander sig sjældent, faktisk lægger de op til at deltagerne skal komme med spildéerne selv, og det er kun storplot som skal godkendes før det sættes i spil.

### Er der nogle visioner?

Ud over planer om forældreaftener, konstruktion af en bymur, egne møbler, fibertex-telte til byen, spillerudstyr til en kongegarde og prægning af egne mønter til kampagnen, er der også planer om en ny krigskampagne. Her vil taktik og strategi have fokus, og den henvender sig klart til dem som tørster efter organiseret kamp.



# 100.000 ELGE KAN IKKE TAGE FEJL!

**Levende rollespil er for fedt!** Det har de også opdaget udenfor Danmark. Hvert år mødes flere hundrede rollespillere fra hele verden til debatter, foredrag, fest, scenarier og venskaber.

Næste gang er i Oslo den 24 - 27. februar 2005  
LLR arrangerer fælles rejse - hold øje med [www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk).  
Læs mere på [knutepunkt.laiv.org](http://knutepunkt.laiv.org).

Man spiller bl.a. levende rollespil i: Finland, Norge, Sverige, USA, England, Canada, Frankrig, Singapore, Rusland, Holland, Tyskland, Italien, Estland, Tyrkiet, Tunesien, Belgien, New Zealand, Australien..



Dislaimer: 100.000 elge kan faktisk godt tage fejl. Men de har lovet at holde op.

vampyrdæmonen evighad  
skar sig med et barberblad,  
og mødte søren goth som lå  
og smurte dagens make-up på.

så blev det dejligt solskinsvejr,  
og de forsvandt til deres lair,  
og hvis de ellers har nok blood,  
blir' evighad til madam goth.

# Liverollespil for begyndere

Af Vibeke Pagh-Schultz

*To af rollespillets gamle drenge er klar med en ny bog til den næste generation.*

**J**esper Ejsing og Thomas Greve var begge med som skumsværdssvingende ynglinge da liverollespil tog sine første spæde skridt tilbage i senfirserne. Det var dengang. Nu arbejder Jesper som professionel illustratør og Thomas som filmrekvisitør og scenograf. Med dette som ballast, og allermest med deres mange års fælles liveerfaring og interesse i at viderebringe traditioner, har de tegnet og forfattet en liverollespilshåndbog henvendt til de unge og nye: **Liverollespil for begyndere**. To tredjedele af bogen er en udførlig guide i hvordan man bygger udstyr og syr kostumer, med indlagte mønsterark. Den sidste tredjedel beskriver grundprincipperne for hvordan man kommer i gang med at spille liverollespil.





## Om hvorfor der skal en ny bog til

**Jesper:** Den første bog, jeg var med til at lave (*Liverollespil - en håndbog, red.*), var lidt for voksen og uspecifik i hvordan man lavede udstyret. Denne her gang ville vi lave en bog hvor børn faktisk helt ned til 8 eller 10 år kunne lave noget af det med lidt hjælp. Ellers er den ment for ti til femtenårige, da det er dem som har det grimme og dårligste udstyr og dem som er lidt usikre på hvordan man spiller fedt liverollespil. Med hjælp fra denne bog kunne de i det mindste have noget fint udstyr, der kan inspirere dem til at spille lidt bedre. Bogen er bygget op på den måde at der er en masse udstyr og udklædninger som er simple at lave...

Man kan gå tilbage bagerst i bogen og tage sit mønsterark frem og lave sine ting derfra. Man skal altså ikke til at gætte noget eller tage mål på sig selv. Dette er en meget målrettet håndbog. Det betyder også, at en pædagog i en skolefritidsordning kan sige: "I dag, Anders, skal du lave det sværd der er på side 27", og så behøver Anders ikke læse mere end det opslag, så kan han rent faktisk lave det.

## Om at have afprøvet håndbogen på børn (det har de ikke endnu) og om at begå fejltagelser hen ad vejen

**Jesper:** Det sjove ved det er, at vi jo selv var lige så gamle, altså børn, da vi begyndte. Thomas og jeg snakkede meget om det under tilblivelsen af denne bog. Der var ikke nogen principper for noget som helst. Dem var vi nødt til selv at digte, og vi gik grueligt mange fejltagelser igennem. Nu er der så mange der laver liverollespil at vi gerne vil skåne dem for at begå de samme dumheder. Vi begik jo mange fejltagelser dengang...

