

#1

Forår 2010

ROLLE | SPIL

Feature: Piger i Panser

Stor artikel om pigerne og deres kamp

Orksminke Master Class

Tips fra sminkeguruen Anders Lerche

Spil Røver til Rollespil

Fordi kriminalitet altid betaler sig

Knudepunkt 2010

Nordens største liverollespilskongres



www.rollespil.org

GRATIS

FARAOS CIGARER

Alt Udstyr Til Live Rollespil!



EPIC ARMOURY

PALNATÖKE

Andracor

Calimacil



Alle varer kan du også finde på vores hjemmeside

WWW.FARAOS.DK

Vi ligger i københavn og lyngbys centrum i store lokaler.

Skindergade 27,
1159 København K
Telefon: 333 222 11

Jernbanepladsen 63,
2800 Kgs Lyngby
Telefon: 3210 2323



Kolofon

Chefredaktør
Claus Raasted

Redaktion
Anders Berner
Troels Palm

Layout
Thomas Kerff
Mikkel Jørgensen

Skribenter
Anders Lerche
Ann Eriksen
Claus Raasted
Jonas Berthelsen
Jonas Trier
Lars Andersen
Morten Pedersen
Nynne Søs Rasmussen
René Bokær Pedersen
Troels Palm
Mads Lunau

Foto & Illustrationer
Christina Molbech
Claus Raasted
Jan Farberov
Peter Munthe-Kaas
Stine Tisvilde

Coverfoto
Peter Munthe-Kaas

Udgiver
Rollespilsakademiet
CVR: 29274436
www.rollespilsakademiet.dk

Oplag
5000

Hjemmeside
www.rollespil.org

Redaktion
redaktion@rollespil.org
22 34 24 80 (Chefredaktøren)

Truuuuut!



Siden jeg som ung knægt begyndte at læse "fagblade" (dengang var det computerspilsblade som min ven Jens havde), så har jeg altid synes det var sjovt at læse chefredaktørens spalte - "lederen" eller hvad den nu kaldes i det givne blad. Og ligegyldigt om man fatter hvad der står i bladet - personligt fatter jeg ikke meget af mine foto-blade men køber dem alligevel - så er lederen altid sjov at læse.

For i stedet for at skrive noget teknisk og kedeligt som ingen forstår, så er lederen stedet hvor chefredaktøren kan skrive noget klogt om verden. Måske noget om hvordan han som lille dreng fik sit første marcipanbrød og hvordan det gjorde at han blev bager, eller om hvordan det er viliidlt spændende at være lystfisker lige netop NU (modsat i 60'erne hvor det åbenbart var kedeligt).

Derfor har jeg altid elsket at læse ledere, og af den grund har jeg altid glædet mig til, at det var MIG der fik lov til at skrive lederen i et eller andet stort blad som mange læste. Nu har jeg så chancen, og hvad finder jeg ud af? At det med at skrive ledere slet ikke er så nemt endda. Man skal have noget at sige der er spændende, og det må gerne serveres på en livsklog og humoristisk måde.

Heldigvis så er der ikke nogen der skal godkende lederen udover chefredaktøren selv, og det betyder at selvom det forventes at der står noget klogt, så er det ikke nødvendigt. Derfor er jeg så heldig, at jeg kan skrive lige præcis hvad jeg vil i denne her - ROLLE|SPILs allerførste leder. Og selvom nogle kan ryste på hovedet over den og nogle kan juble, så har jeg faktisk lov til at gøre med lederen som jeg vil.

Men hov - er det ikke også det vi siger man kan med rollespil helt generelt? Gøre hvad som helst uden, at der er nogen der kan fortælle en om det er rigtigt eller forkert? Og selvom der er tradition for, at rollespil bliver lavet på en bestemt måde, så kan man faktisk gøre det som man vil? At det her blad du holder mellem hænderne ikke kan forklare dig hvordan rollespil skal være, men bare hvordan det kan være? Hmm... det er måske ikke så tosset et budskab alligevel.

Det tror jeg jeg skriver en leder om. En dag. For jeg er løbet tør for plads. Men det lykkedes alligevel at sige noget lidt livsklogt. Tror jeg nok.

Truuuuut!

Claus Raasted, nybagt chefredaktør

INDHOLD

PIGER I PANSER

S.28

Til det store krigsscenario Krigslive V valgte en gruppe piger, at prøve noget nyt – en kampgruppe kun bestående af kvinder.



Drizt Do'Urden levede ikke forgæves

S.38

Sortelvere kan opleves til mange danske rollespil og i megen fantasy-litteratur. Men i RIPEN har de taget skridtet videre og lavet deciderede sortelverscenarier.



Alting var bedre i '98

S.6

For lidt over ti år siden var Rollespilsdanmark markant anderledes – ingen børn, ingen latexsværd og intet Ringenes Herre.



Lad din fantasi komme på efterskole

S.10

På rollespilefterskolen Østerskov tager man både læring og rollespil seriøst – og her lærer unge at man godt kan blive klog af, at lege Harry Potter.

Fremtidens arrangører **S.16**

Foreningen Helios udklækker nye arrangører gennem en målrettet plan

Ny portal til rollespillere **S.34**

Fra Landsforeningen for Kreativ Udvikling af Børn og Unge – Bifrost – kommer nu portalen rollespil.dk, der skal løfte arven efter det gamle Liveforum.

Rollespillere har ingen navne **S.50**

Surt opstød fra en sur gammel mand om et af de strengeste dogmer i rollespil – rollespilsnavne.



Gode tips til rollespils show fight **S.42**

Tips og tricks til hvordan du gør dine kampe sjovere at se på for tilskuere.



Sminke Master Class: Ork **S.14**

Når orker ikke bare skal have tre grønne streger i hovedet.



Fra SAGA til ROLLE|SPIL **S.48**

Nostalgisk tilbageblik på tidligere rollespilsblade og deres skæbne.



Larp Rollercoaster **S.36**

Den internationale kongres Knudepunkt trækker folk fra mange lande der mødes med et formål – at snakke rollespil og blive inspirerede.



Man skal være fræk som en slagterhund **S.26**

26-årige Daniel Steinaa taler ud om hvordan det er at være ejer af en rollespilsbutik.



City of Cities **S.45**

Kæmpescenariet City of Cities lader til at blive Danmarks største ikke-fantasy scenarie til dato – med både klimakatastrofer, kunstnere og kaos.

Alting var bedre i '98



Ingen børn. Ingen latex-sværd. Intet Ringenes Herre eller Barda. Sådan var det for lidt over ti år siden i Rollespilsdanmark, og for dem der ikke var med dengang kan det være næsten umuligt at forstå hvor meget vi egentlig har rykket os på lidt over ti år. **ROLLE|SPIL ser tilbage på rollespil '98.**

Af Claus Raasted

1999 var året, hvor rollespilshjemmesiden Liveforum så dagens lys. Det var året hvor den internationale rollespilkongres Knudepunkt kom til Danmark og det var året hvor de to første Legendernes Tid rollespil blev lavet. 1999 var et år hvor meget ændrede sig.

Derfor vil jeg gerne fortælle jer lidt om hvordan det var i 1998 – før alting blev anderledes og tingene begyndte at gå hurtigt. Så drøm dig tilbage i tiden og bliv klogere... og lær lidt om hvordan det var i '98.

Det første der var anderledes var, at det som vi i dag kender som rollespil - der tit foregår ude i skoven med et latex-sværd i hånden - dengang blev kaldt live-rollespil. Talte man om rollespil dengang mente man bord-rollespil.

Rollespil blev dengang ikke spillet af både børn og voksne, men udelukkende af unge. Næsten alle rollespil havde en aldersgrænse på 15 eller 16 år og var man yngre end det skulle man kende arrangørerne eller være meget heldig for at få lov til at være med. Der var ingen børn. Der var ganske få voksne over 25, og rollespillere over 35 var nærmest legender.

Ligesom i dag var der mest fantasy rollespil med orker, elvere og magikere, men der var også enkelte rollespil der foregik i andre slags universer. Men der var meget, meget færre af dem. Nogle spillede vampyrrollespil, en flok Københavnerne lavede det store rollespil [endorphimore document II], der foregik omkring 2030 og rundt omkring i landet blev der lavet forskellige små-rollespil der ikke var fantasy. Men i det store hele var det fantasy, fantasy og fantasy. Til gengæld så udstyret noget anderledes ud. Dengang var der ingen butikker der solgte udstyr til live-rollespil. Man kunne godt få

bøger til bord-rollespil, figurer til Warhammer og sære brætspil – men der var ingen butikker der solgte ringbrynjer, latex-sværd eller kostumer til unge elvere. Det betød, at alle våben var hjemmelavede, og langt de fleste af dem var lavet med gaffa-tape og bambuspinde. Havde man en ringbrynje havde man selv brugt omkring 100 timer på at lavede den og de flotte kostumer vi er vant til at se i dag var langt mere sjældne dengang.

De professionelle rollespillere var også noget der ikke fandtes endnu i 1998. Nogle få underviste et par timer om ugen i rollespil på ungdomsskoler, men det var først et par år senere at de første firmaer der lavede rollespilsevents blev stiftet. Bare tanken om, at nogle skulle lave rollespil og blive lønnet for det var dengang helt forfærdelig for langt de fleste.

Der var heller ikke lige så mange rollespil. Det var dengang, hvor nogle få foreninger lavede faste rollespil, som andre så deltog i. Der var flere hundrede mennesker den 1. søndag i hver måned i Hareskoven, omkring hundrede i Brøndbyskoven hvor foreningen Loriania spillede og også faste rollespil udenfor Århus. Men hvor der i dag findes end 50 faste rollespil hver måned spredt over hele landet, var der dengang meget få.

Noget andet der var fuldstændigt anderledes var, at rollespil dengang slet ikke blev spillet i klubber og SFO'er. I 2010 har mange fritidsklubber og SFO'er rollespil på programmet, men sådan var det ikke i '98. Der kunne man gå til rollespil på nogle af landets ungdomsskoler, men absolut ikke alle, og tanken om at have rollespil i en SFO var dengang helt utænkkelig.

De fleste danskere kendte nemlig slet ikke til rollespil, og hvis de havde hørt om det så havde de en idé om, at det var noget med at sidde omkring et bord og rulle terninger og fortælle historier.

At man kunne tage kostumer på og tage ud i skoven for at lege orker og elvere var der ikke mange der vidste, og når man fortalte folk, at man spillede rollespil syntes de gerne, at man var lidt mærkelig. Der var heller ikke så mange af os dengang. Hvor vi i dag har mere end 100.000 der spiller rollespil i Danmark, var der dengang højst et par tusind i alt. Kontakten mellem de forskellige rollespilgrupper var heller ikke så stor som den er i dag, og det med at tage frem og tilbage over Storebælt for at spille rollespil var noget de færreste gjorde.

En af grundene til det var, at det ikke var særligt nemt at finde ud af hvor og hvornår der blev spillet rollespil. Næsten ingen rollespils-arrangementer havde hjemmesider i '98, og internetfora hvor man kunne diskutere rollespil var der ingen af. Der var telefonlister, dyre brevudsendelser og faste møder som sikrede, at man hørte om det næste rollespil. Og kendte man ikke nogen der spillede rollespil var det stort set umuligt at finde ud af noget om det.

At rollespil i udlandet fandtes havde mange rollespillere en idé om, men hvordan det var – det var der kun ganske få der vidste. En lille flok havde været i Sverige i 1994 til kæmperollespillet Trenne Byar og der var nogle danskere der tog til Norge og Sverige for at spille – men hvad der skete i Tyskland vidste ingen og at der blev spillet rollespil i et land som Israel var der dengang ingen som var klar over.

Til gengæld var der nogle ting der var præcis som de er i dag. Rollespil var noget som blev dyrket som hobby af dem, der ikke følte sig for gamle til at lege og nød at skabe historier, de selv kunne være en del af.

Og i sidste ende er det det som betyder noget. Det vidste vi allerede i '98.





og



PRÆSENTERER

SOMMERLEJR 2010

5 dage med rollespil på Klinteborg ved Sejerø Bugt
19.-23. juli 2010

Tag din familie med eller kom alene
Rollepil, brætspil, hygge og sjov

Pris inkl. sengeplads og fuld forplejning:
1750 kr. for børn
1000 kr. for voksne



www.rollespilslejr.com

ROLLE | SPIL

søger skribenter

Har du en god historie du gerne vil fortæller eller drømmer du om, at blive Danmarks første rigtige rollespilsjournalist? ROLLE|SPIL søger flere folk.

Men hvordan er det så at være med til, at drive et rollespilsblad? Fører det til berømmelse, rigdom og magt? Eller medfører det, at man må leve en forhutlet eksistens hvor man må hustle sig fra scenarie til scenarie for altid at være up-to-date med hvad der sker i rollespils-miljøet?

Virkeligheden er selvfølgelig, at et blad som ROLLE|SPIL primært bliver drevet af frivillige skribenter der skriver om noget de synes er spændende. Det betyder langt fra, at alt indhold bliver godtaget - vi har en redaktion til at sortere i ting, men det betyder, at man som skribent IKKE vil få udstukket opgaver som: "Tag til Polen i sommerferien og undersøg polsk rollespilskultur. Du skal selv betale." eller lign. sære ordrer.

Man kommer til at skrive om ting man finder spændende og fordi bladet er så nyt (det her er trods alt første nummer) så kommer man til, at kunne være med til at sætte sit præg på et vaskeægte landsdækkende magasin, som kommer ud til tusindvis af mennesker.

Men der er også andre måder, at være med på - for et blad drives ikke af skrivers alene. Der skal skaffes annoncører, sørges for tryk, læses korrektur, tages billeder, laves layout og masser af andre småting før det hele går op i en højere enhed og bladet ender i hænderne på læserne.

Har du lyst til, at prøve kræfter med den side af bladproduktion, så hører vi også gerne fra dig. For selvom vi godt kan lave ROLLE|SPIL med de mennesker vi er nu, så bliver de nemmere hvis vi er flere personer til at løfte arbejdsopgaven.

Men hvad er der så af gulerod, der bliver dinglet foran en når man så vælger, at hoppe med på vognen og lægge kræfter i projektet? Kan vi lokke med fede lønchecks, betalte scenarier eller horder af skrigende fans?

