

LANDSFORENINGEN FOR LEVENDE ROLLESPIL

# ROLLESPILLEREN

NUMMER

05

**Inspiration  
til efteråret**

**Byg en ork!**

**Derfor er  
bordrollespil  
værd at bruge  
tid på**

**Skal rollespil  
på CV'et?**

**Rollespil på  
computeren**

**System Danmarc  
Moden som  
aktiv medspiller**





Props  
Masker  
Dragter  
Monstre  
Proteser  
LotR styles

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

kontakt@jotunheim.dk Tlf.: 2279 5045 Krimsvej 3-5 2300 København S



# 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](http://www.laederiet.dk)



Rollespilleren udgives af

**Landsforeningen for  
Levende Rollespil (LLR)**



og udkommer 4 gange årligt.

Magasinet er gratis for medlem-

mer af LLR. Medlemskab kan

opnås på [www.rollespil.dk](http://www.rollespil.dk) for

100 kr.

Udgives med støtte fra

**Dansk Ungdoms Fællesråd.**



#### **Ansvarshavende redaktør**

Sanne Harder Flamant

#### **Redaktion**

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

Jesper Bruun

Marie Carsten Pedersen

Troels Barkholt

#### **Layout**

Brian Rasmussen

#### **Skribenter**

Brian Mørk

Jakob Hansson

Joost Jensen

Jotunheim

Kristoffer Kjær Jensen

Sebastian Flamant

Susanne Meldgaard

Kim Holm

Amanda Sølvhøj

Jannick Raunow

#### **Foto og illustrationer**

Brian Rasmussen

Lauge Drewes

Jens Bang

Opus

Runestone game development

IO

#### **Sprogkonsulent**

Sebastian Flamant

#### **Cover star**

Jeppe Permin

#### **Reklamer i Rollespilleren**

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

#### **Abonnér på Rollespilleren**

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

**ISSN: 1604-0333**

# EFTERÅRETS ROLLESPILLER

Så satte den første kulde ind, og selv den mest hårdføre liverollespiller små nok se i øjnene, at højsæsonen for vores hobby er overstået for i år. De modige få, der troligt tropper op i pladerustning og panser, risikerer at pådrage sig snue, eller det der er værre. Og det kan måske blive lige lovligt "in game", når man skal pløje sig gennem hundrede meters muddergrøft, inden man når frem til elverprinsessens slot.

Men indenfor er der jo varmt og trygt. Hvis det er koldt derude, så er det den rette årstid til at slå sig ned foran pejsen med en spændende bog, film eller måske et computerrollespil.

Det er svært at tro på, at computerspil nogen sinde kommer til at erstatte godt, gammeldags rollespil. Men faktisk er computerspilproducenterne ganske klar over, at der findes rollespil. Og ikke kun det: De gør også deres for at stjæle fra os med arme og ben! Rollespilleren har kigget nogle danske computerspilproducenter i kortene for at finde ud af, hvad fremtiden byder på af rollespil på computeren. Kan det virkelig leve op til betegnelsen "rollespil"? Eller skal vi bare acceptere, at computerrollespil er sin helt egen genre?

Det er dog ikke kun computerspilsfirmaerne, der har opdaget rollespil. Rollespil er nu så udbredt, at man kan overveje at skrive interessen på sit CV – eller kan man? Synes ansættelsesudvalg at vi er spændende unge med fantasi og drive, eller synes de vi er nørdede eskapistere? Vi har interviewet ledere i forskellige stillinger, om de kunne tænke sig at ansætte en rollespiller.

Alt dette kan du læse om i dette nummer, og meget mere. Der er masser af inspiration at hente. Find dig en god stol, nyd regnens pisker mod ruden, og glæd dig over endnu en udgave af Rollespilleren.

**Sanne Harder Flamant**

chefredaktørvikar

## Undskyldning

I Rollespilleren nr. 4 bragte vi en artikel om, hvordan man spiller skjald. I den forbindelse har vi fået fejltrøkt Ole Peinows lyrik. Det undskylder vi hermed uforbeholdent for, og anbefaler vore læsere at klikke ind på [www.skjaldesang.dk](http://www.skjaldesang.dk) for at se de korrekte udlægninger. Ole Peinow har desuden gjort os opmærksom på, at han ikke er ophavsmand til melodien til den sang, der i bladet står anført under titlen "Du er kvinden".



# INDHOLD

## Efterårsinspiration .....6

Hvad skal man tage sig til, når regnen siler ned udenfor? Rollespilleren har masser af gode forslag til, hvordan du kan bruge din tid.

## Hvordan bygger du en ork? .....10

## Rollespil i computerspil .....14

Kan det virkelig være rigtigt, at man kan spille rollespil på computeren? Vi har talt med IO Interactive og Runestone Game Development om, hvor meget de skeler til rollespil.

## Mode og design anno 2043 .....18

## Hyggecon .....22

Polka og rollespil forenes på Hyggecon.

## Rollespil på CV'et .....24

Vi ved jo selv godt, at vores hobby hverken er useriøs eller barnagtig. Men hvad synes arbejdsgiverne?

## En kampagne bliver født .....26

## Mit navn er Frodomir .....30

Hvorfor er spillere så dårlige til at vælge navne til deres roller? Her er et par tips til, hvordan du kan gøre det bedre.

## Bordrollespil.....34

## Projekt R'lyeh.....36

Chefen anbefaler gode conscenarier.

## Kalenderen.....38

Der er masser af gode tilbud i efteråret, hvis man vil ud at spille.

## Mørke Tanker.....42

Læs denne gang Brians bud på, hvordan man holder inspirationen fanget.





# EFTERÅRS

Nu tager efteråret til, og vi pakker rollespilsgrejet sammen og sætter os indenfor. Nu er tiden kommet til at hente inspiration til nye eventyr, kostumer, roller og måske et scenarie til næste sommer. Rollespilleren har samlet et lille skatkammer af dyrebare inspirationskilder, der ikke er alt for velkendte. Nogle er fyldt med rollespil, og nogle skal man bare opleve for eventyrets skyld. God fornøjelse!

## FILM

En fantastisk og anderledes film kan være den direkte vej til fantastiske og anderledes rollespilsidéer. Vi har spurgt to rollespillende filmentusiaster om deres favoritter.

## BØGER

### Rosens navn

*af Umberto Eco*

'Rosens Navn' var et af 80'ernes største litterære samtaleemner, og det med god grund. Det er noget så aparte som en teologisk middelalderkrimi, der både er underholdende, tankevækkende, original og virkelig velskrevet. Novicen Adso skildrer i dette "autentiske manuskript", hvordan hans læremester, franciskanermunken Willam af Baskerville, rydder op i et norditaliensk kloster plaget af mord, forbudte lyster og mørke hemmeligheder.

### Neverwhere

*Af Neil Gaimann*

Hvis man har rejst med Londons undergrundsbane, har man muligvis noteret sig de sære navne som Blackfriars, Temple, Angel osv. I Neil Gaimans London skal navnene tages helt bogstaveligt, ligesom byens andre symboler heller ikke er for sjov. 'Neverwhere' er et eventyr i "gennem garderobeskabet"-stil, hvor hovedpersonen havner i en dyster, beskidt og farlig parallelverden under gadeplanet. Fed læsning for alle London-fans, og desuden bugner bogen af rollespilsinspiration: Stemning, setting, karakterer, tøj, udstyr og endda plots er lige til at plukke.

### Dværgen fra Normandiet

*Af Lars-Henrik Olsen*

Fem nonner og en dværg. Det lyder helt galt, men er det bestemt ikke her i Lars-Henrik Olsens fantasifulde fortolkning af Bayeux-tapetets tilblivelse, samt slaget ved Hastings og på hvordan det lige var med danernes deltagelse dér. Alle tråde samles af dværgen, den store fortæller, i det fantastiske broderi.

### Brage Kongesøns Saga

*Af Bent Haller*

En mærkelig men medrivende historie om de første danskere, der drog hærgende gennem Europa og tilsyneladende væltede sig i både eget og fjenders blod. Drømmesyn, varsler og nordiske guder blander sig med velunderbyggede skildringer af dagligdagen i en folkevandring. Uvurderlig inspiration til tilværelsen – og her taler vi både om kamp og mad, transport og toiletbesøg – for enhver, der holder af at spille vandrende kriger.

Tekst: Marie Carsten Pedersen  
Grafik: Brian Rasmussen



# INSPIRATION

Nikolai Schulz, stud.mag i Filmvidenskab:

## Cube (1997)

"Seks vidt forskellige mennesker vågner op inde i en labyrintisk konstruktion af kubeformede rum – Hvor befinder de sig? Hvem er de andre? Hvem har bygget Cuben? Og hvad er dens formål? Filmen har paranoid horrorstemning og er fyldt med latente rollekonflikter, der står på spring for at komme op til overfalden. Et studie i gruppedynamik, suspense og menneskets mørke sider, når overlevelsedriften sætter ind."

## Conspiracy (2001)

"Vinteren 1942 mødes 15 af Hitlers topnazister i Wannsee for at diskutere "den endelige løsning": Konsekvens af den systematik står som et surrealistisk brændemærke i anden verdenskrigs historie. Materiale til et både tankevækkende, rystende og historisk oplysende scenarie, der opfordrer til subtil karakterintrige, samt både diplomatiske, politiske og filosofiske diskussioner – et oplæg der vil give selv de mest ivrige improvisationsspillere sin sag for."

## Closer (2004)

"Fire skæbner krydser hinandens veje – to mænd og to kvinder – og en kompliceret kærlighedsfirkant opstår. En film om forelskelse, parforhold, utroskab, jalousi, og alle de idiosynkrasier som kærligheden fører med sig. 'Closer' bygger på et teaterstykke af samme navn, og det mærkes i dette kammerspil. Hvis man vil have inspiration til intenst og minimalistisk drama, hvor rollerne kan græde deres hjerte ud, så finder man ikke et bedre eksempel."

Anders Lerche, specialeffektmaker og filmfeinsmecker:

## The Wicker Man (1974)

"En gammel horror/thriller film fra 1974, nu anset som et af de helt store gysermesterværker. En pige forsvinder på mystisk vis, og en katolsk politisergeant tager til den fjerne skotske ø, hvor hun boede, for at undersøge sagen. Men i dette bondesamfund, ledet af den mærkelige Lord Summerisle (spillet af Christopher Lee), er kirken revet ned, folk elsker på stranden, frugtbarhedsritualer dyrkes, og alle de gode kristne dyder er glemt til fordel for naturguder. En skæv og anderledes film, nådesløs og brutal, men også smuk, fuld af ideer og et syn på verden, fra en tid som vi stadig ser spor af, uden at vide hvad de rigtigt betyder."

## The Thing (1982)

"I vinteren '82 er et forskerhold stationeret på en afsides beliggende station på Arktis, da de opdager et rumvæsen begravet i sneen. Det optøede monster bruger først slædehundene og siden mændene til at skjule sig i, og det hele går mod en grum og skæbnesvanger slutning, hvor ingen er hvad de ser ud til, og mistroen og kaoset får overtaget. Et muligt billede på kommunisme, aids, eller på et mistroisk samfund hvor alle vogter på alle."

P.S: Anders fortæller, at effekterne til 'The Thing' blev lavet af det 23-årige makeuppeni Rob Bottin for den dengang svimlende sum af én million dollars: "Bottin endte et par uger på et hospital med nervesammenbrud, da han havde arbejdet sig selv i stykker og følte, at det var hans ansvar at lave noget, som ingen havde set før. Og det gjorde han også: Makeup effekterne er stadig noget af det vildeste, man har set og var en milepæl, da de kom frem. Slimede tentakler, blodige indvolde, hundehoveder og menneskekroppe i vild forvirring. Salvador Dali på syre – og latex!"



# EFTERÅRSIN

## TEGNE SERIER

### Prins Valiant

Af Harold Foster

Man skal ikke kimse af gode, gamle Prins Valiant af Thule, heller ikke selvom han har grimt hår. Den lidt gammeldags nogle-og-30 binds serie er proppet med mere ridderlighed, våbengny, eventyr og sørme også europæisk (militær-)historie end noget andet, de danske biblioteker ellers kan tilbyde med tegninger til.