**Thomas:** ...Vi lavede regler så det stod os ud af ørerne.

**Jesper:** Langsomt fandt vi ud af at det var ligegyldigt med reglerne. Og Thomas har lavet våben på alle måder der findes. Alle de erfaringer har vi puttet sammen i hvordan man lettest kan lave nogle utroligt flotte og effektive og holdbare våben. Jeg syntes faktisk det er dybt forkert at købe sine våben - for det første fordi det er pissetyr, og for det andet fordi der er

noget meget personligt over at lave det selv. Har du selv lavet det, kan du også selv finde ud af at reparere det når det går i stykker. Det kan du ikke hvis du går ind og giver 1000 kr for et sværd. Vi har altid syntes, at det var fedest at lave tingene selv, men det er jo også fordi man ikke kunne købe noget som helst nogen steder da vi startede.

## Om forandring i miljøet

**Jesper:** Det har ændret sig enormt.

**Thomas:** Rigtig, rigtig meget.

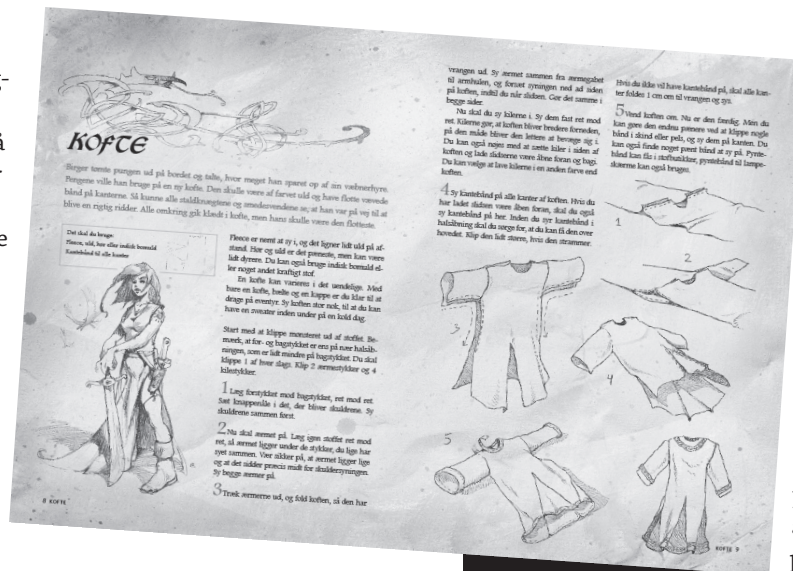
**Jesper:** Men man kan sige at grundprincipperne for at spille liverollespil ikke har ændret sig. Selve det at spille en rolle og selve det at tage ud og lege, og at spille aktivt eller spille passivt, de ting har jo ikke ændret sig på noget tidspunkt. Forskellen er bare at der er mange, mange flere nu som er bevidst om hvad det er for principper som gør sig gældende for liverollespil, og så er man begyndt at diskutere dem. Det gjorde vi ikke. Dengang var vi delt op i dem

som ville slås og dem som ville spille rollespil, og vi var meget undrende over for dem som ikke ville slås. Jeg kan huske den allerførste gang der kom en som skjald og ikke havde noget våben med. Han løb rundt med sin guitar, og vi syntes bare han var nuts!

## Om at forholde sig til liverollespilmiljøet, og om hvordan bogen vil blive modtaget

**Jesper:** Vi ved godt at vores valg omkring at det er en bredt favnende bog, og at den er til børn, er noget som vil blive diskuteret. Men vi glæder os meget til at høre hvad folk i miljøet synes. Egentlig er vi ret ligeglade med hvad de tyte i eliten siger - vi vil hellere høre hvad Andreas på 14 siger når han laver sit første sværd fra bogen.

**Thomas:** Men det er ikke bare kostumer og våben vi viser. Bogens indhold løber fra den ene fløj til den anden. Vi har alle tingene med, og alle har en individuel mening om hvordan de skal laves. Nu er det min afskallede mening det meste af det, og jeg tror den får noget høvl for det. Og det er fint.