I øjeblikket kan vi ikke lokke med særligt meget, for bladet er lige startet og det betyder, at det endnu ikke har nogen indflydelse. Måske ændrer det sig - måske gør det ikke.

En ting er i hvert fald sikkert. Hvis du sidder derude med dit blad i hånden og læser denne her spalte og tænker: "Det her er lige mig!" så vil vi gerne høre fra dig. Så må vi se hvad der sker.

Lidt som med resten af virkeligheden...



LIVE ROLLESPIL FAMILIEKURSUS

18.-24. JULI (UGE 29) + 25.-31. JULI (UGE 30)

På Andebølle Ungdomshøjskole er der i år mulighed for som familie at udforske fantasiens og egne færdigheders grænser.

Vi skal i ugens løb skabe og lære at mestre både udrustning, roller og regler, og i sidste ende mødes i kampen mellem det gode og det onde...

Sideløbende med de kreative aktiviteter vil der også være mulighed for at deltage i oplæg og debatter omkring forskellige aspekter ved rollespillet.

Bestil brochure og tilmeld dig på tlf: 63 47 37 60



LÆS MERE PÅ WWW.ANDEBOLLE.DK

LAD DIN FANTASI KOM

Østerskov Efterskole i Hobro vil gerne lære eleverne mere om spil og bruger spil til at lære skolefagene.

Af Mads Lunau

Styrmanden gubber søvndrukkent sine øjne. Klokken er halv seks om morgenen og der er en hysterisk kvindestemme i radioen. Ikke blot hysterisk – den er også på tysk! Det viser sig kvinden er alene på et sejlskib og ikke aner sine levende råd. Med opbydelsen af alle sine tyske gloser gør styrmanden kvinden det forståeligt, at hun skal tænde alt lys på skibet, så de kan se hende fra kommandobroen og komme til undsætning.

En film? Et teaterstykke? Nej, det er en elev og en tysklærer på Østerskov Efterskole i gang med pensum i faget tysk. Næste gang eleven møder sin lærer, er det måske som engelsk kommandosoldat bag fjendens linier, der skal snakke sig forbi en tysk vagtpost, eller som senator fra Rom, der forhandler med en germansk slavehandler.

Eleverne spiller en rolle i undervisningen

Undervisningen på efterskolen foregår udelukkende med brug af det man kunne kalde avancerede emneuger, hvor eleven får tildelt en vigtig rolle i en forestillet ramme. Det kan være i de ovennævnte roller, men det kan også være som passager på Orientekspresen, hvor der er sket et mord, en tidsagent på mission for at lukke tidsparadokser i fortiden, eller som statsleder på en klimakonference.



MMME PÅ EFTERSKOLE

Kun fantasien sætter grænsen.

Fagene og det pensum ministeriet angiver for 9. og 10. klasse præsenteres så indenfor rammen og gøres relevant for elevens rolle. Læreren er gået ned fra katederet og tager rollen som hjælper, spilleleder eller deltager. Skolen har i øjeblikket tre 9. klasser og to 10. klasser, der går til helt almindelig afgangsprøve fra folkeskolen.

Alle skolefagene er i spil

Undervisningen rummer alle de fag, man skal til prøve i. Ofte sker det tværfagligt, dvs. to eller flere fag arbejder sammen og fagene passes naturligt ind i den ramme, der er sat.

Er man spion i den kolde krig lige efter anden verdenskrig, er det naturligt at vide noget om lydølger for at kunne lave aflytningsudstyr. Skal man grundlægge en dansk koloni på en fjern planet, skal man vide noget om geometri for at kunne lave en grundtegning til basen og

kende andre matematiske begreber for at beregne iltforbrug og nødvendigt landbrugsareal. Skal man jorden rundt i 80 dage er det naturligt at læse Jules Verne (på engelsk) og kunne genkende genren for at få et godt forløb. Prøver man at fremme Ruslands interesser indenfor olie og gas på en klimakonference, bør man kende de internationale institutioner, der betyder noget i verdenspolitikken og også hvad olie og gas er og hvordan man producerer det.

Det er skolens erfaring at dem, der godt kan lide at gå i skole, har gode muligheder for at fordybe sig i interessante emner, og dem, der er mindre glade for at gå i skole bliver bedre motiveret ved at kunne se en sammenhæng. Foreløbige tal viser også, at karakteren får en tak opad ved at gå i denne form for skole.

Skolen startede i 2006, så det er svært allerede nu at se, hvordan eleverne klarer sig på ungdomsuddannelserne, men tilbagemeldingerne er mere end positive.



Bliv bedre til at spille

Målet med et koncentreret tilbud om spil på efterskolen er at gøre eleverne til bedre spillere og på den måde tilføje det danske spillemiljø ekstra kræfter. Udover en undervisning, der også øver rollespil, byder Østerskov Efterskole i fritiden på mange tilbud om spil.

Skolen har sin egen kampagne første lørdag i måneden, Fladlandssagaen, der også er åben for deltagere udefra. Eleverne styrer selv en ugentlig kampagne, som indtil videre primært har været levende rollespil placeret i World of Darkness™.

Der bliver hvert år stillet et regiment til Krigslive og mange elever tager sammen til forskellige rollespilstræf rundt om i Danmark.

Der er på skolen adgang til scenarier og regler fra mange bordrollespil, og der dannes i løbet af skoleåret mange grupper, der spiller med hinanden. For at vise, at man kan blive bedre til at spille rollespil, kan man før de afsluttende prøver afprøve sine evner i en rollespilsprøve og få bevis i den sammenhæng.

I ugentlige turneringer i Magic the Gathering™ kan man prøve kræfter med det kendte samlekortspil og der arrangeres prerelease når en ny serie udkommer. Figurspil er populære, der spilles fra Fantasy over Anden Verdenskrig til Warhammer 40K™. Lærerstaben er dygtige spillere, instruerer i spillene og arrangerer turneringer og ture til turneringer.

Valgfag og ekstra aktiviteter

Der tilbydes valgfag i optræden, organisation, dragtkonstruktion og krigskunst. Alle fag understøtter spil, men kan også dyrkes for deres egen skyld. Fagene tilbydes i skoletiden og der afsluttes med projekt eller prøve.

Fra næste skoleår vil det være muligt at afslutte med prøve i historie og samfundsfag efter 10. klasse. Fagene er centrale i undervisningsforløbene, så det er naturligt at forvente at eleverne kommer til at kende fagene bedre end i en almindelig skole.

Den samme overvejelse gør sig gældende for engelsk, hvor elever på skolen normalt klarer sig exceptionelt godt. Her er afgangsprøven fra 10. klasse dog allerede obligatorisk. Ligeledes fra næste skoleår kan man få bevis for sine evner indenfor dragtkonstruktion, og forfatteren Mette FINDERUP står i spidsen for udgivelsen af en novellesamling skrevet af skolens elever.

På skolens hjemmeside, www.osterskov.dk, kan man se de igangværende undervisningsforløb og bladde tilbage for at se hvad der er sket i løbet af skoleåret 2009-10.





Østerskov Efterskole

- en skole lavet af rollespillere for rollespillere



Den eneste skole i verden, der kun arbejder med rollespil- og spilbaseret undervisning.



Vi tilbyder 9. og 10. klasse på Østerskov Efterskole.

Rollespil foregår ikke kun i den mørke skov, det forgår overalt!



Bliv en del af noget helt unikt!



www.osterskov.dk



Sminke Guide - Ork

af Anders Funch Lerche

Nar man skal sminke sig som ork er det vigtigt man ændrer sit menneskelige udseende så meget som muligt. Orken er et afstumpet krigerisk væsen, der lever i klaner og elsker smerte (især andres) og krig generelt. At kun være indsmurt i militært sløringscreme eller have en sort hætte over hovedet er bare ikke helt nok for at holde illusionen. Så hvad kan vi så gøre? For de fleste er det den heldækkende grønne vandsminke farve som benyttes i hele ansigtet, samt en smule sort farve om øjnene, når det skal gå lidt hurtigt.

Den grønne farve er med til at gøre ens race tydelig for andre på lang afstand, men desværre er vandsminken ikke særligt holdbar, når det er varmt og man sveder efter kampene. Det kan dog hjælpe lidt på holdbarheden at pudre farven til sidst med enten Fix Pudder eller spaye med Fixier Spray, der lægger en tynd film over farven og fikserer den på huden.

En maske er selvfølgelig også en god mulighed for at se dyrisk og brutal ud, men disse er ofte ulideligt varme om sommeren og ikke alle varianter tillader mimik eller mundbevægelser at blive set. Hvis man laver små huller i sin maske under hagen vil sveden bedre kunne løbe fra. Efter brug bør masken vaskes af med en fugtig klud og udstoppes med avispapir, så den kan tørre og ikke kommer ud af facon.

Den hageløse maske er en smart maske variant som tyskerne har introduceret på rollespils markedet for nogle år siden. Her mangler underkæben helt og det tillader brugeren at kunne bevæge under ansigtet frit og tilmed have realistiske plastiktænder i munden. Masken er er også lidt hurtigere at tage af, når man har brug for en 'slapper' og skal køle lidt af.

Undertegnede her er selv begejstret for denne type maske, da der er større mulighed for at lave rigtigt rollespil med dem på og kunne agere, i stedet for at være helt gemt inden i en gummi maske. Underansigtet og halsen kan nemt sminkes med noget vandfarve, så det hænger bedre sammen med den dekorerede maske.

En sidste variant er sminkeproteserne, som mange også sværger til. Med disse kan man bruge sit ansigt næsten fuldt ud, hvad maskerne ikke helt tillader. For at kunne bruge proteser bedt muligt, skal man lære at lime dem korrekt på, bruge den korrekte hvide sminkelim Pros-Aide, samt kunne lægge lidt farve på delene, så hud og latex har samme farve. Det tager længere tid at lave orker på den måde, men det giver de bedste resultater og også noget der kan gøre orker individuelle, med krigsmaling eller særlige piercinger sat i proteserne.

Her er min vejledning til hvordan man bedst bruger latexproteser og laver en overbevisende ork til rollespil.



1) Pas delene til, klip forsigtigt hvis de er for store ved øjnene og ved hårgrænsen. Brug en Mastix hudlim eller allerbedst en Pros-Aide lim der klister hele tiden og er fleksibel. Kom evt. ekstra hudlim på din overlæbe, så delen ikke løsner sig så nemt.

2) Smør lim i latexrørerne og sæt dem udover dine egne ører. Tryk dem fast til limen er tør. Mastix lim er brugbart her.

3) Kom lim på bagsiden af ansigtsdelen og placer den midt i ansigtet. Løft delen og lim den fast ved at smøre lim på huden. Start inden fra og gå udefter. Husk at lime kanterne godt fast.

4) Pande delen limes hen over toppen af ansigtsdelen og ud til hårgrænsen. Pas på ikke at lime direkte i hår og i øjenbryn.

5) For at udjævne kanter og overgange, kan man smøre lim på huden op til kanten, lægge toiletpapir hen over og duppe flydende latex på. Tør med en hårtørret til det hele er 100% tørt. Vat og latex er også en udmærket måde at dække overgange og lave grovere eller arret hud med.

6) Sminke: læg en dækkende vandsminke overalt. Kom vand i sminkefarven og bland den til den er tyktflydende som fløde, så dækker den bedst. Mal mørke øjne, rynker og skygger. Highlight med en lysere farve de ting du vil fremhæve.

7) Tilføj evt. en dramatisk og enkel krigsmaling som var den malet med en bred pensel af en anden ork. Vandsminke kan også bruges direkte i håret, ligesom hårgæle, husblas, teaterblod og sovsekulør! Kontaktlinser og kunstige tænder kan sættes i til sidst for at gøre munden rigtig dyrisk.

Rengøring: træk forsigtigt delene væk fra huden, mens du bruger Babyolie til at opløse limen. (olien er brugbar, men der er bedre produkter i feks Two-Face butikken). Sminken fjernes med varmt vand og lidt makeup fjerner. Sminke omkring øjnene fjernes bedst med vat og øjenmakeup fjerner. Hvis der er latex i håret kan man bedst få det ud ved at gnide det med sulfosæbe.

Vask protesedelene i varmt vand og sulfo og læg dem fladt i en pose med lidt talkum, så de kan bruges igen senere.

Sminke og rensmiddel fås bl.a i butikken Two-Face (www.two-face.dk), der også har mange andre kreative produkter og stor know how til hvordan man bruger materialerne. Ork og goblin proteser, samt realistiske plasttænder fås i velassorterede rollespilsbutikker overalt i landet.

God Fornøjelse!

FREM TIDENS ARRANGØRER

Den Københavnske forening Helios har i det sidste år gjort et forsøg på at løse problemet med generationsskifte – noget der slår mange foreninger ihjel. ROLLE|SPIL har bedt Helios' Jonas Berthelsen om at fortælle lidt om deres tanker og erfaringer

Af Jonas Berthelsen

Projekt: New Generation

eller 'P:NG' blev skabt i foråret 2009 med det formål at uddanne en ny generation af arrangører til foreningen Helios. Projektet tager sit udgangspunkt i de grundlæggende filosofier for foreningen, som er tillid, respekt og åbenhed. Projektet går ud på, at alle ledende arrangører, får tildelt 1-4 unge mennesker i alderen 14 - 16. Disse indgår så et forløb, der i samarbejde med forældre, sørger for at projektet ikke kompromitterer deres hverdag. De unge bliver tilbudt en række frivillige kurser, som både er centreret omkring enkelte lærlinge, eller er et fælles arrangement for dem alle. Derudover bliver den enkelte lærling undervist hjemme hos sin tildelte arrangør, i alt fra praktisk teori, til filosofiske tanker og kreative mønstre. Lærlingene bliver derudover også tildelt mindre opgaver af flere forskellige slags til foreningens arrangementer, såsom workshops eller kampagnespilgange.

Forløb

Som en indledning til projektet blev der holdt et introducerende møde hvor vi satte fokus på vores og lærlingenes forventninger for forløbet. Vi lagde stor vægt på at projektet skulle værne kraftigt om tilliden, således at lærlingene ikke følte sig påduttet holdninger eller følte sig presset undervejs. Det er også værd at understrege, at vi lagde vægt på at halvdelen af dette projekt var lærlingenes, og at deres meninger og evalueringer ville betyde utroligt meget.

