

LANDSFORENINGEN FOR LEVENDE ROLLESPIL

ROLLESPILLEREN

NUMMER

03

**Vind billetter til
sommerens
scenarier**

Byg et telt

**Rollespil
og mobning**

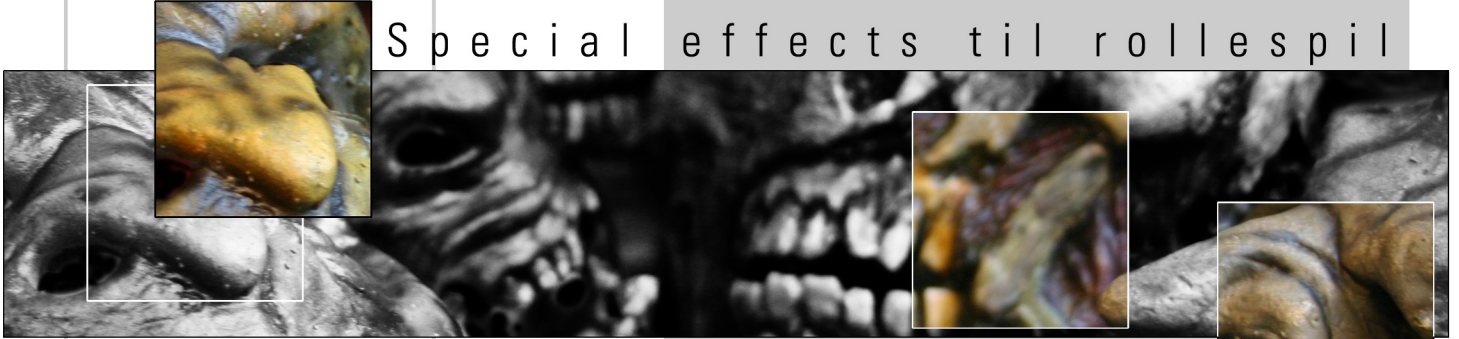
Gør rollespil bedre

**Motiver
dine spillere**

**Fantasy på
mange måder**

◁ M < I T T M P P M < ↑ S K X T T M S

Special effects til rollespil



Fantasy for Real



Props
Masker
Dragter
Monstre
Proteser
LotR styles

www.jotunheim.nu

⇒ ✂ ↑ n † H M I ✂



kontakt@jotunheim.dk

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

JUNIOR ROLLESPIL KBH

rollespil for JUNIORER I LIGE UGER

www.junior-rollespil.dk

lørdage: rude skov

søndage: amager fælled



Hvis DU vil være en helt!



Rollespilleren udgives af

**Landsforeningen for
Levende Rollespil (LLR)**



og udkommer 4 gange årligt.

Magasinet er gratis for medlemmer af LLR. Medlemskab kan opnås på www.rollespil.dk for 100 kr.

Udgives med støtte fra

Dansk Ungdoms Fællesråd.



Nummer 4 udkommer 10. juli 2005. Næste deadline er 1. juni.

Ansvarshavende redaktør

Jesper Bruun

Redaktion

(redaktion@rollespil.dk)

Marie Carsten Pedersen

Vibeke Pagh Schultz

Bjarke Pedersen

Layout

Brian Rasmussen

Christian Maslak

Skribenter

Julie S. Christophersen

Brian Mørk

Sanne Harder

Tue Beck Olling

Ida Bigum

Morten Gade

Mette Wikkelsøe

Foto og illustrationer

Lauge Drewes

Line Thorup

Jotunheim

John Does

Anders Trolle

Liv Ajse Olsen

Jan O. Laugesen

Bjarne Lippert

Sprogkonsulent

Sebastian Flamant

Cover star

Jon Michelsen

Makeup af Jotunheim

Reklamer i Rollespilleren

reklame@rollespil.dk

Abonnér på Rollespilleren

www.rollespil.dk/redaktion

ISSN: 1604-0333

Den er her næsten, sommeren. I rollespilsland betyder det, at der er en hel masse kæmpescenarier på vej. Det er her de danske rollespilsforeninger spiller med musklerne og viser, hvad de kan. Det er her, vi får de oplevelser, som resten af året går med at fortælle om. Til fester og familiemiddage. Til de der gider høre på os, og de der ikke gider.

Så godt som du vil have det

Alle de store rollespils-scenarier er fantasy. Sådan har det altid været, og sådan er det også i år. Læs om dem i Danske Sommerscenarier 2005. I dette nummer stiller vi skarpt på sommerscenarierne,

og selvom genren er fastlagt, sker der en masse på fantasy-scenen. I Norge bygger man for eksempel en fast landsby til levende rollespil, og i Danmark er vi ikke langt bagefter. Gamle dages kuppeltelte ses sjældent. De erstattes af enten rigtige middelaldertelte eller bygninger. De bygninger vi ser skyde op i de danske rollespilsbyer bliver mere og mere ambitiøse, selvom de hver gang skal rives ned efter blot et par dage. Se artiklen om scenografiens udvikling.

Vi vil gerne inspirere dig, så vi alle sammen kan få bedre rollespil. Ikke om tre år, men her og nu. Kig i liveklædeskabet, se hvordan du nemt bygger et sejt middelaldertelt i den praktiske guide, og læs også en opskrift på, hvordan du som arrangør kan motivere spillerne til at deltage mere i dit scenarie.

Deltagelse er det rollespil handler om, og et scenarie bliver kun så godt, som spillerne gør det til. Der findes eksempler på, hvordan spillere har ændret scenarier fra at være det rene makværk til næsten at være kunst, og der findes så sandelig også eksempler på det stik modsatte. Arrangørerne gør et stykke arbejde for dig. Forvent, at de gør det bedste de kan, og gør altid dit bedste. Om du er en gammel rotte eller en ung knøs/tøs betyder intet. Du kan ikke lade være med at engagere dig og du får det præcis så godt, som du gør det.

**Jesper
Bruun**

I dette nummer

Gør rollespil bedre..... 6

Nye teoretikere kan begynde her. Rollespilleren møder norske rollespilsteoretikere.

Familien Silbertin..... 8

Liveklædeskabet: Sanne Harder fortæller om vejen fra store planer til en stor spiloplevelse.

Sommerens scenarier 2005 12

En oversigt over sommerens rollespilsoplevelser. Find ud af hvad du kan spille.

En mere ægte spilverden 16

En introduktion til aktiv scenografi. Hvordan du aktivt bruger kulisserne til at spille rollespil.

Fantasy på mange måder..... 20

Er det hele bare en grå masse af fantasy, eller er der reelle forskelle på scenarierne?

Shoppingguiden 24

Antikvitetsforretninger rummer masser af muligheder, når du skal finde småting til din rolle.

Mobning er jo virkelighedsflugt 26

Rasmus og Tue er ungdomsskuespillere, der spiller rollespil og er blevet mobbet med det.

Motiver dine spillere 30

Hvordan får du deltagerne til at engagere sig i dit scenarie? Det får du svar på her.

Scenariets hemmelighed 34

Reportage fra scenarieproduktionens virkelighed.

Guide: Byg et telt 38

Så er der ingen undskyldninger for pavillon- og kuppeltelte mere. Byg dit eget telt.

Kalender 42

Hvad rører sig i på rollespilscenen. Ny sektion med rygter om scenarier

Engang for længe siden 46

Brian Mørk fortæller om sommerscenarier dengang han var barn.



Grør rollespil bedre

Af Morten Gade

Det vrirler ikke med bøger, hvor mennesker fra hele verden har skrevet om hvad levende rollespil egentlig er, og hvordan vi bliver bedre til det. Men i februar udkom "Dissecting Larp". Det er noget så spændende som en artikelsamling om levende rollespil.

"Det er både spillere og arrangører, der kan bruge teori," siger Petter Bøckman der er en af de to redaktører på bogen: "Selvom teori oftest mere er skabt for arrangørerne, kan man også lære nye tricks og ideer som spiller. Og arrangørerne kan simpelthen blive bedre til at lave levende rollespil med det rette teoretiske fundament. Det skal man ikke snyde sig selv for."

"Teori kan især bruges til at viderefremde erfaringer mellem rollespillere," supplerer den anden redaktør Ragnhild Hutchison: "Der foregår så mange rollespil hele

tiden, som man ikke kan være med på. Hvis vi deler erfaringer med hinanden, får vi nye ideer og undgår at gentage gamle fejltagelser."

"Det kan være svært at komme i gang med teorien," medgiver Ragnhild: "Men man skal ikke lade sig skræmme af store ord og svære sætninger: Når først man kommer ind i jargonen, bliver det lettere."

"Jeg vil anbefale at man sætter sig ned med ordbogen fra '03-udgaven og en masse tålmodighed – så skal man nok blive belønnet i rigt mål. Teori er ikke nødvendigvis meget højtsvævende. Det kan også være konkret og lige til at bruge," fortæller hun.



Knudepunkt foregik i år i Norge. Næste år rejser flere hundrede rollespillere til Sverige med en mission: At gøre rollespil bedre. Et af våbnene er de årlige Knudepunkt-bøger. Årets Knudepunkt-bog er redigeret af Ragnhild Hutchison og Petter Bøckman.

Nye teoretikere kan begynde her

Anbefalet læsning for alle som vil vide mere om levende rollespil.

En god begyndelse ...

Petter Bøckman: *The Three Fold Model*, som forklarer forskellen på tre typiske måder at spille levende rollespil. Samtidig er den en letfattet introduktion til teori. Teksten er tilgængelig i **As Larp Grows Up**.

Ordbogen i **As Larp Grows Up**, som forklarer mange af de svære udtryk og termer. Eirik Fatland: *Incentives as Tools of Larp Dramaturgy* i **Dissecting Larp**, som er let forståelig og giver et overblik over meget teori.

For viderekomne ...

Paul Mason: *In Search of the Self* i **Beyond Role and Play**, som giver overblik over forskning og teoretisering inden for rollespil.

Mathias Lysholm Faaborg: *Quantifying In-game economy* i **Dissecting Larp**, som er et must-read for arrangører af store fantasy- og middelalderscenarier.

Martine Svanevik: *The Collective's Little Red Book* i **Dissecting Larp**, som giver god inspiration til en anden måde at lave levende rollespil.

Og mange flere ...

Knudepunkt bøgerne

Trykte versioner af de tre bøger kan købes ved at sende en mail til m@mortengade.dk. Priser fra 100-200 kr. Enkelte kan også lånes på bibliotekerne.

- Norge, 2005: **Dissecting Larp**
- Finland, 2004: **Beyond Role and Play** (online: www.ropecon.fi/brap)
- Danmark, 2003: **As Larp Grows Up** (online: www.liveforum.dk/kp03_book)

Desuden udkom materialesamlingen **The Book** i Norge, 2001.

En ko af staniol

Bogen er udkommet i forbindelse med den nordiske rollespilkonference, Knudepunkt. Rollespilleren møder derfor Ragnhild og Petter i en lille kold by uden for Oslo – men der er bidrag fra mere eksotiske folk end norske fjeldaber.

Knudepunkt har primært deltagere fra Danmark, Sverige, Norge og Finland – men der kommer imidlertid også folk fra bl.a. Rusland, Italien, Frankrig og USA. Knudepunkt er en blanding af foredrag, fester og fantastiske begivenheder, der hver gang viser de store forskelle fra land til land. Hvis du blev hjemme i år, gik du for eksempel glip af en tre meter lang ko af staniol.

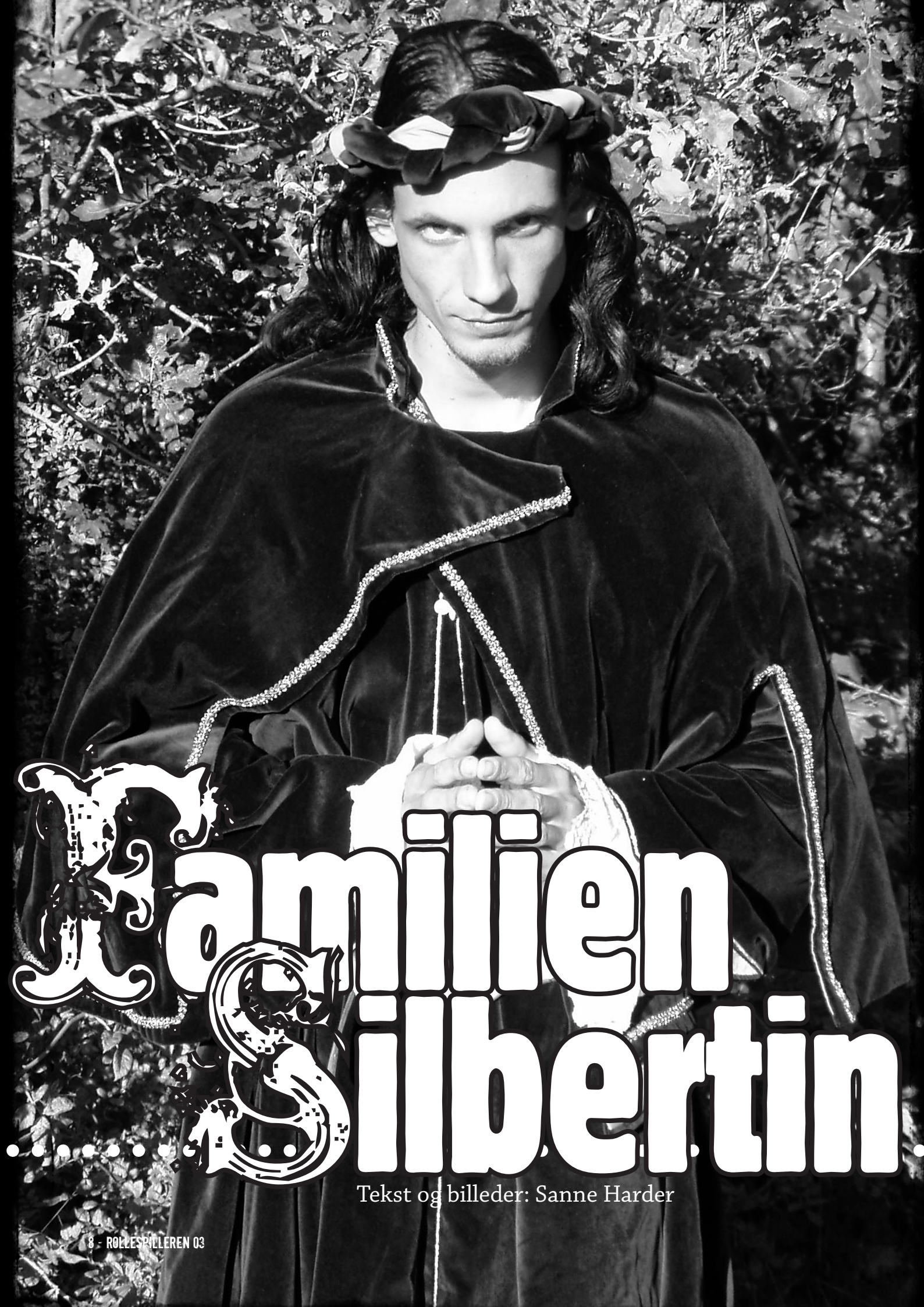
Men forskellene fra land til land handler ikke kun om køer af staniol. I Norden er vi for eksempel mere bevidste om indlevelse i rollespillet end man er i USA. Men også internt i Norden er der store forskelle. I forhold til de andre lande er der markant flere drenge i Danmark, spillerne er yngre, og fantasy har en større udbredelse. Samtidig er levende rollespil meget mere almindeligt i Danmark.

Prætentjose kunstnere

Det er noget af alt det, man kan lære mere om ved at læse Knudepunktsbøgerne. Men først og fremmest får man en masse ideer – hvis man altså kan komme i gang med at læse: "Sæt dig ned med ordbogen fra 2003-bogen og spørg endelig for dig – der er masser af danskere, der ved meget om teori," opfordrer Ragnhild.