## Liverollespil for begyndere

Forlaget Sesam

ISBN 87-11-22205-0

udkommer 11. oktober

Pris 219,- kr.

**Jesper:** Det er vi også villige til at tage. Det værste var hvis vi havde skrevet ”det er præcis sådan her du skal lave liverollespil”. Vi har i stedet truffet nogle meget brede valg og sagt sådan her vi rammer dem vi gerne vil ramme bedst, sådan at de får den fedeste oplevelse. Det er tusind gange vigtigere end at tilfredsstille vores egen mening eller en elite på tyve mennesker.

### **Om den sidste tredjedel af bogen, som er en begynderguide til hvordan man spiller liverollespil**

**Thomas:** Alle foreninger i dag oplever, at når de nye 14-15-årige begynder så har de en eller anden idé om hvad rollespil er. Det tager to til to et halvt år at pille det ud af dem, inden at de forstår hvad rollespil går ud på, og det syntes jeg er virkelig synd. Foreningerne starter forfra hvert andet år. Der tror jeg, at bogen vil hjælpe mange foreninger, fordi vi ud over udstyret også har den sidste tredjedel af bogen. Det er gode råd til hvordan du spiller, og dem har vi lavet i samarbejde med mange af foreningerne. Vi spurgte dem, hvad de savner mest når nye folk kommer, og hvad det er de bliver nødt til at fortælle dem gang på gang på gang.

**Jesper:** Det var faktisk det der var sjovest, fordi det var den del hvor vi var lidt mere i tvivl om hvor vi ville hen med det i begyndelsen. Vi vidste at vi ville lave en opsang i den forstand at bogen ikke skulle være en ren udstyrsbog. Der skulle også være noget der handlede om at spille rollespil, og handle en lille smule om at forbedre det, og det måtte under ingen omstændigheder have karakter af en prædiken.

Vi spurgte foreningsformænd for forskellige juniorforeninger, om de kunne nævne ti ting de ville ønske folk vidste før de kom. Den del kom faktisk til at bestå af en række punkter som vi har kaldt ”Før du spiller det store rollespil”. Til sidst er der en række øvelser og lege. Det er ikke direkte scenarier, men svarer mere til faneleg i paintball. Så bygger vi lidt kød på dem og får lidt rollespil ind i det. Til sidst burde de være klar til at komme ud og spille rollespil i en stor forening.

**Thomas:** Hvis den virker, så slutter bogen jo der hvor de starter til deres første liverollespil.

### **Om aldersgruppen og niveauet**

**Jesper:** Der er nok stadig mange på tyve år, der kunne lave et bedre våben end det de har ved at bruge bogen. Faktisk også nogle som ville kunne lave et rigtig godt kostume. Der er nogle gode idéer til detaljer især.

Det vigtigste er at der er en perfekt opskrift på hvordan man laver sko. De er ret lette at lave, og de bliver superflotte.

For selv om vi siger at vi laver den til femtenårige, så forsøger vi jo stadig at vise nogle gedigne måder at lave udstyret på. Vi ved at man kan lave et sværd med gaffatape, men vi vil hellere vise hvordan man laver det med sølvstof. Der er mange muligheder for at lave et der er lidt bedre og lidt sejere, vi prioriterer holdbarhed og udseende.