Siden da har det særligt været målet at give lærlingene noget praktisk erfaring, blandt andet gennem hjælpeopgaver til kampagne-relaterede møder. Her får lærlingene opgaver som assisterer arrangørerne i at bygge holdet op. Opgaverne er mangfoldige og med indflydelse på foreningen, og går fra alt der hedder plot, til at lære at skrive et ordentligt referat, til at søge at løse off-game konflikter i rollen som mægler. Den assisterende rolle har vist

sig givende, da man kan lave evaluering med direkte refleksion på en given lejlighed.

En del af lærlingene havde derudover en tur til Forum09 hvor de deltog i flere foredrag. Formålet med denne tur var ikke kun at give lærlingene ny viden gennem foredrag, men også sætte fokus på det at tage brugbare noter. En del af lærlingene var ligeså til LR's generalforsamling, hvor der blev lagt vægt på at de skulle deltage i debatten hvis de havde noget at byde ind med. Dette var ligesom det andet arrangement, en succesoplevelse, som viste at lange møder og debatter også er en del af rollespilsværdenen.

Rokering og frafald

Som med alle nye projekter har der fra begyndelsen været en erkendelse om at fejl ville blive begået. Derfor har vi frem for at forsøge at lave en bred rammeløsning omkring den specifikke uddannelse, forsøgt at nedsætte nogle alment brugbare erfaringer, som eksempelvis kommunikation,, alment skrivarbejde, dokumentation og møder. Resten har været op til den enkelte arrangør. Ideen er at videregive særlige kompetencer som passer til den enkelte arrangørs arbejde. Dette kunne eksempelvis være ledelse, filosofi, kommunikation, plot, kreativ og kunsterisk tankegang mm.

I og med at de enkelte lærlinge udvikler sig i forskellige retninger, bliver ideen om rokering også aktuel. Flere lærlinge har vist sig dygtige inden for områder som stemmer overens med forskellige andre arrangører, og dette har varslet en snarlig rokering blandt nogle af lærlingene.

Direkte erfaringer og øjeblikke bilde af projektet

Projektet har haft forskellige resultater, men har som helhed vist sig at være en succes. Nogle er faldet fra, men blandt dem som er involveret er niveauet højt, og der er tydelige talenter blandt lærlingene. Dog må vi erkende, at vi med udvælgelsen af elever skal være mere klare i vores forventninger og erfaringer med projektet. Men dette forudsætter selvfølgelig at vi har prøvet det før. Hvis jeg skulle nævne andre erfaringer ville det være en mere kursusbaseret og skematiseret gennemgang af forløbet. Altså et forløb som tager sin begyndelse, og har en planlagt slutning.

På den måde kan vi med vores direkte erfaringer fra et mere kaospræget forsøg, kigge på den enkelte arrangørs kompetencer, og så skrue et forløb sammen for dem alle. Projektet ville indeholde forskellige opgaver, og arrangeringer af scenarier og projekter som nu, men være struktureret i forhold til hinandens forgodtbefindende.

Alt i alt har projektet haft en erfaringsrig gang, indtil videre. Det kan varmt anbefales at igangsætte det, såfremt man ønsker at skabe sig et grundlag for noget vækstfyldt, det er sjovt, læringsrigt, og det er ungerne som er fremtidens røst, og vidner til alle de ting som kunne være bedre. Allerede nu er der lagt planer om at gennemføre et slags 'eksamensprojekt' med enkelte af lærlingene, og gøre dem hundrede procent involverede i arrangørgruppen, på egen hånd.





Praedia
praesenterer

Kongens Epilog

Fortaellingernes Magt

19.-24. juli 2010

www.praedia.dk



Spil Røvers!

af Troels Palm



Ornen Øjvind lå helt stille på toppen af bakken og lurede ned mod handelsbyens port. Hvis de fulgte deres sædvanlige procedure ville de om lidt åbne op for at sende en patrulje afsted efter Grev Rubens herold og møde hende ved vejkrydset med det døde træ. I dag ville den hætteklædte herold dog være mesterligt spillet af Luskede Leila - der havde snittet halsen på den rigtige, da hun red gennem den tætte granskov mod Nordøst. Patruljen ville så blive angrebet af de ventende røvere der lå under det forårskolde vand ved broen og åndede gennem lange strå.

Men det var ikke Øjvinds problem. Han og Sille Skarpøje var de bedste bueskytter banden havde. De skulle sørge for at de to tilbageværende vagter ikke lukkede byporten hvis de blev mistænksomme. Han kunne selvfølgelig sagtens udgive sig for at være en tidlig bonde på vej til marked og slå dem ned. Men han følte sig lidt blodtørstig i dag og Sille hadede byvagten af et godt hjerte, efter deres behandling af hende sidste sommer. Med et stille signal lagde han en pil på sin langbue. Nu skulle de bare vente til patruljen var ude af syne og så ville de to snigskytter være de første til rovet i den intetanende og stadig søvnige handelsby.

Er du træt af at spille tredje bygardist fra højre? Eller den evigt snublende elvermø, der skal gå langsomt fordi hendes kjole ikke er beregnet til at stikke af gennem underskoven? Så kan det være du skal spille røver. Hvad enten de kalder sig røvere, banditter, stimænd, snigmordere eller lykkeriddere er "skovens folk" en interessant karaktertype der glimrer ved at være lette at skrive, lige til at spille og ikke kræver så meget specialiseret understyr.

Som type kan rollen spilles både meget action-præget og som mere snakkende eller tænkende karakter. Den kæmpende røver er en fandenivoldsk stimand der lægger fælder for adelen og elvernes diplomater og stjæler deres penge og magiske genstande efter, at have slået dem ned. Den tænkende røver er en snedig fyr, der kan findes inden for byens grænser i forklædning og tager mod bestillinger på snigmord eller spionage.

Så hvad enten du er en undvegen slave som Spartacus eller en falden adelig som Robin Hood kan der helt sikkert være noget sjovt at finde på lovens skyggeside.

Her får du et par tips af en gammel garvet røverkonge til hvordan du får gode oplevelser ud af at spille røver.

Bjarne vågnede med et sæt og greb hurtigt ud efter sin kniv. Da han ikke umiddelbart kunne se en fare i nærheden sneg han sig ud af teltet der lå skjult under grene og blade i udkanten af den lysning banden i øjeblikket brugte som lejr. Lyden var kommet fra bålet hvor der stadig sad tre af hans røvere og drak efter gårtdagens togt. At domme efter den begyndende lysning var det snarere tidligt om morgenen end sent om natten nu. Bandlederen gik åbent op til bålet efter at have sat kniven i bæltet. Der var jo ikke nogen regler om at drikke og feste. Men da han nærmede sig stoppede den lavmælte samtale og tre par øjne vendte sig mod den store bandit.

"Hvad er der med jer?" spurgte Bjarne lige ud af posen. Det sidste togt var ikke gået helt efter planen og alles nerver sad uden på tøjet. "Vi er trætte af at arbejde for Ravnene." sagde den lille men lynende hurtige Anna. Hun så ud som om hun havde grædt. Bjarne kunne svagt huske noget om at hun vist var ret glad for ham Alf, der var blevet skudt i halsen med en armbrøst under tilbagetrækningen ved vadestedet. "De skide kongetro svin kan klare deres beskidte arbejde selv næste gang." blev der snerret fra Jokum. Han havde helt tydeligt drukket en lille tår over tørsten og havde aldrig været glad for de job der ind imellem blev bestilt af Harkans Ravne - snigmorderlauget der støttede den gamle konge og modarbejdede Troldmændenes Råd.

Det er hvad det er kommet til, tænkte Bjarne. De har tænkt sig at udfordre mit lederskab fordi vi mistede et par folk. Det var dog hverken Jokum med de hadefulde øjne eller Annas arrede ansigt, der kom med de skæbnesvangre ord. Den gamle kromand Herbert stillede sig op på den anden side af bålet. "Du er færdig som chef, Bjarne." sagde han mens han stillede sig i en lav position med sin lange jagtdolk i et beslutsomt greb. Herbert havde masser af muskler under sin tykke mave. Han var ikke lejrens hurtigste knivmand men han kunne tage et stik eller tre uden at blinke i sin tykke mave efter mange års kampe. Det ville blive en hård kamp.

Hvem bestemmer

Røvere er ikke kendt for deres loyalitet over for hverken autoriteter eller allierede. Det er en velkendt ting at have stridigheder om lederskab og position inden for banden. Ikke at man behøver at skifte leder i tide og utide, men en af de sjoveste ting ved at være røver er at alle kan have noget at skulle have sagt. En bande kan ledes på mange forskellige måder. Her følger nogle eksempler. Husk at de sagtens kan blandes eller laves om hvis der er noget i synes i vil have med.

Demokrati

Røvere er en af de få grupper der fungerer tematisk med demokratisk styre i en fantasy-setting. De er få nok til at det ikke er for besværligt. De elsker friheden til at gøre hvad de har lyst til og de er tit rebeller mod det etablerede system alligevel.

Dueller og konkurrencer

Hvis man giver alle lov til at udfordre lederen om retten til at bestemme kan man få nogle virkelig sjove og/eller spændende situationer ud af det. Sørg for, at aftale på forhånd hvordan dueller udkæmpes og hvilke konsekvenser det har for spillerne og deres karakterer. En duel kan jo sagtens være med næverne eller kun en kniv, og det er ikke sikkert at den behøver være til døden. Det kan også afgøres på mere fredelige måder. Kapløb, kapsvømning, terningspil eller gådeleg for eksempel. Som variant af duelsystemet kan den røver der dagen før stjal mest være leder i dag. Så stræber alle også mere efter at lave noget.

Flere bander

Man kan dele sin røvergruppe op i forskellige dele der har hver deres leder. Hver af dem holder så kontakten med de andre ledere og sørger for at kalde på hjælp hvis der skal ordnes opgaver som en lille del af røverne får svært ved.

En snedig Plan

Hver morgen sætter alle sig i en rundkreds og hører om der er nogen der har en snedig plan. Når alle er blevet hørt kan dem der ikke synes de har en plan selv så slutte op om de andres opgaver. Så er lederen ham der har lagt planen indtil den er udført.



Opslaget på markedet tiltræk sig masser af opmærksomhed. "3 sølvmark for hvert højre øre fra en af røverne fra banden kendt som Vildmarkens Broderskab. 15 sølvmark for hovedet af deres leder Gale Ragnvald."

Det var en fyrstelig sum for de fattige bønder og fristede selv nogle af de farligt udseende professionelle dusørjægere. Allerede nu var der ved at blive dannet jagtgrupper på kroen og folk sleb deres gamle ramponerede våben.

Rolf Rævefod hev sin hætte længere ned over ansigtet. Han var nødt til at stjæle en hest hvis han skulle nå ud til de andre tids nok til at advare dem. Med mindre selvfølgelig han i stedet solgte oplysninger om deres tilholdssted til en af de bidske krigere, der havde annonceret at de ville betale for lokal vejledning.

Navngivning

Et navn skal have en vis kraft og være til at huske - både for hver enkelt bandit og for hele banden. Det er også bedst at have nogle titler som alle genkender. Når man en gang bliver efterlyst af Lovens Lange Arm er det sjovest hvis ens dusørplakat har et sejt røvernavn alle kender og kan sige videre. Man kan også have konkurrencer om navnene i banden. Hvis to røvere vil have det samme navn må de slå om det og vinderen må finde et nyt navn til taberen mens han selv beholder det seje navn. De følgende navneforslag kan kombineres og laves om som man har lyst til.

Mallerhøvdingen Svinet leder sine folk med hård hånd. Imens plantægger hans højre hånd Høgen og dennes søn Spurven, der leder bueskytterne, at overtage styret.

Dyrenavne kan være virkelig fede for røvere. Man kan vælge dyr der minder om en selv eller man kan prøve at leve op til et dyrs måde at være på. De er lette at huske og kan nemt laves til sjove historier om dem der har dem. "De kalder ham Høgen. Det er ikke fordi han ser godt. Det er fordi han spiser rå mus."

Gale Ragnvald er stukket af fra hovedstaden fordi han støtter det gamle tyvelang. Luske Lars er lynende hurtig og elsker at lege med sine kåsteknive. Sofie Skævoje siges at have elverblod og er ferm til at skyde med bue.

Grumme tilnavne gør ens røvernavn lettere at huske. Det ser også fedt ud på plakater og kan gøre folk bange når man præsenterer sig. "Gale Frede? Ja, det hedder han vist fordi han engang bed øret af en orkhøvding i et slagsmål om en skål kylling med ris."

Røverne fra Ravnebakken råber aldrig deres rigtige navne mens de slås, for at Kongens mænd ikke skal finde ud af hvem de er og hævne sig på deres familier. De maskerede snigmordere fra Tarun'Shar tror på de gamle guders love og holder derfor deres identiteter hemmelige.

Kodenavne er sjove og giver nogle gange muligheden for på bedste Zorro/Spiderman-vis at have en hemmelig identitet som kun nogle få kender til.

Røver, Stimand, Bandit, Lykkeridder, Galgenfugl, Tyv, Snigmorder, Fældegraver, Lommetyv, Sniagskytte, Rebel, Svindler, Krattlusker, Listetyv, Smugler, Spion, Høvding, Spejder, Kvægtyv, Oprører, Skovmand, Krybskytte, Skovløber, Blokadebryder, Jæger, Klatretyv, Luskebuks.

Røvere og deres ledere bliver kaldt mange forskellige ting. De kan også være specialiserede til bestemte opgaver. Nogen bander udgiver sig også for at være mere eller mindre lovlydige og tager titler der misleder lovfolkene. Du kan jo overveje at kalde dig for en af de ovenstående hvis du synes om lyden af dem. De kan kombineres og laves om helt efter forgodtbefindende. Kun fantasien sætter grænser.

Charlie dyppede forsigtigt den korte pil i flasken med gift. Han foretrak klart håndarmbrøsten til det stille arbejde i morgen-timerne, men nemt var det ikke. Castellanierne havde for vane at tage lette brynjer på under deres harmløse handelsmands-klæder. Selv med en forgiftet pil var man nødt til at ramme enten meget præcist, eller på klods hold, så pilen med sikkerhed slog igennem rustningen. Han havde dog sin pistol i bæltet også – og den var ladet.