### 32. December

Af Enki Bilal

Jugoslaven Enki Bilal er en af tegneseriemediets største kunstnere, og alle hans album er værd at læse. Man skal holde tungen lige i munden for at følge handlingen, men det er det værd, og man kan altid lade sig opsluge af de enestående tegninger og farver. Albummet '32. December' er dystert, melankolsk cyberpunk/sci-fi, der kan give idéer til både kostumer og scenaristemning.

### Tårnene i Mauryskoven

Af Hermann

Dette belgiske middelalderepos kan godt tage tøjlerne lidt fra én ved første bekendtskab. Men når man først har fået styr på persongalleri og storylines, så gribes enhver med blot en dråbe eventyrerblod i sig af familien Bois-

Maurys generationsfortælling. Her er man hverken bange for at vise blod, sex, spedalskhed eller tragiske slutninger, hvis det er dét, historien kræver.

### Linda og Valentin

Af Christin og Mézières

Denne klassiske serie om to agenter i rum og tid har stadig fængslende kvaliteter: Her er tid til indviklede plots og eksistensiel filosofi, men også til laserpistoler, rumskibe, sci-fi-visioner og slimede væsner fra fjerne galakser. Især de slimede væsner er noget for sig, for i denne serie har de personlighed og karakter – et slag for et multietnisk univers.

PS: Prøv det på nettet: online-tegneserien 'Order of the Stick'!

Det klassiske AD&D adventureband, komplet med arch enemies, sidequests og levels, tilsat den tørreste humor og udført som pindemænd (og pindekvinder, pindehobiter, pindegoblins etc.). Virkelig, rigtig, ægte sjov. På [www.giantitp.com](http://www.giantitp.com) findes serien fra første afsnit, og der lægges nye afsnit op hver tredje dag.





# INSPIRATION

## REJSEMÅL

Hvis du har et par feriedage at se frem til, hvorfor så ikke spare sammen til en billet til et sted med masser af rollespilsatmosfære?

### Carcasonne – i Sydfrankrig

Carcasonne er navnet på en lille by i Languedoc-området, men også på den mest velbevarede af den religiøse orden Catharernes befæstede borge i det sydvestlige Frankrig. Og hvilken borg! Hævet højt over den moderne by, med høje ydermure, vagttårne og brystværn, og inde bag stenene en hyggelig borg-by med snoede gader og en dramatisk historie. Inkvisitionsmuseet er ikke for sarte sjæle, som ikke kan tåle synet af en ægte "Iron Maiden" og andre perversiteter.

### Montreal – i Canada

Hovedstaden i Quebec-området har temperaturer helt ned til minus 40 grader i vinterhalvåret. Derfor har der gennem tiden udviklet sig en "by under byen", i forbindelse med Montreals metrosystem. "The underground city" er en futuristisk labyrint af butikker, sidegader, madboder og blindgyder, og der findes ingen fyldestgørende kort over de i alt 29 kilometer korridorer. Ren sci-fi.

### Prag – i Tjekkiet

Prag er langfra en hemmelighed blandt rollespillere, men alligevel er den både ét og flere besøg værd. Let tilgængelig, billig, smuk og osende af rollespilsstemning, hvad enten du er til mørk middelalder eller gotisk vampire. Rustninger og blankvåben er både til at finde og betale hér, og for den helt store våbenshopping-oplevelse skal du søge mod Den Gyldne Gade i hjertet af Prags borg.

Et par albums, der kan sætte gang i drømmelandskaberne:

### Sorten Muld: Mark III

Dette andet album med middelalderelectronica fra den århusianske trio er af endnu højere musikalsk kvalitet end det imponerende debutalbum 'Mark II'.

### Nighthwish: Once

Finske Nighthwish er en storladen og energifyldt mix af metal, pop og en klassisk sopranstemme! Sæt nummeret 'Nemo' på, og forsvind ind i et intenst punk-romantisk eventyr.

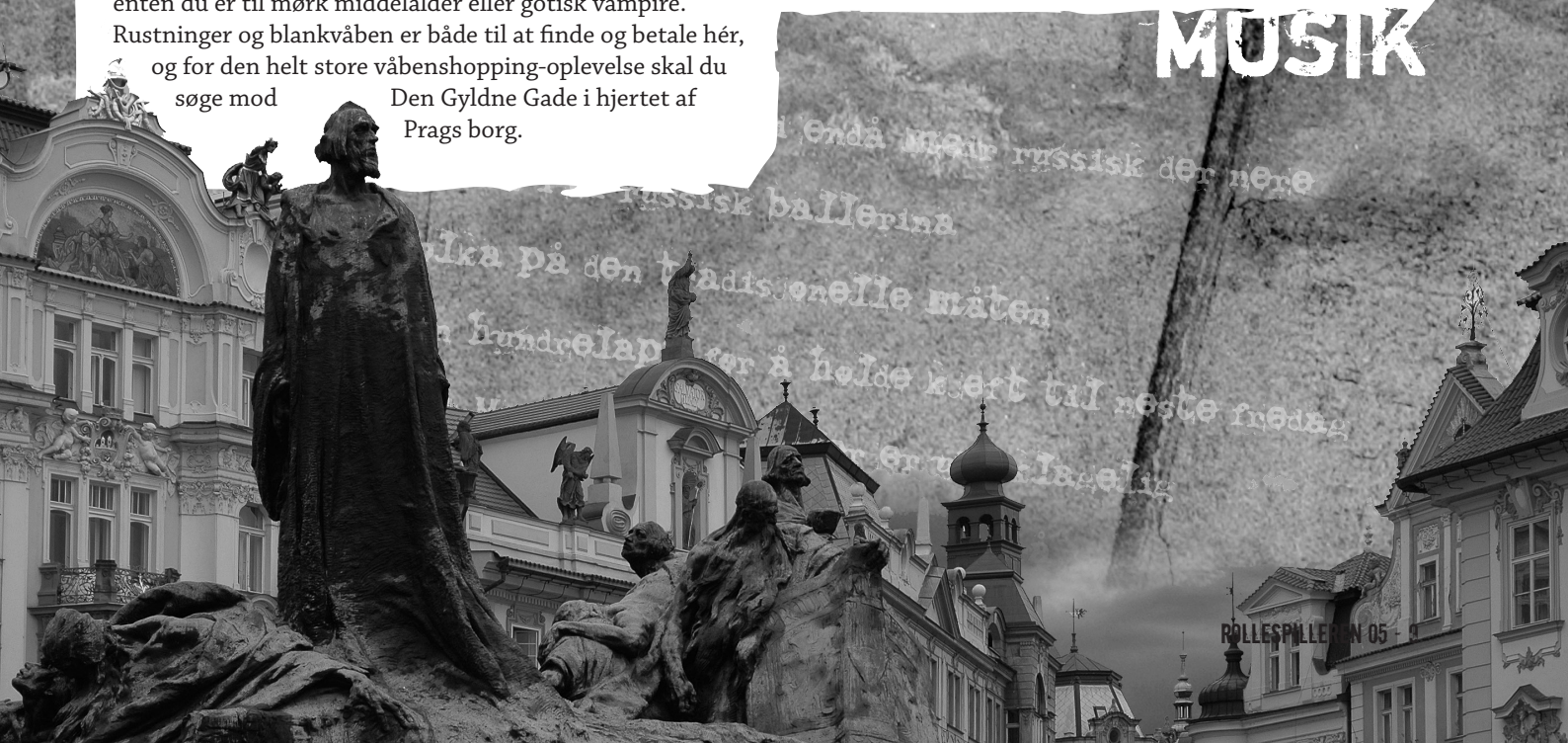
### Kaizers Orchestra: Ompa til du dör

Vild og fængende festmusik, spundet omkring en gigantisk røverhistorie om Mister Kaizer, kongen af underverdenen i et mørkt, nådesløst og krigshærgnet Christiania (Oslo). Her ligger et komplet scenarie og venter på at blive skrevet og spillet. Og danset. Til du dör.

### Beethoven: 9. Symfoni

Beethoven er inspirerende, rørende og går til det meste – fra adventure i den indre Sherwoodskov til dybsort vampire i melankolske storbyscenerier.

## MUSIK





Miniworkshop: Sådan bliver du til en ork!  
Liverollespilsleverandørerne fra Jotunheim afslører, hvordan  
du sminker dig som den ondeste, slemmeste krigerork.

# HVORDAN BYGGER



# DU EN ORK?

Du kan hurtigt lave den mest simple udgave af en ork med teater-  
sminke, men resultatet er ikke særlig fedt. Denne guide viser, hvordan  
du sminker dig selv eller en ven som en rigtig sej ork, der ligner noget  
lige ud af en film.



## 1. TRIN

### Vi starter fra bunden

Her er Jon Micheelsen. Han er ikke nødvendigvis for at lave en ork, men vi har valgt at sminke ham, da han har prøvet det før - og så kan han oven i købet lide det!

På billedet har han en ansigtsdækkende protese på, og et sæt latexører. Derudover har vi dækket en overgang i panden, men det kommer vi til senere.

Du tager din protese og pensler hudlim på. Så kommer du hudlim på det tilsvarende stykke hud. De 2 dele tørres, og du påfører forsigtigt protesen på ansigtet, startende med midten. Protесens kanter kan efterlimes, hvis noget af masken ikke sidder fast med det samme. Du kan gøre processen hurtigere ved at bruge en hårtørner på lav varme. Bemærk: Lim virker ikke før det er tørt!

Selve ansigtsprotesen er støbt i blød Foam-latex, som dog er dyrt og ikke særlig tilgængeligt. Denne form for protese kunne sagtens erstattes med f.eks. en pande og næse i latex.

Alternativt kan du starte med en orkmaske uden ansigt. Du kan klippe ventilationshuller i nakken og på toppen af hovedet, og hår eller mørke pletter kan nemt skjule dem .



## 2. TRIN

Nu har vi sat en ekstra protese på, nemlig et stykke af orkens hovedskal, som er blevet klampet sammen med metalringe.

Overgangene har vi dækket med sortfarvet latex.

Latexen skal du duppe på en svamp og påsmøre de områder, som skal have dækket overgange, samt eventuelt de dele af ansigtet, som skal have en anden struktur, f.eks. kæben, panden og hagen.

Mens latexen er våd, tager du noget vat (husk at tørre fingrene af først) og spreder vattet ud, så det er tyndt og gennemsigtigt. Læg det tynde lag vat på den våde latex og fordel det, så det ikke er lige tykt alle steder. Derefter skal du påføre endnu et lag latex med en svamp, og denne gang skal det gøres meget forsigtigt. Det bedste er at dykke svampen i latex, så der sidder godt med latex på. Latexen tørres med en hårtørner, og vattet presses sammen.

### Materialer

Pensler (billige pensler er fint, gå i 10-kronersbutikker)  
Latex  
Vat  
Hudlim (Mastix) eller Prosaide  
Skumgummi  
Farve (Grimas og lignende sminkeprodukter)  
Hårtørner  
Talkum

### Eventuelt

Protесer (kan fås hos Jotunheim)  
En orkmaske, uden ansigt (kan fås hos Jotunheim)  
Teaterblod  
Falskt hår  
Kontaktlinser (Sclera linser som dækker hele øjet er fedest - og dyrest)  
Protесetænder, plast eller gummi  
Paxfarver (En blanding af en prosaide protесelim og akrylfarve)  
Paryk, hår eller kunstigt skæg





### 3. Så har Jon fået noget farve.

Vi har brugt PAX (Pros-Aide-liqui-TEX), som er en speciel hudlim blandet med akrylfarve, som giver en meget dækkende og elastisk farve.

Vi anbefaler, at du selv lægger ud med latex med akrylfarve i.

Hårgrænsen får et lag vaseline, og den farvede latex bruger du så til at dække hele ansigtet med. Pas på under øjnene og ved munden, for dampene kan være irriterende.

Farven er helt op til dig selv, men vi anbefaler jordfarver som okker og sienna.

Til sidst pudrer du med Talkum, så huden ikke bliver klistret.

### 4. TRIN

#### Mere med farve

De resterende hudområder har fået almindelig sminkefarve, f.eks. Grimas.

Sminken er påført med en sminkepensel, men en hvilken som helst blød pensel kan bruges, så længe hårene ikke er for lange, eller penslen for hård.

En lyserød farve giver Jons hoved et teksturmønster, og de røde pletter giver orken personlighed.

Farven er påført med en svamp og en smadret pensel.