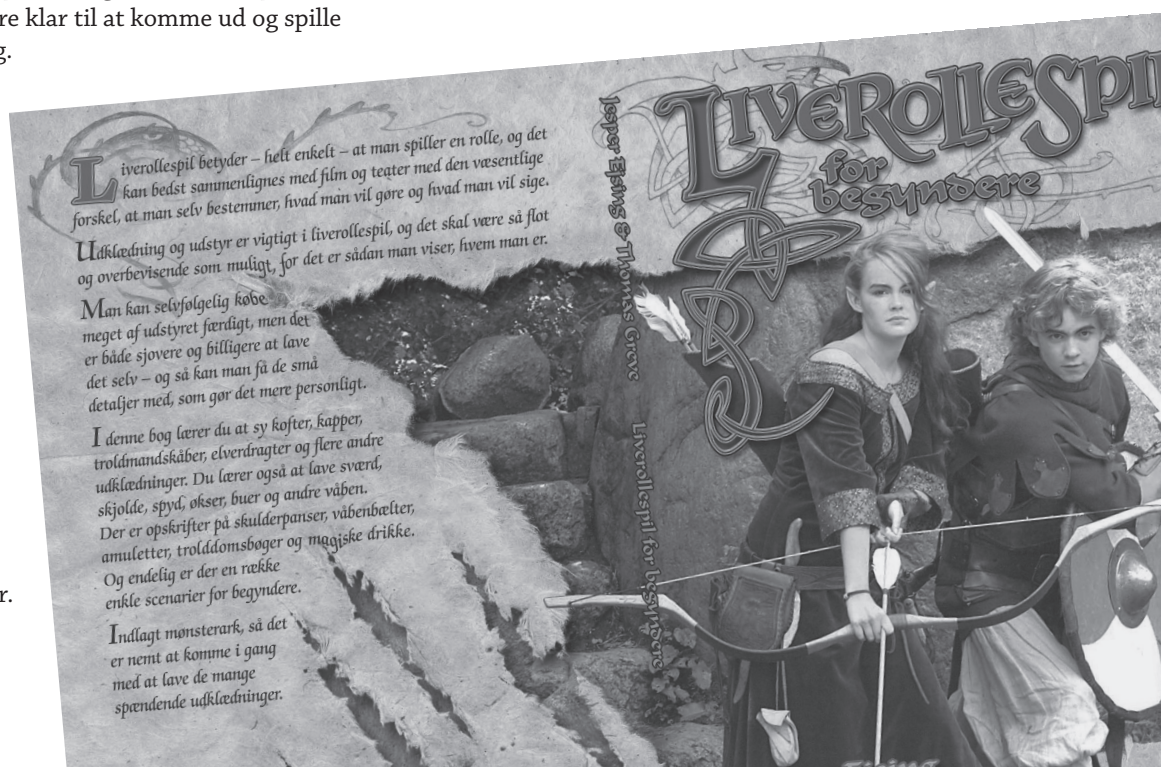
**Thomas:** Det gør vi i alle tingene. Også når man syer en kofte - selvfølgelig kan man sy den ud af et stykke firkantet stof, men vores har lidt formsyning og nogle kiler. Alting er lige løftet op over det helt basale niveau. Hvis man for eksempel går på liveforum.dk og finder de nemmeste guides, så er vores bedre. Vi prøver på at vise folk hvor meget de faktisk selv kan.

### **Om hvorvidt mediernes og outsiders anskuelse af liverollespil har ændret sig de sidste 15 år**

**Jesper:** Næh. Fra mediernes side er det stadig en gimmick at folk er så åndsvage at de klæder sig ud og vil slås. Og den var der også i 80'erne.

**Thomas:** Jeg syntes at der er sket et skred hos den unge generation. I dag er der mange flere forældre, der ved hvad det drejer sig om. Det er blandt andet på grund af computerspil, fantasy og Ringenes Herre filmene. Der er mange forældre som synes det er superfedt. Ikke fordi de forstår liverollespil, men fordi de kan se deres pøde rende ud i en skov og lege og være social...  
**Jesper:** Og de går op i det på at langt større niveau end de ville gå op i noget andet...

**Thomas:** Og de står og laver noget med deres hænder, og pigerne vil sy... der sker bare nogle ting.





## 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.
- Proteser, 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

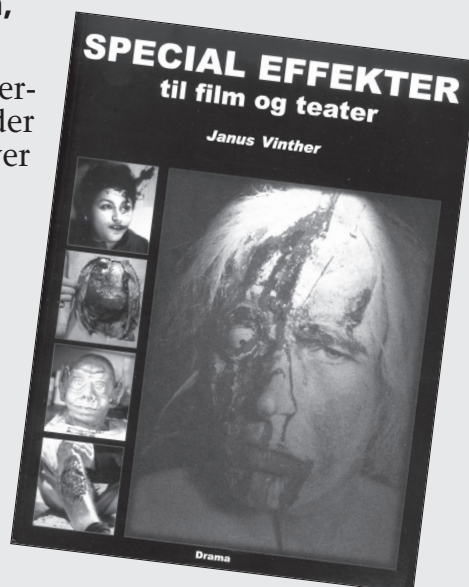
160 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-323-1