Hvis alt gik galt kunne han sagtens tage en mand ud med det larmende krudtvåben. Men så skulle der også løbes bagefter, og hans mange tasker og punge ville nedsætte hans fart, hvis han blev ved med at finde lige så rige fjolser som han havde mødt hidtil i løbet af natten.

Udstyr

Man kan aldrig få for meget legetøj. Ikke, at det er dødsens nødvendigt, men det gør det bare sjovere at lege. Det gode ved røvere og banditter er, at det er ret frit hvad man vælger at slæbe rundt på. Nogle foretrækker en helt sort læderrustning og masser af knive. Andre bruger langbuer og tøj i skovens farver. Nogle ligner helt normale mennesker så de kan snige sig ind i landsbyen og holde møder eller købe ind. Andre har deres specielle stammedragt på der inkorporerer fjer og perler og små snittede træfigurer af deres tidligere ofre.

Et rigtigt godt trick for alle røvere er masser af tasker. Flere bæltter med tasker og punge og hemmelige lommer i tøjet giver rig mulighed for at gemme dirke, knive, slyngesten, mønter og alskens andre småting rundt omkring. Der er ikke noget federe end en røverhøvding der hiver en foldekikkert ud af det særlige etui for at lure på den kommende handelskaravane.

Hvordan passer roverne ind?

Næsten alle fantasy-kampagner kan bruges som jagtmark for den vordende tyveknægt. De fleste enkeltscenarier passer også fint til at have nogle lyssky typer siddende på kroen og synge smædesange om herremanden mens de deler deres rov. Så historien er nem at tilpasse. Find ud af hvem der er udstødt og lav roller i samfundets underlag.

I en Warhammer-inspireret verden kunne man for eksempel være en rottefænger der er blevet jaget på porten fordi han påstår han har mødt rottemænd eller en flodpirat der er deserteret fra Marienburgs bygarde. I Dragonlance-verdenen kunne man være en halvelver der er træt af fordommene og forfølgelsen og beslutter sig for at kæmpe tilbage. Jarkwelt har endda en Røverkonge, man kan tjene. Nogle gange kan man endda slippe afsted med, at være Røver der arbejder for en ikke-Røver – f.eks. en ridder, der får del af rovet, men må holde sin kæft med hvor det kommer fra. Det giver masser af spil til alle og enhver og det er i sidste ende det det handler om.

Det vigtigste er, at man tilpasser sig reglerne og spillestilen der hvor man spiller. Hvis man til det rollespil hvor man spiller, normalt ikke slår folks karakterer helt ihjel er det ikke så smart at lave en seriemorder. Hvis man ikke må bruge armbrøst skal man ikke lave en krybskytte der har det som specialitet. Nogle steder slås man mere end andre. Her er det helt fint bare at komme løbende ud af busken mens man råber "Det er et røveri!!!" og så slå folk for fode. Andre steder er kampe sjældne og noget folk tager alvorligt. Der er det nok smartest hvis du har en mere stille plan der truer folk til at opgive deres penge så de selv kan vælge om de vil slås eller ej.

Men det vigtigste er, at du sørger for at spiller røver på en måde så både dig selv – og de andre spillere – har det sjovt. Og hvis du kan klare det, så kommer du til at gå en strålende fremtid som røver i møde.

- Troels Palm
Røverhøvdingen Haroun



LANDSTEDET.dk



Arrangerer rollespilsevents, middelaldermarkeder,
leverer optrædende til publicity events.

UDLEJNING af bl.a.

Middelalder telte - Service
Borde og bænke - Middelalder lamper
Kogeer - Bålfade m.m.



Vi laver de tema fester / teambuilding-events,
som folk vil huske og snakker om.

Lad det hele blive lidt sjovere og
mere festligt med en anderledes stemning.



Borde/Bænke & service



Telte i mange størrelser og farver

WWW.LANDSTEDET.dk

Email: kim@landstedet.dk - Tlf.: +45 6015 2488

KØBENHAVNS MIDDELALDER MARKED



RIDDERTURNERING MIDDELALDERMARKED DET HISTORISKE SLAG



Valby Parken

Pinsen 21. - 24. maj 2010

Fredag, lørdag & søndag kl. 10-18, mandag kl. 10-17

Forsalgsbillet på Billetnet, giver adgang alle 4 dage

Voksne 80 kr. / Børn (4-11 år) 50 kr. + gebyr.

Der kan købes endags og alle dage billetter i indgang

www.KMM.dk



MAN SKAL VÆRE FRÆK SOM EN SLAGTERHUND

Han er den yngste butiksejer i rollespilmiljøet og han hævder selv, at det var en blanding af drengedrøm og tilfælde at han endte hvor han er endt. ROLLE|SPIL har talt med 26-årige Daniel Steinaa, der er indehaver af rollespilsbutikken FANATIC i Roskilde.

Det er en ganske almindelig mandag formiddag og jeg har taget turen til Roskilde for at få mig en snak med en af de driftigste kræfter i Rollespilsdanmark. Fyren jeg har sat i stævne hedder Daniel Steinaa og er en af de ganske få mennesker i verden der kan bryste sig af, at være ejer af en rollespilsbutik. Men hvordan kommer man til at drive en rollespilsbutik?

Af Claus Raasted

Drengedrøm og tilfældigheder

"Da jeg var ung kom jeg i Fantask-butikken i København – og ligesom så mange andre nørdede knægte drømte jeg om, at jeg en dag kunne arbejde sådan et sted." fortæller Daniel, der bagefter smilende forklarer at drengedrømmen dog hurtigt blev glemt og at det absolut ikke var en målrettet indsats der gjorde, at han endte med at arbejde med rollespil. "Det var mere en tilfældighed der gjorde udslaget. Jeg var 20 år gammel og havde netop brugt 20 måneder i hæren, og så stod jeg der uden planer og tænkte... hvad så nu?"

Et godt tilbud

Ud af det blå kom et tilbud som Daniel ikke kunne sige nej til. Jonas Færing, der tidligere havde drevet en Warhammer-butik ved navn Fanatic inde i Classensgade i København, kom til Daniel med et forslag. Færing ville åbne to rollespilsbutikker – en i Slagelse og en i Roskilde – og han ledte derfor efter to butiksbestyrere. Daniel takkede ja på trods af, at han ingen salgserfaring havde og den 10. juni 2004 åbnede han og Jonas Fanatic-butikken i Roskilde. 66 m2 butik med 12 Palnatoke-sværd som de eneste liverollespilsvarer startede de ud med; noget der kan være svært at fatte når man kigger rundt i den mere end 250 m2 store butikken og Daniel grinende afslører, at der er nu er mere end 1200 forskellige rollespileffekter til salg. Men al begyndelse er svær og sådan var det også for den lidt yngre Daniel, der lige pludselig skulle lære sig selv at være butiksbestyrer.

Perfektionist

Men for Daniel er det, at kaste sig ud i noget nyt en del af det spændende, og han elsker nye udfordringer. "Min storebror har altid været mit store idol. Jakob (Steinaa – red.) var engang en af Europas bedste Magic-spillere, og ligeegyldigt hvad vi konkurrerede i, så vandt han. Han har været en kæmpe inspiration for mig og har lært mig meget om tilværelsen."

En af de ting som storebroderen lærte Daniel var, at man ikke skulle kunne lide at tabe og at man altid skulle brænde igennem når man lavede noget. Den vilje til at få ting til at virke har hjulpet Daniel til at nå dertil hvor han er nået, men den gør også at han nogle gange "...går lidt meget op i tingene." Han fortæller grinende, at han sagtens kan sidde og bide sig selv i læben af irritation over sin egen dumhed, når han taber i et spil hygge-Magic, men samtidigt ved han også godt, at det er hans egen fejl og det giver ham lysten til hele tiden at forbedre sig.

Mange bolde i luften

Netop den lyst har gjort, at Daniel har kastet sig over det ene projekt efter det andet, for selvom han i rollespilmiljøet mest er kendt for at drive Fanatic-butikken – som han siden maj 2008 har været ene-ejer da, efter at Jonas Færing gik andre veje – så har han også mange andre jern i ilden. Han har arrangeret DM i Magic i fire år, banket junior rollespil i Roskilde op fra bunden af og lavet den store danske Games Workshop-turnering Giant Fanatic. Nå, ja, og så har han startet sit eget tøjmærke, der bærer navnet Fanatic Design Denmark. Og han har ingen planer om at stoppe foreløbigt.

Kritik er en del af arbejdet

Det er dog ikke lutter lykke det hele, for det at være selvstændig – og især indenfor så ung en branche – er også hårdt arbejde. "Det kræver enormt meget hårdt arbejde – mere end de fleste folk tror." forklarer Daniel, og tilføjer "Det er ultrastressende at vide, at hvis man ikke gør sit arbejde godt nok, så ikke alene bliver folk utilfredse, men det koster også på bundlinien."

Og hvor det, at drive en rollespilsbutik er noget der giver masser af respekt og misundelse blandt rollespillere, så er det ikke noget Daniel høster den store anerkendelse på

fra andre mennesker. Men selvom Daniel ikke høster anerkendelse og respekt fra mange mennesker udenfor rollespilmiljøet fordi han driver en rollespilsbutik, så får han stadig opbakning fra dem der betyder noget...

"Min kæreste Camilla griner lidt af mig fordi jeg bruger så meget tid på hvad hun kalder for 'geek stuff', men samtidigt er hun også stolt over, at jeg gør det jeg gør." griner Daniel.

Mere alvorligt bliver hans ansigt, da jeg spørger ham om hvilket råd han vil give til alle de unge rollespillere der drømmer om en dag at have deres egen butik.

Man skal brænde for det

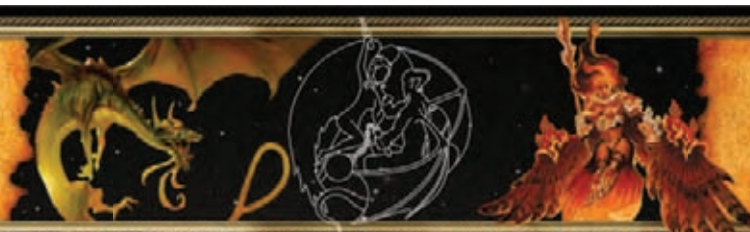
"Man skal være nysgerrig og turde tage nogle slag, for man får flere slag end hjælpende hænder. Og så skal man være fræk som en slagterhund." lyder det fra Daniel, der tror at mange mennesker undervurderer hvor mange der synes det er deres pligt, at fortælle hvordan man bør drive sin forretning. "Men jeg har ikke fortrudt et øjeblik. Jeg glæder mig som en gal hver morgen, når jeg skal på arbejde. Hver gang man laver noget, så kan man mærke det gør en forskel." siger han, og det ser ud som om han mener det.

Kunder før åbningstid

Der bliver banket på døren, og vi kigger begge to op. Udenfor står en teenageknægt og griner, mens han signalerer at han gerne vil lukkes ind hvis det er ok. Daniel kigger undskyldende på mig og siger "Vi åbner godt nok først om en halv time, men jeg kan jo ikke bare lade ham stå derude og fryse." Jeg griner bare og tænker på hvordan jeg selv som teenageknægt nogle gange stod og hang udenfor Fantask og ventede på, at de åbnede. Så da jeg forlader butikken og vender næsen hjemad føler jeg en lille snert af misundelse mod den unge fyr med det brede smil og den lækre butik. Men sådan er jeg nok ikke den eneste der har det.



FANATIC
Hvor kampen begynder!



FANATIC
Hvor kampen begynder!

Rollespils Forretningen Fanatic



Vi er Roskildes største rollespils forretning med ekspertise indenfor alt hvad der har at gøre med live-rollespil, kort- og brædtspil. Vores sortiment bredder sig over alt fra Palnatoke til Epiq Armoury.

Alt vores personale har stor erfaring inden for udstyr og våben til live-rollespil og vil være behjælpelige hvis du har behov for råd.

Desuden afholder vi ugentligt mange arrangementer og spilaftener i butikken, så kom forbi og deltag!

Ved køb over 500,- på www.Fanatic.dk er fragten gratis!

Fanatic Introducerer



Beowulf sagaen vækket til live i det område det foregik!

Legendernes Verden I - 7-9 maj.
Legendernes Verden II - 10-12 september.
Legendernes Verden III - kommer 2011!
Legendernes Verden IV - kommer 2011!

Kun 350 kr.
per event inkl.
fuld forplejning og
overnatning!

Fanatic i Roskilde har skrevet Beowulf-sagaen om til et fantastisk live-rollespil og vil i samarbejde med Sagnlandet Lejre, give dig mulighed for at vække sagnet om Englands bedste kriger, Beowulf, til live. Kongens frygt for Grendel har spredt sig i de 3 byer og som en af del af indbyggerne i disse byer, har du valget mellem at støtte kongen, blande dig uden om eller udnytte situationen til din egen fordel.

Rollespils Forretningen Fanatic
www.fanatic.dk / info@fanatic.dk

Grønnegade 2
4000 Roskilde
Tlf. (+45) 46 36 35 48



PIGER I PANSE

FRIHED, LIGHED OG SØSTERSKAB

Projektet "Piger i Panser" var et af 2009's spændende initiativer, og er både blevet rost og grinet af. ROLLE||SPIL har sat to af initiativtagerne - Ann Eriksen og Nynne Søs Rasmussen - i stævne for at tale om rollespil, kønsroller og at lave verden om.

Af Ann Eriksen og Nynne Søs Rasmussen

Rollespil har altid, lige siden begyndelsen, været en hobby dyrket hovedsageligt af drenge og mænd. I starten var det kun en håndfuld piger og kvinder som deltog, men inden for de sidste par år er mængden steget voldsomt og der kommer flere og flere. På trods af det, er det stadig mændene der dominere rollespilsscenen voldsomt.

Der er flest mænd, der arrangerer rollespil,

spiller de markante roller til kampagner og scenarier og sidder på bestyrelsesposterne ude i de lokale foreninger. Det var vi nogle kvinder, der blev rigtig trætte af og besluttede os at gøre noget ved med projektet "piger i panser"

Når pigerne vil lege med drengene

Lad os starte med at slå en ting fast. Rollespil bør ikke opfattes som værende hverken en dreng eller en pige hobby. Til det indeholder det alt for mange aspekter. Hvis vi kigger tilbage på den tid hvor vi har spillet rollespil, så har vi oplevet det meste. Vi er gået fra baller med store kjoler, over til at spille eventyrer på jagt efter en skat, vampyrer i det københavnske natteliv og soldater på en slagmark.