### 5. TRIN

#### Endnu mere farve og highlights

Her har vi lagt en masse highlights og skygger med sminkefarver. Skyggerne har vi malet med en pensel, og highlights har vi malet med en svamp.





## Påsætning af hår

Til håret har vi taget en simpel, billig paryk og klippet en bunke hår af den.

Vi har duppet ufarvet latex på Jons skaldede hoved, startende med nakken.

Mens latexen er våd, spreder vi falskt hår ud i latexen, og tørrer med en hårtørrer. Vi dupper lidt mere latex på samme tot, så den sidder ordentlig fast. Vi gentager processen på alle områder af hovedet, hvor der skal være hår.

Orker går nok ikke særlig meget op i deres hårpragt, derfor må håret gerne være i pletter og af forskellig længde.

På en "orkmaske uden ansigt" kan du bruge almindelig kontaktklim i stedet for latex, men husk, at dampene er skadelige. Så gør det udenfor, eller under god ventilation.



## 7 Den store finale

Til sidst har vi brugt samme metode med orkens skæghår.

Vi har påført sød sennep i såret på hovedet for at lave gul materie, og så har vi givet orken et par piercinger i proteserne. Tænderne har fået gul og sort tandlak, og hvis hele munden også skulle farves, kunne man bruge levnedsmiddelfarve, som bl.a. fås hos Panduro Hobby.

Tandlak kan erstattes med protesetænder, som også giver et umenneskeligt orkudtryk. Og så er orken klar til kamp!

Når løjerne er forbi, kan du afsminke med renscreme, renservietter, sprit til Mastix-lim, Babyolie til Pros Aiden og en meget varm klud til at løse for latexen. Latex som sidder fast i hår, kan du fjerne med sulfosæbe eller Hydro Oil.

Skintonic er godt for at affedte huden, hvis det er nødvendigt, og en god fugtighedscreme er vigtig, for at huden ikke skal blive for tør eller irriteret.



Sminkningen af Jon blev oprindeligt brugt til forsiden på Rollespilleren nr. 3.

Derudover har vi brugt den som forsidebillede på vores egen hjemmeside.







# ROLLE COM

## Om artiklen

En iskold lejemorder ligger i position på et hustag og skyder med uhyggelig præcision sit offer gennem halsen.

En rumkoloni hærges af en kosmisk storm, og du står for at evakuere den overfyldte sektor, så den kan repareres i tide. Computerspil kan formidle fantastiske verdener og scener og placere spilleren i midten af det hele. Lidt som i et rollespil – og dog.

For hvordan kan man egentlig spille rollespil i computerspil, og hvorfor er det så besværligt at overføre oplevelsen fra det ene medie til et andet?

Jeg har snakket med to danske computerspilsfirmaer. Det ene er IO Interactive, som står bag det storsælgende actionspil Hitman. Det andet er Runestone Game Development, der er i gang med at udvikle et online science fiction rollespil, de kalder for Seed.

## Om rollespil

Der findes masser af computerspil, der simulerer settings og regler fra de kendte rollespil, men ofte giver de ikke spillerne mulighed for at leve

Mere om computerspillene:  
[www.seedthegame.com](http://www.seedthegame.com)  
[www.ioi.dk](http://www.ioi.dk)

Jakob Hansson er 29 år, studerer computerspilsdesign og analyse på IT Universitetet og har spillet og arrangeret rollespil siden 1987.



Af Jakob Hansson



# ROLESPILE COMPUTERSPILE

sig ind i en rolle og skabe deres egne historier inde i computerverdenen.

For at finde ud af hvad der egentlig sker i digitaliseringsprocessen fra rollespil til computerrollespil er det en god ide at kigge lidt på hvad rollespil egentlig står for:

'Rolle' står for at have indlevelse i forhold til sin karakter og at give den et udtryk.

'Spil' er en form for leg med vedtagne regler. De fleste traditionelle brætspil har et konkret mål og en vinder.

Rollespil er mere komplekse end de fleste andre spil, og handler som regel ikke om at finde en enkelt vinder, men har i stedet fokus på oplevelsen og historien, der udvikler sig undervejs. Rollespillet bliver gerne styret af en gamemaster eller arrangør, der sætter en ramme for, hvor spillet kan bevæge sig hen.

Der findes mange måder at spille rollespil på. Et eksempel på et struktureret og regelbaseret liverollespil er 'Rokadasytemet', hvor spillerne har klart definerede evner. I mere regel-løse systemer som 'Kan man så kan

man' er det sværere at definere, hvor grænserne går. Her findes der ikke et sæt programmerbare regler, der skal læres udenad. Derfor er det vigtigt, at en spiller kan improvisere og have situationsformennelse.

## Om computerspil

Et computerspil foregår i et virtuelt univers, der bliver kontrolleret og styret af en computer.

I et computerspil skal alt, hvad spilleren oplever, bearbejdes og digitaliseres, så det kan udtrykkes gennem computeren. En bord- og liverollespiller får naturligt respons på sine handlinger fra sine medspillere, mens en computer ikke har mulighed for at improvisere, hvis en spiller finder på noget, spildesigneren ikke har implementeret i spillet på forhånd.

En stor forskel på live og computerspil er de midler, man har til rådighed for at fortælle historien. Fysisk håndgribelige ting som personers og steders udseende, regler og episke kampscener er konkrete at implementere i en computer, mens bløde

emner som følelser og stemning er mere udefinerbare. Computerspil formidles gennem et interface, der primært fortæller i lyd og billeder. I liverollespil har man alle sine sanser til rådighed.

En meget stor del af de computerspil, der er på markedet, har en lineær historie, da det er nemmest at lave. En stramt styret historie kræver ikke så meget forarbejde og programmering som et spil, hvor en masse muligheder og veje er åbne for spilleren.

Men en af de store udfordringer ved at lave computerspil er netop at give spilleren så meget frihed, at han føler, at han tager nogle vedkommende og betydningsfulde valg undervejs.

En spildesigner kan umuligt forudse alle de situationer, som en kreativ spiller kan havne i. Derfor er det en udfordring for spildesignere at lave åbne spil, der giver plads til attraktive valg for spilleren. Det kan sammenlignes med en legeplads, hvor der er stillet en række værktøjer og redskaber frem, og hvor det så er op til spilleren, hvordan disse skal bruges.



# ROLLESPIL I O



## Om Hitman

Jesper Donnis arbejder som level scripter på IO Interactives kommende Hitman: Blood Money. Hitman-spillene handler om en iskold lejemorder, der skal gøre nogle udvalgte ofre tavse. Hos IOI gør de meget ud af, at spilleren har stor valgfrihed. Spilleren får en lokation og en mission og så ellers frie hænder til at løse missionen. Det er helt op til spilleren, om han vil skyde sig vej frem til målet eller tage det roligt og overvåge området, før han sniger sig ind og myrder sit mål på en måde, så alle tror det var en ulykke.

Jesper er selv en aktiv liverollespiller, og han vurderer, at en stor del af medarbejderne i IO har erfaring med rollespil. Jesper mener selv, at rollespil har betydet meget for hans evne til hurtigt at kunne sætte sig ind i tankerækker for NPC'er (Non-Player Characters) i spillet og vurdere deres adfærds- og reaktionsmønstres troværdighed.

"Rolle spil som sådan er sjældent direkte anvendeligt til computerspilsudvikling, da formen kan virke hæmmende fremfor støttende. I Hitman er der et menneske som spiller og en masse computerstyrede bipersoner, og disse bipersoners eneste formål er at give spilleren en god oplevelse."

Jesper vil dog gerne udvikle NPC'ernes adfærd i Hitman spillene. NPC'erne skal dels reagere på spilleren, dels reagere på hinanden. Det kan være vagten i et stormagasinet, der småkeder sig og derfor holder mere øje med pigerne i undertøjsafdelingen end eventuelle butikstykke.

"Udviklingen af AI (Artificial Intelligence) er stærkt afhængig af hvor meget processorkraft, der er til rådighed, da kompleksiteten af AI hurtigt bliver meget krævende. Samtidig er det et mål at gøre NPC'erne mere troværdige i deres adfærd, uden at gøre spillet umuligt at gennemføre for spilleren. På nuværende tidspunkt kan man uden problemer lave en AI, der reagerer hurtigt og effektivt og for eksempel kommunikerer med radioer. Problemet er

bare, at det ikke er sjovt at spille mod. AI'en skal være dum på en troværdig måde. Hvis Hitman foregår i en troværdig setting med en super effektiv AI, skal personen der spiller spillet jo være professionel lejemorder for at kunne gennemføre missionen, og det er ikke særligt sjovt for dem af os, der ikke er toptrænede lejemordere i forvejen."

## Om onlinerollespillet Seed

De fleste online computerrollespil fokuserer meget på kamp, på at stige i levels og på at løse en række simple quests. Det er noget som designerne bag Seed har prøvet at lave anderledes. I Seed er der ingen mulighed for at kæmpe, i stedet fokuseres der primært på personlige, interaktive historier og på kommunikation med de andre spillere.

Kort fortalt er Seed et science fiction rollespil, der foregår på en koloni ude i rummet, hvor spillerne skal prøve at få deres samfund til at fungere og tage en række vigtige beslutninger for at kunne overleve.

Hovedkræfterne bag Seed er en række erfarne, danske rollespillere, og de har i deres udvikling af spillet forsøgt at implementere en masse af deres erfaringer fra rollespil, såsom interessen for valg: Hvad spillere vælger gennem en historie, og hvordan det former historien. Jeg har talt med Alex Uth, der er hovedforfatter på spillet, og Morten Juul, der er PR-ansvarlig.



# COMPUTERSPI

De forklarer at Seed er en ny computerspilsgenre kaldet Storyplaying Games. "Tanken er at lægge fokus på at lege med historier, snarere end at gennemgå et fastlagt historieforløb. Det handler om mere frihed til spillerne, og mindre forfatterstyring."

"I live- og bordrollespil kan historien gå i en uventet retning, hvis en gamemaster er frisk på at improvisere. En NPC kan tages ud fra kulissen og pludselig blive en væsentlig og central person. I et computerspil skal alle NPC'er for det første programmeres, før de overhovedet kan medvirke i spillet, og for det andet skal alle personens træk og motivationer forudses af spildesigneren, før spillet overhovedet er i gang. Derfor er AI hos NPC'erne en altafgørende faktor for om verdenen omkring spilleren, kan opføre sig overbevisende over for spilleren."

"Hvis man kommer fra en baggrund, hvor man skriver rollespilscenarier, kan det godt opleves som en kold tyrker at lave computerspil. Alt skal programmeres, og det tager lang tid. Man har som forfatter begrænsede virkemidler at spille med. For eksempel er dialog, som er en naturlig del af rollespil, svært at formidle gennem et computerrollespil."

Dialogen i Seed bliver en blanding af chats, en række animerede Emotes og fritekst i form af talebobler, der bliver vist fysisk i den tegneserieinspirerede 3D-verden.

I Seed arbejdes der meget med, at historierne bliver så åbne som mulig. "For eksempel kan en historie handle om at fjerne en person fra en magtpost. En NPC lægger op til, at det ville være fedt, men lader det være fuldstændig op til spilleren, hvordan det kan ske. NPC'en er for så vidt kun interesseret i resultatet."

Seed er først og fremmest et multiplayer-spil, der fokuserer på spillernes historier og på deres valg ved at skabe en verden, der reagerer intelligent på, hvad spillerne gør. Fremfor at hver spiller skal gennemgå en forprogrammeret heltehistorie, arbejder Seed i højere grad med, at

tusindvis af spillere er til stede i den samme verden. Det vil give rollespillet bedre kår, fordi rollespillet ikke bare er "snak", men bundet ind i spillet via valg.

"Hvis et spil definerer spillerens figur gennem for eksempel cutscenes, dialoger og NPC reaktioner, så er det ikke så meget spillerens egen figur. Hvis spilleren selv har stået i det svære valg mellem at hjælpe den ene eller den anden politiske alliance, og det har konsekvenser for personen i spillet, så vil spilleren opleve en tættere identifikation."