"Samtidig bliver vi ved hvert Knudepunkt en lille smule bedre til at sige tingene på den samme måde," fortæller Petter: "I år prøvede vi i vores bog at lave en ordliste, så der for eksempel ikke blev brugt mange forskellige ord for rollespil, men kun ét: larp. Samtidig fik vi lavet en introduktion, som kunne hjælpe nye i gang med teori og Knudepunkt."

"Rollespilsteori er ikke kun ord for ordenes skyld. Der er mange gode anvisninger på alt fra kampsystemer og kropspoint til nye måder at skrive plot eller at indleve sig i sin rolle," siger Ragnhild: "Med teori kan man ikke bare lave bedre rollespil – man kan også få en bedre oplevelse af rollespil."



Familien Silbertin

Tekst og billeder: Sanne Harder



er var engang en købmand, der hed Johannes Silbertin. Hvis hans navn klingede som sølv, klirrede hans pung af guld, for han var en holden mand, der nød han at fremvise sin rigdom. Den røde købmandsgård, hvor Silbertin-slægten boede, havde hele tolv rum, og der var både gæsteværelser, køkken og gildesal med plads til hele 30 gæster. Der var tykke tæpper, forgyldte lysekroner og udsøgt porcelæn. Og der var kokke og tyende, stuepiger og skrivere, rådgivere, riddere og selvfølgelig byens yndigste visesangerinde...”

Lyder det som et eventyr? Det var det også – men derudover var det virkelighed for 25 ambitiøse rollespillere, der havde besluttet sig for at give den hele armen til fantasyscenariet ”Legendernes Tid” i sommeren 2004.

Fra vision til virkelighed

Kernen i Silbertinholdet var oprindeligt et hold venner, hvoraf de fleste havde prøvet selv at arrangere rollespilsscenerier før, og som delte en irritation over, at spillere ofte fraskriver sig ansvaret for spiloplevelsen. Det ønskede de at lave om på – og samtidig inspirere andre rollespillere til at yde lidt mere end det normale.

Udgangspunktet var en brainstorm, hvor gruppen kom frem til nogle punkter ved spillerforbedelse, som kunne forbedres. Det drejede sig om alt fra kostumer og kulisser til roller og plot.

Silbertin-holdets mål var at tage ansvar for spiloplevelsen.





Det betaler sig at være flere

Det er altid lettere at forberede sig som gruppe hvis man sørger for at dele arbejdet op. På Silbertin-holdet tog nogle sig fra begyndelsen af rolleskrivning og plotarbejde, andre stod for fx. kostumer, mens endnu andre tegnede og byggede gården. Sådan kunne alle finde et område, hvor deres talenter var bedst udnyttet.

Farvel til pavillion-teltene

Noget der kan skabe illusionen af en fantasy-by, er overbevisende huse. Silbertin-gruppen byggede derfor en firelænget bindingsværksgård, der málte 16 x 16 meter. Møbler blev bygget fra grunden eller fundet på genbrugscentraler og blandt deltagernes private ejendele. Holdets største udgift var materialerne til gården, der blev bygget af lægter og træplader. Hertil blev der tildelt 30.000 kr. i støtte fra Dansk Ungdoms Fællesråd (DUF). Gården blev bygget over ca. 2 måneder, hvor der blev arbejdet fra morgen til aften. Silbertin-holdet fik dog ikke det hele forærende – ud over de penge, holdet modtog i støtte, lagde hver deltager også mellem 3000-5000 kr. Der er dog ingen, der siger, at man ikke kan gøre det for mindre.



Kostumerne

Anna Balsgaard, der til daglig arbejder professionelt med kostumer, var gruppens kostumeansvarlige. Anna havde designet scenariets kostumekompagnie, og fungerede sammen med Jane D. Marco som konsulent for Silbertinholdet, når det kom til påklædningen. Individuelle design, tilpasninger og detaljer som broderier og tilbehør var del af arbejdet med hver rolles garderobe. Alle kostumerne skulle have samme høje niveau, og flere af rollerne havde mere end et sæt tøj, så det var en omfattende opgave.



Tjenere

Tjenerroller er ikke altid de mest eftertragtede. Silbertin-holdet løste dette ved at "ansætte" spillere til at varte op og lave mad. De spillere, der fungerede som tjenere, fik scenariet betalt af gruppen. Til gengæld var det deres primære formål under scenariet at ordne alt det praktiske i husholdningen. Ordningen var en succes, og tjenerstaben manglede faktisk heller ikke rollespil, for Silbertin-køkkenet endte med at blive scenariets sladdercentral. Tjenestefolk har jo også ører..

Vil du vide mere om Familien Silbertin? Der er masser af billeder og anden inspiration at hente til dit eget sommerscenarie på www.legendernestid.dk. Desuden er købmandsgården i løbet af sommeren på turné i Jylland, og kan ses til sommerscenerierne "Khypris IV" og "Rænkespil og Troldtøj".

Sommerens rollespilsscenerier

2005

Af Marie Carsten Pedersen

Sommerscenerier: hvad skal jeg tage af sted til? Ét eller flere? High-magic eller høj indlevelse? Hvor er der de mest ambitiøse settings? Og hvor får jeg lov at slås? Rollespilleren har taget et kig på sommerens store scenerier.

Scenarie-sæsonen lægger ud med et lille 30-mands scenarie i Borup på Vestsjælland. Navnet er 'Landevejskroen', og der står ingen forening bag, men en flok rollespillende venner, som har sat sig for at skabe det scenarie, de selv har savnet: nærværende, stemningsfuldt, med luksusomgivelser og luksusforplejning. Det har højeste prioritet at få skabt en vaskeægte krostemming, og prikken over i'et er selve settingen: en lækker norsk bjælkehytte der gør blafrende pavilloner til skamme. Scenariet foregår i middelalderens Danmark blandt kristne missionærer og asetro danskere, og der er tale om low-fantasy – men mystikken skulle gerne indfinde sig alligevel.

Næste scenarie i kalenderen er 'Døden efter Livet 2'. Fantasy/bonde/horror" kalder arrangørerne scenariets genre, og det betyder hyggespil om dagen, og gru og skræk-effekter når mørket falder på. Rammen er en landsby, hvor håndværkerlaugene fejrer sommeren med en dyst på færdigheder. Spillet arrangerer lover, at ud over de planlagte begivenheder er der ingen mesterstyring af spillet, og det står spillerne frit for at forsøge at overtage verdensherredømmet.

En travl måned!

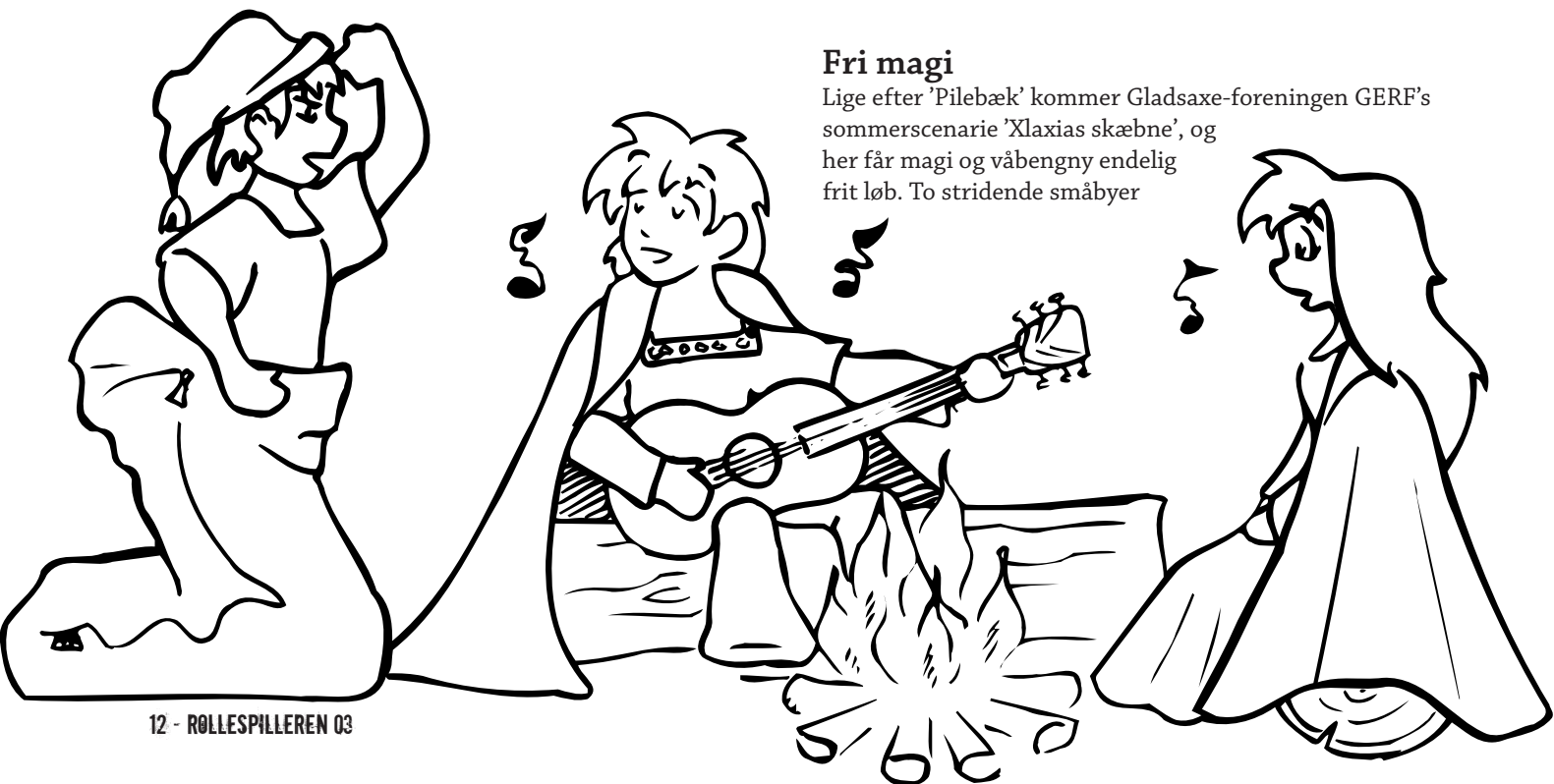
Vi er nået til juli, og her begynder scenerierne at ligge tæt. Først til det nordjyske, hvor foreningerne AKLR og TRoA for fjerde gang skaber Warhammer-live med scenariet Khypris. Scenariet hedder 'Khypris IV – Ære og Undertrykkelse', og er dyster fantasy i den feudale og urolige Warhammer-verden, centreret omkring grænsebyen Khypris.

Umiddelbart efter ligger den vestjyske forening Ripens sommerscenerie, 'Grotternes Gru'. Scenariet er en del af foreningens faste kampagne, og som til tidligere Ripen-sommerscenerier kan deltagerne forvente bymure, slot og god mad alle dage. Der er lagt op til plot og konflikt på både det jordiske og det himmelske plan, men hvilke af dem der bliver toneangivende, er op til deltagerne selv.

Den 10. juli er Sjælland tilbage på scenariekortet. Da lægger Landstedet ved Hedehusene skov, sø og enge til 'Pilebæk – Markedsdagen 1543', arrangeret af unge kræfter i foreningen Ravsholt/Reopos. Lensherren af den lille middelalderby Pilebæk indbyder til markedsdag med konkurrencer, handel og underholdning, og det er rollerne, steringen og rollespillet, og ikke kamp og magi, der er i fokus til scenariet.

Fri magi

Lige efter 'Pilebæk' kommer Gladsaxe-foreningen GERF's sommerscenerie 'Xlaxias skæbne', og her får magi og våbengny endelig frit løb. To stridende småbyer





og en byfest, tilføjet barbarer, elvere, sortelvere, gøglere og handelsfolk holder gryden i kog. Det er klassisk high fantasy, og der vil være rige muligheder for at folde sig ud med hele menuen af eventyrvæsner, heltedrømme og magi.

Det er igen Ravnsholt/Reopos der står bag løjerne, når scenariet 'Haeven – den anden trussel' løber af stablen på Landstedet fra 19. juli. Gådefulde sygdomme hærger byen Haeven, som ellers har været under gudernes beskyttelse, og ingen ved, hvad der er gået galt – eller hvad der ellers er i vente af ulykker. Scenariet blander flere spillestile, så der både er tyst intrigespil i byens gader og fuldfed magi i okkulte cirkler, og der er især sat fokus på kvinderoller.

Den århusianske forening Einherjerne lader heller ikke sommeren passere uden at stable et storscenarie på benene i den smukke natur omkring Forlev Spejdercenter. Fra den 21. juli er der 'Rænkespil og Troldtøj' i det midtjyske. Og efter flere sæsoners mere og mere realistiske scenarier har man i år valgt at skrue op for eventyret igen. Deltagerne kan gennem tilmeldingen i år vælge meget nøje, hvilken type spil de ønsker at blive involveret i, alt efter om de vil have action eller en mere fredelig oplevelse til scenariet.

Fra England til fjendeland

Den 26. juli er der igen aktivitet på Landstedet. Denne gang er det foreningen Landstedsrådet, hvis juniorscenarie i år er historisk funderet og hedder 'Kongens Æra'. Kongen er Kong Henry af England, året er 1171, og stedet er byen Glastonbury i Sydengland – et af virkelighedens mest myte-omspundne steder. Byens berømte hellige kilde har trukket selve kongen til, og det skal fejres af alle godtfolk fra oplandet, men mon ikke der også kommer uindbudte gæster fra stedets ældgamle mytologi?

Sommeren slutter af med den københavnske forening Lorantias krigsscenario 'Grænseland - Ilddåben'. Scenariet bygger på Lorantias kampagne-spilleverden, som er klassisk fantasy, men vi er langt fra byfester og markedspladser. Settingen er et ensomt beliggende fort, som bliver opført til lejligheden. Deltagerne kommer til at opleve den hårde hverdag for en rekrut, sygeplejerske eller håndværker i den lorantiaske hær, eller det lige så strid liv på den anden side af linierne – i det barbariske krigerfolk Mallernes lejr.

Sådan ser valgmulighederne ud, så det er bare om at beslutte sig. Tjek scenariernes hjemmesider, og husk tilmeldingsfristerne, der som regel ligger ca. 1 måned før scenariets start!

Praktisk information

Landevejskroen

3-5 juni, 30 deltagere (Få pladser endnu)
Aldersgrænse 18 år (dispensation mulig)
www.landevejskroen.dk

Døden efter livet

10-20 juni, 300+ deltagere
Aldergrænse 14 år
www.gnom.dk

Khypris IV – Ære og Undertrykkelse

7-10 juli, 250 deltagere
Aldersgrænse 18 år (dispensation mulig)
www.khypris.dk

Grotternes Gru

8-10 juli, 250 deltagere
www.ripen.dk

Pilebæk – Markedsdagen 1543

10-12 juli, 100 deltagere
Aldersgrænse 14 år
www.r-r.dk/markedsdagen

Xlaxias skæbne

12-16 juli, 200+ deltagere
Aldersgrænse 16 år
www.xlaxia.dk

Haeven – Den anden trussel

19-23 juli, 80-140 deltagere
Aldersgrænse 15 år (dispensation mulig)
www.haeven.dk

Einherjerne

21-24 juli, 300 deltagere
Aldersgrænse 18 år (dispensation mulig)
www.einherjerne.dk

Kongens Æra

26-30 juli, 400 deltagere
Aldersgrænse fra 12 til 18 år
www.landstedsraadet.dk

Grænseland - Ilddåben

18-21 august, 200-300 deltagere
Aldersgrænse 15 år
www.lorania.dk

Læs mere om tankerne bag 'Grotternes Gru', 'Grænseland' og 'Xlaxias skæbne' og vind billetter til sommerens scenarier! – Se længere fremme i bladet.