Nogle tror at rollespil kun handler om at møde op i den nærmeste skov, for derefter at træve hinanden gule og blå med plasticsværd. Men for de folk der spiller rollespil og kender det, så er det noget ganske andet. Det handler om i fællesskab at skabe en historie som vi selv finder på og som vi selv kan bestemme over. Dengang hvor der ikke var så mange piger i

rollespil, kløede alle drengene sig i håret og sagde til hinanden, at det ikke var så godt. Nu havde de ellers bygget en by, med et kongeslot, en bager, en skomager og en landsbytosse.

Der var fine huse og telte og man kunne ligefrem fornemme stemningen af en lille middelalderby. Alligevel var det som om der manglede noget, det var, på trods af de fine huse og telte, ikke helt realistisk endda. Drengene kiggede sig rundt omkring og kunne stadig ikke få øje på hvad der manglede, indtil en lille stemme sagde "hvad med pigerne?". Og der gik det op for dem, hvad det var der manglede, for hvem skulle spille deres koner, søstre, døtre og mødre.

Kongen skulle have en dronning og der skulle måske også være en prinsesse som ridderne kunne kæmpe om ved den store turnering. Skrædderen skulle have en kone, for hvem skulle ellers lave mad og vask op og alle karlene i byen skulle også gerne have nogle ungmøer som de kunne forlyste sig med og bejle lidt om. Ja, når pigerne kom så ville de



“Som bagerens kone er du passiv og dit spil vil det meste af tiden afhænge af andre, fordi du ikke har en funktion i byen.”

rigtig nok give masser af spil til drengene.

Så kunne bagerens søn blive uvenner med storbonden fordi han var forelsket i hans datter, og ridderne kunne have en masse intriger om, hvem der først kunne hente en troldehale til prinsessen. Får når man har et rollespil, hvor man selv kan bestemme hvad der er rigtigt og forkert, kan der jo sagtens være trolde i skoven og en heks der kan magi. Man kan lave alt med rollespil.

Set i lyset af det, bør man spørge sig selv om hvorfor, når man kan alt med rollespil, at piger som hovedregel vælger at spille de meget traditionelle kvinderoller. Hvis vi på forhånd har et univers, hvor der findes trolde, elvere eller vampyrer, hvorfor er det så så svært at forestille sig en kvindelig soldat eller en kvindelig borgmester?

Al den tid vi har spillet rollespil, har vi sjældent oplevet piger spille andet end nogens kone eller datter. Bare at være nogens vedhæng på den ene eller den anden måde, er at have en rolle uden funktion i spillet. Som bager er byens borgere afhængige af at spille med dig. Hvis de vil have brød må de komme til dig eller måske sidder du i byens håndværkerlaug og skal tage vigtige beslutninger for byen.

Som bagerens kone er du passiv og dit spil vil det meste af tiden afhænge af andre, fordi du ikke har en funktion i byen. Det sammen sker hvis du spiller prinsessen, som alle ridderne skal bejle om. Du vil blive sat i en afventende position, hvor du skal vente på at nogen dysker eller skriver et digt til dig.

Der kan være mange grunde til at piger ender med at sidde i passive roller. Nogle gange er man bare ikke klar over det når man sidder og skaber sin rolle. Så tager man automatisk den rolle man tror vil passe bedst ind i rollespillet, uden at tænke over at det måske kan være en ret kedelig rolle uden særlig meget spil eller uden at forstå, at når der findes drager og troldmænd, så kan kvinder også spille riddere.

Nogle gange tænker arrangørerne heller ikke over hvad de kræver af kvinder. De har måske et krav om at kvinder skal gå i lange kjoler, eller havde deres hår tildækket under rollespillet. Det kan være enormt besværligt at have en lang kjole på ude i en skov og det hæmmer automatisk ens bevægelsesfrihed, så man bliver tvunget til at stå stille.

Det er desuden ikke særlig morsomt at ankomme til at scenarie og få af vide at man skal have en bestemt ting på, bare fordi man har et bestemt køn. Selvfølgelig skal man ikke have jeans på til et middelalderscenarie, men når det nu er noget vi leger, så kan vi godt lege at kvinder kan have bukser på.



MAKE YOUR OWN MEDIEVAL CLOTHING



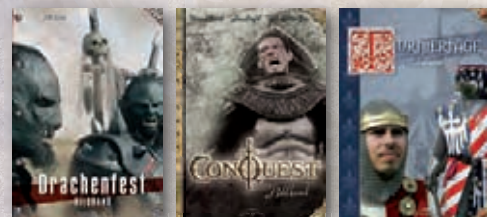
**HEADWEAR FOR
MEN AND WOMEN**
ISBN 978-3-938922-17-0

**BASIC GARMENTS
FOR WOMEN**
ISBN 978-3-938922-15-6

**BASIC GARMENTS
FOR MEN**
ISBN 978-3-938922-14-9

Zauberfeder

LITERATURE ABOUT FANTASY, THE MIDDLE AGES AND LARP



A.B. LEGETØJ
Triangeln 4
2100 København Ø

BELLATOR
www.bellator.dk
Vestergade 15
4850 Stubbekøbing

BØRNEPLANETEN
www.boerneplaneteten.com
Høedvej 4
4450 Jyderup

DRAGONS LAIR AALBORG
www.dragonslair.dk
Algade 63-65
9000 Aalborg

DRAGONS LAIR ÅRHUS
Skt. Knuds Torv 3
8000 Århus C

DRAGONS LAIR ODENSE
Grøbrødre Passagen 9
5000 Odense C

FÆRGE'S KÆLDER
www.fergeskaelder.dk
Smallegade 12
7400 Herning

FANATIC
www.fanatic.dk
Grønnegade 2
4000 Roskilde

FARAOS CIGARER
www.faraos.dk
Skinnergade 27
1159 København K

FARAOS CIGARER
Jernbanegade 63
2800 Kongens Lyngby

HISTORICUM
www.historicum.dk
Fjordagervej 20
6100 Haderslev

LEGEKÆDEN FREDERIKSHAVN
Hjørringvej 143 c
9900 Frederikshavn

WWW.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

Kvinder til Krigslive

De fleste kvinder i dansk rollespil holder sig ofte lidt tilbage, spiller kedelige roller og arrangerer ikke rollespil, derudover er der mange der ikke tør eller har lyst til at prøve kræfter med rollespilskamp. Dette var ikke mindst tilfældet til scenarierne Krigslive, der gennem nogle år nu har været den største og mest samlende begivenhed for rollespillere i Danmark.

Krigslive er en tilbagevendende begivenhed med 300+ rollespillere fra hele landet med fokus på kamp og livet som soldat. Konceptet er enkelt; to hære mødes og støder sammen på slagmarken i episke slag. Krigslive bliver holdt i Warhammerfantasy-verdenen og går på tur rundt til foreninger i hele landet, så alle der vil kan arrangere det.

Til Krigslive er der mulighed for at kvinder tager med, men som oftest vælger de selv at spille noget andet end soldat. De ville helst være kogekoner, fanebærere, feltlæge eller muskant. Derfor var vi en gruppe piger, som besluttede os for at gøre det anderledes. Vi dannede derfor projektgruppen "Piger i Panser", som lavede et hold kun med kvinder til Krigslive V sidste år. Vi ville lave et hold kun med piger, hvor de skulle udfylde alle funktioner.

Det betød at vi alle spillede soldater og officerer, og at alle deltog i kampene. Derudover var holdet kun styret af piger bag ved kulisserne, så holdet blev ledet af piger som arrangerede trænings-workshops, kostume-workshops og rolle-workshops, lagde budget, søgte penge, sørgede for transport og koordinerede det hele. Vores mål var at lave et gennearbejdet projekt, som gav piger mulighed for at deltage

på lige fod med drengene til scenariet og slås side om side med dem.

Vi søgte støtte fra Dansk Ungdomsfællesråd og blev tildelt 31.500 kr. til projektet, som blev brugt på at lave en kostumepulje med flotte kostumer og kampudstyr, som passer til piger. Det kan nemlig være et stort problem for piger i rollespil at finde praktiske kostumer, der er gode at slås i. Derudover holdt vi workshops, hvor vi lærte at skyde med bue og slås med sværd og skjold, noget som mange af pigerne aldrig havde prøvet før. Vi endte med at være 17 piger i alderen 17-29 år fra hele landet, heraf to som aldrig havde prøvet at spille rollespil før. Projektet blev en stor succes og vi blev modtaget rigtig godt af de andre deltagere til scenariet.

Hvorfor er projekter som "Piger i Panser" nødvendige

I gennem projektet fik vi rigtig mange erfaringer, udover at lære hvordan man styrer et projekt, lærte vi at slås og vi beviste overfor os selv og alle andre at piger kan deltage på lige fod med drengene i rollespil – også når det gælder om at slås og kæmpe. Uden drenge på holdet, fik vi lov til at lave og lære alt det, piger kun alt for sjældent gør, nemlig at være ledere både bag kulisserne og til selve rollespillet. Vigtigst af alt fik vi blod på tanden til at lave flere projekter og sætte fokus på piger og kvinder til rollespil. "Piger i Panser" er i dag en forening for både mænd og kvinder, der gerne vil støtte op om mere ligestilling i rollespil.

Men hvorfor er det overhovedet nødvendigt med projekter og rollespilhold for kvinder? Vi

tror på ligestilling, dvs. at vi i "Piger i Panser" tror at det er sjovest – både i virkeligheden og til rollespil, hvis piger og drenge deltager på lige fod. Derfor er det vigtigt at være opmærksom på hvis du ser at pigerne, der hvor du spiller altid ender med at spille de samme kedelige roller, det kunne f.eks. være prinsessen der kun venter på at blive reddet af prinsen eller konen der går derhjemme og laver mad. Det hele bliver nemlig meget sjovere, for os alle sammen, hvis piger og kvinder også kan spille ridder, leder af orkerne og alt det andet. Vi vil i "Piger i Panser" gerne arbejde for at der bliver endnu flere piger der spiller rollespil, derfor så hiv fat i din veninde, din mor eller din søster og vis dem hvor sjovt det er. Rollespil er nemlig mindst lige så meget for piger!

I "Piger i Panser" vil vi gerne sætte et godt eksempel, det er nemlig rigtig vigtigt at vise piger og drenge, at rollespil er en sjov hobby, som er for alle. Det betyder også at vi opfodrer alle piger, til at spille udfordrende, sjove, markante og skæve roller, der viser at vi ikke nødvendigvis behøver at spille noget bestemt pga. vores køn – og det samme gælder drengene. Derudover er det vigtigt at turde stå frem, og f.eks. arrangerer et rollespil som pige. Derfor så tænk over hvad du kan gøre for at piger og drengene, der hvor du spiller, alle sammen har det sjovt, deltager på lige fod og skaber noget fedt rollespil sammen. Det kan også være en rigtig god idé for piger at stå sammen til rollespil, så kommer, der nemlig flere til og man kan nogle gange for lov til at prøve ting, som man normalt måske ikke turde gøre f.eks. at spille leder. Jo flere piger der spiller rollespil, jo flere vil der komme til.

(+)
(+)
(+)



PALNATOKE

“It's not just a sword... it's a lifestyle!”

2010

NYHED

Dobbelt sværdholder til ryggen (uden sværd ☺)

499,-

vejl. udsalgspris



Danske forhandlere

- | | |
|------------------------------|----------------------------------|
| (+) Faraos Cigarer København | Skindergade 27, 1157 København K |
| (+) Faraos Cigarer Lyngby | Jernbaneplassen 63, 2800 Lyngby |
| (+) Rodes | Torpenvej 4, 3050 Humlebæk |
| Fanatic | Grønnegade 2, 4000 Roskilde |
| Hack'n'slash | Smedelundsgade 22B, 4300 Holbæk |
| Ragnerok | Nørregade 46, 4600 Køge |
| Legekæden Næstved | Jernbanegade 5, 4700 Næstved |
| Asgaard Games | Kastaniehøjvej 9, 8600 Silkeborg |

(+) butikker fører fuldt sortiment i Palnatoke våben



Palnatoke • Kappellevvej 4 • 2670 Greve • DK - Danmark

www.palnatoke.com • Let the game begin...

Rollespil i Rude Skov

Rollespil for børn og unge i Rude Skov foregår lørdage i lige uger kl. 11.00 - 16.00

Det koster 90 kr. at deltage til Rollespil i Rude Skov og vi har både kostumer og bløde skumvåben du kan låne som en del af prisen.

Man skal selv sørge for madpakke, for ca. kl. 13.30 spiser vi frokost. Husk også at tage noget at drikke med, da man nemt kan blive tørstig af at slås og gå på eventyr.

Vores mødested er ved parkeringspladsen i den nordlige ende i skoven, på den nordlige side af Hørsholm Kongevej.

Vi ses i skoven
Rollespilsfabrikken

Vi spiller rollespil i Rude Skov lørdage i lige uger:
13. marts, 27. marts, 10. april, 24. april, 8. maj, 22. maj, 5. juni



Junior-rollespil.dk - telefon 22 34 24 80 - email: claus.raasted@gmail.com



Ny portal for rollespillere

Rollespil.dk er en ny hjemmeside, hvor du kan finde viden om alt, der har med rollespil at gøre - lige fra datoen for det næste fede scenarie nær dig til diskussioner om hvordan man bedst laver våben, kostumer eller kommer i gang med at arrangere rollespil selv.

I kalenderen kan du se, hvornår der afholdes arrangementer over hele landet, og i artikelsamlingen kan du finde masser af spændende guides til kostumer, våben, rolleskrivning og meget mere.

Rollespil.dk har et forum, der giver dig mulighed for at møde andre rollespillere i alle aldre. Du kan lede efter andre rollespillere eller foreninger i dit område. Har du brug for gode råd om at lave latexvåben eller arrangere et scenarie, står der en masse erfarne rollespillere på spring for at hjælpe dig.