## Om Fremtiden

En af de store udfordringer for computerrollespil er at give spilleren plads til selv at skabe den spændende og vedkommende historie. En rollespiller vil have frihed til selv at foretage de interessante valg for sin karakter. Det er dele af computerspilsindustrien ved at opdage. Sideløbende med den teknologiske udvikling kommer det helt sikkert til at have enorm betydning for, hvor medrivende computerrollespil bliver i fremtiden.



gi-



# MANGA



Alle taler om System Danmarc. Hvis du er en af dem, der ikke snakker om det, kan vi forklare, at det er et scenarie, der foregår i Danmark om 40 år. Det er dystopisk og dystert, og tager udgangspunkt i et samfund, der har oplevet en ekstrem højredrejning. Forskellen på rig og fattig er større end nogensinde før. Rollespilleren bragte i sidste nummer et interview med instruktøren Peter S. Andreasen, hvor du kan læse om visionerne for scenariet.

Når du læser dette, er scenariet sikkert i gang. Hvis du ikke selv skal af sted, får du her chancen for at se nogen af de ting, man kan opleve til scenariet. "Rollespilleren" viser nogle af de kostumer, som System Danmarcs arrangører har udarbejdet for at understøtte rollespillet.

Til System Danmarc er der fire stilarter: Gent, Manga, Funktionalist og White Punk. De er alle fire designet ved at tage nogle tendenser i dagens Danmark, gøre dem mere ekstreme og udsætte dem for en idé om livet i den fattigste del af København i 2043.

## DE FIRE STILARTE

### Gents

Gents er jakkesæt uden jakken. Det kan være på den ene eller den anden (ufine) måde, men det er en anden form for jakkesæt, med tilføjelse af en jakke, en butterfly eller halsklud. Det er tøj, der viser en individuel stil, men stilen viser status. Det er en vis "rang" blandt gents som man kan se. Det er en typisk genbrug, men så vidt muligt, så man kan få det til at se fancy ud. Farverne er sorte og grå sort, men langt fra spraglet. Hver gang man der komplimenterer hinanden, så man kan benytte sig af.

### Manga

Manga er den mest trendy stil. Man kan se det i vores popkultur. Det er streetwear, der er by-tøj. Den er i høj grad inspireret af tegnefilm eller computerspil o.lignende. Det er mennesker kan gå i det. Det er store bukser (orange, grøn, blå, lyserød, sølv, guld, grønne farver), store støvler eller benvarmere. Brede bæltter, store solbriller, gog... Det er helt praktisk, men meget trendy!



# DEFINITION

## AMMO

# 2043

## AMMO

Det er stil. Det er forretningsfolk (e) måde. Gents er altid i en eller hørende vest eller seler, slips, tøj som matcher. Gents har indier og genre af business. Der er måles på deres tøj. Deres tøj er tigt sat rigtigt sammen for ne er ofte alt andet end r gent har et par farver, om han udelukkende

leget tilsvarende ar, trendy tøj, gå-ieret af japanske manga-n., men tilpasset så rigtige ærke farver som gul, uld, osv. Sært hår (i vilde mere i funky farver. gles. Det er ikke altid



### Funktionalisme

Funktionalisme er praktisk tøj. Slidt. Lommer på tøjet, bæltter med holdere til værktøj. Hue er praktisk til hvis det bliver koldt om aftenen. Slidstærkt tøj, sikkerhedssko/støvler. Farver som passer med farverne i containerbyen (mørke farver og metalliske farver; rust, metal, grå, mørkeblå, mørkegrøn, gråblå, osv). Tasker til udstyr som passer ens profession eller interesser. Varmt overtøj. Altid en eller anden form for værktøj eller praktisk udstyr på sig. Har sjældent et stykke tøj som ikke er ensfarvet. Går aldrig med smykker, medmindre de samtidig har en praktisk funktion.

### Whitepunks

Whitepunks er samfundets kunstige oprørere. Det er ikke længere oprør, men stilen bag. Mangel på håbet om at ændre systemet. Selvmodsigelser. Det er ikke længere idéen om at være samfundets udstødte, men dem som med vilje er lidt anderledes, uden at lægge skjul på det. De er vulgære i deres opførsel og udseende. Mange white-punks har mistet interessen for verden udenfor sektor 8. Sort er ikke længere den dominerende farve. Det er hvid derimod. Ellers er der mange ting, der ikke har ændret sig. Hanekamme og provokerende detaljer, som eksempelvis en jakke påsat alverdens medaljer, er stadig dominerende.





## Design din rolle

Da stilarterne skulle opfindes, begyndte designerne med at snakke sammen om hvilke tendenser og trends, de gerne ville have i fremtidens Danmark. De ville gerne have scenariet til at have et klart futuristisk og dystopisk udseende, men samtidig ville de gerne undgå de sædvanlige faldgruber og klichéer, man ofte oplever når man snakker om science fiction eller cyberpunk.

Derfor fjernede de sort mange steder. Tit og ofte ender alle nemlig med at gå i sorte jakkesæt og solbriller. I stedet har de fire stilarter fået et mere farverigt udtryk. Efter den første idéfase begyndte tegnerne at lave konceptbilleder af de forskellige stilarter. De var både ment som inspiration til de kostumer spillerne selv skulle lave, men også som planlægning af de kostumer, arrangørgruppen skulle bruge til deres reklamemateriale. Det at tegne et kostume kan være en god idé, også selvom man "bare" er spiller til et scenarie. Så kan man samtidig finde på idéer til, hvordan det kan være at ens rolle har et guld-lommeur eller en bestemt hat. Det kan måske hjælpe dig med at forberede dig næste gang du skal afsted.

## Moden som medspiller

De fire stilarter er den mode, som er dikteret til System Danmark, anno 2043. Moden er et element i spillet – den hjælper med at definere hvilken samfundsklasse og hvilket tilhørsforhold man har.

Som det er med mode og stil i dag, bliver forskellige stilarter dog tit blandet sammen, alt efter hvilket miljø man er i, og hvilken person man er. På samme måde er det tilladt at blande stilarterne til System Danmark. Et eksempel er de to hovedpersoner i traileren (se scenariets hjemmeside - [www.systemdanmark.dk](http://www.systemdanmark.dk)), som er funktionalister med inspiration fra manga. Lederen af white-punks'ne er gent, men i punkernes hvide, pink, og sorte farver. På den måde kan du sagtens være for eksempel manga-punker med funktionalistiske tendenser i stilen.







Af Jannick Raunow

# Hvad dæle polka dog med rolles at gøre?!?

## Hyggecon

Sted: Århus

Tidspunkt: 20-23/10

Deltagere: Ca. 200

Læs mere: [hyggecon.eidolon.dk](http://hyggecon.eidolon.dk)

Hyggecon. Hvad er nu det for noget? Ja, altså udover et fjollet navn. "Con" står jo altså for "kongres", når ellers man lige kombinerer det med en knivspids analfabetisme, og "hygge" står for... ja, gæt selv. Som det jo så altså kan ses ud af navnet, så er det sådan set hverken rollespil eller latexsværd der er i det visionære højsæde, men derimod samværet mellem mennesker omkring vores fælles hobby. Dette reflekteres i at aktiviteterne giver plads til flere forskellige typer deltagere: For dem der kommer for at spille rollespil afvikles der et antal scenarier. For dem der gerne vil lære noget nyt, og foretrækker at gøre dette ad den praktiske vej, afholdes der nogle forskellige workshops. For dem der foretrækker den mere teoretiske tilgang, afholdes der seminarer og debatter, og for alle dem der bare kommer for at hygge sig og møde nye og gamle venner, er der også rigelig med plads til det.

Hyggecon afholdes hvert efterår, og dette er den ottende af slagsen. I de første leveår var det Danmarks eneste rollespilkongres der fokuserede på liverollespil,



# n har spil

Han har  
Svaret



Dette års Hyggemester  
HC Molbech

men siden har Forum dog været på banen også. Imidlertid sker der i disse år det, at liverollespil får en gradvist større plads i de etablerede bordrollespilkongresser, som f.eks. Fastaval, alt imens netop Hyggecon åbner op for et bredere fokus og i højere grad inddrager bordrollespil. I relation hertil introduceres der i år et oplæg til en model til at kategorisere rollespilsscenerier: BSK-modellen. Tanken med denne model er at beskrive scenarier via dimensionerne Bord, System og Kontrol for dermed at nærme sig en mere objektiv klassifikation af scenarier, end der ofte er at finde via de normale tekst- eller videobaserede præsentationer. Man kan læse mere om modellen på Hyggecons hjemmeside, og via arrangementet "Det Levende Bord" vil modellens anvendelighed og eventuelle nødvendige tilpasninger blive debatteret.

I år hænger temaet "Polkapølser & Lederhosen" desuden kongressen, og bringer en solid portion useriøs morskab ind over alvoren. Udsmykning og events i temaets ånd vil forsøge at live stemningen op sideløbende med socialt

orienterede aktiviteter som pornopolka, fortælletime og det besynderlige Thomas Duus-arrangement "Fritløbende troldmand".

Endvidere bringes der i år særlig fokus på brobygning mellem rollespils- og teatermiljøet, hvilket i særdeleshed udmønter sig i scenariet Stykket, der konceptualiserer teatret via rollespillets virkemidler, en skuespilsworkshop ved skuespiller, cand.phil. i dramaturgi og teaterskoleleder Mikkel Ferdinand, samt en debatworkshop i samarbejde med DATS i relation til brobygning mellem miljøerne.

Som det således gerne skulle fremgå, er Hyggecon altså et forsøg på at samle mange forskellige rollespilsrelaterede aktiviteter inden for fælles rammer. Endvidere er det ambitionen hvert år at tænke i nye baner og bidrage til at vores miljø, såvel som selve rollespillet, udvikler sig. Hvorvidt dette så lykkes eller ej, må jo så overlades til deltagerne at besvare...





**U**nder forberedelse, spil og oprydning af liverollespil lærer man en masse – om planlægning, organisering, networking, ansvarlighed og samarbejde md andre mennesker. Det tager en masse tid altsammen. Den ene time tager den anden, og en weekend, der måske burde være have været brugt på at skrive opgaver, læse lektier eller arbejde, er i stedet blevet en udflugt til en anden verden. Men når vi nu lærer meget af at spille liverollespil, er det så ikke en form for uddannelse? Og dermed et skridt på vejen til et spændende job? Hvad betyder det egentlig at skrive liverollespil på sit CV?

### Bolde i luften

”Det er ikke noget, jeg kigger på”, er det første Hans Simmelkjær, Personaledirektør i Københavns Kommune siger, da Rollespilleren stiller ham spørgsmålet. ”Det indgår i den samlede bedømmelse, hvis man har erfaringer med f.eks. at lægge strategi for rollespillets forløb, og med at gøre brug af erfaringer fra andre, men det kan være lige godt, om man har arbejdet i en boligforening eller spiller rollespil. Det der mere er min tilgang er, om man kan have mange bolde i luften. Jeg mener, at det er vigtigt at



kunne strukturere sin dag, og at man kan vise mig, at man har sammenhæng mellem arbejdsliv og familieliv.”

Charlotte Lundblad, dansk personaledirektør for Computer Science Cooperation (CSC), svarer, at det giver en bedre chance, for generelt ser hun på, hvad ansøgerens fritidsinteresser er. ”Det giver et helhedsindtryk af personen, og derfor er det et element i vurderingen. Rollespil

## Hvad betyder det egentlig, at man skriver rollespil på sit CV?

giver én karisma og er performancebaseret. Det er et plus for en ansøger. Hvis man har været arrangør, kan det vise at man kan organisere. Vi lægger vægt på, at man er holistisk. Altså at man kan have mange bolde i luften.”

### Arrangører er lig initiativ

René Piil Pedersen, kontorchef i Danmarks Rederiforening, siger: ”Det er jeg helt neutral over for. Jeg lægger ikke vægt på, om en ansøger spiller rollespil.” På oplysningen om, at man som rollespiller bruger mange kræfter på at netværke, og at nogle liverollespillere bruger meget energi på at arrangere store scenarier, svarer han dog: ”Ethvert organisationstalant, og enhver evne til at netværke og kommunikere er et aktiv i ethvert job. Herhjemme og i verden i øvrigt, men det er selvfølgelig en del af det samlede indtryk.”