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

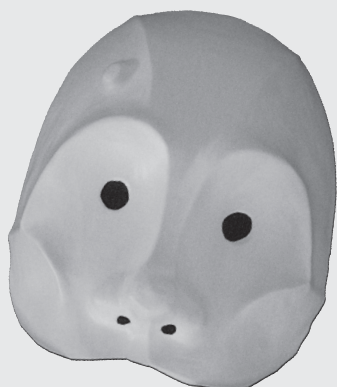
*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

- 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 kropsdele, 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](mailto:drama@drama.dk)  
[www.drama.dk](http://www.drama.dk)  
[www.dramashop.dk](http://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)

# H O L D L E D E R G U I D E N

Af Andrea Jørgensen

**D**enne guide henvender sig til kommende holdledere og beskriver, hvilke kvalifikationer en holdleder bør have, og hvordan du som holdleder forebygger problemer og konflikter på holdet.

Laver man et hold, der skal deltage i et liverollespil, er der mange forberedelser inden selve spillet. Som hold bør I udpege en holdleder så tidligt som muligt i forløbet, da det letter planlægningen inden scenariet.

## Hvorfor have en holdleder?

Holdlederen samler trådene, holder overblikket og forestår kontakten med arrangørerne. Selvom alle kender hinanden på holdet, er det en god idé at udpege en holdleder, der kan lede og fordele arbejdet op til scenariet.

## Holdlederen og arrangørerne

Du er holdets officielle kontaktperson for arrangørerne og for andre hold før scenariet. Du skal opdatere arrangørerne jævnlige, du kontakter dem når I har brug for informationer. Derfor skal du vide, hvad de andre på holdet laver. De andre på holdet skal holde dig opdateret, og du skal hele tiden sørge for at holde kontakten med dem. Du repræsenterer flere mennesker, og du må nedprioritere dine egne interesser. Du kan f.eks. være nødt til at kontakte en spiller, som du er uvenner med, fordi dit hold har brug for det.

## Holdlederen og resten af holdet

Du skal holde sammen på holdet og sørge for, at folks stærke sider bliver brugt konstruktivt. Et godt hold samarbejder og udviser interesse i at have et fælles projekt. Holdlederen er samlingspunktet for holdet og den, der smitter de andre med gejst og gå-på-mod. Du skal sørge for, at folk har det godt sammen. Holdlederrollen rummer dermed også en lang række sociale opgaver:

## Som holdleder bør du

### ◆ *Vise forståelse*

Folk skal trives på et hold, og derfor skal du holde dig orienteret om, hvordan dine holdmedlemmer har det. Sørg for at holdet har forståelse for andres eventuelle personlige problemer.

### ◆ *Altid forsøge at inddrage hele holdet i beslutningerne*

Vigtige beslutninger kræver hele holdets tilstedeværelse. I skal dog finde ud af, hvad holdlederen selv må beslutte. Alle holdets arbejdsgrupper skal vide, hvilke beslutninger de må træffe selv. Folk må aldrig føle, at der foregår hemmeligheder bag deres ryg.

### ◆ *Være informativ*

Alle skal kunne holde sig opdateret med, hvordan arbejdet skrider frem på holdet. Skriv e-mails til de andre på holdet jævnlige og sørg for at holde møder, hvor I kan diskutere, hygge og fremvise de ting, der er blevet produceret siden sidst. E-mail opfattes af mange som et uforpligtende medie. Derfor er det en god idé at etablere en telefonliste, som du tager i brug, hvis personer ikke besvarer e-mails.

### ◆ *Kunne forudse problemer og være villig til at løse dem*

Der vil uundgåeligt komme problemer undervejs (arrangørerne ændrer lokationen, en af dine medspillere melder fra osv.), men de kan blive væsentlig mindre, hvis du er forudseende og ikke handler i panik. Ved at have overblik, snakke med de andre på holdet og tænke fremad og planlægge, kan de fleste problemer undgås.