DEN SORTE RIDDER

- Udstyr til liverollespil -

DSR

SORTIMENT 2005

Pladerustning
Læderharnisk
Ringbrynje
Slagkofter
Hjelme
Bælter
Sko
Tøj

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

WWW.DENSORTERIDDER.DK



Sommerlejr

TROA Sommerlejr finder sted i hele uge 28 i en stor hytte 900m fra stranden i Hirtshals. På årets sommerlejr kan du møde andre 'tørstige' rollespillere fra hele Danmark der bruger en uge i sommerferien på at dase, solbade, spille rollespil, løbe ø-løb om natten, nøgenbade, spille gå-fodbold, lave snobrød over brølende ild, spille kort og brætspil og meget, meget mere.

Prisen er 600,- kr. pr. deltager og dette dækker alle måltider inkl. drikke i en hel uge, mens øl og spiritus kan købes til meget lave priser. Der er plads til 46 deltagere. Tilmeldingen er først til mølle og denne foregår via vores hjemmeside: www.sommerlejr.troa.dk



SPECIAL EFFEKTER TIL LIVE ROLLESPIL af Janus Vinther

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

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

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

Bogen viser hvordan man arbejder med:

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



SPECIAL EFFEKTER TIL FILM OG TEATER af Janus Vinther

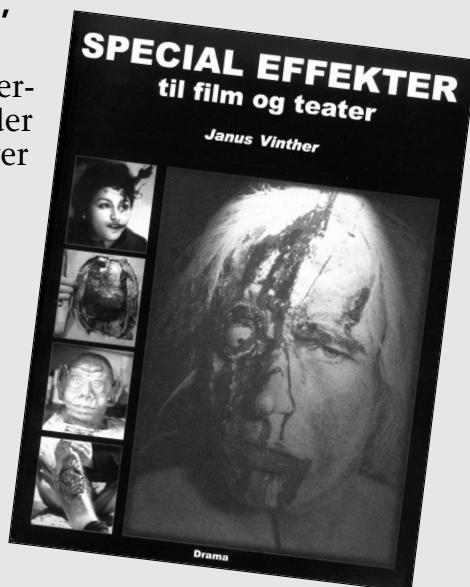
160 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-323-1

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

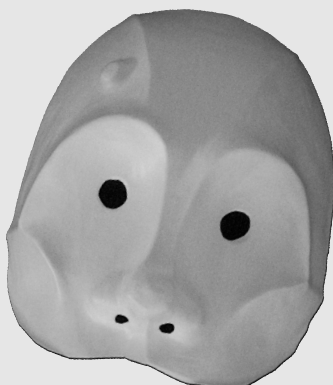
“Anbefales på det styggeste” fra anmeldelse i Børneteateravisen

Bogen viser hvordan man arbejder med:

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



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



Bestilling og postordre:

Forlaget **DRAMA**

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

Udstilling og butik:

TEATERHJØRNET

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

EN MERE ÆGTE SPILVERDEN

Teori: Rollespilscenografi

bliver bedre og bedre.

Byerne vokser, detaljerne

bliver kælet for, og special-

effekterne har nået profes-

sionelle standarder. Så

hvorfor ikke lade de flotte

omgivelser blive en aktiv

scenografi, der spiller sin

egen rolle i scenariet?

Telst: Tue Beck Olling

Foto: Einherjerne

Scenografi er det samlede indtryk af æstetiske oplevelser, der rammer dig, når du ser en film eller et teaterstykke, spiller computerspil eller deltager i et rollespil. Lys, lyd, rekvisitter, tøj, kulisser og naturbilleder danner tilsammen en scene, der skal sætte tilskueren eller spilleren i en bestemt stemning: Kongen bor i et stort hus på toppen af en bakke, så han virker mere majestætisk. Heksen i skoven har sin lille hytte under et stort kroget træ, der illustrerer hendes snørklede mystik.

Denne type scenografi er passiv scenografi – en stemningsskabende baggrund for handlingen. Men når der er tale om rollespil, har man mulighed for at give scenografien en anden og mere aktiv funktion.

Aktiv scenografi

Aktiv scenografi er ikke bare stemningsskabende, men også spilskabende. Når du i et rollespil opdager et bibliotek fyldt med bøger, udsættes du for passiv scenografi. Når du åbner en af bøgerne, bladrer i den og ser at alt i bogen er håndskrevet med gotiske bogstaver er det god, men stadig passiv scenografi. Men når du læser teksten og ser, at det er en beretning om et kongemord begået af den nuværende konges enkemor, forvandler scenografien sig fra at være passiv til at være aktiv.

Du har nu en masse muligheder for at uddrage spil af din forfærdelige opdagelse. Du kan tie med det, du kan gå til kongen med det – du kan kort sagt handle på scenografien.

Mere naturligt spil

Normalt skabes en god rollespilsoplevelse ved, at arrangøren skriver en rolle med en fortid og en mulig fremtid til dig, samt kæder den sammen med andre roller. Vi vender tilbage til kongemordet som eksempel: "Du er konge. Din far døde da du var lille under mystiske omstændigheder. Din mor, dronningeenken syntes ikke at sørge over hans død. Dit mål er at finde ud af, hvordan din fader døde og regere landet."

Hvis der ikke er noget bibliotek, bliver arrangøren nød til at placere alle spor i de andre deltageres rollebeskrivelser. Arrangøren er desuden tvunget til at programmere din kongerolle til, at du skal undersøge din faders død. Det er afgørende for din spiloplevelse, men også for dronningen og for ham, der spiller den gamle statholder, der kan huske at dronningen slog kongen ihjel.


Da disse spor er vigtige for spillet, fremhæves de naturligt i baggrundshistorien. Resultatet er ofte, at andre træk ved rollen, såsom følelseliv og personlighed, glider i baggrunden. Men under selve rollespillet er det store

problem ved denne metode paradoksalt nok, at sporene tit forsvinder. Spillerne glemmer dem, gemmer på dem eller tolker deres rolle på en måde som sletter sporene for andre. Det dræber spillet for dem, for dig, for dronningen og for statholderen.

Med aktiv scenografi kunne kongens rolle se således ud: "Du er konge. Din fader døde da du var lille. Din moder støtter dig i at regere landet. Dit mål er at regere landet."

Der er ikke nogen grund til at nævne de mystiske omstændigheder, for dem vil du eller andre finde i biblioteket. Der er heller ingen grund til at nævne moderens følelser for den døde konge, da de fremgår af hendes reaktion på ting, der minder hende om den gamle konge. Disse ting er en del af scenografien – for eksempel hendes vielsesring eller et billede af ham.

Umiddelbart virker rollen mere eventyrforladt end den tidligere, men det er den ikke. Det er en langt større oplevelse for dig at opdage din moders udåd under spillet, end at kende til den før spillet. Det er også mere spændende at tolke hendes følelser for faderen ud fra rollespillet, end at læse om dem på et stykke hvidt papir.



Du kan også bruge naturen som aktiv scenografi. Det kunne være, at din rolle opfører sig på en bestemt måde, når du er i naturen. En måde, som de andre spillere kan bruge i deres rollespil.



Eksempler på aktiv scenografi. Hvis drengen bliver træt af at høre på tøserne, kan han gå og smække med døren. Han har flere muligheder, end hvis de sad i et pavillontelt. Til højre: Pigen har rig mulighed for at bruge inventaret til at vise rollens følelser. Ingen behøver at få skrevet ind i deres baggrundshistorie, hvordan hun har det.

En rullende start

Det er svært at starte et scenarie uden et episk mål til at motivere spillet. De fleste arrangører der anvender aktiv scenografi, benytter sig af små igangsættende mål eller en såkaldt rullende start.

Et eksempel på et lille mål kunne være, at kongen skal uddele et len med dertil hørende landsby til en af hans hertuger. Dette afføder politisk spil og aktivitet, fordi hver enkelt hertug vil prøve at sørge for, at det netop er ham, der får lenet. Dette beskæftiger alle, indtil det egentlige plot, hvor den aktive scenografi spiller med, begynder at udvikle sig.

Måske er målet med rollespillet slet ikke, at et len skal uddeles. Måske er målet, at du som konge skal finde ud af, at nogle af hertugerne var med til at slå din far ihjel. Med aktiv scenografi kan arrangøren tillade sig at fortælle mindre om dette underliggende mål, og oplevelsen ved at finde ud af det - tilsyneladende tilfældigt - er meget større.

Rullende start er en aktivitet, der binder alle deltagerne i starten af scenariet. Det er som teater, der på et tidspunkt glider over i rollespil. For eksempel kunne det være en begravelse, hvor arrangørerne har udpeget bestemte deltagere til at holde tale. Efterfølgende går alle til kroen for at drikke gravøl, og her går det egentlige rollespil igang.

Byd ind på spillet

Hvis du ikke ved hvad der forventes af dig, kan det være svært at spille et rollespil med aktiv scenografi. Men ved du det, er det i virkeligheden ret let. Begynd altid med at forbedre rollen - se hvordan i boksen her på siden.

Under selve spillet er det er dig, der bestemmer, hvad der skal ske og hvor meget der skal ske. Du skal se spillet omkring dig som en samling af tilbud, og dit spil formes efter hvilke tilbud, du accepterer og spiller med på. Et lagdelt samfund er ikke bare et baggrundstapet for dit spil, det er et tilbud om at stige eller falde i stand, at spille snobbet eller fedterøv. Et kulissehus er ikke bare fire vægge og et tag, det er et tilbud om at spille med egendom. Hvad sker der hvis du bryder ind? Hvad sker der hvis du køber huset og smider dem der bor der på porten? Hvad ser du, hvis du overvåger huset?

Hvis du mangler noget, så skaf det som din rolle ville skaffe det, og hvis du keder dig så ked dig som din rolle ville gøre det. Eller find ud af hvilke eventyr din rolle ville drømme



om og tag ud på dem. Husk at et nederlag i en konflikt som regel ikke betyder at din rolle dør, men derimod blot at dens livsbetingelser forandres. Det kan betyde gode rollepilsoplevelser hvis du betragter det som et tilbud.

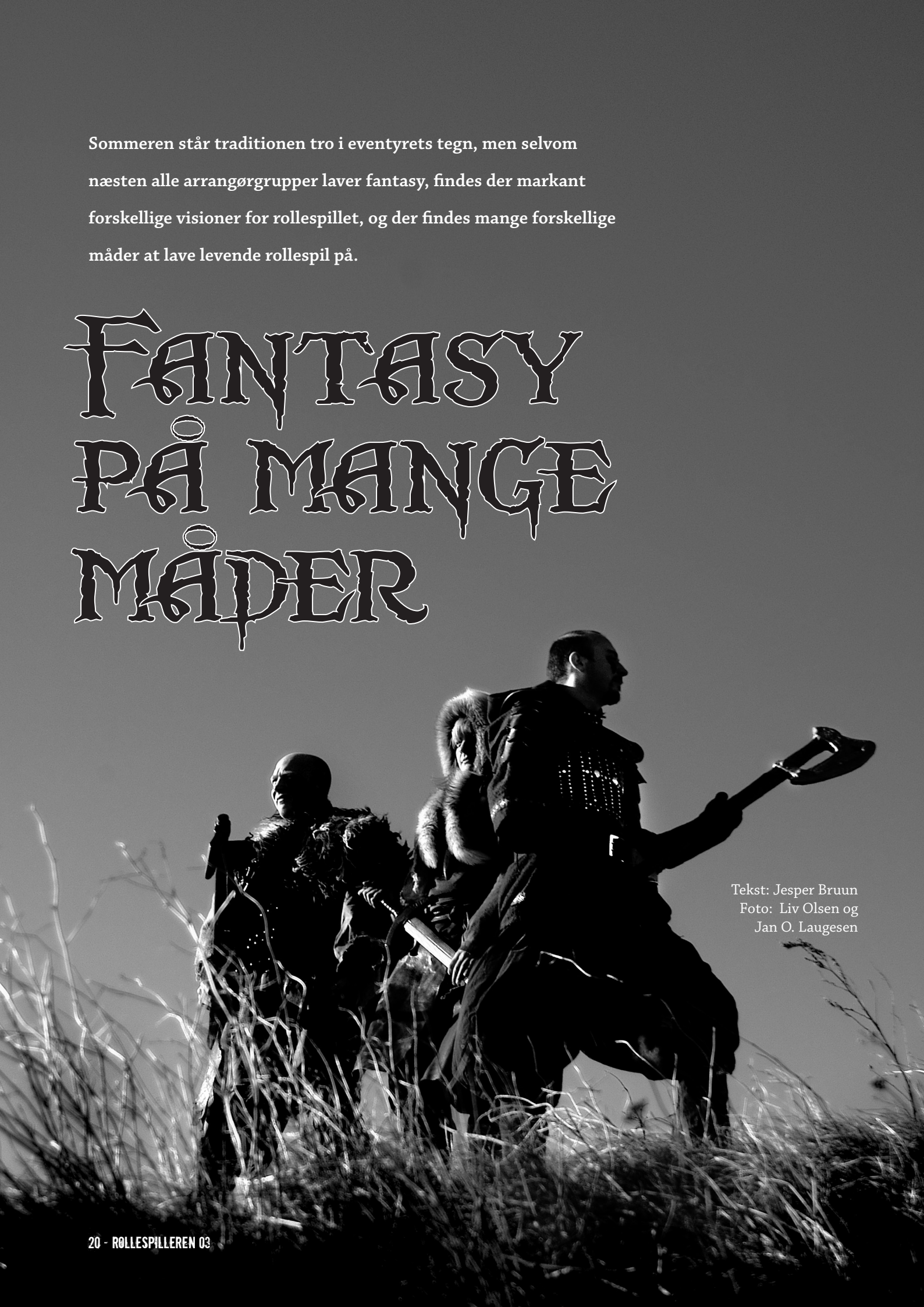
Aktiv scenografi forudsætter aktive spillere og aktivt tænkende arrangører. Tilgængelighed for aktiviteten kan begge grupper få et levende og naturligt flydende scenarie, hvor oplevelser og udvikling er -næsten- lige så uforudsigelige som i virkelighedens verden.

Sådan forbereder du din rolle i et spil med aktiv scenografi

- ❶ Find ud af, om din rolle skal gøre noget, der er vigtigt for spillets afvikling. Skal du sørge for, at der er andre der får mad, bliver transporteret, eller får vigtige informationer. Med andre ord: find ud af, om din rolle skal gøre - uanset hvad der sker. Hvis du har et sådant ansvar skal du leve op til det, da scenariet ellers kan blive ødelagt for mange andre spillere.
- ❷ Find ud af, hvilken funktion din rolle har i samfundet/gruppen. En konge styrer riget, en tigger får andre til at virke vigtige, en soldat leverer stabilitet ved at følge ordre og så videre. Det er vigtigt at du kender din funktion i forhold til andre, og at du illustrerer den igennem dit spil. På den måde giver du de andre spillere noget at spille op mod. Det er fedt at spille med en tigger, der forstår at være ussel og nyder at spille det. Det er ikke fedt at spille med en tigger, der er for stolt til at bøje nakken.
- ❸ Find et eller to mål som din rolle har, og som den aldrig når. Det kan være din faders accept, at blive rig, at finde kærligheden, at blive anerkendt som geni eller lignende. Når du har fundet målet så lav variationer over temaet, som du kan spille efter, men spil aldrig efter hovedmålet. Forestil dig at du søger at opnå din faders accept. En variation over dette tema er, at du søger accept fra andre faderfigurer - f.eks. kongen eller lensherren. Du kan også lade være med at acceptere din egen søn i spillet, og som en tredje mulighed kan du blidt forfølge et mål, som din fader satte for dig.
- ❹ Skab et indre billede af din rolle - forestil dig rollen eller få en følelse af den.
- ❺ Find karaktertræk til rollen. Stjæl dem fra venner, familie, fremmede eller filmstjerne.
- ❻ Øv dig på din rolle og spil eventuelt scener fra fortiden med dine medspillere.