## Det er positivt at have mange jern i ilden

Steen Andersen er generalsekretær for UNICEF Danmark. Han mener, at hvis jobbet kræver kreativitet, er rollespil en god ting. ”Det er vigtigt for os, hvad vores medarbejdere laver i fritiden, det giver et bedre totalbillede af, hvad man er for en person. Uddannelse betyder

mest, når vi ser på ansøgninger, men har det relevans for det job, man søger, at man har hjulpet med at arrangere rollespil, så betyder det selvfølgelig noget for ansøgningen. Har man lavet f.eks. PR, og søger en stilling som pressechef, ser vi det som et stort plus. At man har arrangeret noget viser også, at man er initiativtager. Vi har da en tidligere spejderleder ansat. Jeg kan huske, det betød meget, at jeg kunne fornemme hun kunne tage initiativ.”

### Interesser er væsentlige

”Vi ser ikke på, om der står rollespil på cv’et,” svarer Åsa Eidelert, kontorfuldmægtig i Kulturministeriet, prompte. ”Vi ser primært på de faglige kvalifikationer. Selvfølgelig kan interesser være væsentlige. Vi vil gerne have folk, der interesserer sig for folk inden for klassisk kultur, men udgangspunktet er faglige kvalifikationer. Vi kan godt lide, at ansøgere har en almen viden om samfundsforhold, for vi arbejder meget i samfundet. Kulturministeriet arbejder i et politisk system, og i departementet beskæftiger vi os med det politiske. Det kulturelle indhold ligger ude i vores styrelser, og der lægger de sikkert mere vægt på interesser, specielt inden for deres egne områder.”

## Hvis jobbet kræver kreativitet, er rollespil en god ting

Anne Tang Magnussen, Personalechef i Carlsberg Danmark siger: ”Det kommer an på stillingen. Typisk ville det være noget, vi kigger på, for det er positivt at have mange jern i ilden. Foreningsinteresser kan bl.a. vise, at man kan det.”

Liverollespil kan altså gøre en forskel, når man søger job. Hvis man i forvejen har de faglige kvalifikationer jobbet kræver og kan fortælle, hvad man har lavet som liverollespiller og arrangør, og ikke mindst hvad man har lært af det, har man sikkert en ganske god chance for at få drømmejobbet.



Af Susanne Meldgaard



EN K  
BL



Som regel er det unge i alderen 12 – 16 år, der er deltagere i scenarier og kampagner, mens en flok af de noget ældre arrangerer. Men i Jyderup på Vestsjælland er det anderledes. Her sad en gruppe drenge i alderen 12-16 år og blev trætte af kun at spille rollespil i et lummert lokale. Der skulle frisk luft til - og flere folk. Så de fik den idé at arrangere et fantasy-scenarie for alle, der havde lyst til at se, hvad rollespil gik ud på.

Jyderup er omgivet af skov på tre sider, så det var bare med at få fat i skovfogder og -ejere. Jyderup Skov blev udlånt til formålet, og så var man et skridt nærmere. En del reklame i form af flyers og opslag hjalp til at omkring 25 børn mødte op, både piger og drenge. Begrebet rollespil var nyt for de fleste, og der var mange spørgsmål som: ”er det nu også nødvendigt med udklædning?” og ”hvad mener du med, hvad jeg skal hedde?”.

## Begyndelsen

Flere i arrangørgruppen havde spillet enkelte gange før, og briefing og våbenkontrol gik på bedste beskab. Reglerne var meget basale, som vi kender det fra klassisk fantasy. Man kunne spille menneske eller ork, kropspoint og regler blev forklaret, og så gik det ellers i procession til skoven. Alle hjalp til med at bære de mange ting til menneskelandsbyen. Orkerne fortsatte til deres base, og kort efter begyndte spillet.

Fordi så mange var nye, var handlingen temmelig fastlagt. Der var faktisk næsten udarbejdet et manuskript for, hvordan tingene skulle forløbe. Men desværre havde man glemt plottet, rollebeskrivelser og det frie spil.



Det resulterede i konstante angreb fra orkerne. De havde slet ikke noget internt spil, og de ødelagde den smule menneskene havde. Spillerne var konstant off-game, og så faktisk det hele som en slags kamp-leg. Men de kom igennem dagen, og arrangørerne lærte meget om, hvor nødvendigt det er, at racerne har et samfund, hvor de har noget at lave.

# KAMPAGNER IVER FØDT





## De næste forsøg

Der gik nogle måneder, hvor drengene blandt andet spillede i Roskilde kampagnen Ros-live og hos Ravnsholt/Reopos i Holbæk. Men den 21. november 2004 satte de endnu et scenarie på plakaten.

Denne gang var det langt mere organiseret. Arrangørgruppen havde etableret det, de kalder spilvenner. Folk, som gerne vil hjælpe og tage ansvar, men ikke kan eller vil sidde i arrangørgruppen. Spilvenner kan bruges som biroller, og giver arrangørerne mulighed for at følge med i, hvordan spillet går rundt omkring.

Verdenen med racer, områder, regler og historie begyndte at tage sin form. Men der var lang vej endnu. Omkring 80 børn skulle underholdes og lære, at rollespil ikke bare handler om at slå hinanden. Og selvom man til briefing gjorde meget ud af at forklare regler og lignende, så kan man jo ikke forklare alt, så alle forstår det.

Efter nogle spilgange kom stadig flere børn til, og folk blev opmærksomme på Jyderup-Live. Fra SFO'en i byen blev der spurgt, om man ikke kunne arrangere noget for deres børn. I stedet for at finde på noget helt nyt, blev scenariet en fortsættelse af kampagnen, og ungerne elskede det.

## Praktiske oplysninger

Jyderup-Live har ikke faste spilgange, men næste dato kan altid ses på hjemmesiden: [www.jyderup-live.dk](http://www.jyderup-live.dk). Her kan du også læse historien for hver spilgang, racebeskrivelser og regler, samt se billeder.

Næste spilgang troppede 20 friske SFO-børn op, og glædede sig til at høre mere om Kong Meceps og beboerne i Fauerdalen.

## Kampagnen i dag

Efter nu fem spil-gange, er der omkring 170 deltagere pr. gang. Et skønt sammensurium af børn, unge og voksne - sortelvere, elvere, mennesker, orker og dværge, skrig og skral og tæven med sværd.

På gården, hvor man mødes inden spilstart, har man arrangeret at "rigtige" forretninger kan sætte en bod op. Hver gang står Fanatic og sælger våben, og har bueskydning. Pelshandlere, træskærere og andre seriøse handlende kan også findes, og hjælper til at man allerede inden spilstart føler sig hensat til middelalderens markedspladser. Fra gang til gang har folk fået nye ideer til, hvad der kunne være sjovt at lave, og hvordan.

I det store og hele er det i Jyderup, som mange andre steder: Rollespil er, hvad du selv gør det til!

Den nedre aldersgrænse i Jyderup-Live er 10 år. Der er ingen øvre grænse, og man kan komme fuldstændigt uanmeldt og spille med. Blot skal man huske at have kostume med - og selvfølgelig er det en fordel at have læst hjemmesiden igennem.



## SPECIAL EFFEKTER TIL LIVE ROLLESPIL af Janus Vinther

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

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

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

*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

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



## SPECIAL EFFEKTER TIL FILM OG TEATER af Janus Vinther

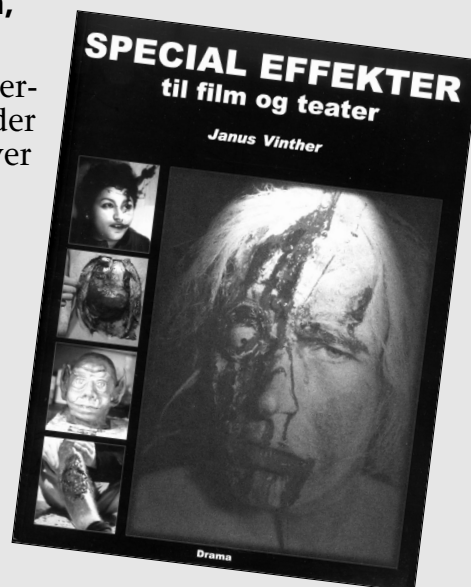
160 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-323-1

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

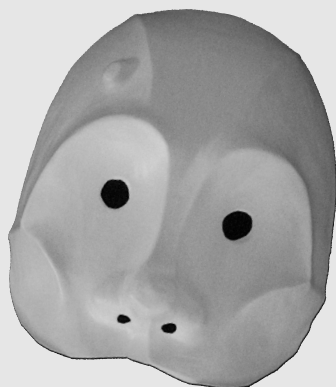
“Anbefales på det styggeste” fra anmeldelse i Børneteateravisen

*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

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



**Tjek vores store udvalg i rekvisitter, special effekter, bøger og sminke m.v. på**  
**[www.dramashop.dk](http://www.dramashop.dk)**



Bestilling og postordre:

Forlaget **DRAMA**

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

Udstilling og butik:

**TEATERHJØRNET**

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



Fra sit bjerg af guld midt i grotten brøler dragen: "Gode mand, sig mig dit navn, så jeg ved, hvem jeg i dag slår ihjel". Den slanke troldmand i den gyldne kåbe træder frem fra skyggerne og stirrer trodsigt ind i sin modstanders fyrrige øjne. Med en undertone af galskab i stemmen siger han sagte: "Herr drage, det bliver ikke mig der dør i dag, men nuvel:

# "Mit navn er Frodomir"



**D**årlige rollespillere vælger dårlige navne til deres rolle. Gode rollespillere vælger gode navne, som ikke alene passer til rollen, men også passer til historien og genren. Følg med her, så er du sikker på at dragen ikke falder om af grin, når den hører dit navn.

## Syv navne din næste rolle ikke skal have

**Gandalf:** Nej, han var med i en anden historie, og den er lissom udspillet. Vi forbinder allesammen navnet Gandalf med ham dér i kåben, der er Frodos ven. Uanset hvilken rolle du spiller i et hvilket som helst rollespil, så er du ikke Gandalf. Eller Frodo. Eller Raistlin. Eller Luke Skywalker.

**Frodomir:** Nej, du kan ikke være en klon mellem to kendte navne. Enhver idiot kan genkende, at Frodomir er en krydsning mellem Frodo og Boromir (eller Faramir). Du kan heller ikke være Luke Solo. Vi andre ved nemlig godt, at hverken Luke Skywalker eller Han Solo er med i denne historie.

**Sean Connery:** Det dur heller ikke. For det første er det ikke engang et opdigtet navn, for det andet er manden stadig i live. Uanset om du taler med skotsk accent, eller netop ikke gør det, så er det dømt til fiasko. Du er ikke til at tage alvorligt.

**Xretpphyiz:** Ok, det er i hvert fald originalt, men vi kan ikke udtale det! Giv os i det mindste en lille chance for at hilse på din rolle, uden at vi behøver at slå knuder på tungen.





Lange '05

ROLLESPILLEREN 05 - 31





**Peter Hansen:** Den anden grøft. Medmindre din rolle er Danmarks mest almindelige mand, så er Peter Hansen et dårligt valg, for det er der ingen, der kan huske. Det vækker heller ikke nogen reaktion i nogen.

**Prut Hansen:** Ja, det minder jo næsten om Peter Hansen, men så alligevel... Lad være med at kalde dig noget som er bevidst fjollet – eller anstødeligt. Hvis du hed Prut til fornavn, hvor mange sekunder havde du så været om at tage navneforandring?

**Robert the Brave:** Medmindre Robert er med i Bravehearts hær, så er det et skidt navnevalg. Engelsk lyder ikke per definition godt, og det passer ikke ind i alle scenarier. Engelsk er ikke cool bare fordi det er engelsk.

## Fem navne din næste rolle kunne have

**Helge Cederstrand:** Det er bestemt et dansk navn, men det smager lidt af noget gammeldags. Det er til at udtale, det er til at huske, og det har et eget udtryk. Det vil passe fint til en ældre mand i en nutidshistorie i Danmark.

**Helle Oztürk:** Her er et markant navn, som fortæller en historie. Helle er et typisk dansk navn, Oztürk er... udenlandsk. Måske er Helles far iraner, måske er hendes mor tyrker, måske er hun adopteret. Navnet kombinerer noget almindeligt med noget ualmindeligt, og gør i virkeligheden navnet meget mere interessant, end hvis rollen havde heddet Amreen Oztürk.

**Ridder Meridor af Norddalen:** Det er lidt lissom Polle fra Snave, fantasy-style. En betegnelse, et fornavn og en afstamning. Meridor er et lidt specielt navn, men det leder mine tanker hen mod et fantastisk univers som ikke er vores eget. Bemærk også hvordan bogstaverne r, i, d og o spiller sammen i navnet, så det ligger godt i munden.