- ◆ **Være diplomatisk og søge kompromisser**  
Du skal mægle ved uenighed, så småproblemer ikke udvikler sig til skænderier. Du må være parat til at skære igennem og sørge for, at konflikten ikke udvikler sig. Lyt til begge parter og find ind til kernen af problemet, så I sammen kan løse konflikten. Det er ligegyldigt, hvem der er skyld i problemet – det vigtigste er at løse problemet. Du må ikke vælge side, selvom konflikten er mellem en god ven og et perifert bekendtskab.
- ◆ **Uddelegere arbejdsopgaver**  
En holdleder ender ofte med for mange arbejdsopgaver. Sørg for at uddelegere og sid kun med de opgaver, du har tid til og kan magte. At være holdleder er et fuldtidsjob, og derfor bør du ikke overbebyrde dig selv med arbejde, som andre kan lave. Følg altid op på uddelegerede opgaver.
- ◆ **Kunne følge op på de andres arbejde på holdet**  
Du skal sørge for, at alle arbejder i samme retning. Se løbende på de tekster og de produkter, som de andre på holdet arbejder med. Giv konstruktiv kritik og ros det gode de laver – også selvom noget skal rettes. Alle i gruppen arbejder ulønnet, og det luner at vide, at man har lavet noget godt. Vær fleksibel og se muligheder. Planer skal ikke nødvendigvis holdes hundrede procent, og det er godt at se problemstillinger fra nye vinkler.
- ◆ **Være engageret, superoptimistisk og stædig**  
En god holdleder er engageret og sprudler af ideer og energi. Holdet skal tro på projektet, og du skal fremelske denne tro. Derfor skal du være superoptimist og stædig. Lad dig ikke gå på af problemer og kriser, men find lysten til at fortsætte. Kanalisér denne videre til dine holdmedlemmer.

- ◆ **Sørge for at få skrevet beslutninger ned undervejs**  
Hvis I skal forberede jer i længere tid, må du sørge for at holde styr på referater mm. fra møderne. Få samlet beslutningerne i nogle få dokumenter, så I hurtigt kan opfriske, hvad I allerede er blevet enige om.
- ◆ **Have masser af tid og være let at få fat på**  
Det koster meget tid at være holdleder, fordi alle er afhængige af dig. Du skal planlægge, organisere og ordne alle de små ting der opstår undervejs. Derudover skal du være let og hurtig at komme i kontakt med både via e-mail og pr. telefon.

Holdlederens arbejdsopgaver ender derfor ofte med at være:

- det generelle samlingspunkt for holdet
- bindeled til arrangørerne og de andre spillere/hold
- koordinere arbejdsopgaver på holdet
- opdatere holdet med nyheder
- motivator og driver
- administrator og opsamlere
- konfliktløser

### Sidst men ikke mindst

Som holdleder er du i en mere udsat situation end de andre på holdet, da din position indebærer den største ansvarsbyrde – og derfor skal du være gjort af solidt materiale. Du skal kunne tåle modgang, bære ansvar, møde deadlines, løse konflikter og snakke med andre folk. Er du parat til alt dette, så venter en spændende tid, hvor du kan være med til at give holdet en rigtig fed spiloplevelse.



# Levende rollespil

Af Brian Mørk

**”Ikke at forveksle med dødt rollespil som både er ulovligt og forkert, men alligevel svært lokkende.”**

Jeg sneg mig nærmere nekromantikerens Goth Galdannans dystre hule (formningslokalet) og klargjorde mine material components (mel+grankogler). Jeg var den sidste overlevende af mit adventuring band, og jeg var allerede slemt såret (-2 HP).

Hvis Goth Galdannan og hans hær af udøde (Søren, Lasse og Kirsten) stadig var i hulen, kunne jeg muligvis udlette dem alle med min allerstærkeste formular. Men det krævede mere end bare mod, det krævede også held. Held og flere healing potions (Matilde Cacao), end jeg havde på mig.

Men noget måtte gøres ved den udøde svøbe. Siden Dronningens øverste råd (Dennis, Simon og hans lillesøster) havde kaldt alle rigets helte til byen Bandoon (ude ved gyngerne), var de største krigere, magikere, tyve, dværge og alfer søgt til i håbet om at vinde ære, rigdomme og experience points.