Sommeren står traditionen tro i eventyrets tegn, men selvom næsten alle arrangørgrupper laver fantasy, findes der markant forskellige visioner for rollespillet, og der findes mange forskellige måder at lave levende rollespil på.

FANTASY PÅ MANGE MÅDER



Tekst: Jesper Bruun
Foto: Liv Olsen og
Jan O. Laugesen

Grænseland, Grotternes Gru og Xlaxias Skæbne. Det er navnene på tre scenarier som laves af rollespilsforeningerne Loriania, Ripen og Gerf. De er eksempler på, at selvom de fleste arrangementer er af genren fantasy, kan de sagtens være meget forskellige. Grænseland er det største krigsrollespil set i Danmark indtil videre, og arrangørerne satser på indlevelsesspillere. Xlaxias Skæbne forsøger at vende tilbage til det eventyrlige, og arrangørerne vil samtidig involvere offentligheden i selve scenariet. Grotternes Gru er solid fantasy som vor mor lavede den, med plads til både plot og indlevelse. Scenariet foregår i en velafprøvet spilverden, og spillerne kan nærmest vælge mellem en masse oplevelser.

Flest piger hos Xlaxia

Selvom vi i de senere år har oplevet, at flere og flere piger spiller rollespil, er der stadig langt flest drenge i miljøet. Derfor er det et særsyn, at Xlaxias (udtales Slaksias) arrangørgruppe primært er af hunkøn. Fem ud af syv er kvinder, og det inkluderer også alle de store poster. Det er første gang gruppen arrangerer et større rollespil, og kursen er lagt fra start. Det skal være fantasy med masser af elvere, orker, barbarer og magi.

Ripens og Lorianias scenarier er struktureret med udvalg og grupper, som håndterer de forskellige opgaver. Derfor kan man ikke sætte navn på for eksempel en hovedarrangør. Lorianias arrangørgruppe består primært af unge uprøvede kræfter, og det har givet den specielle idé, at lade hele scenariet foregå på grænsen mellem to lande, der er i krig med hinanden. Der bliver ikke tale om det store slag, men en masse mindre kampe, hvor de to kæmpende grupper forsøger at få det taktiske overtag.

Ripen trækker direkte på kampagnen Woltheim, som kører hele året. Det har den fordel, at verden er helstøbt, fordi der allerede er en lang historie at spille på. Når mange spillere samtidig kan bruge deres karakterer fra Woltheim, skabes der sammenhæng mellem sommerscenariet og kampagnen. Arrangørerne lover endda, at den enkelte spiller får store muligheder for at påvirke kampagnen resten af året.

Ingen dæmoner i strutskørt

Spillestilen i Grotternes Gru afhænger af, hvilke kredse man bevæger sig i når man spiller, og slet og ret, hvilket humør man er i. Der vil være mulighed for at deltage i hverdagsting og småkonkurrencer, men er man til mere storladent politisk spil, kan det også lade sig gøre. Hvis man ikke er har lyst til at jage plottet, kan man også bare læne sig tilbage og nyde stemningen.

Helt anderledes er det til Grænseland. Her er den erklærede spillestil indlevelse. Det betyder, at spilleren ikke skal forsøge at vinde spillet eller spille teater overfor sine medspillere. Målet er, at man skal opleve, hvordan det er at være normal soldat i en hær i Lorianias verden. Dermed

adskiller Grænseland sig fra mange andre sommerscenarier, hvor vægten lægges på plot og show.

Heller ikke Xlaxia vil have, at deres spillere venter på den såkaldte lørdagsdæmon – det store monster eller den store begivenhed, som markerer topmålet af spænding i dårlige scenarier. I et weekendscenarie kommer den gerne lørdag nat, og spillerne har gerne forberedt sig på dens komme ved at slappe af hele dagen. Xlaxias arrangørgruppe vil gerne undgå, at alt spillet foregår om natten, og det skal markedsdagen blandt andet sørge for.



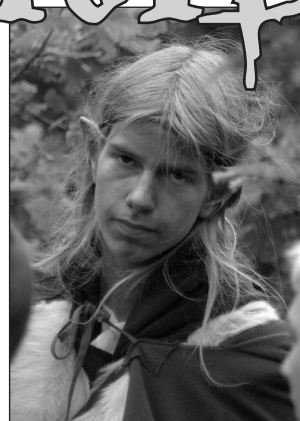
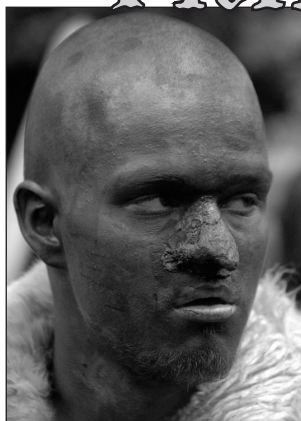
Markedsdagen

Markedsdagen er Xlaxiapigernes nyskabende ide, og det er meningen, at scenariets deltagere og almindelige mennesker skal gå op i en højere enhed. Arrangørerne vil invitere almindelige danskere på besøg i en rollespilsværden. Xlaxias Skæbne kommer til at foregå i Radiomarken i Gladsaxe. Fra tidligere år ved arrangørerne, at børnehaver, familier og fritidshjem synes, at det meget spændende at være på spilområdet under scenariet. Det har tidligere ført til nogen irritation blandt spillere og arrangører, så i år hegner de spilområdet ind og sørger for informationsstande på Radiomarkens parkeringsplads.

Inde i selve spilområdet vil der en af dagene også være et kæmpe marked, hvor udefrakommende kan se på og deltage i rollespillet. Inden man kan gå igennem porten til Xlaxia, får man et kostume og instruktioner. Børn kan blive sminket og inde på selve pladsen vil der, hvis alt går efter planen, være mulighed for at handle, spise, rollespille og slås.

Spillernes gevinst ved denne markedsdag er den øgede befolkning, som giver masser af liv på markedspladsen. Hvis ikke gæsterne stikker alt for meget ud, vil det give en god stemning. Arrangørgruppen lægger op til at spillerne har en masse spil på markedsdagen, og det at det spil de har, skal være meget synligt. Set fra gæsternes synspunkt er Xlaxias markedsdag en slags interaktivt teater, hvor man finder ud af, hvad rollespil egentlig er..

FANTASY PÅ MANGE MÅDER



Tredje spydmand fra højre

Loranas Grænseland adskiller sig fra denne teateragtige tilgang med sin indlevelseshil. Alle skal spille en del af Loraniaverdenens hære og generelt har man rollen som tredje spydmand fra højre. Der vil ikke være store episke slag, men mindre missioner, hvor begge grupper forsøger at få det taktiske overgreb. Det betyder, at der vil være masser af kampe, men det ikke gælder kongeriget, hver gang man slås.

Indlevelseshil kan være svært at opretholde, fordi folk nemt falder ud af rollen og agerer helte. Det er ikke meningen til Grænseland, og arrangørgruppen vil dæmme op for folks heltegerninger ved at straffe dem inden for spillets rammer. Hvis man løber ud uden tilladelse og det bliver opdaget, kommer man til at tage armstrækkere. Arrangørerne vil i det hele taget tage meget styring med scenariet, og for at det skal være troværdigt sker det ved ordrer oppefra i systemet. Med andre ord vil der ikke være den store mulighed for direkte at påvirke de store linjer i scenariet, når man er spiller. Det er meningen, at man skal føle frustration, frygt og følelsen af ikke at kunne undslippe. Man er blot en lille brik i det store skakspil.

En ny form for medbestemmelse

Til Ripens Grotternes Gru vil der derimod være stor mulighed for at påvirke både scenariet og den tilhørende kampagne Woltheim. Præcis hvordan det skal ske, vil scenariegruppen ikke ud med, men der er lagt i ovnen til masser af gennearbejdede plots fra den kreative gruppe.

Grotternes Gru er et klassisk dansk fantasyrollespil, og det er rigtig godt, hvis arrangørerne ved, hvad de laver og tager sig ordentligt af spillerne. Med mange scenarier på bagen, masser af tilfredse spillere og en velfungerende underliggende kampagne ved Ripen godt hvad de laver, og de håber også at kunne tiltrække spillere fra den anden side af Storebælt.

Gennem scenariet vil arrangørerne holde øje med, hvordan du som deltager klarer dig i den magiske verden og på den måde vil de afgøre, hvordan scenariet forløber. Det vil sige, at scenariet reagerer på dine handlinger på en mere bevidst måde, end man kender fra mange andre scenarier. Det er sparsomt med oplysninger om, præcis hvordan det vil ske, men vi kan afsløre, at for eksempel scenariets slutning afgøres af deltagerens handlinger under scenariet.

Kun fantasy

Der er store forskelle på, hvad arrangørerne vil med deres scenarier. De fleste har som overordnet mål, at spillerne skal have en god rollespilsoplevelse ud af det, men vejen dertil er meget forskellig. Den store lighed mellem alle sommerens scenarier er dog, at genren fortsat er klippefast. Det er fantasy, og det er kun fantasy. Det er lidt trist, for sommeren kunne nemt bruges til scenarier i andre genrer. Men det ændrer ikke på, at der ligger en masse gode oplevelser og venter på os alle sammen til sommer.

Det er her man køber

Danmarks billigste læder

Forparter 14-16 kvf. natur
tykkelse 3/3,5 mm

kr. 23,-

Single culatas 14-16 kvf. natur
tykkelse 3/3,5 mm

kr. 25,-

Sider 20-25 kvf. sort, brun m.m.
tykkelse 2/3,5 mm

kr. 20,-

Møbelhuder, bløde anilin farvede
uden overflade finish, med småfejl
1-1,5 mm tykkelse

kr. 15,-

Derudover landets største udvalg af værktøj, spænder, tilbehør m.m.

Ring og spørg efter vort store katalog

Et godt sted at handle

- Det er også her man køber latex, narvsværte

Priserne er excl. moms, gældende fra den 1. april 2005 og så længe lager haves.

Læderiet ApS

Mossøvej 11 • 8240 Risskov

Tlf. 8617 2008 • Fax 8617 2068

www.laederiet.dk

Århus: Småt men godt

I Århus har Rollespilleren snuset sig frem til en række butikker, man ellers nemt kunne overse, og dermed gå glip af de gode fund. Vi har ikke kigget efter bestemte ting, men gået efter alt, der kunne gøre sig godt som rekvisit til et rollespilsscenario. Alle butikker kan nås på en rask fodgænger-shopping-tur rundt i Århus midtby.

Marskandiser: "Rosenkrantz Genbrug"

Rosenkrentsgade 2, 8000 Århus C.
Ons.-Tors. Og Fre. 14.00-17.00
Lørdag 11.00-14.00
Tlf: 26437613

Rosenkrantz genbrug er en lille forfalden butik, gemt mellem en række huse. Men trods det sjuskede ydre gemmer butikken på mange små skatte fra mange tidperioder: Gammelt køkkengrej, taburetter, blondeduge og indimellem den obligatoriske attrappistol.

Ejeren er en midaldrende kvinde som smilende tager imod én. Det gælder dog om at passe på - ellers ender det nemt med at man kommer hjem med et helt læs af ting man ikke anede at man manglede. Der er ingen særlige rollespiller-rabatter, men prislejert er i den billige ende af skalaen, og der kan pruttes om prisen.

Antik: "Madam Butterfly"

Borggade 11, 8000 Århus C.

Madam Butterfly ligger i den lidt dyrere ende af skalaen, men den er god på grund af dens store udvalg. Tingene er generelt også i god stand og personalet er villige til at hjælpe. Butikken dækker en bred variation af tidsperioder. På hylderne kan man finde alt fra smukke malede træfader til gamle dukker og møbler. I kælderen findes der også spændende ting i den lidt større størrelse, hvis man kommer igennem rodet. Madam Butterfly er et godt bud hvis man ikke leder efter noget bestemt, da den er overskuelig og har et bredt udvalg.

SHOPPING

Her er en nem rute til den ultimative rollespiller-powershopping i second-hand verdenen. Så sæt dagen af og få ordnet indkøbene i ét hug! Vi har udvalgt de bedste butikker på turen, og et par af dem har givet alle liverollespillere specialbehandling. Og det betyder rabatter til alle! Så nu kan alle få gode besparelser, hvis de nævner, at de er rollespillere eller medbringer et eksemplar af dette blad!

Vi ledte efter udstyr til det historiske scenarie "1945", men der er ting at finde til alle genrer.

Tag ruten på 3 måder: Bus, cykel eller gåben:

- Rådhuspladsen 5A mod Sundby Vester Plads til Nørrebros Runddel.
- Bus Nr. 18 op ad Jagtvej (Frederiksberg Centeret/ Metroen).
- Gå ad Smallegade ved Frederiksberg Rådhus.
- Når turen er slut: Tag Bus nr. 14 eller 15 tilbage ned ad Gammel Kongevej til Rådhuspladsen.

Genbrugsbutik: "Det åbne hjerte"

Nørrebrogade nr. 116 København N
Tel: 35 37 07 50
Man-Fre 10:00-17:30
1. lørdag i mdr til 10:00 - 14:00

Den gode butik giver ikke rabat, men det er så billigt, at det føles sådan. Her er masser af forskelligt tøj, sko, dimser og møbler. Man finder ofte det man lige leder efter og der er god service. Vi fandt mængder af uldtøj og halstørklæder.

Antik: "IRENKA"

Smallegade 10. Frederiksberg C
Tel: 38 88 00 67
Man, Tors og Fredag 12:00-17:30

Irene Ottensens butik er et lille mekka. Man drukner i kvalitetsvarer og tøj helt tilbage til 1700-tallet! Varerne er samlet fra hele Europa og priserne er meget rimelige.

Vi spurgte: "Tøj eller noget fra 1945?" og så blev der straks disket op med hele 3 autentiske kjoler, sko, hatte, undertøj, blade mm. "IRENKA" giver fremover en fast 25% rabat på alt til rollespillere. Så husk at nævne din hobby. Hvis man søger noget specielt, kan det skaffes, "inden for rimelighedens grænser, selvfølgelig". Dét er service!

København: The One Ring of Shopping

Antik: "Dacapo"

Borggade 9, 8000 Århus C.
 da-capo@da-capo.dk
 Man.-fre. 14.00-18.00
 Lørdag 11.00-15.00
 Tlf.:22301553

Dacapo ligger i samme gade som Madam Butterfly. Butikken er ikke så stor, og den har flest ting fra 1960'erne og deromkring, men indimellem kan man være heldig at finde noget, der kan bruges alligevel. Ligesom Madam Butterfly er det heller ikke de billigste ting man finder, men de er bedre vedligeholdt og ofte helt unikke.

Lidt af hvert (Ikke genbrug)

Byens kurve
 Ryesgade 24, 8000 Århus C.

Når man passerer "Byens Kurve" på strøget og ser alt det plastikragelse, de har i vinduerne, kan man let undre sig over, hvordan de kan få økonomien til at løbe rundt. Men her gælder ordsproget "Sku ikke hunden på hårene", for det er utroligt hvad navnet "Byens Kurve" dækker over når det kommer til stykket: Hængekøjer, hatte, måtter, picnicudstyr, diverse spil og legeting af træ og meget mere, som nemt kan bruges til liverollespil.

Prisklassen er ikke den billigste, men det er også helt nye ting, som kan holde mange scenarier. Desuden er "Byens Kurve" en af de få butikker i Århus, hvor der er god plads til alle varerne og hvor man kan gå rundt uden at støde ind i alting.



GGGUIDEN

Genbrugsbutik: "Top Genbrug"

Smallegade 24A Frederiksberg C
 Istedgade 35 København V
 Man-Fre 12:00-17:00

I "Top Genbrug" finder man ingen rabatter, men medarbejdere som elsker rollespillere og giver god service. Priser? Vi gik derfra med: 2 kjoler, 2 bluser, vest, underkjole, BH, lange underbukser, natkjole, sko, 3 par sokker, 2 tørklæder, uldjakke, forklæde, strikkepinde, = 270 kr. Kan det gøres billigere? I think not!