**Leona Går Som Vind:** Også et fantasy-navn, med et stænk klassisk indiansk navnekultur. Man kunne forestille sig at Leona er det navn, som pigen har fået af sine forældre, mens Går Som Vind er det navn, som hun gav sig selv, da hun blev voksen. Det er et navn, der beskriver personen, og det er stadig til at udtale. Leona Triller Som en Trillebør ville derimod være... uheldigt.

**Madeleine De Marco:** Der er flere gode ting ved dette navn. Det har et stærkt bogstavrim på M, så det ligger godt i munden. Så låner det kraftigt fra en kendt kultur (den franske), uden at være det helt (de Marco er italiensk). Alligevel leder det tanker hen på noget barokt og adeligt (Tænk på Jørgen de Mylius!). Von kan bruges i stedet til at opnå samme effekt: Marion Von Essenberg (bogstavrim på O). Hun må da være sådan en lidt bastant adelsdame!

## Og reglerne...

Navne afspejler en kultur. Navne fortæller en historie i sig selv. Navne har en betydning: Fornavne har ofte en symbolsk eller religiøs betydning. Efternavne placerer ofte personen i en sammenhæng: geografisk for eksempel, eller i forhold til slægten. I rollespil er gode navne også genretro navne. Amalie den Elskelige passer dårligt ind i gotisk uhygge, og Baron Aztaral von Smetigen passer skidt ind i en ungdomskomedie. Og så har fede navne en fed udtale, en fed lyd, enten fordi de er godt sammensat, eller fordi de har bogstavrim. Så farvel og tak til alverdens Gandalfer, og goddag til Ameline Kræmmersdatter, Zinu Zolanassa og tusinder af andre nye, originale navne, som bidrager til rollespillet.





# Rokada-Butikken

Udstyr og Materialer til Live-Rollespil

Latexvåben

Rustninger

Smedevare

Rekvisitter

Sminke

Latex dele

Kostumer

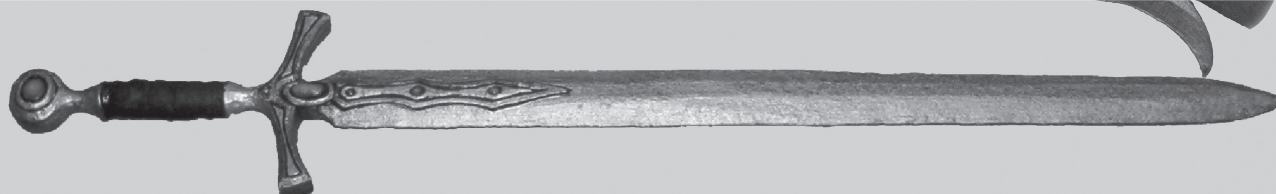


Palnatoke - Forgotten Dreams - Skian Mhor

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](http://www.Rokadabutikken.dk)



Hvad vi kan lære af

# BORDROLLESPIL



Tekst:  
Kristoffer Kjær Jensen  
Sanne Harder Flamant

**F**or mange liverollespillere fremstår bordrollespil som en gammeldags form for rollespil. Det dér med Dungeons & Dragons, hvor man sidder rundt om et bord og triller med terninger - det minder vist mest af alt om at spille ludo. Kort sagt: et kedeligere og mindre sofistikeret medie, som man ikke bør spille sin tid på.

Men det er en misforståelse: Bordrollespillet i Danmark har i form af con- eller one-shot-scenarierne undergået en stor udvikling de sidste 15 år, bl.a. ved at bløde op for klassiske elementer som netop terningerne og bordet. Bordrollespil har lært af live-rollespillet. Nu bør live-liverollespillerne også lære af bordrollespil, og det er både arrangører og spillere, der kan hente inspiration fra brodermediet.

## Conscenariet

Som det fremgår af navnet, bliver conscenarier skrevet til og spillet på danske rollespilkongresser. Conscenariet er som regel skrevet til 4-6 spillere og én spilleleder, og tager typisk mellem 3-7 timer at spille. Forfatteren formidler hele scenariet skriftligt til spillelederen, og derfor kan scenariet også nemt spilles uden for kongresserne. Og nej, disse scenarier handler ikke kun om dungeons og en ond troldmand. Det gør de faktisk efterhånden meget sjældent. Det moderne conscenarie kan handle om alt lige fra familietragedier, fejlslagne bankrøverier, reality-shows

om superhelte til hvem af bejlerne, der scorer komtesen. Selvom conscenarierne har deres ophav i den amerikanske bordrollespilkultur, der ofte er overfladisk fantasy med kun meget ringe fokus på historien og rollernes psykologi, har vi i Danmark udviklet en helt særlig kultur. Nogle af vores danske conscenarier er nærmest kunstneriske mesterværker. Derfor er de helt klart værd at tage et nærmere kig på.

## Forskelle og ligheder

Conscenariet og liverollespil har visse forskelle og ligheder, man ikke kan komme udenom. Conscenariet har en forfatter og en spilleleder, liverollespil har arrangører. Både forfatteren og arrangøren har personligt svært ved at styre spillet, når det først går i gang. Men hvor arrangøren kan præge spillet med npc'ere, har forfatteren en vigtig allieret i spillelederen, som faktisk har uanet magt i spilsituationen. Det har stor betydning for, hvor forudbestemte historier man kan fortælle, og for hvem der i sidste ende sidder med ansvaret for det gode spil. Spillelederen kan redigere og modificere i spillernes handlinger og muligheder. Derfor ender en stor del af ansvaret for spiloplevelsen hos spillelederen. I liverollespil er spillet stort set umuligt at redigere undervejs for arrangørerne. Derfor sidder spillerne næsten alene med ansvaret for de gode oplevelser. Endelig er der den store forskel i illusionen hos de to



medier. I bordrollespil er hele spillet fiktivt - til gengæld er rammerne vide. Fantastiske elementer kan uden problemer inddrages. Illusionen i liverollespil er langt mere håndgribelig, og derfor ofte en del af fornøjelsen ved spillet. Til gengæld er det mere besværligt at skrive en drage ind i historien, for i liverollespil skal den jo være der fysisk!

## Elementer i bordrollespil

Hvor kan liverollespil så hente inspiration fra conscenarierne? For eksempel i spilpersonerne: Hvor liverollespil både benytter sig af hjemmekomponerede og arrangørskrevne roller, er conscenariernes roller altid skrevet af forfatteren. Og de er ofte rigtig gode. Eftersom spilpersoner er den eneste form for direkte kommunikation mellem en forfatter og spillerne, er de ofte conscenariets mest gennearbejdede element. Der er mange forskellige stile og typer af spilpersoner, men en fællesnævner er, at de har en relevans for den historie, som scenariet fortæller. I de gode conscenarier er du aldrig i tvivl om at historien handler om din rolle. Det kan man desværre af og til være i liverollespil. Og det er ikke kun arrangører, som kan få glæde af at skæve til gode roller. Spillere kan også få glæde af conscenariernes tradition for gode, gennearbejdede spilpersoner. I liverollespilsscenerier som fungerer på bring-din-egen-gruppe-princippet, kunne én fra spilgruppen skrive rollerne, og sørge for at indbygge en lille historie, ligesom i et conscenarie. Så er I som gruppe garanteret, at I har noget at spille på.

Rollernes centrale betydning for conscenarierne betyder, at spillerne udvikler en særlig evne: dramatisk timing. Det vil sige, evnen til at gøre det mest interessante for spillet i en given situation. Den gode spiller scanner mere eller mindre bevidst sin rolle for ledetråde til, hvilke dramatiske spilsituationer han skal være særlig opmærksom på, og hvornår og hvordan det kunne tænkes, at de kan præge spillet mest gavnligt. Sådant en timing og flair for spillet kunne være mindst lige så brugbar i liverollespil, og dramatisk timing er vel at mærke noget, som du kan træne og blive bedre til. I liverollespil er der som oftest ikke et overordnet plot – men derfor kan du sagtens opleve en dramatisk spændingskurve med et klimaks. Hvis din rolle er god, er der en konflikt indbygget i den. For eksempel den ugifte ungmø, der er blevet gravid, og bliver nødt til at sige det til forældrene, eller kongens rådgiver, der stjæler af kassen, eller ridderen, der skal hævne sin fars død. Her er timingen vigtig, hvis du vil have mest ud af konflikten. For eksempel nytter det ikke noget, hvis konflikten topper i begyndelsen af scenariet, for så har du ikke nået at bygge op til den. Omvendt er det også dumt at lade konflikten toppe efter scenariets afslutning. Så træn din fornemmelse for dramatisk timing ved at spille conscenarier, og giv dig selv og andre den bedst mulige oplevelse.

Endelig benytter conscenarierne sig af og til af nogle fortælleformer, eller metoder, som vi ikke kender i liverollespil. Fortællerrollespil, for eksempel. I fortællerrollespillet beder spillelederen en af spillerne om at berette om en væsentlig begivenhed – det kunne f.eks. være om dengang, han mødte en af de andre spillers rolle. Spilleren improviserer og fortæller så historien om det møde. Spillerne

I fortællerrollespillet beder spillelederen en af spillerne om at berette om en væsentlig begivenhed

etablerer og accepterer altså en fælles fortid gennem fri fantasi, som kan præge nutidens betingelser i spillet. Denne form for rollespil træner din improvisationsevne og villighed til at bygge videre på andre spillers oplæg, og kan for eksempel bruges til at skabe en fortid to spillere imellem. Et andet eksempel er bipersonrollespil. Her har spillerne flere roller, som de skifter imellem. Det gør spillet dynamisk, at man konstant springer fra rolle til rolle. Bipersonrollespil er en af conscenariets muligheder for at skabe en spiloplevelse, som på nogle områder minder om liverollespil, da scenariet kan indeholde 20-40 roller. Derfor er bipersonrollespillet oplagt til inspiration til en anderledes tilgang til spil med mange roller.

## Mere om bordrollespil

Der er virkelig sket noget siden Dungeons & Dragons kom frem i 1980'erne, og miljøet omkring kongresserne er noget helt særligt dansk, som vi skal lære at sætte pris på. Hvis du vil vide mere om conscenarier, kan du for eksempel begynde på Internettet. På Projekt R'lyeh (se side 36) kan du downloade nogle af de bedste danske conscenarier, lige til at læse og spille bagefter. Eller du kan vælge at tage på kongres og opleve miljøet og menneskene omkring conscenarierne.

### Læs mere

**Viking Con** (den største sjællandske kongres)  
[www.viking-con.dk](http://www.viking-con.dk)

**Fastaval** (den største jyske kongres. Med sine egne Oscar-priser – den gyldne pingvin "Otto")  
[www.fastaval.dk](http://www.fastaval.dk)



# Projekt

Besøg con-scenariernes netbibliotek på [rlyeh.trc.dk](http://rlyeh.trc.dk) og vælt dig i inspiration og gode bordrollespilsoplevelser. Redaktøren anbefaler fra Projekt R'lyeh.

Af Sanne Harder Flamant

## Et godt sted at begynde

Forestil dig en Disney-film med lyserøde drager, yndefulde prinsesser og riddere med rene hjerter. Og så flip det hele på hovedet. I **Paladins Lampe** oplever vi eventyret set fra de ondes perspektiv – nærmere bestemt seks usle smådæmoner af typen "familiar". En familiar er under normale omstændigheder et nuttet lille dyr, hvis intelligens er lige i underkanten af et dumt menneskes. Nu er vores små hovedpersoner ganske vist onde, men alligevel er de stadig nuttede, og ret fjollede. Faktisk er de slet ikke til at stå for, selvom de altså arbejder for Den Onde Troldmand i stedet for Den Gode, og der går ikke længe, før man bedre kan identificere sig med dem, end med den renskurede helt, der kæmper for det godes sag. Historien i "Paladins Lampe" er ikke det helt vilde, for den spiller på klichéer. Men det hele er skruet godt sammen. Denne perle af et scenarie er skrevet af Christian Savioli og Kristoffer Apollo. Sidstnævntes navn har klinget i con-gængeres ører i en evighed, og alle hans scenarier er værd at tjekke ud.