Hvis du er medlem af en rollespilsforening eller overvejer at starte en, er der også hjælp at hente. Du kan få gode råd til hvordan du driver en forening og via rollespil.dk kan du få klaret alle de besværlige administrative ting, så som kontingentopkrævninger og medlemslister.

Din forening kan få sin egen hjemmeside på **rollespil.dk**, hvor I kan uploade billeder, have jeres eget forum og meget mere.

Rollespil.dk er en ny og forbedret udgave af Liveforum.dk.

Vi glæder os til at byde både nye og gamle brugere velkommen!



Velkommen til rollespil.dk

Fantasiverden afholder igen i år Sommersenario 10-11 Juli 2010

Midsommersolen varmer det nattekolde Arnsted. Hosten er sikret og årets første æblevin er klar til tapning. På kroen fortælles rygter om rænkespil og mord i Kongsstaden, Gadalin, hvor nogle af kong Ferdinand V mest betroede mænd er blevet fundet skyldige i landsforræderi. Byen Allian har for første gang i måneder fået friske forsyninger og forstærkninger. Nogle taler om at det var en hemmelig kult, ved navn Serpent Nocte, der stod bag overfald på militærkolonierne, for at svække Vargas eneste forsvar mod mørkelandet og vildorkerne, som bor der. Kirken, som er den eneste militærmagt i Arnsted har aldrig haft det hårdere siden dens grundlæggelse. Korruption og forræderi i hæren har gjort det svært, hvis ikke umuligt, at skelne fjende fra ven og i en tid, hvor selv kongen kan stole på de som er omkring ham, set det sort ud for dem i brune uniformer.

Men alt dette er problemer, som kun de unge racer tager sig af. Der går længere og længere imellem at dværgene viser sig og elverne er blevet mere utilnærmelige end de plejer at være. Gamle koner og tosser fortæller om forandringer, som verden ikke her set magen i denne alder – og de har nok ret, hvis man tager i betragtning at vi i år skriver Det andet år efter de Ny Ældres Kommen.

Men ingen røg uden brand.

Underlige tegn dukker op overalt. I starten på sten og træer. Ingen tog sig af det indtil en omstrejfende fortalte om et barn der var blevet født med et tegn på kinden. Der gik ikke længe inden rygter blev til sandhed da smeden pludselig kom farende ud af sin smedje og fortalte at han også var mærket. Siden er flere og flere vågnet og med tegn. Nogen påstår endda at de har set mærkede elverfolk og dværge. Tegnene er at Ingen kan forklare dem og ingen forstår dem.

Har du lyst at vide mere er tilmeldingen åben NU!
Klik ind på www.fantasiverden.dk

FASTE KAMPAGNER



Arnsted spiller hver onsdag fra 18–21

i fantasy gangeren. Fra 11+

Få mere information på:

www.fantasiverden.dk



Trolderod spiller hver den
1. lørdag i måneden fra 11-15
(Kun for aldersgruppen 7-13 år)

Få mere information på:

www.trolderod.dk

Din rollespilsforening på Fyn

Larp-rollercoaster

AF JONAS TRIER

Den internordiske konference for og om rollespil blev sidste år afholdt i Norge. For tredje gang valgte ROLLE||SPILs Jonas Trier, at hive en lille uge ud af kalenderen og tage til udlandet for at snakke, opleve og blive inspireret. Det følgende er en næsten korrekt gengivelse af en af hans dage på Knudepunkt. Som han husker den i al fald.

09:50

Jeg kommer lidt sent til morgenmaden, da min roomie besluttede sig for at erobre hyttens eneste badeværelse i lidt over tre kvarter. Mit første oplæg begynder klokken ti, så med kaffen sejlede ud over kanten på koppen, når jeg frem til en præsentation om hvordan man kan anvende digital teknologi i rollespil. Omkring sidder folk ivrigt og noterer, da oplægsholderen uddyber sine tanker om konstant at spore spillere med GPS-sendere.

11:00

Formiddagens andet oplæg er en diskussion af hvorfor scenarier er så skidt dokumenteret. De to finske oplægsholdere fortæller engageret som deres bog-projekt, hvor de vil dokumentere femogtyve af de største scenarier i Norden. Jeg kommer i et svagt øjeblik til at melde mig til at hjælpe til med at samle danske skribenter.

15:18

Efter at have spist mig igennem frokosten, har jeg gennemtrasket det meste af konferencecenteret. Endelig finder jeg det lokale, hvor en midaldrende mand med sparsom hårpragt har indtaget podiet under overskriften "Larp in Italy".

Den skallede italiener stryger sig over fuldskægget, og fortæller om en kampagne, der har kørt de sidste elleve år. Uafbrudt. Hele tiden kunne spillet opsøge en. På jobbet, med kæresteren i sofaen eller midt om natten. De hjemlige diskussioner om Incrowd blegner en smule. Måske kan man sagtens tillade sig at klæde sig ud som vampyr fredag aften.

16:00

Efter oplægget om nonstop-kampagnen ender jeg i et enormt lokale, hvor en håndfuld personer sidder og kigger engageret på en forsigtig svenskers præsentation. Han fortæller om hvordan hans gruppe af rollespillere har bygget bro til kunstverdenen og nu anerkendes som en kunstnergruppe, der laver performances i byrummet.

18:07

Da jeg skal finde en plads under aftensmaden, vælger jeg at sætte mig sammen med en tysker, jeg mødte sidste år i Finland. Han spørger interesseret videre til den danske tradition for at lave børnerollespil. Det undrer mig hvert år, at noget så simpelt, kan virke så pokkers eksotisk i udlandet.

20:00

Årets arrangører har besluttet, at farver skal være temaet for den store fest. Da jeg tilmeldte mig blev jeg bedt om at udfylde hvad min yndlingsfarve var. "Blå" skrev jeg, intetanende om, at jeg fem måneder senere ville stå i skrigblå velourblazer, kongebå bandana og de grimme bukser jeg længe har klemmt mig ned i. Der er nok ikke noget mærkeligt i, at temafesterne er noget for sig, til en konference for rollespillere.

22:39

I et forsøg på at undgå et sambaoftog anført af den skallede italiener, der nu har iklædt sig et skriggult antræk med syntetisk pelskant, slår jeg mig ned i et roligt hjørne af festen. Min roomie fortæller, fuld af indtryk og gintonics, om en genial idé, han har fået. Ulig noget man nogensinde har set i Danmark, siger han, og rækker mig en øl. Så en til. Efter et par timer, er jeg overbevist, og vi ender rygklappende med at skrive en improviseret kontrakt på bagsiden af et af de visitkort med vores navn og email på, man får når man ankommer. Det scenarie skal vi lave. Det scenarie har vi stadig til gode. Men det bliver genialt. Tro mig.

02:04

Jeg er ude for at trække frisk luft. Bandanaen er havnet om halsen, og blazeren bliver vist aldrig sig selv igen. Bedst som jeg er på vej

indenfor, ser jeg, at der er lys i et tipilignende telt lidt væk fra centeret.

Jeg forsøger febrilsk at undgå at skvatte i sneen, da jeg bevæger mig ned mod teltet. Jeg er til dato ikke klar over hvad jeg regnede med at finde derinde. En vilfaren gruppe af nomader måske. I stedet jeg finder jeg en samling af nordmænd, der sidder fokuseret og stirrer ind i et bål.

En kvinde rejser sig, lægger en hånd på min skulder og byder mig højtideligt velkommen til ritualen. Jeg begynder at overveje mulige flugtveje. Efter massivt pres fra gruppen, er jeg kulden til trods klædt ned til bare tæer, bukser og undertroje. Her skal jeg hoppe over ilden og råbe mit navn mod tipiens tag. Som tak for mit engagement giver kvinden mig storgrinende en træske med noget, der ligner nytårstorsk og moste bær. Jeg lukker øjnene og forsøger at overbevise mig selv om, at det vil give mening senere.

02:46

Med smagen af henkogt fisk og fodstampet marmelade i munden vælter jeg om i underkøjen. Min roomie har præsteret at finde tilbage til hytten, men har tilsyneladende glemt hvordan man snører sine sko op. Jeg maser hans ben ind under hans dyne og lægger mig selv til at sove.

Knudepunkt/ Knutpunkt/Knute- punkt/Solmukohta

Knudepunkt er en internordisk konference for rollespillere. Konferencens mål er at udveksle erfaringer samt diskutere og udvikle teori om hvad rollespil er, kan og bør gøre for at udvikle sig. Hvert år skiftes de fire skandinaviske lande til at være vært for arrangementet, og det er Sveriges tur i 2010. Konferencen startede i 1997, og har omkring 300 deltagere hvert år. Der er oftest omkring ti nationer repræsenteret, der strækker sig fra Israel over USA og England, til Baltikum samt Tyskland og de skandinaviske lande.

www.oldulv.dk

Oldulv – Historisk Forsyningskompagni

Netbutik med alt til live-rollespillere.

Calimacil-våben

Latex-våben

Rustninger og brynjer

Håndlavede lædertasker

Sko og støvler

Vi syr tøj på bestilling

Praktisk mobiltaske til sikker opbevaring af din telefon når krigen raser.

Introduktionspris 350kr



www.oldulv.dk

ANN ERIKSEN

- KOSTUMER TIL ROLLESPIL OG MIDDELALDER



WWW.ANNERIKSEN.DK

Besøg RODES nye rollespilsafdeling!

50 m² med rollespil fra bl.a.:

Palnatoke, Forgotten Dreams & Iron Fortress.

Besøg butikken på Torpenvej 4 i Humlebæk

Mandag-fredag 10-18, lørdag 09-14

Check udvalget på www.ropes.dk

Rygskede i kernelæder

Til 1 sværd kun 399,-

Til 2 sværd kun 499,-



SPÆNDENDE NYHED!

DRIZZT DO'URDEN LEV

I Ribe holder man sig ikke kun til at lave fantasy-scenarier hvor Sortelverne er skurke. Rollespilsforeningen RIPEN har lavet scenarier kun med Sortelvere. **ROLLE||SPIL** har bedt RIPENs Morten Pedersen om at fortælle om deres erfaringer.

Foreningen Ripen LiveRollespil (der hører hjemme i Ribe. -red.) har gennem de sidste 3 år haft stor succes med at gennemføre en række niche scenarier, der tidsmæssigt har været fra fredag aften til lørdag nat ved 2-tiden. Alle scenarierne har taget afsæt i en af de klassiske fantasy racer – sortelvere, hobbitter, orker, osv. og har været præget af et åbent koncept og mulighed for opfølgning. Scenarierne har haft en aldersbegrænsning på 17 år, en deltagerbegrænsning omkring 40 – 60, og prismæssigt har scenarierne ligget på mellem 200 og 300 kr.

Det har siden det første sortelverscenarie været et tilløbsstykke og scenarierne har været udsolgt på ganske få dage. Det sidste scenarie med orker i hovedrollen var fyldt op på 28 timer. Bestyrelsen i Ripen bakker op omkring disse scenarier og ser dem som et fantastisk supplement til foreningens øvrige kampagneaktiviteter, bl.a. fordi de giver Ripen flere strenge at spille på.

Herunder følger en beskrivelse af arbejdet med sortelverscenarierne der endte med at blive en trilogi.

Pagten's trilogi

Da vi (Thomas Andersen, Elsebeth Kjær Olesen og Morten Pedersen) startede i 2006 med fodarbejdet til det første sortelverscenarie, var der ingen i arrangørgruppen, der havde forudset, at det ville blive en så omfangsrig historie, vi ville ende med at tage del i. Vi havde et ønske om at lave et klassisk fantasy-scenarie, med udgangspunkt i et af fantasy-genrens "sorte får"; sortelverne.

Vi havde i mange forskellige sammenhænge oplevet, hvor svært det kunne være at få pas-set de isolerede og intrigante sortelvere ind i

mere gængse fantasy-settings - som oftest med det resultat, at spillerne endte med at gå på kompromis med selve sortelverkonceptet, for derved at få det til at passe med resten af spillet.

Men vi ville altså prøve noget andet - at lade folk spille rendyrkede sortelvere i bedste For-gotten Realms-stil, med intrigen, dramaet og ondskaben i fokus, uden kompromisser eller hensyn til andre racer / grupperinger. Således tog det første scenarie, "Pagten - Glemte Stemmer", sin form. Stærkt inspireret af R.A.

Salvatores beskrivelser af sortelversamfundet, begyndte vi, at bygge forskellige sortel-verhuse op, hver med deres egne kendetegn og med en tro baseret på sortelvergudinden Kzune. Scenariet i sig selv, var helt klassisk bygget op, med afbalancerede gruppe-ringer der skulle henholdsvis

forhandle med viden, samle viden og allierede og som til sidst i et mægtigt ritual skulle demonstrere hvem der ville være det bedste sortelverhus ud fra principperne om den elegante intrige og den smukke ondskab.

Men det fantastiske i rollespil er når historien vokser sig større end det man har lagt op til. Slutningen endte med en gravid ypperste-præstinde, to opløste huse og et nyt hus der nu var ledet af den gravide ypperstepræst-inde! Alt sammen enormt dramatisk og dybt intrigant, men det betød, at vi som spilledere tænkte; det kan jo ikke ende her!

Da vi gik i gang med

"Pagten – den Lysende Sti", besluttede vi os meget tidligt i processen for at ikke kun, at holde os til en race (sortelvere), men i stedet tage udgangspunkt i historien og lege med hvor i verden

spillet skulle tage plads. Vi fik også bragt en ældgammel og næsten glemt sortelver Gudinde, Lloth, på banen som modstykke til Kzune. Den gravide ypperstepræstinde fra "Pagten – Glemte Stemmer" havde fået tvillinge, som indeholdt en helt enorm kraft, som de knap nok selv kunne styre. Derfor havde Kzune skabt en ø ude imellem planerne, som blev kaldt Trobarok, hvor en lille vogterrace,

Bergerne, passede på øen og de to tvillinger.