Antik: "Godt Kram"

Tel: 38 33 70 97
 Man-Fre 11:00-17:30
 Lørdag 10:00 - 14:00

Her er masser af dimser og sjove antikke småting som f.eks. "lommevarmere" fra 50'erne og en ordentlig bunke merskumspiber til alle hobitter. Det er kvalitetsvarer, priserne er rimelige og ejeren Elias er frisk på 15% rabat til rollespillere og en ekstra god deal ved storkøb.

Genbrugsbutik: "Loppeshoppen"

Smallegade 52 Frederiksberg C
 Tirs-Fre 10:00-17:00

Denne butik ligger lige i krydset og er den sidste butik på turen. Butikken er delt op i 2 afdelinger. Dame og mande/børne/ting-afdelingen. Priserne er turens dyreste, men udvalget er kæmpestort, og du kan se deres ligeså store lager, hvis du spørger. Ellers spørg, hvornår de har det næste "Poseudsalg", hvor man fylder en stor plasticpose for 25 kr.

NOT

Undgå disse butikker på Falconér Alle. Rollespillerens udsendte blev nærmest smidt ud af medarbejderne i Kirkens Korshær efter kun 1/2 min. med besked om at "Vi kun sælger fine ting, som ikke har interesse for sådan nogle som jer. Prøv Dansk Røde Kors!" "Jer" var børn, unge, studerende og rollespillere... suk.

Vi tog så i Dansk Røde Kors lige overfor. Men butikken ligger lige op ad "7-11" og priserne har virkelig smittet af. Her var udvalget så ringe og priserne så opskruede, f.eks. 90 kr. for en grim sko!, at vi hurtigt gik videre. 03 for kundeservice og priser til disse to butikker.

Mobning er jo



Det er ikke usædvanligt, at rollespillere bliver mobbet med deres hobby. Men det gælder om at stå ved, hvad man gør, siger to rollespillende drenge, der begge har skullet tackle lidt for meget negativ opmærksomhed, fordi de skilte sig ud.

virkelighedsflugt

Du spiller rollespil? Er det ikke sådan noget totalt barnligt noget, hvor I løber rundt i skoven og tæver hinanden? Sådan kan reaktionen lyde, når man afslører, at man er rollespiller. Men det kan også være meget værre.

På liverollespilsportalen www.liveforum.dk dukker der ofte indlæg op, hvor unge rollespillere beder andre om gode råd til, hvordan man bedst klarer at blive mobbet med sin interesse.

Debatten om emnet tyder på, at de fleste har prøvet lidt af mosten på et eller andet tidspunkt. For mobning kan ramme hvem som helst. Det kan Rasmus Albeck og Tue Johansson tale med om. De er begge rollespillere og har samtidig haft et liv, der har sat dem i søgelyset på en måde, mange unge drømmer om. Men det har ikke gjort deres skolegang nemmere, tværtimod.

Du vælger selv dit liv

Rasmus er 15 år gammel og bor på Frederiksberg i København. Han er folkeskoleelev og skuespiller med adskillige film og teaterstykker bag sig. Da han var syv år, havde hans første film, 'Sunes familie', premiere, og siden har han spillet flere børneroller, blandt andet som den voldprovokerende lillebror Esben i 'Anja og Victor'-filmene.

Men at være filmstjerne var ikke noget hit i 2. klasse, siger Rasmus. "Jeg var bare den mærkelige, tykke dreng i klassen. Jeg havde lavet nogle film, jeg var anderledes, og sådan var dét."

Rasmus skiftede skole gang på gang og oplevede ustandselig, at hans filmpræstationer gav en hurtig popularitet, som vendte så snart nyhedsværdien i den nye, kendte dreng var overstået.

Det var faktisk først da Rasmus som ti-årig begyndte at spille liverollespil, at han begyndte at

finde venskaber, der var mere solide. At liverollespil ikke gjorde ham mere tjekket, var han ligeglad med: "Livere bliver tit kritiseret for, at det de laver, er en virkelighedsflugt. Der er folk, der siger: "Du er liver, mand, du er en nørd, du har ikke noget liv!" Men måske er det netop tegn på, at jeg har et liv. Fordi jeg har valgt at sige: "Jeg gider ikke at sidde her og finde mig i alt det pis, jeg går et andet sted hen og finder nogle søde mennesker at være venner med."

"Jeg er snart temlig træt af at blive kaldt nørd og taber, pga. at jeg spiller live."

Fra debat på www.liveforum.dk

Rasmus fandt ikke bare venner, han fandt også en interesse, der har bidt sig fast. Nogle af erfaringerne fra skoven kan han endda tage med sig på scenen: "Da jeg spillede Jim Hawkins i 'Skatteøen' sidste år (Med teatergruppen Mastodonterne i Tivolis Koncertsal), brugte jeg alt, hvad jeg havde lært til liverollespil. I teateret må du gerne overspille lidt, så publikum ikke er i tvivl om, hvilken følelse, du gerne vil vise dem. Sådan gør jeg også til live, så folk forstår, hvad det er din min rolle går ud på."

Under strengen

I Helsingør sidder Tue Johansson på sit værelse med udsigt til sine guitarer. De fylder i øjeblikket mere i hans liv end rollespil gør, men det har han tænkt sig at lave om på. Den 16-årige gymnasieelev har nemlig også oplevet, at rollespil er et pusterum fra hverdagen: "Rollespil er en virkelighedsflugt, ligesom at ryge hash eller drikke sig stiv, men uden dårlige følger. Det har

hjulpet mig at have et frirum, hvor jeg kun gå ud og slappe af med noget sjovt og aktivt, i stedet for at sætte mig op på mit værelse og lukke mig inde. Når jeg spiller en rolle, så tænker jeg jo ikke på, at jeg mangler to blækregninger og i øvrigt ikke klarede den sidste franskaflævering særligt godt.”



Tue var med egne ord lidt af en outsider i folkeskolen, fordi han engang var en lille, tyk dreng med briller – men også fordi han spillede musik, skrev sine egne sange, og vandt en fjerdeplads i Børnenes MGP på DR i 2003 med sangen ”Ta’ mig som jeg er”. Det gjorde det ikke bedre, at han året efter medvirkede i TV2’s ungdomsprogram ”Kære Dagbog”, hvor han i tre udsendelser fortalte om sit liv og især om sin nye hobby – liverollespil.

”Der var en del folk, som syntes at det var helt frygteligt at skulle se på mig på tv, og det er jo fantastisk dejligt at få at vide”, siger Tue med slet skjult ironi. ”Det er faktisk meget få, der er kommet hen og har sagt, at det var godt gået. Folk har så mange fordomme om rollespil, at de får det til at lyde som en mellemting mellem en børnefødselsdag og et syretrip. Fordommene er etablerede, og de går ikke væk med det samme. Men jeg har oplevet, at der kom en gut hen til mig i Hareskoven, klappede mig på skulderen og sagde: ”Jeg så dig i ”Kære Dagbog”, jeg er herude for første gang på grund af det, og jeg synes det er så fedt!” Den episode var det hele værd.”

”At spille rollespil, høre metal og gå i det forkerte tøj er ikke en go’ kombination, har jeg fundet ud af..”

Fra debat på www.liveforum.dk

Mobning er jo virkelighedsflugt

Både Tue og Rasmus slår én ting fast: Folk mobber ikke, fordi de er misundelige på én. ”Det er noget, voksne altid siger, og det holder altså ikke”, siger Rasmus.

Men, siger Tue, det er alligevel ofte på grund af noget elendigt i mobbernes liv, at de trækker andre gennem helvede på jord. ”Arne Nielsson, som er OL-vinder i kaja-

kroning, har sagt nogle kloge ting om at være ”over eller under strengen”. De som mobber er tit ”under strengen” – har det dårligt på en eller anden måde. Og hvis de kan hive andre med ned ”under strengen” ved at gøre dem kedede af det, så får de det selv lidt bedre. Mobningen er deres virkelighedsflugt, så de slipper for at tænke på, at deres far

”Jeg bliver ikke vred på dem, når de kalder mig nørd, for så får de hvad de vil have, jeg siger bare med al den forbløffelse jeg kan mønstre: ”Er det en skidt ting?””

Fra debat på www.liveforum.dk

drikker, eller hvad der nu er galt. Hvis man husker det, så får man egentlig mest ondt af dem, og så betyder det, de siger, ikke så meget.”

Ingen af de to drenge forsøger at slæbe mobberne med ud til scenarie for at vise dem, hvad det egentlig er. ”Det ville være ligesom at prøve at overbevise en Brøndby-fan om, at han skal holde med FCK, siger Tue. ”Jeg ville aldrig spille min tid på det. De folk, der mobber, skal bare have et eller andet at mobbe med, og hvis de kom ud og så et rollespil, kan det godt være at de ville tænke: ”Wauw, hvor er det fedt” – men de ville aldrig indrømme det. Jeg tror det er meget få, som ville vende det til en positiv ting. Mobberne har ofte et ry blandt andre mobbere, som de ikke må ødelægge.”

Både Tue og Rasmus mener, at mobning er umuligt at undgå. ”Det bedste man kan gøre, er at gøre sig immun over for det,” siger Tue. ”Livet er for kort til at gøre, hvad andre siger man skal, og være bange for, hvad andre mener om en.”

Rasmus er enig: ”Jeg går meget op i, at jeg er mig, og der er nogle ting, jeg nægter at ændre. Jeg må selv om, at jeg spiller rollespil. Det er en hobby. Det er ikke fordi jeg har viet hele mit liv til det, og det prøver jeg at få folk til at forstå, hvis de spørger. Men hvis de ikke kan acceptere, at jeg har den hobby, så skal vi jo nok ikke være venner.”

Ifølge Tue kan man undgå nogle af problemerne ved ikke altid at fortælle alt og alle om rollespil hele tiden: ”Det er bare ikke fedt, når det første man siger mandag morgen er ”Hey, der er tilbud på gaffatape i Aldi i den her uge!” Man skal altid kunne stå ved det, man gør, men man behøver jo at ikke udråbe det hele tiden.”

FANATIC

www.fanatic.dk



I **Fanatic-butikkerne** finder du et stort udvalg af udstyr, våben og rustninger til rollespil. Vi har alle **Palnatoke** og **Forgotten Dreams** våben, læderrustninger og ringbrynjer, bæltter og sværdsceder, ører og sminke, masker, og meget, meget mere.

Fanatic er mere end bare butik. Fanatic er dit lokale hobby- og aktivitetscenter. Hver måned afholder vi **våbenworkshop** i butikken og fra maj arrangerer vi en månedlig **Junior Live** dag i skoven. Kig ned i en af butikkerne og hør nærmere...

Vi ses til eventyr i Fanatic

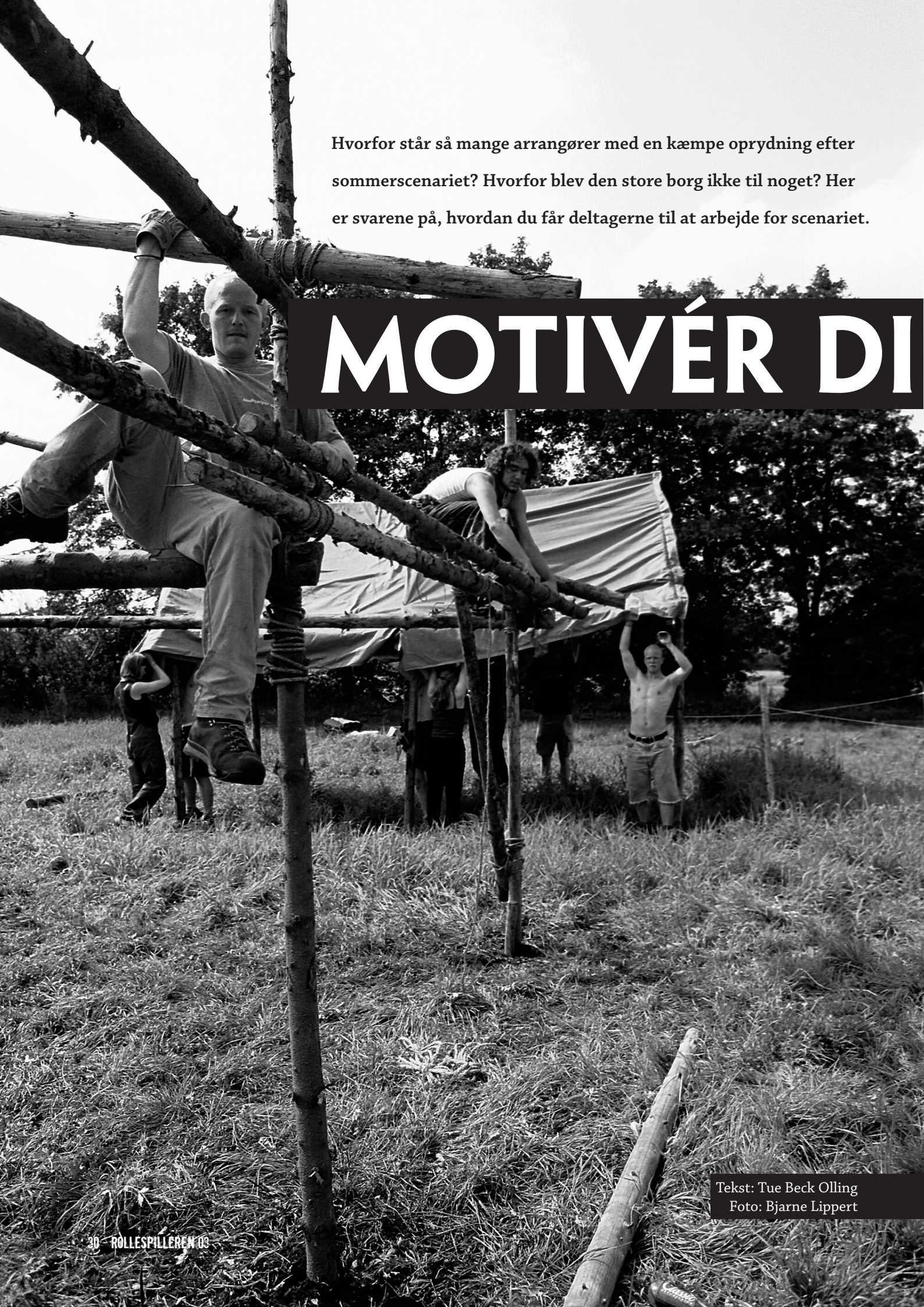
FANATIC

Allehelgensgade 15
4000 Roskilde
Tlf.: 46 36 35 48

FANATIC

Skovsøgade 6a
4200 Slagelse
Tlf.: 58 54 40 80

Mandag kl. 1100 - 1730
Tirsdag lukket
Onsdag kl. 1100 - 2200
Torsdag kl. 1100 - 1730
Fredag kl. 1100 - 1730
Lørdag kl. 1000 - 1400
Søndag Lukket



Hvorfor står så mange arrangører med en kæmpe oprydning efter sommerscenariet? Hvorfor blev den store borg ikke til noget? Her er svarene på, hvordan du får deltagerne til at arbejde for scenariet.

MOTIVÉR DI

Tekst: Tue Beck Olling
Foto: Bjarne Lippert

De store sommerscenarier rummer mange udfordringer. Du kan som arrangør ende med op mod femhundrede deltagere, og der er sjældent mere end ti arrangører på et scenarie. Det betyder, at selv de mest basale ting kan blive uoverskuelige. Nogle af de basale ting er opstilling, mad & drikke, søvn, toiletter & bad og oprydning. Umiddelbart hænger de ting ikke sammen med rollespillets kreative proces. Men det gør de alligevel, fordi der skal arbejde til at få dem til at fungere. Med mange hundrede deltagere er der mere arbejde, end en ti mand stor arrangørgruppe kan klare alene.