## Politisk rollespil

**Sønner og Døtre** er et politisk scenarie, der tager udgangspunkt i en virkelig hændelse: Da tjetjenske frihedskæmpere indtog et teater i Moskva i 2002, og krævede at man skulle stoppe krigen i Tjetjenien.

Giseltagningen rystede hele verden. Ikke kun var der tale om en desperat handling og en forfærdelig og uretfærdig indblanding af uskyldige ofre, det var også chokerende at bevidne russernes håndtering af situationen. I frygt for at det ville danne præcedens hvis man gav efter, valgte den russiske regering ikke at imødekomme giseltagerens krav. I stedet sendte man specialtropper ind, og, på bekostning af talrige uskyldiges liv, fik man dræbt giseltagerne.

Jonas Harild udnytter i "Sønner og Døtre" at rollespil indebærer, at man sætter sig i andres sted. I scenariets tre dele spiller man nemlig henholdsvis gislerne, de russiske soldater og de tjetjenske frihedskæmpere. På den måde kommer man hele vejen rundt om konflikten, og forstår, hvorfor situationen er så desperat som den er.



# t Rilyøen

Scenariet bringer spillerne i nærkontakt med en konflikt, der til daglig er for langt væk, og måske også for tragisk, til at vi ønsker at tage stilling. "Sønner og Døtre" er en påmindelse om den virkelighed, der er dagligdag for tusindvis af mennesker. Det er et blændende eksempel på, hvordan man kan lære noget af at spille rollespil.

## For de avancerede

**Arken** er ganske givet det mest legendariske scenarie i dansk con-sammenhæng. Alle con-entusiaster har hørt om det. De fleste har også en mening om det. Det er ikke tilfældigt, for Alex Uth gjorde noget helt nyt med rollespil, da hun skrev Arken. Det er i bund og grund et eksistentia-listisk scenarie. Det lyder højtravende og teoretisk, men sådan er det ikke. Det er både underholdende og nært.

Arken udløste en trend, der gik ud på at lade scenarier ligne noget andet end de i virkeligheden var. Fortællingen tager udgangspunkt i en fantasy-verden, der er beboet af arketyriske guder. Godt en tredjedel inde i forløbet, tager hele scenariet en radikal drejning, der gør det nødvendigt for spillerne - gennem deres roller - at tage stilling til deres virkelighedsopfattelse.

Man kunne let komme til at føle sig snydt. Men det gør man ikke. Blandt andet fordi et af valgene er ikke at træffe et valg. Men dét bliver også til et udtryk for en holdning.

Arken er et fantastisk scenarie, fordi det får spillerne til at tænke, fordi det er originalt, fordi det er dybfølt, fordi det er oplysende uden at være belærende. Men mest af alt fordi det er skide underholdende.

## For de voksne og følsomme

Hvis man er glad for The Beatles, er det umuligt at slippe uden om albummet "Sgt. Pepper's" fra 1966. Den er fuld af syrede numre, der rangerer fra waltz til sitar, og inkluderer alt det mellemliggende. Mit yndlingsnummer er dog pladens sidste nummer, "A Day in the Life" - et nummer, som bare er sig selv, hudløst og simpelt. En mand og hans guitar. Helt skrabet. Indtil det berømte crescendo, hvor orkesteret glider kromatisk op af tonerne for at ende i et brølende, brat afsluttet klimaks.

Mikkel Bækgaard har stjålet titlen og settingen fra Beatles. Hans scenarie udspiller sig i et hverdagsagtigt London, der ligner det fra sangen, om end det foregår i nutiden. Nogle af situationerne fra sangteksten er med i scenariet - fx trafikuheldet, "he blew his mind out in a car". Men mest af alt synes jeg, scenariet har den samme fornemmelse af skrabet realisme som sangen. Det har samme gråhvide klang, og den samme kulmination af intensitet.

Udover at være en skildring af storbyen, er "A Day in the Life" fortællingen om skæbner, der mødes. En såkaldt "ensemble-fortælling", hvor hver spiller får udleveret tre roller, der tilsyneladende intet har at gøre med hinanden. Efterhånden som scenariet udspiller sig, viser deres skæbner sig at være forbundet. Heldigvis virker det ikke det mindste forceret.

Hvis "A Day in the Life" var en film, ville jeg sætte scenariet i bås med storbyfilmen "Sliding Doors", eller ensemblefortællingen "Magnolia".





## Jylland

### Byen Ved Grænsen - fantasy

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

### Talansar-kampagne i Flrol - fantasy

2. lørdag/måned, i Randalskoven, Fredericia  
www.frol.dk

### Tåge over Lothvik - fantasy

2. søndag/måned i Knivholtskoven, Frederikshavn  
http://krymmel.dk

### Nidhug Kampagne - fantasy

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

### Sidste søndag - TroA/AKLR - Warhammer insp.

Sidste søndag/måned. Lundby Krat, Aalborg  
www.aklr.dk

### Ripen - Woltheimkampagnen - fantasy

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

### Einherjerne Fantasy (første søndag) - middelalder-fantasy

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

### Legendernes budbringere - middelalderlive

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

### Andromeda 42 - Star Trek DS9 insp.

Hver 2. måned. Herning  
www.newhope.dk

### Cairo by Night - vampire

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

### Danmark ved Nattetide - vampire

3. weekend/måned, fre/lør København og Århus.  
www.vampireliveforum.dk

### Kieros Arv - fantasy

Tid ukendt, Hjørring  
www.rollespilklubben.dk

### Anduien Scenarie - fantasy

Hver måned, Tved Skov, Thy  
www.thyrf.dk/Anduien

### Tilverton - D&D inspireret fantasy

Næste gang: 18. september. Herning  
www.tilverton.dk

### Rostock - Vampire

4.-6. november. Løjt Skole, Nord for Ålborg  
http://aark.net/rostock/



### Akastin - Fantasiens Hersker - Fantasy

22. oktober, 12. november. Skørping Junior/ Ungdomsklub  
http://akastin.dk/



### York by night - Vampire

14.-17. oktober. Nydam Skolen, Sønderborg  
http://www.jolunga.dk/ybn



## Fyn

### De Forviste - fantasy

3. lørdag/måned, Holufgård, Odense SØ  
http://DeForviste.ambrona.dk

### Kampen om Ambrona - middelalder intrigefantasy

Sidste søndag/måned, Langesøskoven, Odense  
http://KampenOmAmbrona.ambrona.dk



---

## Sjælland

---

### **Morzhak - Eventyrligt byspil**

Sidste søndag/måned, Grøndalssletten,  
Charlottenlund Skov, Gentofte  
[www.morzhak.dk](http://www.morzhak.dk)



### **Danmark ved Nattetide - vampire**

2. weekend/måned, fre/lør København og Århus.  
[www.vampirekbh.dk](http://www.vampirekbh.dk)

### **System Danmarc - nærfremtid, politisk**

7.-9. oktober, Toftegårdsplads, Valby.  
[www.systemdanmarc.dk](http://www.systemdanmarc.dk)

### **Hamillmark - fantasy**

sidste lørdag/måned, Valby Hegn, Helsingør  
[www.hamillmark.dk](http://www.hamillmark.dk)

### **I morgen kommer atter en dag... - horror**

17.-19. oktober, Radiomarken, Bagsværd Sø.  
<http://imkad.webbyen.dk/>



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

1. lørdag/måned, Radiomarken, Bagsværd Sø  
[www.gerf.dk/mintaria](http://www.gerf.dk/mintaria)

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

1. weekend/måned i Hareskoven v. København  
[www.nordlenet.dk](http://www.nordlenet.dk)

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

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

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

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

### **Midgård Junior - fantasy**

Sidste weekend/måned, Geels Skov, Holte  
[www.junior.mev.dk/index.asp](http://www.junior.mev.dk/index.asp)

### **Araskoven - high fantasy**

Tidspunkt ukendt, Krogenberg Hegn, Helsingør  
[www.araskoven.dk](http://www.araskoven.dk)

### **Junior Rollespil KBH - junior fantasy**

Lige uger, Lørdag: Rude Skov, Søndag: Amager Fælled  
[www.junior-rollespil.dk](http://www.junior-rollespil.dk)

### **Liverollespil i Hedeland - junior fantasy**

Søndag ulige uger, Hedeland, Hedeusene  
[www.landstedsraadet.dk](http://www.landstedsraadet.dk)

### **Liverollespil i Næstved - junior fantasy**

Lørdag ulige uger, Kalbyris anlægget, Næstved  
[www.landstedsraadet.dk](http://www.landstedsraadet.dk)

### **Myten om Fatamorgana - fantasy**

Første lørdag/måned, Grøndalssletten, Charlottenlund  
Skov, Gentofte  
[www.fataonline.dk/index.html](http://www.fataonline.dk/index.html)

### **Ros Live - junior/senior fantasy**

2. lørdag/måned, Hyrdehøj Skov, Roskilde  
[www.ros-live.dk](http://www.ros-live.dk)

### **Magtens cirkel - middelalder fantasy**

Start 12-14 aug. Humlebæk/Helsingør.  
[www.ridderrune.dk/magten.html](http://www.ridderrune.dk/magten.html)

---

## Falster

---

### **I Syvstjernens Skygge - fantasy/horror**

20.-23. oktober. Amagerhuset, Eskildstrup.  
[enorrath@hotmail.com](mailto:enorrath@hotmail.com)





Vi stiller skarpt på Quendi i Hjørring, hvor man skal lære runer for at kunne magi

Tekst: Jesper Bruun

## Kampagnespot: Kieroes Arv

Rollespilsforeningen Quendi holder til i Hjørring-området, og på Bagterp Plantage, ikke langt fra Hjørring, afholdes den første lørdag i hver måned "Kieroes Arv". Kampagnen begyndte i januar 2004, og selvom foreningen kun har cirka 50 medlemmer, runder kampagnen gerne 200 deltagere eller mere hver gang. Der er tale om en god gammeldags fantasykampagne, hvor deltagerne mødes klokken 11 og slutter om eftermiddagen.

Der er plads til alle, forstået på den måde, at ingen til dato er blevet afvist. Hverken på grund af alder eller udstyr. Forældre til børn, der gerne vil deltage, må selv afgøre, om det er et sted for deres børn, for de seks arrangører er der ikke for at være pædagoger. De er der for at lave rollespil.

Alt er ikke problemfrit hos Kieroes Arv. Ligesom mange andre steder døjer man med, at deltagerne har købt flotte latexvåben. Det er jo ikke et problem, men det skærer i øjnene, når du har jeans, dynejakke og gummisko på som dit øvrige kostume. Det søger arrangørgruppen med Jon Svendsen i spidsen at lave om på. Fra nytår stiller de krav

til kostumet, hvis du ønsker at få ekstra kød på din rolle. Det betyder for eksempel, at du skal have et flot kostume, hvis du gerne vil have ekstra livspoint, så du er sværere at slå ihjel.

Du skal også have godt udstyr for at få adgang til at gøre dig i magiske besværgelser. Men der skal mere til. Quendis magisystem handler om at blive god til noget. Der findes nogle, der mestrer magien, og de optager lærlinge. Men din lykke er ikke gjort ved blot at blive lærling. Hvis du for alvor vil bruge magi, skal du lære Quendis runesystem udenad, og runerne kan gradbøjes, trykket lægges forskelligt, så de virker forskelligt eller er mere mægtige. Ja, troldmændene har sin sag for hos Quendi.

Kieroes Arv er billigt at deltage i. Det koster i øjeblikket 10 kroner per gang, hvis du ikke er medlem af Quendi, og det er gratis, hvis du er medlem. Til januar sættes prisen op til 20 kroner, og de ekstra penge skal gå til en federe setting.

Du kan læse mere på: <http://www.rollespilklubben.dk>.

### Rygter

Den københavnske del af vampire-kampagnen Danmark ved Nattetide lukker snart ned. Arrangørerne er dog langt fra færdige med at arrangere, hverken vampire eller rollespil i det hele taget. De arbejder stadig på en tur til Schweiz, hvor HR Gigers bar skal danne rammen om en nat med vampyrer og monstre. Derudover har der været rygter om en mini-kampagne i begyndelsen af det næste år, samt et såkaldt 700% scenarie.

Jolunga Hustlers arrangerer efterfølgeren York by Night 2. Rygter vil vide, at det første var fedt, så tjek det ud, hvis du er i nærheden af Sønderborg d. 14.-17. oktober.