Men da de ramte puberteten skete der en så voldsom udladning af energi at det bragede igennem alle planer. På nogle af disse planer eksisterede racer, som kunne bruge denne kraft til forskellige formål; vi havde Planelvere som skulle have løftet en forbandelse over deres race for overhovedet at opretholde deres eksistens. Vi havde katteagtige Felinere der lå i blodig krig med sindige okseagtige væsener kaldet Ocræ'er. Og så videre og så videre. Vi brugte enormt meget tid på at definere disse racer og sætte dem op, således at der altid var en modsætning til den race man skulle spille – nogle gange vidste man at den eksisterede; andre gange opdagede man det i spillet. Og så var der sortelverne; for de var der selvfølgelig også. Denne gang var der to grupperinger; en gruppering der var der på vegne af Kzune og en på vegne af Lloth. Således var der bygget op til et højspændt scenarie.

En ting vi også ændrede i forhold til "Glemte Stemmer" var selve opbygningen af scenariet. Denne gang var der kun to ting man skulle have fat i, og disse to ting, var levende væsener, spillet af to fantastiske NPC'er, og altså ikke ting man skulle finde eller forhandle sig til. Men "ting" med en fri vilje og et hidsigt temperament.

Vi ændrede også den lidt vel klassiske opbygning af scenariestrukturen. I det forrige scenarie sendte vi information ud løbende via gudesyn, NPC'er der blev sat i spil på

bestemte tidspunkter og hvad man nu ellers kan gøre for at styre mængden af information i spillet. Denne gang byggede vi scenariet op, således at al information og alle NPC'er var i spil fra starten af. Vi valgte at se vores scenarie som

en slags sandkasse, hvor alt legetøj var lagt ned i sandkassen fra start af – nogle af tingene lå helt synlige og man kunne hurtigt se hvad man skulle med dem. Andre ting var delvist eller helt nedgravet, men skulle bare graves frem af spillerne selv og altså ikke styres af spilledelsen. Det gav et helt anderledes tempo i spillet og folk gik virkelig til den med hud og hår.

Det sidste scenarie med orker i hovedrollen blev fyldt op på 28 timer.

Fælles for alle tre scenarier var Sortelverne og deres historie

BEVEDE IKKE FORGÆVES

Det endte med, at to grupperinger fik fat i hver deres tvilling, fik tappet deres kraft ned i nogle urner og løb ud igennem portalen, da den åbnede. Og således endte det andet scenarie med en todeling af kraften.

I "Pagten – den sidste Bastion", fik vi introduceret endnu et barn. Tvillingerne havde nu også en søster, som var lige så kraftfuld som dem selv. Hun var blevet holdt skjult af Lloth og skulle nu bruges som våben mod Kzune, den guddom som selv havde været med til at give pigen hendes kræfter. Historien skulle denne gang udspille sig i en portalhavn – nogle af racerne var de samme som fra tidligere, nogle var nye. Nogle var kommet hertil i jagten på kraften, andre fordi deres gudinde havde fortalt dem de skulle og endeligt var der de to grupperinger som var sluppet af sted med urnerne med tvillingernes kræfter.

Og selvfølgelig sortelverne der også denne gang. Kzunes hus var endnu engang repræsenteret, men de skulle denne gang stå over for en gruppering af udstødte sortelvere, som også havde været repræsenteret i det sidste scenarie. Vi havde et bystyre, der mest begav sig hen imod dæmontilbedelse. Vi havde forbandede planpirater, og vi havde en udødelig Lich og en blodtørstig forbandet ork-kniv, som besatte sine ejermænd for at få mere blod. Igen var grupperingerne sat op over for hinanden og igen var målet ikke et simpelt objekt, men en eller flere personer man kunne interagere med. Scenariet endte med at Lloth fik sin vilje og endte med at udslutte Kzune – eller i hvert fald gøre hende så svag som man nu engang kan gøre med en udødelig gudinde.

Fælles for alle tre scenarier var sortelverne og deres historie. I det første scenarie var det nemt nok, da der kun var sortelvere.

I det to andre scenarier blev kunsten at fortælle en episk historie med udgangspunkt i sortelverne og deres mytologi, men uden at gøre de andre grupperinger til statister. Alle kunne interagere og lege med. Men det var sortelvernes mytologi og verden der lå som baggrund for selve historien. Enormt mange ting, som havde virket som småting i det første scenarie endte med at få nærmest episk betydning i de senere: en ork-kniv, som nogle udstødte sortelvere ledte efter til det første

scenarier, blev pludseligt omdrejningspunktet for enormt mange spillere i det sidste scenarie og således havde vi megen fornøjelse af at drage ting med igennem scenarierne.

Det vi nok gjorde rigtigt var at lade historien flyde fuldstændigt frit – ikke at blive hæmmet af at næste scenarie SKULLE være endnu et rendyrket sortelverscenarie, men i stedet se hvor vores ideer ville bære os hen. Så skulle vi nok få den lille skov i Ribe til at ligne, hvad vi havde behov for. I de tre scenarier har den samme skov formået at være henholdsvis mørke grotter, mystisk portalplads og planhavn (komplet med havmåger og bølgeyd).

Vi lagde fra start ud med at have rekvisitter af enorm høj kvalitet; store altre med selvlysende runer og dæmonisk lysende øjne, mystiske piedestaler, en kæmpe dæmon, en portal med runer og lys i fuld størrelse, som var stor nok

til at 2 kunne gå igennem ved siden af hinanden og mange andre ting. Alt sammen for at sørge for, at spillerne havde nogle nye ting at kigge på i en, for mange af vores spillere, meget velkendt skov. Det er altid et stort projekt at lave tre store scenarier, hvor der skal skrives så megen mytologi, racebeskri-

velser etc., men at se spillerne gribe tingene og gøre dem endnu større og endnu vildere end vi overhovedet havde turdet tænke på, er helt ubeskriveligt fantastisk. Det er tilfredsstillende at kunne give spillerne den frihed i deres spil, at alting ligger klar i "sandkassen"; så de bare skal koncentrere sig om at spille deres rolle og deres race og have det sjovt undervejs. Således bliver det hele besværet værd og til en fantastisk oplevelse som spileder.

Alle kunne interagere og lege med





Fotograf: Peter Munthe-Kaas
Model: Simone Stella Hansen

Hvorfor elsker vi billedet?

Hvis der er noget som alt for sjældent ses: til rollespilsscenerier i Danmark, så er det kvinder i lange kjoler med våben. Simone formår på fantastisk vis, at udstråle at hun både kan begå sig til holbal hos Dronningen og i gyderne nær slumkvarteret. Vi elsker den selvsikre mine og det skarpslebne sværd.

Tillykke til Peter og Simone!

Karakter ★★★★★★

Har du taget et godt rollespilsbillede for nyligt? Så send det til os på redaktion@rollespil.org.

Måske er DU den næste på side 40 i ROLLE | SPIL!

EPIC ARMOURY®





Stunt fight, show-kamp, nævekamp mm. Ja kært barn har mange navne. Og alle os der har været til rollespil med kamp som mulighed, har oplevet det. Problemet er bare at man tit ser en masse dårlig kamp - et dårligt show - som hverken er til glæde for hverken tilskuere eller endnu vigtigere deltagerne. Grunden til dette er oftest at slag og evt. spark ikke ser ud af noget, og derfor er det hårdere at spille på, altså indleve sig i.

ROLLE|SPIL har bedt René Bokær Pedersen fra kampgruppen "Team Barbarian" om at give os lidt tricks.



Slå efter de "skjulte områder". Når du slås med din modstander, skal du fokusere at slå mod områder som kaldes "skjulte områder" det vil sige steder hvor din modstander kan dække slaget til, så det faktisk ser ud til at du rammer ham. F.eks. hvis du slår modstanderen i maven, kan han bukke sig sammen om slaget og du vil få et slag, som ser realistisk ud.

Giv din modstander tid til at spille på dine slag. Det betyder at du ikke bare skal fyre en hel serie af angreb af sted, da han så ikke kan nå at spille på det, og derved miste lysten til at fortsætte.



Giv din modstander plads. En god kamp er en hvor begge parter får lov til at angribe og få respons fra deres modstander. (Husk det gælder om at føle sig sej! Lige meget om man taber eller vinder)



Spark når han ligger ned, og triumfer. Dette er nemt at gøre, da du kan sætte foden ind under hans maves buning, og så ramme jorden og skubbe ham lidt, så han kan trille rundt og råbe i smerte. Når du derefter triumfere kan han rejse sig op, og tage sin hævn.



Spil din modtagne slag. Når du bliver ramt, så bug dig over slaget, og udtryk din smerte. At kaste sig mod jorden og falde giver også en god effekt.



Spil din modtagne slag. Når du bliver ramt, så bug dig over slaget, og udtryk din smerte. At kaste sig mod jorden og falde giver også en god effekt.



Jarkwelt-bogen: 100 kr

112 sider. A5. Fuld farve.

Fra en forældredtalelse (anmeldelse)

"Fantastisk bog, som gør at jeg nu synes jeg forstår lidt mere om rollespil, hvilket ellers godt kan være svært når man henter knægten og han ikke kan holde op med, at fortælle. Flotte billeder og rart at den er med hård ryg (hardcover – red.), så den ikke så nemt bliver bladret til døde!"

- Lasse Bøeg Jensen



Rollespilsfotos 2008: 299 kr

200 sider. A4. Fuld farve

Fra bibliotekets lektørdtalelse (anmeldelse)

"Inspirerende fotobog der viser spændvidden i liverollespil. Børn og voksne vil lade sig gribe af engagementet, og for et fritidshjem kan bogen let blive den impuls, der får dem i gang med at arrangere rollespil."

- Bo Knudsen

CITY OF CITIES

BETALT
INDHOLD

Sommeren 2010 byder på mange rollespilsoplevelser i Rollespilsdanmark. ROLLE|SPILS chefredaktør Claus Raasted er med til at lave et af dem og fortæller her lidt om det store post-apokalyptiske eventyr, der i skrivende stund har mere end 300 tilmeldte.



Hvad er City of Cities?

City of Cities er navnet på Rollespilsfabrikkens store sommerscenarie, som løber af stabelen fra 14.-17. juli 2010.

Det er et post-apokalyptisk scenarie som foregår knapt hundrede år ude i fremtiden og beskæftiger sig med, hvad der ville være sket hvis de varselede klimakatastrofer var indtrådt i 80'erne i stedet.

"Hvad sker der med kultur når civilisationen forsvinder?"

Det spørgsmål prøver City of Cities at give mange forskellige svar på. Scenariets grundpræmis er nemlig, at ingen ved hvordan "katastrofen" rent faktisk indtraf, men alle har forskellige historier og myter om det.

Og nu mødes en stor gruppe stammer til et møde der foregår hvert 7. år i Byernes By - City of Cities - og her konkurrerer de om ret til ressourcer, ret til indflydelse og ret til sandheden.

Hvordan det udspiller sig ved vi ikke, men vi glæder os meget til at finde ud af det sammen med spillerne.

Hvorfor er City of Cities fedt?

City of Cities er opbygget efter den gamle Sommerscenarie-model, som især var populær i det sjællandske miljø for 5-6 år siden. Ideen er, at arrangørerne definerer en ramme-historie, som spillerne så er med til at skabe mindre historier indenfor.

Det vil sige, at spillerne er med til at beslutte mange ting om hvordan scenariet bliver - og de er med til at skabe kulturer, roller og handling.

Det betyder, at man som spiller til City of Cities er med til at bestemme - ikke nødvendigvis meget, men jo mere energi man lægger i sine ideer, jo større chance er der for, at de bliver til virkelighed.

Derudover, så glæder vi os selvfølgelig til at lege med en setting der er langt fra de fantasy-settings som de fleste større scenarier spilles i.

I skrivende stund ser det ud til, at City of Cities bliver det største ikke-fantasy scenarie afholdt i Danmark til dato - det politiske fremtidsscenario System Danmarc, der blev afholdt i 2005 havde 300 deltagere, og CoC har lige pt. 315...

Hvad vil I med City of Cities?

Vi laver City of Cites af flere grunde.

Vi laver det fordi vi gerne vil prøve kræfter med et stort sommerscenarie i en anden genre end fantasy - men skabt udfra nogle af de samme tanker som er blevet brugt til at lave f.eks. LT-scenarierne i sin tid.

Vi laver det fordi vi gerne vil bruge rollespil til at sætte nogle tanker igang omkring klima og ressource debat og selvom vi ikke forventer, at deltagerne til CoC bliver fanatiske miljøfor-kæmpere af, at deltage, så regner vi med at bruge scenariet til at vise omverdenen lidt om hvordan man kan bruge rollespil til at sætte aktuelle emner på dagsordenen.

Vi laver det fordi vi gerne vil lave et stort scenarie som vi selv kan deltage i - de fleste af arrangørerne kommer nemlig til at spille med på lige fod med alle andre deltagere.

Og sidst, men absolut ikke mindst, så laver vi det fordi vi elsker film som "Mad Max", "Salute of the Juggler" og "Waterworld"...

- Claus Raasted

VIND FEDE TING!

ROLLE|SPIL skal have et slogan og vi har brug for DIN hjælp.
Kom på det sejeste slogan og send dit svar og dit navn til os på:

redaktion@rollespil.org

Hovedpræmie

Mannklan-sværd fra Fanatic (værdi 950 kr.)

2. Præmie

Fastaval 2010 billet (værdi 500 kr.)

3.-5. Præmie

Billet til Ølgod Rollespilsforenings sommerscenarie (værdi 350 kr.)

6. Præmie

Billet til Fantasierverdens sommerscenarie (værdi 300 kr.)

7.-10. Præmie

Bogen Rollespilfotos 2008 (værdi 299 kr.)

"fordi vampyrer også godt kan lide at læse"

"Kommando: Læs!"

"Det bliver skidegodt!"

"Immersion!"

"Iort med Iort på"

"Fri som fuglen"

"Fyldt med fireballs"

"For orker og rumpirater"

"et blad om rollespil"

"i krig mod virkeligheden"

"Gøgl og gøglerier"

"Balor smash!"

"I Narnia!"

"Dværgebladet"

"42"

"1, 2, 3... Ingame!"

"Bare bedre!"

"Keep it secret..."

"Orkamok!"

"Rub, stub og to rygende troldmænd"

"læses af alle seriøse elverprinser"

"gummisværd og grin"

"Pedros magasin"

"for vores sjæles frelse"

"på flugt fra Mordor"

"Rock'n'roll"

"Troidenes foretrukne"

"for rigtige helte"

"mere ingame end de fleste"

"For Gygax"

"en hobby - et blad"

"ELF POWER"

"vores sidste håb"

"fortællinger fra Fantasiland"

"fordi Liveforum er dødt"

"Megafedt!"