NE SPILLERE

Hvis du ikke ligefrem vil ansætte folk til at gøre det sure arbejde, skal du sørge for at få spillerne med – gerne i alle spillets faser. Hvis det skal lykkes, bliver du nødt til at motivere dine spillere til det, og det betyder, at du skal give dine spillere medbestemmelse. Det er der kommet mange gode ting ud af. Se for eksempel Legendernes Tid og Einherjerne.

Del projektet med spillerne

En meget vigtig del af Legendernes Tid (LT) konceptets succes er, at arrangørerne har overdraget en stor del af scenarioskabelsen til spillerne. Det skaber motiverede spillere, der engagerer sig i projektet. LT arrangører har også forsøgt at vedligeholde motivationen ved at nurse spillerne. Det kan du gøre ved at rose initiativer og komme med konstruktiv kritik. Samtidig skal du sørge for, at spillernes ideer tilpasses scenariets grundlag. Ellers vil der på et eller andet tidspunkt komme sammenstød mellem en spillergruppe og resten af scenariet. Som et helt banalt eksempel nytter det ikke, at en spillergruppe laver en masse arbejde på sortelvernes kultur, hvis der ikke er sortelvere med i scenariet.

Det er et stort arbejde at nurse femhundrede spillere, og derfor skal du fra begyndelsen prioritere det højt. Heldigvis kan du inddele deltagerne i hold, og hvis hvert hold har en leder, kan du nøjes med at snakke med ham eller hende. Men nursing betyder også at du skal fastholde folk. Hvis en gruppe har sagt, at de vil lave noget, skal du spørge til det og gerne få håndfaste beviser for, at tingene er lavet. Dette er især vigtigt, hvis gruppens bidrag har betydning for andre gruppers rollespilsoplevelse.

Logistisk ledelse

En af svaghederne for LT er, at der har været meget ringe logistisk ledelse. Med logistisk ledelse mener jeg de ledere, der skal fortælle folk hvor skraldespandene står, og hvad der skal puttes i dem. Det har betydet at scenariets topmotiverede spillere er skredet fra oprydningen, og at mange fælles bygningsværker ikke er blevet til noget.

Einherjerne har derimod gode erfaringer på netop dette punkt. De har arbejdet med at byde spillerne ordentlige arbejdsforhold, når de kommer for at hjælpe. Fokus ligger på produktivitet. Det handler om at opstille rammer for spillerne, så de ikke føler at de spilder deres tid, når de giver en hånd til projektet. Einherjerne har haft den nødvendige logistiske ledelse, og har på den måde været forberedt på den hjælp, spillerne har ydet. Spillerne har lært, at det kan betale sig at deltage i opstillingen.

Legendernes Tid

Legendernes Tid (LT) er en række sommerscenarier, som foregår i rollespilsverdenen Celesco. Der er lavet syv Legendernes Tid indtil videre, og arrangørgruppens sammensætning har været meget varieret fra gang til gang.

Einherjerne

Einherjerne er en jysk forening, som er blevet kendt for deres meget udførlige scenografi og troværdige stemning. Mest kendt er serien Nemeffreg, som nåede til nummer fem, inden man afprøvede andre ting.

Logistisk ledelse

Sådan får du de motiverede deltagere til at lave noget. Sørg for:

- At den produktive spiller ikke føler, at han er den eneste der laver noget.
- At han ikke skal vente på, at du laver en plan.
- At du har sørget for mad, drikke og andre fornødenheder.
- At du ikke spilder spillernes kræfter på unødvendige ting. For eksempel kulisser som aldrig bliver brugt.
- At der findes et belønningssystem for de arbejdende.
- At de der ikke laver noget, bliver rettet ind hurtigt og effektivt. Folk der ikke laver noget, dræber arbejdsgejsten.
- At du vil påtage dig rollen som igangsætter/myndighed, når alle er trætte og skal skubbes i gang.

Det store fælles mål

Både LT, Einherjerne og mange andre har haft stor succes med at satse ambitiøst på et enkelt område og inddrage spillerne i dette.

LT fokuserede på skabelsen af en verden og udvikling af kulturer. Det medførte stor motivation blandt spillerne. De bidrog til at skabe en spændende, spilbar eventyrverden, fordi de selv fandt frem til kulturernes spidsfindigheder. Spillerne afprøvede gennem små forscenarier arrangørernes idéer om for eksempel kulturelle ritualer og kulturadfærd og forbedrede dem. LT verdenen er opfundet af arrangørerne, men den er i høj grad udviklet af meget aktive spillere.

Einherjernes publikum skabte scenografiske drømmebilleder. De skabte byer, udgårde, borge og templer. De stadfæstede den flygtige fantasiverden med rafter og reb. De opnåede en scenografi, som indtil da syntes umulig.

Det er langt fra let at opstille store fælles mål. Hverken LT eller Einherjerne vidste, at de gjorde det, før det allerede var gjort. Set i bakspejlet er det dog klart, at spillerne gerne vil medvirke til at skabe deres rollespilsvirkelighed.

Den utroværdige spiral

At anvende det store fælles mål som salgsargument er en risikabel affære. Det medfører at spillerne finder projektet mere ambitiøst, og det er godt. Samtidig virker arrangementet mere urealistisk, hvilket er uheldigt.

Enhver kan melde ud at de laver det bedste scenarie i år og love lerklinede kulissehuse til alle spillerne, men erfaringen viser, at få arrangører kan holde det, de lover. Ikke fordi de ikke vil, men fordi det er svært at koge suppe

på en sten. Mange arrangører har få kompetencer, færre kontakter og ingen penge. Derfor kommer de sjældent så langt som de gerne ville. Spillerne lærer hurtigt om en arrangør eller arrangørgruppe er troværdig og handler derefter.

Viser arrangøren at han er utroværdig, bliver det sværere og sværere at få spillere og dermed indtægter. Det bliver derfor sværere at realisere drømmene, og arrangøren havner i en ond spiral, der bekræfter hans utroværdighed.

Medbestemmelse og arbejdsforhold

Det er vigtigt, at man som arrangør har en vision, der strækker sig ud over scenariets grænser. Det kan være at skabe nye verdener eller forbedre rollespillet generelt. Det virker motiverende og kan samle en større arrangørgruppe end arrangementet alene. I de fleste tilfælde er det dog klogest, at arrangørgruppen holder den store forkromede drøm for sig selv. Hvis den kan realiseres, skal spillerne nok opdage den, og kan den ikke realiseres, ja så føler de sig ikke snydt. Det betyder, at man til næste scenarie kan forvente samme eller lidt større deltagerantal og dermed samme eller bedre økonomisk råderum.

Erfaringerne fra Legendernes Tid og Einherjerne er, at det er muligt at skabe motiverede deltagere, som arbejder for scenariet både før, under og efter. Det kræver, at deltagerne får indflydelse på projektet. At de kan se, at de har bidraget, og at det nytter noget at bidrage. Det kræver, at de har gode arbejdsforhold, når de bidrager, og det inkluderer mad, ophold, god tone og ikke mindst god ledelse i alle arrangementets faser.



Klar til sommeren?

Nye designs
Nye farver
Nye priser –
Ny standard



Ranger

Palnatokes nye serie
af standard sværd,
rammer snart dig!



Samurai



Footman



Drow

Officiel release
14 April
landet over



Orc

Se også de andre nye modeller, såsom Chaos Knight,
Celtic og Dark Lord – Samt den nye, billigere Squire-model!

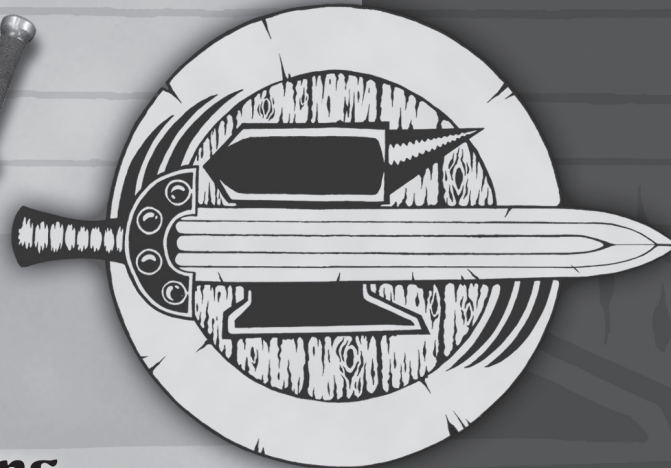
Palnatoke har gennem de seneste år, været markedets mest toneangivende producent. Mange af tidens sikkerheds- og holdbarhedsmæssige selvfølger, er oprindeligt udviklet og introduceret af Palnatoke. Ud over vores latexvåben, fører vi også en komplet serie materialer til fremstilling af våben, nemlig Byg-Selv Serien. Vi lancerer nu også en serie lædervarer, fremstillet efter alle håndværkets regler. Spørg efter Palnatokes Leatherworks hos din lokale forhandler.



LEATHERWORKS



Daggers



Krimsvej 29A,
2300 Kbh S
mail@palnatoke.com
tlf.: 33 55 05 99

PALNATOKE.COM



Jagten på scenariets hemmelighed

Tekst: Ida Bigum
Foto: Anders Trolle

Hvordan bliver et sommerscenarie til?

Rollespillerens skribent Ida Bigum følger processen fra scratch til scenarie, og lærer i første omgang, at alt ikke behøver være fuld-komment kaos...

Du skal nu på rundtur i det, man kan kalde meta-fortællingen om fortællingen. Fortællingen sker i juni måned i år. Det er et scenarie ved navn 'Døden efter Livet 2'. Men før scenariet kan afvikles, er der en del ting, der skal klappe, og det handler meta-fortællingen om.

Hovedpersonerne er mændene bag scenariet, navnebrødre Nicolai Hjorth og Nicolaj Groth. Et umage par, der består af en rollespiller, som tjener sine penge på at lære børn at spille rollespil, og en mand, der ved enormt meget om radiobølger og forsøger at forpeste det ganske danske land med telefonmaster.

Da jeg påtager mig opgaven at gå bag om et scenariets tilblivelse, beslutter jeg mig for at gå frem på videnskabelig vis. Jeg opstiller nogle hypoteser for, hvad jeg forestiller mig, at der foregår i scenariets tilblivelsesfase. Jeg vil nemlig teste om hypoteserne holder stik. De er:

- ❶ Arrangørerne har med garanti svært ved at få overblik over, hvem der har ansvar for hvilke opgaver.
- ❷ Arrangørerne har masser af gode idéer, men det går trægt med, at få dem omsat til noget konkret.
- ❸ Arrangørerne har sikkert (i stedet for at bruge tiden på noget fornuftigt) gennemskuet, hvordan man – blot ved at se på indpakningen – kan afgøre, om en pose Erdnuss-flips vil indeholde sprøde (de sjældne) eller slatne (de hyppigste) Erdnuss-flips.

Knap så stressede

Det første jeg finder ud af er, at Nicolai og Nicolaj har en meget klar arbejdsdeling, hvor de fra gang til gang aftaler, hvem, der skal gøre hvad. De har ligefrem deadlines!

Men det er ikke helt så stringent, som det lyder. Hjorth fortæller mig en fredag aften hen ad klokken ”jeg-har-fået-lige-lovlig-mange-øl-men-jeg-er-stadig-nogenlunde-sammenhængende”, at han ”æææælsker” Nicolaj Groth, fordi han har lavet Hjorths arbejdsopgaver for ham. Ikke nok med, at de har overblik over, hvem der laver hvad og hvornår, så har de også overskud til at aflaste hinanden. Imponerende, og jeg må forkaste min første hypotese.

Så til spørgsmålet om, hvordan det går med at omsætte idéerne til noget konkret.

Jeg har tilsneget mig noget materiale om selve scenariet og kan se, at verden allerede er på plads. Du skal til scenariet på jagt efter ”det nye hemmelige metal” i en verden, hvor stemningen er en slags kold-krigssituation mellem nye og gamle guder og forskellige racer.

Også regelsættet er klargjort og endda gennemtestet. Faktisk er det tilsyneladende også børnesikret, ifølge Hjorth: ”Reglerne er testet grundigt igennem og burde være til at forstå, da de originalt blev skrevet til 10-14 årige.” Jeg er imponeret – igen! Endnu engang må jeg forkaste min hypotese. De to herrer ser ud til at have temmelig godt styr på både det plotmæssige og det praktiske.

Jeg bliver nødt til, at vide, hvad årsagen er, for det er første gang jeg har betragtet to arrangører før et scenarie med SÅ meget styr på det. Normalt plejer jeg selv at få stress-relateret mavesår blot af at være i nærheden af andre arrangører, idet deres stress, manglende overblik og skræk for at gå konkurs gennemsyrrer luften og gør det umuligt at være i nærheden af dem.

Rollespil.INC.

Meta-fortællingen om fortællingen byder altså på sin egen lille skattejagt. Frem for at finde det nye hemmelige metal går jeg nu på jagt efter den teknik, der kan skabe ro og overblik i en arrangørgruppe.

Det viser sig, at meta-fortællingens ”metal” hedder Rollespil.INC. Rollespil.INC er et firma, som Nicolai Hjorth stiftede for år tilbage, som har til formål at skabe – rollespil. Normalt er det foreninger, der arrangerer de store sommerscenarier. At gøre det gennem et firma har ifølge de to arrangører givet dem langt bedre forudsætninger for deres arbejde. De skal ikke søge sponsorpenge, og de er ikke afhængige af frivillig arbejdskraft, hvilket de begge har dårlige erfaringer med fra tidligere arrangementer.

Når scenariet køres gennem et firma, har Nicolai og Nicolaj mulighed for at lønne sig selv og deres medhjælpere af det overskud, scenariet (måske) indbringer. Det skaber sikkerhed for at opgaverne bliver løst til tiden.

Alt i alt virker det som om, at Nicolai og Nicolaj har fået struktureret deres arbejde godt fra start, og måske er det netop strukturen, der er afgørende for, hvordan det kommer til at forløbe. Men her slår det mig pludselig, at jeg måske bør tage alt dette med et vist forbehold. Måske er de i virkeligheden ikke så tjekkede? Måske snyder de mig? Måske er det alligevel min sidste – endnu uafprøvede – teori om Erdnuss-flips der holder mest vand?

Min mission er ikke ovre endnu. Jeg vil vende tilbage og afsløre, om der bag hemmeligheden om den nye hemmelige teknik gemmer sig en endnu større hemmelighed, og om den tjekkede facade holder, når først ’Døden efter Livet 2’ for alvor begynder at blive virkelighed.



I næste nummer af Rollespilleren kan du læse, om Nicolai og Nicolaj stadig kan holde styr på tingene, når tiden nærmer sig – og ikke mindst når scenariet går i gang!

Gunzone Tilbud

Softguns & Rollespil til gode priser



**SuperTilbud
kun i uge 48**

- Arena -

hvor kampen aldrig slutter...



www.rollespilsbutikken.dk

Byg et telt til sommerscenariet

Tekst og illustrationer: Mette Juul Wikkelsø
Fotos: Anders H. Hansen

Til klassiske fantasy- og middelalderscenarier er det ofte et problem at skaffe bygninger og boliger der passer godt ind i settingen. Her kan et flot telt med et autentisk middelalderudseende være løsningen.

I denne guide er udgangspunktet et saksertelt, et simpelt aflangt telt med to pæle, en overligger og skrå vægge. Den originale historiske udformning er med indgange i enderne, men da det til liverollespil ofte er en fordel at have et større område foran indgangen til spil, er det også muligt at lave et telt med indgangen i siden - et sartanertelt fra foreningen Loriania.

På grund af de skrå vægge indrettes sartanerteltet som oftest med opbevaring ude langs siderne, ophold i midten og sovepladser ude i enderne.

For at lave et sakser- eller sartanertelt skal man helst være to-tre voksne, der har prøvet at arbejde med både træ og syning før. Til opsætning af et telt skal man være minimum fire personer, to til at holde stolperne, to til at sætte pløkker i.