En gruppe unge ildsjæle har stiftet foreningen "Roars Kilde Rollespils Forening" i Roskilde. De arbejder på et weekend-scenarie snarest, så hvis du bor i nærheden af Roskilde, skriv til Jeppe Underbjerg på [jipjapjepper@hotmail.com](mailto:jipjapjepper@hotmail.com)

Landsforeningen for Levende Rollespil er i gang med en undersøgelse af foreningslivet i Danmark. Bestyrelsen ringer i øjeblikket rundt på livet løs, så hvis din forening ikke er blevet kontaktet, skriv til [tue@lav.dk](mailto:tue@lav.dk), og hjælp landsforeningen med at finde ud af, hvilke foreninger, der er i Danmark.

Akademiet, en samling af erfarne rollespillere baseret i København, vil gerne have mere og bedre rollespil for alle. Medlemmerne er aktive hver for sig, men de arbejder også sammen om mere teoretiske projekter. Det første af dem bliver at udgive en artikelsamling på engelsk om rollespilsteori og anvendte metoder i rollespil. Artikelsamling skulle gerne komme i efteråret 2006.

En gruppe af rollespillere med rødder i naturvidenskab vil bruge kaosteori på rollespilsscenerier. Kaosteori handler om at forudsige en udvikling inden for et uforudsigeligt område, som for eksempel et rollespilsscenario. Gruppen håber at kunne forudsige, hvad der i store træk kommer til at ske i løbet af spillet. Hvem ved, måske bliver det her en dag dig: "Nej, jeg skal ikke med til sommerscenariet i år. Jeg har regnet mig frem til, at jeg alligevel ikke scorer nogen piger til efterfesten."

Rollespillet Showtime om livet på et teater har været længe undervejs, men nu sker der noget! Arrangørerne har trukket i arbejdstøjet igen, så der burde snart være rig mulighed for at lufte sine drømme på de skrå brædder i København. Hold øje med kalenderen!



# DEN SORTE RIDDER

- Udstyr til liverollespil -



# DA S R



## SORTIMENT 2005

Pladerustning  
Læderharnisk  
Ringbrynje  
Slagkofter  
Hjelme  
Bælter  
Sko  
Tøj

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

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

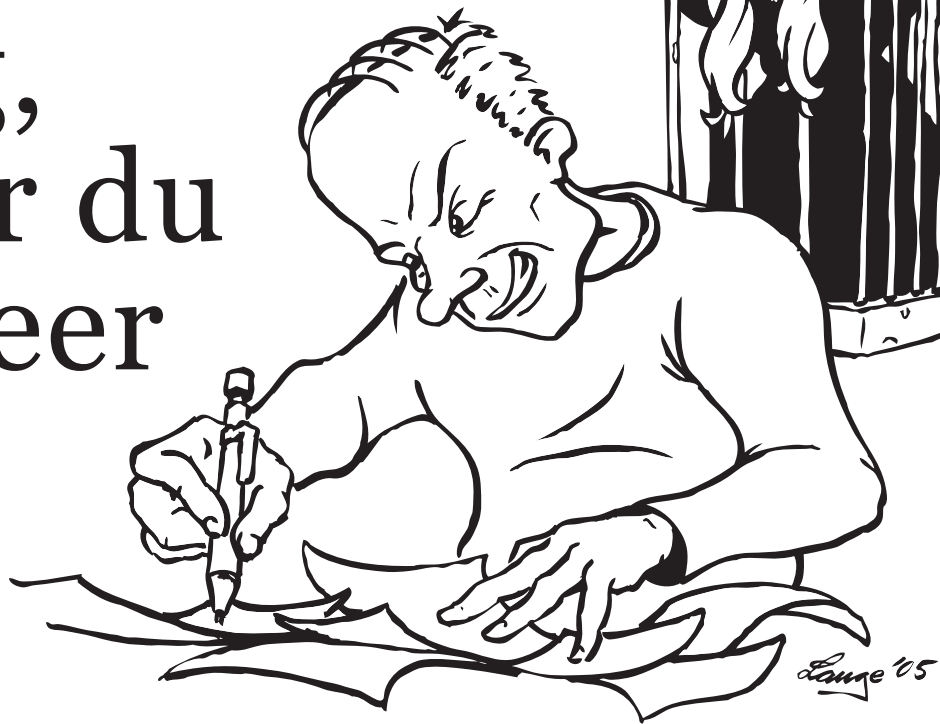
## Gøgleren

Af Lauge Drewes





# Sig mig, hvor får du dine ideer fra?



**E**n muse, en muse, et kongerige for en muse. Og gerne en sexet en af slagsen. Om man skriver episke romaner, maler storslået (men uforståelig) kunst, instruerer storfilm eller skriver musik til Melodi Grand Prix, så har man brug for inspiration. Bortset fra det med Grand Prix, der har man ikke brug for inspiration. Det var en fejl.

Der skal også inspiration til, når man laver rollespil. Og det gælder både spillere og spillere. Uden inspiration bliver et eventyr hurtigt til noget makværk, som ingen rigtig gider. For eksempel:

## Hack'n'slash'n'bash'n'crash

En prinsesse af Kongeriget Ikea skal giftes med En Prins fra Volvoania.

Heltene skal beskytte hende på den farlige færd gennem The Forests of Saab (Boserup skov). De overfalder af orker på vejen, som nedkæmpes. Så dukker en troldmand op som er orkernes boss, han nedkæmpes. Han har en tam vampyrdæmon, som nedkæmpes. Så dukker der nogen op, der er ude og lufte deres hund, de nedkæmpes.

*Analyse: Eventyret manglede inspiration, og et typisk syndrom er overdreven nedkæmpning. Som set i mange film fra Hollywood.*

## Brokhoveders of the night

De forskellige vampyrklaner mødes i det dystre og regnfulde Metropia (Himmelev Skole) for at finde en løsning

på den store interne krig mellem nattens børn, blodets søskende. Mange unge i sort tøj, mørk make-up og hud så bleg som bleghedspudder sidder rundt omkring i skyggerne og plotter, planlægger, bagtaler, intrigerer, bagvasker, diffamerer, pønser og konspirerer. Og så er spillet slut, før det kom i gang.

*Analyse: Substans over indhold. Der manglede inspiration til en egentlig handling. Dræbt af stil.*

## Generisk rollespil

Folk tager nogle roller i en form for fantasiunivers, som enten ligner eller ikke ligner vor egen nutid. Spillerne har forskellige grupperinger, der muligvis er imod hinanden i en form for strid om et emne, et objekt eller et mål. Man møder modstandere og løser nogle opgaver, og nogen vinder mere end andre.

*Analyse: Dette spil er en præcis kopi af de fleste af de spil, jeg har spillet i mit liv. Der mangler både inspiration, idé, formål og inspiration igen (fordi jeg ikke kunne finde på et ord til der virkede, jeg manglede inspiration).*

Hvordan får du inspiration? Fang den dér muse. Hvis du holder dens sjæl fanget i et bur af glas og frygt, så har du inspiration til resten af dit liv. Og så kan man vist også lokke lidt fikumdik ud af den. Med lokke mener jeg tvinge, og med fikumdik mener jeg fikumdik.



# FARAOS CIGARER

## Alt Udstyr Til Live Rollespil !

Faraos Cigarers spilbutik er på 350 Kv. 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 :

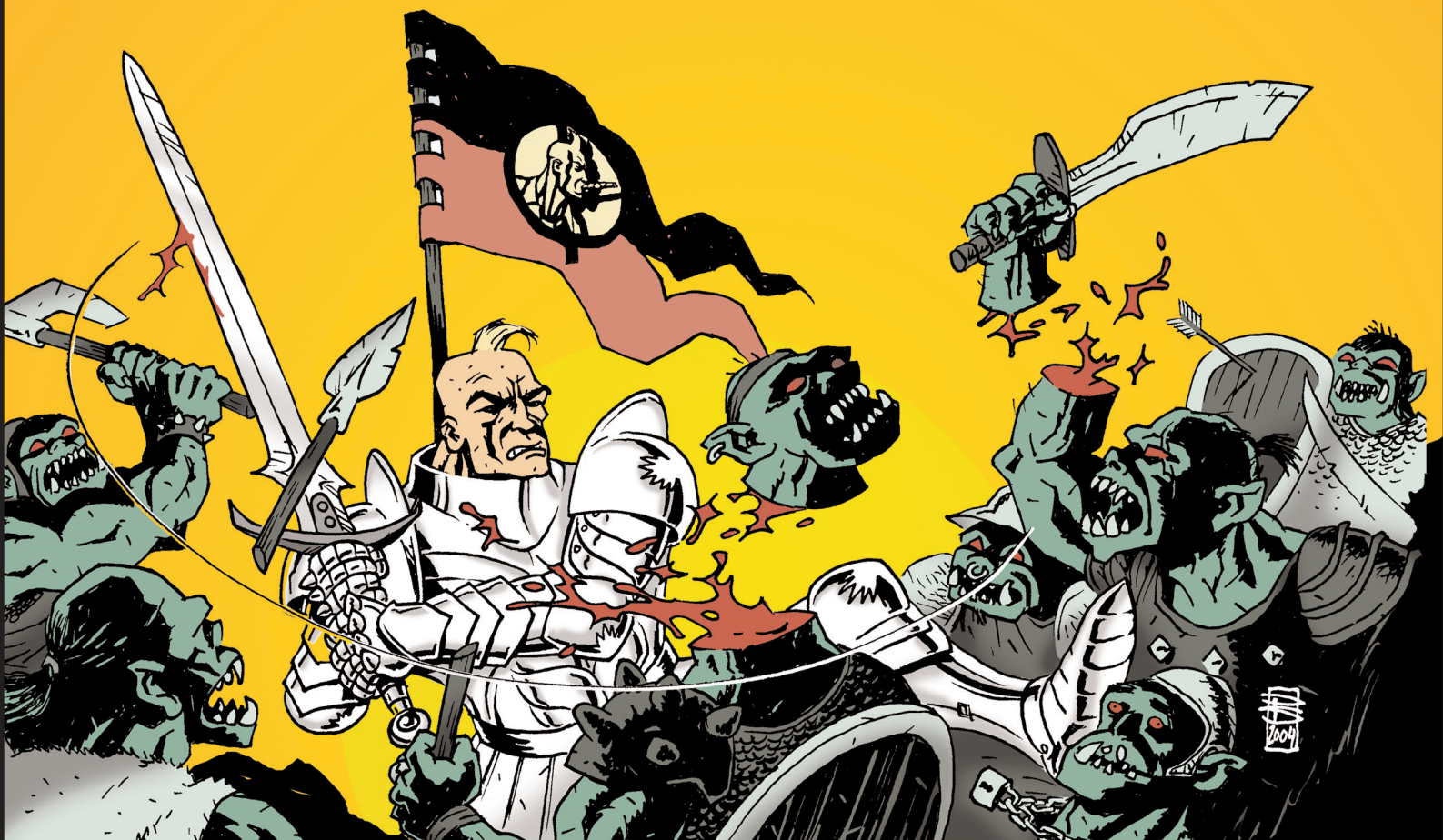
- Latex Våben.** : Sværd, Økser, Hammere, Skjolde, Stave, Spyd, Bue & Pil, Kastevåben & Dagers...
- Gør Det Selv.** : Latex Maling, Glasfiber Stænger, Våben Skum, Flydende Latex, Våben Lim...
- Rustninger....** : Ringbrynjer, Læder & Metal Rustninger, Metal Hjelme, Arm- & Benbeskyttere...
- Special Effekt.** : Sminke, Masker, Kontakt Linser, Afhuggede Ører På Snor, Elver & Ork Ører...
- Props.....** : Drikkeskind, Læder & Stof Punge, Elikvir Holdere, Lædertasker, Våbenholdere...
- For Juniorer.** : Junior Kapper, Junior Læder Rustninger, Mørkelver Hætter, Væbner Våben...

Alle varer kan du også finde på vores hjemmeside :  
[www.faraos.dk](http://www.faraos.dk)  
Vores On-Line butik er åben 24 timer i døgnet

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



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





# Ny hjemmeside!



**Besøg os på:**

# Dragon's Lair<sup>®</sup>.dk

**Læs om sidste nyt fra Dragon's Lair...  
Online butik, aktiviteter, nyheder  
og hobby informationer mm.**