"totalt offgame, ik' os?"

"3 i skade!"

"til alle dem fra alle os"

"nu med flere monstre!"



VOGTERNES VALG



I gang i hver generation mødes Klanerne
til udvælgelsen af højens vogtere.

Bliver du den næste?



d.10 - 12 September 2010

Se mere om Reya sommerscenarie

www.Reya.dk

Præsenteret af Dragons Lair

Fra SAGA til ROLLE | SPIL

I 90'erne havde rollespilmiljøet et par blade om rollespil, som jeg i mine teenageår læste med stor glæde. I starten af 90'erne fandtes bladet SAGA, der var skrevet af nogle initiativrige, københavnske rollespillere. Bladet var sort/hvidt, præget af fantastiske tegninger fra et par af miljøets gode tegnere og fyldt med inspiration til rollespil. SAGA holdt 22 numre, og måtte så dreje nøglen om.

I midten af 90'erne kunne man så læse bladet Fønix, der også handlede om rollespil. Her var der endda en fast spalte om live-rollespil, hvor man kunne læse om forskellige spændende tiltag i både Danmark og udlandet. Fønix havde også en brevkasse, anmeldelser af forskellige rollespilting og humoristiske indslag med den legendariske Ronni (der var en neongrøn rotte, der blev tegnet af tegneren Palle Schmidt). Men Fønix forsvandt også.

I starten af dette årtusinde lavede et par ildsjæle så Sabbat – et liveblad. Sabbat var

grint layoutet, billigt produceret og det var svært at kalde det for et "rigtigt" blad. Til gengæld havde det spændende artikler, masser af humor og udkom ret jævnligt. Der var provokation, eftertænksomhed og relevans i Sabbat – alt sammen skjult i en grim indpakning, som gjorde at nogle aldrig så meget som åbnede det. Sabbat gik i sidste ende til grunde, fordi økonomien ikke hang sammen.

Et par år efter startede en af folkene bag Sabbat – Jesper Bruun – endnu et blad op. Denne gang var titlen "Rollespilleren" og med vores Landsforening, Bifrost (der dengang hed Landsforeningen for Levende Rollespil – LLR) i ryggen var økonomien meget mere overskuelig. Rollespilleren var dog stadig udelukkende baseret på frivillig arbejdskraft og nåede at have fire eller fem hovedredaktører i løbet af de ti numre der blev udgivet. Rollespilleren sygnede stille og roligt hen og det sidste nr (#10) udkom i 2007. Og disse blade var ikke de eneste, men bare

de største. Forskellige foreninger har haft mere eller mindre succesfulde medlemsblade. Men drømmen om et landsdækkende rollespilsblad lever stadig ufortrødent videre. Nu er der endnu en flok ildsjæle, der har taget ideen om et landsdækkende rollespilsblad op igen. Denne gang er opskriften dog lidt anderledes end før, og vi håber på, at vi bilder os ind at vi er bevidste nok om de tidligere rollespilsbladets skæbne til, at vi ikke kommer til at falde i de samme fælder.

Vigtigst af alt, så laver vi ROLLE | SPIL fordi vi føler, at Danmark mangler et rollespilsblad og vi er trætte af at kigge med misundelse på det tyske Larpzeit, som i årevis har leveret indhold til tyske rollespillere. Om det lykkes for os eller om vi også må bøje nakken om et par år – det er der ingen der kan sige på nuværende tidspunkt. Det eneste der med sikkerhed kan siges er, at vi er stolte over, at have første nummer på gaden... og vi er allerede gået i gang med #2.

Tidslinie:





Vind det lækre Palnatoke sværd
Hvilket sværd vises her?

1. Claymore
2. Champion
3. Marauder

Send svaret og dit navn til redaktion@rollespil.org
Vi trækker lod blandt de rigtige besvarelser.

#1 Forår 201

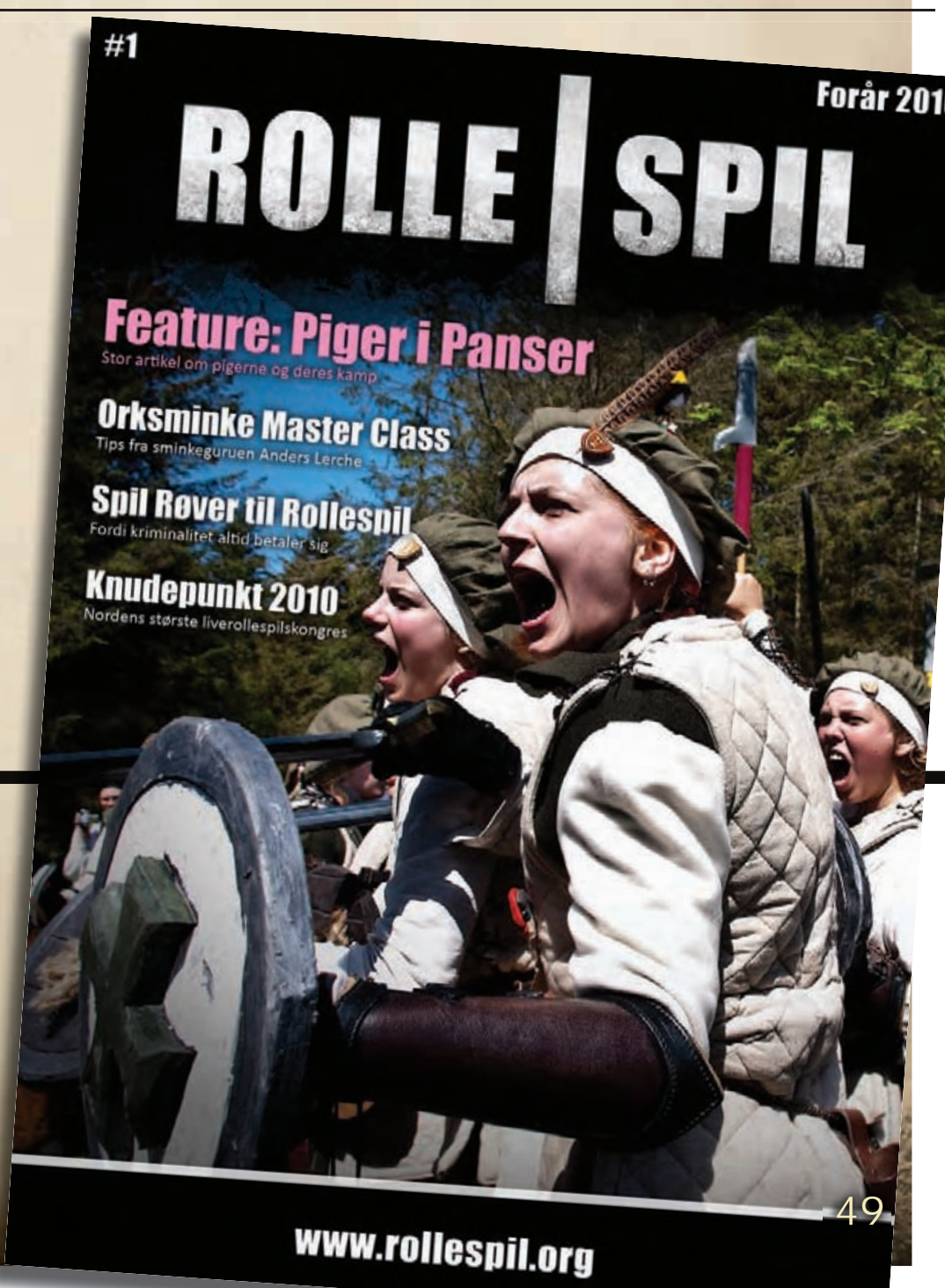
ROLLE | SPIL

Feature: Piger i Panser
Stor artikel om pigerne og deres kamp

Orksminke Master Class
Tips fra sminkeguruen Anders Lerche

Spil Røver til Rollespil
Fordi kriminalitet altid betaler sig

Knudepunkt 2010
Nordens største liverollespils kongres



www.rollespil.org

49

LANDSFØRENDEN FOR LIVEROLLESPILE

ROLLESPILENEREN

MUMMER 05

Inspiration til efteråret

Byg en ork!

Derfor er bordrollespil værd at bruge tid på



ROLLESPILLERE HAR INGEN NAVNE

Af Lars Andersen,
Sur gammel mand.

Lars Andersen er 45 år gammel, rollespilspædagog og forfatter til bøgerne "Rollespil for børn & voksne" og "Rollespilsværkstedet". Han begyndte først at spille rollespil som 38-årig og forstår stadig ikke hvorfor de fleste rollespillere hænger fast i dumme ideer i stedet for at have det sjovt.

Rollespillere har ingen navne fordi ingen aner hvad dem de spiller med, hedder i spillet og nogen glemmer sommetider deres egen karakters navn. Jeg har selv kun glemt navnet på min ork-karakter, men det er også lige meget - en ork kommer alligevel ikke når man kalder, og der er heller ikke nogen der vil stå stille og snakke med en...

Som de fleste andre startede jeg mit første rollespil ved lidt uforberedt at komme ud i en skov, sammen med nogle jeg kendte. Noget af det første vi fik, at vide var: "I skal finde et rollespilsnavn." og en kort lidt usammenhængende belæring om, at i rollespil skulle man hedde noget andet end det man normalt hedder. Argumentet var: "For så spiller man bedre rollespil."

Vi fandt på nogle navne, men pludseligt kunne man ikke mere sine kammeraters navne, så i stedet for at sige "Michael, kom her!" blev man nødt til at sige: "Du der" eller sætninger hvor man undgik navne. Når man skulle råbe en besked på afstand, så var det virkelig kejtet ikke at kunne navnene. Nu kendte vi på forhånd nogle der var med i rollespillet, men det hjalp heller ikke meget. Vi kunne jo ikke spørge efter Christian, for vi opdagede hurtigt at ingen af dem vi var sammen med vidste hvem der hed Christian udenfor rollespillet.

Det der med rollespil var dengang lidt vanskeligt og det blev ikke lettere af, at man pludselig ikke kunne nogens navne. Dengang tænkte jeg, at det med navne bliver nok bedre når jeg får mere styr på det der rollespil og så giver det mening og bedre rollespil at bruge rollespilsnavne!

Nu er der gået en hel del år, men det er ikke blevet meget bedre. Garvede rollespillere spiller også uden navne. De er bare bedre til at skjule det. Og der er nok nogle enkelte rollespillere, der kan alle deres medspilleres navne, men det er et fåtal. De fleste spillere kan nogle få navne, men famler stadig meget i uvidenhed og er ofte lidt ala: "Du der, min frænde, som jeg har kendt i mange år..." med andre spillere.

Når man så endelig har lært navnet på nogen til et rollespil og tænker, at dem burde man ringe til privat, så står Væbner Maltus og Troldkvinden llestra altså ikke i telefonbogen! Når man så en anden gang møder dem til et andet rollespil, så er det helt sikkert at de ikke hedder Maltus og llestra, men noget helt andet. Så kan man begynde forfra med "Du der..."

Man kunne forestille sig, at rollespillere brugte lang tid på at lave øvelser med at huske hinandens navne, men det gør de ikke - i stedet lader de bare som om de kan dem.

Man kunne også forstille sig, at rollespillere helst ville hedde navne som var lette for andre at huske, men mange rollespillere gør det stik modsatte. De kalder de sig Hygart Von Hillebet eller noget lignende, så de kan være helt sikre på at ingen kan huske det.

Jeg er begyndt at overveje hvorfor man skulle miste sit eget og andres navne når man begynder på rollespil.

Jeg kan da godt forstille mig, at jeg er en anden uden at bruge et andet navn og jeg kan da også godt spille med folk jeg kender uden at blive distraheret af deres rigtige navn.

Det absolut mest pinlige ved det her navne halloj, er når man snakker med andre der ikke selv spiller rollespil og de så siger: "Spiller du rollespil? Så må du kende Jan Petersen. Han spiller rollespil det samme sted som dig..." Så tænker jeg: Skal jeg fortælle dem, at jeg løber rundt i en skov og ikke kender navnene på dem jeg spiller sammen med? Nogle udefra har i forvejen lidt vanskeligt ved at forstå rollespil, og det her gør det bestemt ikke lettere at forstå, så I stedet svarer jeg bare: "Det er jo en stor skov og der er mange med, så man kan ikke kende dem alle."

Men næste gang jeg er til rollespil prøver jeg så at finde ud hvem Jan er - måske har jeg kendt ham i årevis!

A group of children in medieval-style costumes are in a forest. One child in the foreground is wearing a grey hooded cloak and a white hat with a red emblem. Another child behind him holds a shield with a yellow lion on a blue background. A third child is looking towards the camera. The background shows more children and trees.

BETALT
INDHOLD

Rollespils Akademiet

Leg

Nogle gange skal rollespil bare være sjovt.

Rollespilsakademiet arrangerer børnefødselsdage, introduktionsrollespil, tema-fester og et væld af andre spændende rollespilsaktiviteter for enhver som er interesseret.

Så har du lyst til at få besøg af Troldekongen og de helte der jager ham, eller går du og drømmer om, at lave en somandsfest, så kan vi hjælpe dig.

For vi spiller nemlig også rollespil i den mørke skov - og vi kommer gerne og leger med hvis du giver os lov.

Læring

Nogle gange skal rollespil kunne mere.

Rollespilsakademiet arrangerer pædagogiske kurser, teambuilding-arrangementer og undervisningsrollespil over hele landet - for både børn og voksne i alle aldre.

Så hvis du tænker, at din institutio skal have besøg af Minotauren eller en foredragsholder, så er det bare med at sige til.

For selvom vi godt kan lide at lave rollespil for sjov, så kan vi bedst lide det, når man også lærer noget samtidigt.

A close-up of a troll mask with a large, bushy black beard and wild black hair. The mask has a grotesque, somewhat smiling expression with deep-set eyes and a large nose. It is wearing a brown, textured garment.

www.rollespilsakademiet.dk

Næste nummer af **ROLLE|SPIL** rammer Danmark 1. juni.

Vi søger skribenter...
så har du en god idé til
noget du gerne vil skrive
om, så skriv til os på:
redaktion@rollespil.org



www.rollespil.org