Materialer

Teltdug

Kraftigt vandtæt stof, f.eks. det kraftige bomulds lærred fra Nordisk farve og blegeri A/S

Ekstra kraftig sytråd

Stropper til pløkhuller, ca. 2 cm bredde.

Træværk

2 træpæle, 2,4 m lange og minimum 7 cm i diameter

enten

1 træpæl, 3,4 m lang og minimum 7 cm i diameter (til et saksertelt)

1 træpæl, 3,1 m lang og minimum 7 cm i diameter (til et sartanertelt)

2 metalsplitter, 1 cm i diameter, 5-6 cm lange (evt. gevind)

Lim

Andet

Store stormpløkker

Lædersnørre til indgange

Evt. Tovværk til opsætning af teltet.

Redskaber

God skarp saks

Målebånd

Symaskine

Symaskinenåle størrelse 90 eller 100

Knappenåle

strygejern

Sav

Høvl, gerne el-høvl

Boremaskine

Målebånd/tommestok

Stofforbrug

For at udnytte teltstoffet optimalt, er grundformen på teltene bygget op efter stoffets bredde, således at afstanden fra pælene og ud til teltdugen er den samme som stoffbredden.

Sakserteltet og sartanerteltet er udregnet efter det 1,7 m brede stof fra Nordisk farve og blegeri A/S, og derfor kan de mål der er angivet i guiden kun bruges til stof af denne bredde

Sartanertelt

Endestykker: 3 gange 3,52 m

Midterstykker: 2 gange 6,44 m

I alt 23,44 m

Saksertelt

Endestykker: 4 gange 3,52 m

Midterstykker: 2 gange 6,44 m

I alt 26,96 m

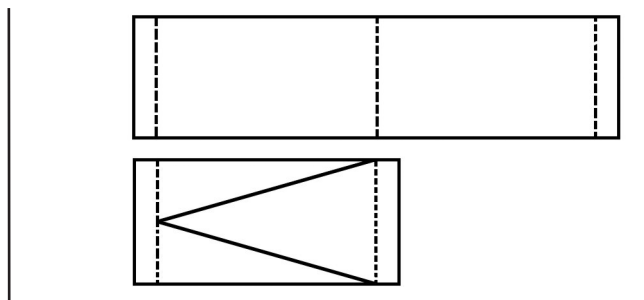
Klipning af stoffet

Stoffet lægges ud på et gulv og måles af til endestykker (3,52 m) og midterstykker (6,44 m) i det antal, man skal bruge til hver type telt.

På midterstykkerne afmærkes midten på længden af stoffet med knappenåle, og 30 cm fra hver ende afmærkes vandslagene.

På endestykkerne afmærkes de 30 cm vandslag i hver ende, og midten af stofbredden findes i den ene ende, og afmærkes midt på vandslags-afmærkningen.

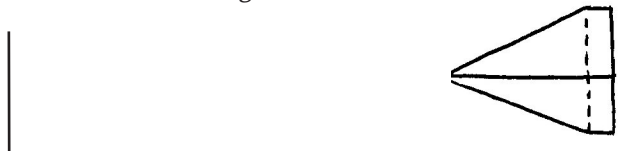
Derfra afmærkes der *lige linier* til hver hjørne i den anden ende. Disse skrå linier klippes op, således at endestykket bliver til ét trekantet stykke og to halve stykker.



Syning af teltdugen

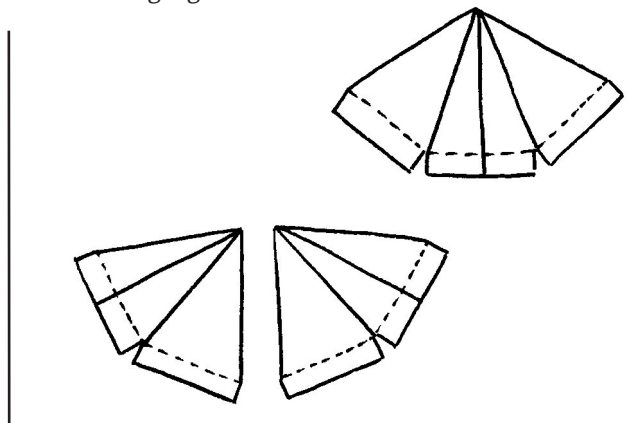
På grund af de store mængder stof, er den mest praktiske måde at sy teltet sammen på at begynde med enderne, derefter midtersyningen og så tilsidst sætte det hele sammen.

1. Først sys de halve endestykker sammen hele vejen ned, inklusiv vandslagene.



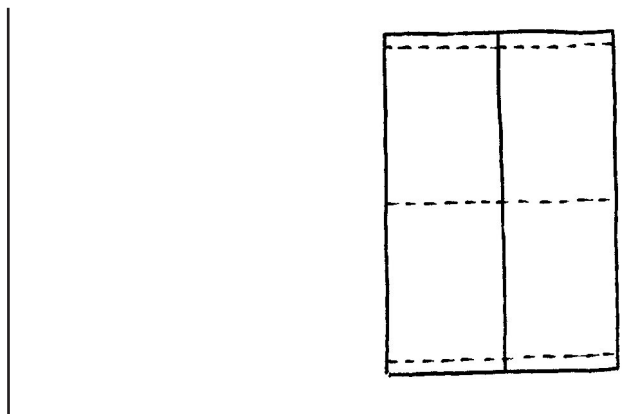
Derefter sys endestykkerne sammen, således at vandslagene ikke hænger sammen og kanterne på vandslagene foldes 1 cm op, og sys fast.

Sartanerteltets ender består af to gange tre stykker syet sammen og sakserteltets af fire gange to stykker syet sammen. På sakserteltet er åbningen i enderne, og derfor skal kanterne foldes ind ved de kanter der kommer til at være ved indgangen.



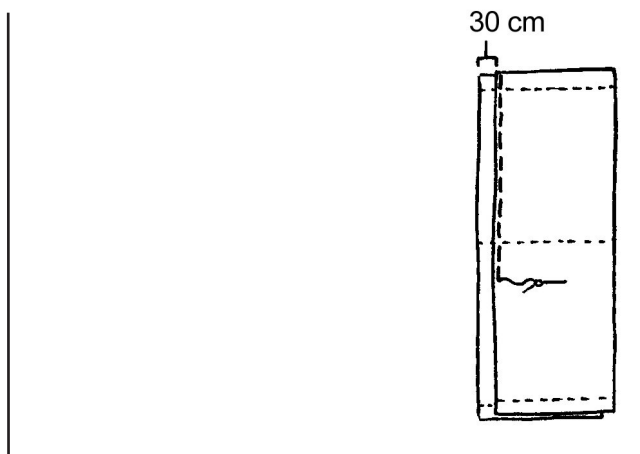
2a. Sakserteltet

Midterstykket sys sammen, inklusiv vandslagene på begge sider. Kanterne på vandslagene foldes 1 cm op, og sys fast.



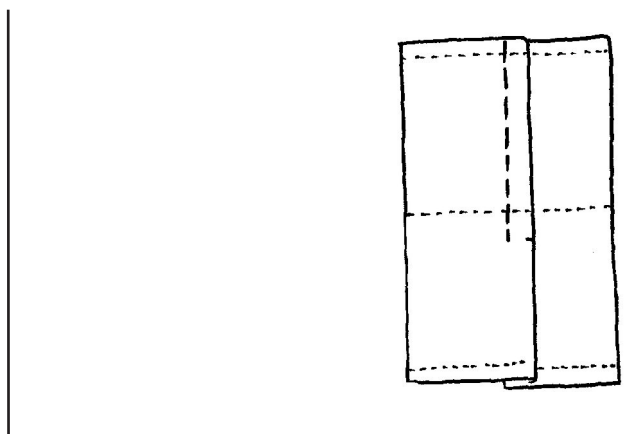
2b. Sartanerteltet

Midterstykket ligges ret mod ret, således at det ene stykke stof stikker 30 cm ud under det andet. Det ene vandslag og 4,15 m af teltdugen sys sammen.

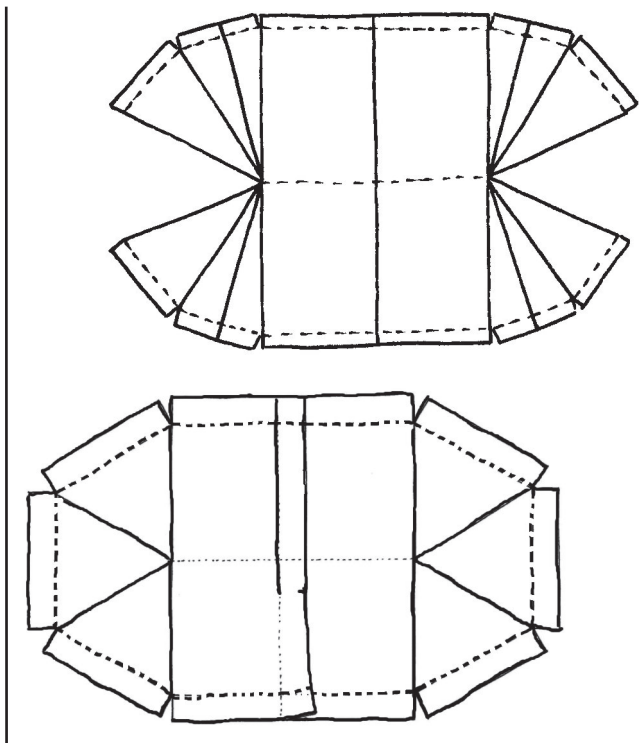


Det øverste stykke stof foldes hen over overlapningen, og sys fast lige så langt som forrige syning. Nu er der en 2,15 m åbning på teltet som indgang.

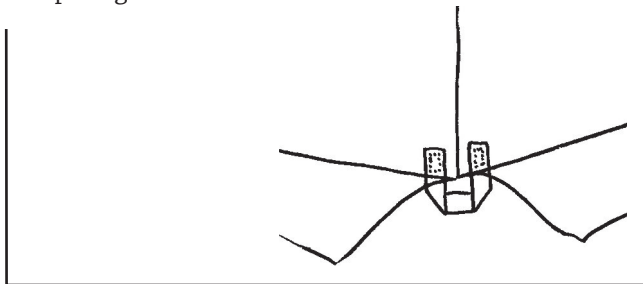
Kanterne på vandslagene og indgangen foldes 1 cm op og sys fast.



3. Endestykkerne sys sammen med midterstykkerne en efter en, og ved indgangene sys der lædersnører fast til at lukke med.



4. Stropperne til pløkkerne klippes i ca. 15 cm lange stykker, og zig-zagges i enderne. Ved hver syning og midt på hver stofbane sættes en strop fast som en lille løkke, ca. 3 cm bred og 2 cm dyb. Stropperne skal sys grundigt fast, evt. ved at sy rundt i en firkant der hvor stroppen sidder fast på dugen.



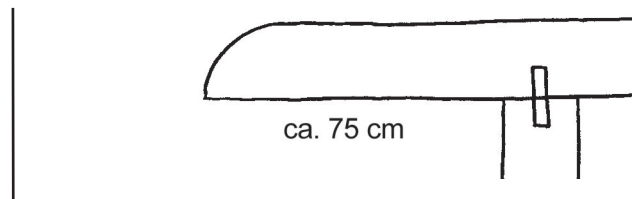
Træarbejdet

Træskelettet består af to pæle, der holder en overligger oppe, ved hjælp af to samlingspunkter hvor de sidder sammen.

I toppen af hver af de to pæle bores et hul, der har samme diameter som metalsplitterne og er ca. 3 cm dybe. Her limes metalsplitterne fast.



På overliggeren bores der ca. 75 cm fra hver ende et tilsvarende hul, hvor metalsplitterne passer ind.



Når teltet rejses, sørger splitterne for at overliggeren bliver på plads, mens de tre træstykker nemt kan splittes ad og transporteres, når teltet er slået ned.

For at overliggeren ikke slider så meget på stoffet, skal dens ender og øverste kanter afrundes med en høvl.

Syninger

Der er to forskellige syningstyper der er brugbare til teltskyningen.

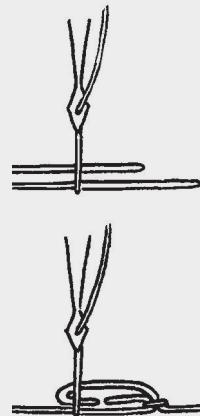


Kap-søm, eller 'cowboybukse-søm'

Stoffet ligges vrang mod vrang, og sys med det nederste lag stikkende ca. 1,5 cm ud.

Stoffet styges, de 1,5 cm foldes hen over den anden kant og sys.

Kap-sømmen er ekstra stærk på grund af de to syninger, men er besværlig at bruge til telte. Problemet er, at halvdelen af stoffet skal være på indersiden af symaskinen og det kan være svært at få plads til. Rul den del af stoffet der giver problemer i en tæt pølse og fæstn den med knappenåle. Så er det nemmere at håndtere.

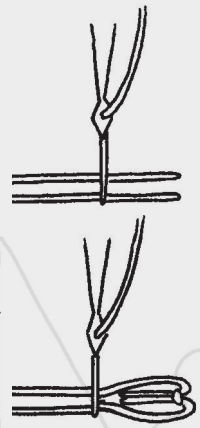


Fransk søm

Stoffet ligges vrang mod vrang, og sys 0,5 cm inde.

Stoffet vendes så det ligger ret mod ret, stryges og sys, således at stofkanterne bliver skjult. fransk2.jpg

Den franske søm indeholder kun en enkelt bærende syning, og er derfor svagere end kap-sømmen. Tilgængel er al stoffet er på den ene side af symaskinen, vandet bliver stadig blokeret ordenligt, og flossede stofkanter bliver både skjult og beskyttet.



1,80 m

ROLLESPILLERENS

STORE

SOMMERKONKURRENCE



Rollespilleren sætter to billetter til hver af scenarierne på højkant. Alt hvad du skal gøre er, at gå ind på vores hjemmeside: www.rollespil.dk/redaktion og tryk på linket konkurrencer. Her skal du skrive dine kontaktnfos, så vi kan finde dig hvis du vinder. Derudover skal du svare på tre spørgsmål.

Du kan finde alle svarene på scenariernes hjemmesider. Men skynd dig! **Konkurrencen udløber 15. maj 2005.** Vindere skal selvfølgelig overholde kostumestandarder og andre regler på lige fod med andre deltagere. **Vinderne bliver offentliggjort den 16. maj på www.liveforum.dk.**

Deltag i Rollespillerens Store Sommerscenarie Konkurrence og vind pladser til:

Grotternes Gru

Ripen
www.ripen.dk

Pilebæk

Ravnsholt/Reopos
www.r-r.dk/markedsdagen

Haeven

Ravnsholt/Reopos
www.haeven.dk

Rænkespil og Troldtøj

Einherjerne
www.sommerscenarie.dk

Døden efter livet

GNOM.DK
www.gnom.dk

Grænseland

Lorania
www.lorania.dk

Taur-en Holten

Midgårds Helte
midgaardshelte.dk

Landstedsrådet Junior 2005

Landstedsrådet
www.landstedsraadet.dk

Gøgleren

Af Lauge Drewes



KALENDE

Kampagnespot

af Vibeke Pagh Schulz

Virus 7Q

Fire gange om året stævner omkring 100 spillere sammen i Ribe for at bevæge sig ud i fremtiden. Vi er i et mørkt og dystert 2022. En alternativ verdenshistorie har lagt verden delvist øde efter atomkrige og muteret nogle mennesker til at have uforståelige kræfter og et mærkværdigt udseende. Mega-korporationer, fanatiske religioner og ubestridte politimagter hersker over alt, mens undergrundskræfter skyder op for at bekæmpe dem.

Kampagnen består af den sjældne kombination science-fiction og fantasy. Medicinske implantater og cyborg-kropsdele deler spillet med magi og elver-ører, rullet ind i en fed omgang intrige, mafia og cyberspace.