Vi var den sidste af alle kongerigets mægtigste forkæmpere for lys og retfærdighed, og nu var jeg den sidste af os. Den eneste der var tilbage til at redde menneskenes verden fra en evighed (weekend) i mørke. Jeg bad en sidste bøn til morgenguden Esot Amoc og sprang ind i hulen, mens jeg kastede mel og kogler (Fireball) ud i rummet.

Hulen var tom. Enten var Goth Galdannan flygtet langt bort med skatten og sine zombier, eller også var de ovre i skolekøkkenet, fordi det var deres tur til at rydde op efter frokosten...”

Sådan kunne lægmanden forestille sig at liverollespil foregår, og han ville have ret. Men der er noget han slet ikke kan se. Han kan ikke se den spænding, den energi eller den fantasi, der ligger bag. For ham er rollespillerne en parade af asociale og utilpassede unge i sorte kapper og fastelavnsmasker, bevæbnede med sværd af gummi og plast som burde tage sig til mere fornuftige ting som at drikke en kasse øl og se damehåndbold, for det ved man i



det mindste hvad er.

Lægmanden burde overveje at holde sin kæft.

Nogle har brug for andet i deres liv end Crazy Daisy og Hit med Sangen. Noget man ikke kan betale sig til, fordi det i virkeligheden slet ikke findes. Nogle har drømme, der er større end et nyt køkken og komme til Harzen og stå på ski. Nogle har drømme, der simpelthen ikke kan blive opfyldt. Når disse mennesker vil opleve noget, der ikke findes, så er der ikke andet for end at skabe det selv. Hvis bjerget ikke vil komme til Muhammad, så må Muhammad komme til bjerget.

Og ja, det er muligt at bjerget kun er 1½ meter højt og lavet af papmache, men det er bedre end slet ikke at have noget bjerg.

Og det er bedre end at stille sig tilfreds med, at man ikke kan få et bjerg.

For det kan man.

Hvis man vil.





# 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..... :** Drikkeskinde, Læder & Stof Punge, Elixir Holdere, Lædertasker, Våbenholdere...
- For Juniorer. :** Junior Kapper, Junior Læder Rustninger, Mørkelver Hætter, Væbner Våben...

**FARAOS CIGARER**  
NYHEDER TILBUD SHOPPING OM FARAOS COMICS

### LIVE ROLLESPIL

Games SHOP  
Rollespil  
Live Rollespil  
Kortspil  
Magic Enkeltkort  
Warhammer  
Master Maze  
Brædtspil  
Bøger & Romaner  
Elektroniske Spil  
Merchandise Spil  
Myth & Legends

**LIVE ROLLESPILS AFDELING**

- Live Rollespils Bøger
- Live Rustninger - Læder
- Live Rustninger - Metal
- Live Tilbehør - Andet
- Live Tilbehør - Masker
- Live Tilbehør - Special Effekt
- Live Tilbehør - Våbenholdere
- Live Våben - Begynder Våben
- Live Våben - Bue & Pil
- Live Våben - Daggere
- Live Våben - Gør Det Selv
- Live Våben - Kaste Våben
- Live Våben - Kæller
- Live Våben - Skjolde
- Live Våben - Stave & Spyd
- Live Våben - Sværd
- Live Våben - Økser

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

Vores On-Line butik er åben 24 timer i døgnet

Vi sender fragt- og gebyrfrit ud, hvis du bestiller for over 250,- kr. og du samtidig betaler med dankort eller et andet kreditkort

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

**Vi Sender Fragtfrit !**  
Ved køb på Dankort over 250,- kr  
[WWW.FARAOS.DK](http://WWW.FARAOS.DK)





## VORES ROLLESPILSMARKED VOKSER STADIG!!

Kom ind og se vores store udvalg af rollespil og tilbehør:

- **Udklædning** - kostumer, makeup, specialeffekts mm.
- **Våben** - sværd, skjold, knive, bue og pile
- **Tilbehør** - tasker, bøger, drikkeskind og meget andet.

Vi har, hvad der skal til, for at klæde dig på, når du skal ud og spille rollespil i den mørke skov!

**SÅ KIG FORBI VORES BUTIKKER I ODENSE  
OG ÅRHUS ELLER BESØG OS PÅ NETTET**



# Dragons Lair<sup>®</sup>

FADTASI HAR INGEN GRÆNSESER  
**DRAGONSLAIR.DK**