Hele Ribe bruges i dette incrowd, fra skumle baggårde til stillede barer, forudsat man ikke går amok med guns i det offentlige. Nettet og computere bruges meget, både til at give atmosfære og som konkrete værktøjer i spilgangen, hvilket man kan se på deres hjemmeside. Cyberspace-delen af spillet afvikles som det eneste rundt om bordet, da fantasien stadig magter mere end teknologien i det henseende.

Virus 7Q tiltrækker både ældre og yngre spillere, og selvom hovedparten er Ribe-folk, har kampagnen også et opland, der strækker sig ud over Jylland og henter spillere fra både Fyn og Sjælland. Hvis interessen er vakt for denne anderledes og specielle art incrowd, så tjek deres hjemmeside, og bliv en del af deres dystopia.

Virus 7Q er arrangeret af en underafdeling af foreningen Ripen. Mere info findes via hjemmesiden www.ripen.dk.



Kampagner

Fantasy og middelalder



Legendernes budbringer - middelalderlive

2. lørdag/måned, ved Knebel på Mols.
www.legendernes-budbringere.dk/

Tempus Vivo junior/Vestlens sagaen

2. søndag/måned i Vestskoven, København
www.tempus-vivo.dk

Live Lørdag - eventyret starter

Sidste lørdag/måned, i Knudskoven i Holbæk.
www.r-r.dk/LL/

Einherjerne Fantasy (første søndag)

1. søndag/måned, Vestereng, Århus
www.einherjerne.dk

Lorania - 3. Weekend i Danstrup

16.-17 april og 21.-22. maj, i Danstrup Hegn Skov
www.lorania.dk

Nordlenets Saga. 1. Søndag i Hareskoven

1. søndag/måned, kl 12, Hareskoven v. København.
www.nordlenet.dk

GERF kampagnen - Søslottet insp.

1. lørdag/måned kl. 9-17, Radiomarken ved Bagsværd Sø.
www.gerf.dk/mintaria

Ripen - Woltheimkampagnen

1. lørdag/måned Tange Skov v. Ribe
www.ripen.dk

Sidste søndag - AKLR - Warhammer insp.

Sidste søndag/måned. Lundby Krat (nær Aalborg)
www.aklr.dk

Nidhug Kampagne

3. weekend/måned, Frederikshåbs Plantage, Billund
www.ygmardalen.dk

Landstedsrådet Junior

søndag i ulige uger, Hedeland v. Brandhøjvej, Hedehusene
www.landstedsraadet.dk

Krigslive - kamp

16 apr. Amager Fælled, v. bålpladsen.
www.lorania.dk/default.asp?id=120

Tåge over Lothvik

2. søndag i Knivholtskoven v. Frederikshavn
krymmel.dk

Talansar-kampagne i Flrol

2. lørdag/måned, i Randalskoven v. Fredericia
www.flrol.dk

Hamillmark

sidste lørdag/måned, Valby Hegn i Helsingør
www.hamillmark.dk

Byen Ved Grænsen - Den Glemte Legion

3. søndag/måned, det gamle militære øveområde v.
Randers flyveplads
www.denglemtelegion.dk

Veritas Distorta - nutids incrowd fantasy

27. - 29. maj, omkring Herlev ungdomsskole
www.veritas.distorta.dk

Science fiction o.a.



Andromeda 42 - Star Trek DS9 insp.

Hver 2. måned. Herning.
www.newhope.dk

Virus 7Q

29. april - 1. maj, Ribe indre by.
virus7q.ripen.dk

Vampire



Vampire Live - 'Danmark Ved Nattetide'

2. weekend hver måned, fre. og lør. kl 18-06, København
www.vampirekbh.dk

Vampire Live - ÅK

2. weekend hver måned, fre. og lør. kl 18-06, Århus
www.vampireliveforum.dk

Cairo by Night

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

Rygtesmedjen

Student på ny

30 mennesker trækker studenterhuen over ørene til et af sommerens miniscenarier, arrangeret af Karoline Koren, Pia Frederiksen og Ryan Rohde. Scenariet hedder 'Studenterturen', og deltagerne er en blanding af rollespillere og professionelle skuespillere. Rollerne og intrigerne skal afspejle den klassiske gymnasieklasse, og settingen er en studentervogn, som kører rundt i København samme dag som årets rigtige studenter springer ud. Det hele følges af to kamerafolk, der spinder en historie over den store dag.

Troldtøj

Det er ikke kun i Danmark der er en tendens mod mere mystiske elementer i rollespillet. I Sverige kan man til sommer få lov til at spille klassiske nordiske mytevæsner som huldre, trolde, alfer og meget mere. Scenariet hedder Moira og omtales af mange som det helt store scenarie i nabolandet her i 2005.

Yeehaw!

Efter sørøverdillen med rom og sabler er tiden måske kommet til at svinge lassoen i stedet. Til sommer skal der i al fald spilles cowboyscenarie i 5 dage i en western-temaby uden for Oslo. Scenariet hedder 'Once upon a Time', og vi spår masser af skyderi og skråtyggen. Gad vide hvornår præriestøvet når Danmark?



Svensker uden grænser

Den svenske Emma Wieslander stod bag det banebrydende rollespil Mellan Himmel och Hav, hvor han- og hunkøn var opløst til fordel for aften- og morgenmennesker i en verden langt herfra. Nu er hun på banen igen med et bud på et ekstremt scenarie: Det kommende Mellan Glas och stål handler om frihed og har igen fokus på kønsdebatten.

As skull as it gets!



Arrangørerne for den københavnske Vampire-kampagne 'Ved Nattetide' har planer om at sende deres spillere på ferie i år. Sommerens klanscenarie skal udspilles under hvælvinger som enorme ryg søjler og op ad vægge besat med kranier. Hvor finder man så det? Det gør man i den lille schweitsiske middelalderby Gruyères, nærmere bestemt i den spektakulære bar, som befinder sig i hjertet af den borg, byen er bygget op om. Baren er skabt af 'Alien'-designeren H.R. Geiger, og vampire-drengene er efter sigende ikke ret langt fra at have aftalen med den makabre location i hus.

Blålys i sværdet

Kunne du tænke dig at have et sværd, som lyser blå, når orkerne er i nærheden? Det havde Frodo i Ringenes Herre, og det kan blive virkelighed inden længe. Teknologien der gør det muligt hedder Bluetooth, og det bruges flittigt i mobiltelefoner. Man placerer en sender på hver ork og en i sværdet. Når orkerne er inden for en bestemt radius, aktiverer sværdets sender det blå lys. Men der er mange andre muligheder. Hvad med et horrorscenarie, hvor effekterne tilpasses den enkelte deltager?

Alt er større i Tyskland

I Tyskland er det godt, hvis det er stort. Deres scenarier er større, deres regelbøger er tykkere og det er deres blade også. Rollespillerens storebror i Tyskland hedder Larpzeit, det er i farver, og man kan læse om alt fra elementar-magikere til eksperimentalscenarier. Det tyske scenarie 'Drachenfest' (www.drachenfest.de) holdes på Tysklands største spejderplads, og der er over 4000 deltagere. Op mod 500 er arrangører, dommere (Man må ikke snyde i Tyskland) og en overlegen teknisk stab, der efter sigende fikser alt, uden at nogen opdager det.



Rokada-Butikken

Udstyr og Materialer til Live-Rollespil

Latexvåben

Rustninger

Smedevare

Rekvisitter

Sminke

Latex dele

Kostumer



Palnatoke - Forgotten Dreams - Skian Mhor

Latex- og Lædervarer laves også på bestilling.

Går du med en idé til et sværd, en økse, en rustning eller måske noget helt andet, som du bare må have. Så kan vi hjælpe dig! Vi laver latex- og lædervarer på bestilling, efter ønske. Kom ned i butikken eller ring og hør mere.

Alle vores bestillingsvare udføres naturligvis i kvalitetsmaterialer og til overkommelige priser.



Rokada-Butikken
Bagsværd Hovedgade 116 C
2880 Bagsværd
Tlf: 4444 4748

Åbningstider
Hverdage 10-18
Lørdage: 10-17

www.Rokadabutikken.dk

Engang for længe siden.....

Åh jeg mindes dengang jeg var ung. Jeg husker det som var det i går (15 år siden).

Dengang blev der spillet liverollespil, min dreng. Somrene var længere dengang, eller også var jeg bare kortere dengang?

Dengang er et ord jeg bruger meget.

Man plejer at sige at de gamle dage var bedre. Det er ikke altid sandt.

Ikke i live-rollespil i hvert fald.

Dengang var man forvandlet til en ridder, når man iklædte sig sin mors bedste borddug og bevæbnede sig med et sølvmalet isoleret tohånds-elektrikerrør. Elvere var elvere, fordi de gik i grønt og talte affekteret og feminint (girlymen), og orker var orker, fordi vi sagde, at de var orker.

Sådan gik somrene med at spæne rundt i en skov og forskrække uskyldige joggere fra sans og samling og pådrage sig 12-13 ondskabsfulde flåter i sit varme og svedige skridt, alt imens man lignede en, der var på vej til skolekomedien i 3. klasse.

(Stykket handlede gerne om Svend, Knud og Valdemar.)

Sådan tror jeg ikke, den kommende sommer bliver.

Ikke helt.

Meget er ændret siden dengang (se nu brugte jeg det igen).

Jeg forvildede mig ind i en af vor fagre hovedstads (Paris København) dygtige specialbutikker udi rollespil.

Jeg var slået.

Lamslået.

Slået som et lam.

Det var ikke så meget at gå ind i en butik for uskadelige nørder, som det var at gå ind i våbenhuset hos den Gyldne Khan (Kublai eller Gjengis. Det er èt fedt).

Der var alle former for sværd, dolke, daggerty, spyd, stridshammere, morgenstjerner, økser og flitsbuer på hylderne.

Og det mest chokerende var at de lignede sværd, dolke, daggerty, spyd, stridshammere, morgenstjerner, økser og flitsbuer.

Hvad var meningen?

Og rustninger der rent faktisk lignede rustninger og ikke gamle gennemsvedte liggeunderlag!?

Og man kunne købe dem for penge!?

Jeg gik derfra med en blanding af sorg og opstemthed.

Sorg fordi vi ikke havde den slags, dengang jeg var ung. Og opstemthed fordi jeg havde fået en gnist tilbage. Godt nok kun en gnist, men der skal nogle gange kun en enkelt gnist til at futte hele Californien af. Og jeg er langt mindre en Californien, men langt mere tør.

Jeg blev pludselig i tvivl.

Skal jeg bruge min sommer på at ligge på en strand og observere ungpigebryster blive smurt ind i solcreme af mænd der er langt mere muskuløse end jeg, mens min cornetto smelter ned på mine sandaler og straks tiltrækker en armada af myrer til mine ben?

Eller?

Skal jeg bruge hele min formue (ha ha) på at tilrane mig alt det, jeg ikke havde dengang.

Endnu engang løbe rundt i en skov som øverste Imperator af Esot-Amoc imperiet og hugge elvere i tvende med noget der ligner et sværd, og ikke noget der burde ligge på en elektrikers lager?

Jeg gør det sgu.
Engang.





FARAOS CIGARER

Alt Udstyr Til Live Rollespil !

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

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

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

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

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

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

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

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

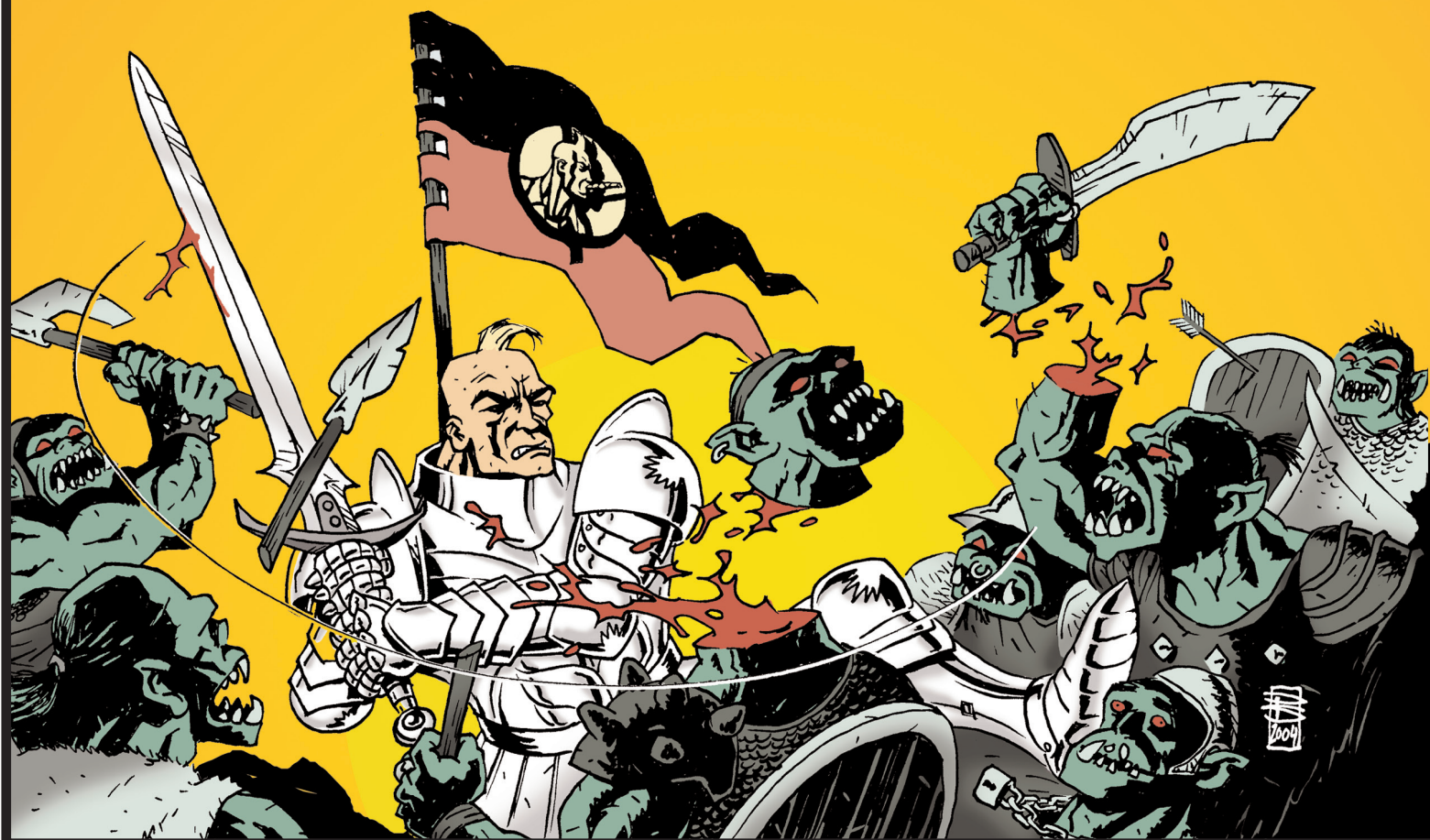
Alle varer kan du også finde
på vores hjemmeside :
www.faraos.dk

Vores On-Line butik er åben
24 timer i døgnet

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



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



Nye skjolde, stave, spyd og hellebarder i Dragons Lair...og på dragonslair.dk

Wizard Staff Orb
1,9m - 1149⁹⁵



Sword Staff
2m - 949⁹⁵



Hellebard 2,10m
1149⁹⁵



Kampstav 1,8m
849⁹⁵



Elven Spear
1,9m - 949⁹⁵



Dragon Tower Shield
100cm - 1799⁹⁵



Viking Chief Shield
80cm - 1349⁹⁵



Dwarf Legionnaire Shield
80cm - 1149⁹⁵



Dragons Lair har fået ny adresse i Århus
Skt. Knuds Torv 3, 8000 Århus C.
150m fra Århus Banegaard ved Biocity