

LANDSFORENINGEN FOR LEVENDE ROLLESPIL

# ROLLESPILLEREN

NUMMER

06

**Barda**  
**Rollespil på tv**

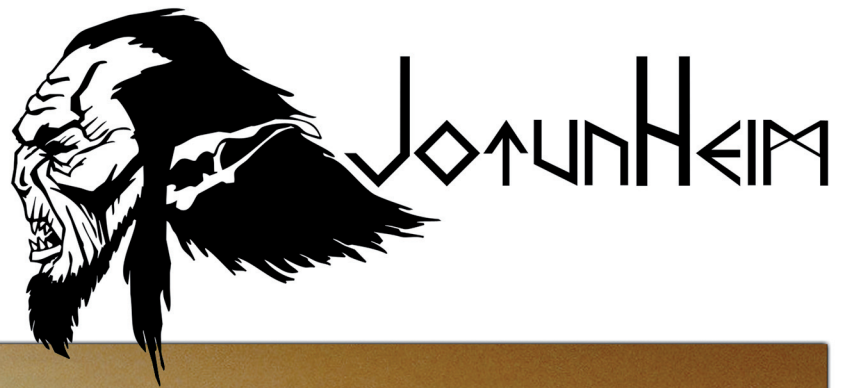
**Østerskov Efterskole**  
**Rollespil som**  
**undervisning**

**Lær at sminke**  
**special effects**

**Sådan skriver**  
**du gode roller**

**Den store**  
**begynderguide**  
**til manga og anime**

MAARTS 2006 - PRIS KR. 45



Props  
Masker  
Dragter  
Monstre  
Proteser  
LotR styles

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

[kontakt@jotunheim.dk](mailto: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 medlemmer  
af LLR. Medlemskab kan opnås på  
www.rollespil.dk for 100 kr.

**Ansvarshavende redaktør**  
Sanne Harder Flamant

**Redaktion**  
(redaktion@rollespil.dk)  
Andrea Jørgensen  
Jesper Bruun  
Jesper Heebøll-Christensen  
Marie Carsten Pedersen  
Troels Barkholt

**Layout**  
Brian Rasmussen  
Christian Maslak  
Joanna Olsen  
Sanne Harder Flamant  
Flemming D. Andersen

**Skribenter**  
Brian Mørk  
Joost Jensen  
Louise Vogdrup-Schmidt  
Marie Carsten Pedersen  
Mikkel Bækgaard  
Rikke "Munchkin" Sørensen  
Sanne Harder Flamant  
Sebastian Flamant  
Tommy Jensen  
Tor Frøhlich

**Foto og illustrationer**  
Frederik A. Jørgensen  
Jan Farberov  
Lauge Drewes  
Line Thorup  
Peter Munthe-Kaas (forside)  
Søren Osgood  
Christian Maslak

**Sprogkonsulent**  
Sebastian Flamant

**Cover stars**  
Troels Barkholt/Jesper Kristiansen

**Reklamer i Rollespilleren**  
reklame@rollespil.dk

**Abonnér på Rollespilleren**  
www.rollespil.dk/redaktion

**Undskyldning**  
I Rollespilleren 5 manglede vi at  
kreditere Frederik A. Jørgensen for  
billederne til "En Kampagne Bliver  
Født" Det vil vi gerne undskylde.

**ISSN: 1604-0333**

# DEN AMBITIØSE ROLLESPILLER



"Rollespil er noget man gør for sjov", ville de fleste nok sige. Det kan vel ikke diskuteres, for hvorfor skulle man ellers spille det?

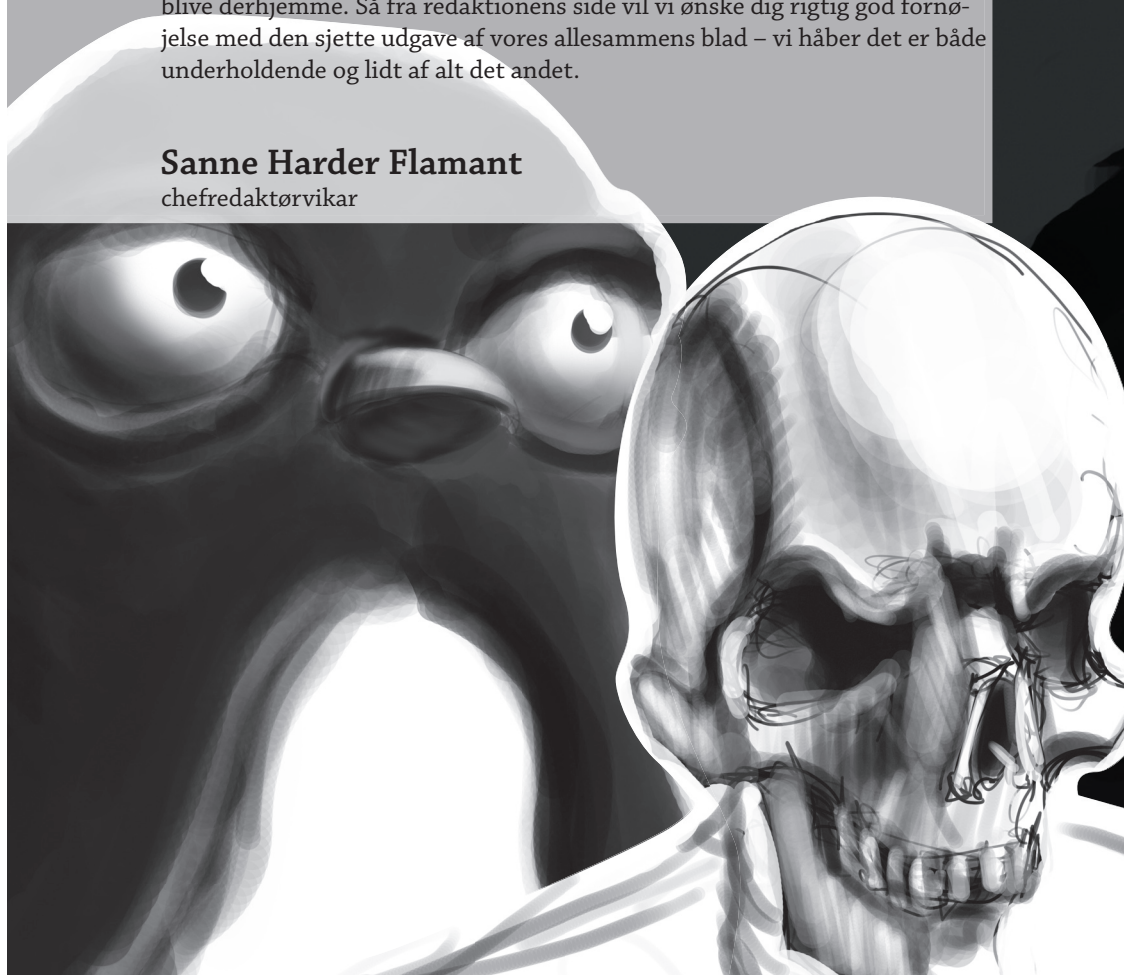
Men selvom man har det sjovt, kan man jo godt gøre sig umage. I denne udgave af "Rollespilleren" bringer vi en artikel om projektet "Dragonbane", der er et livescenarie af internationalt format, hvor man blandt andet kan opleve ildsprudlende drager og en landsby, der er bygget specielt til lejligheden. Hvis man er ryger, må man lægge cigaretterne på hylden, så længe scenariet varer, så man ikke ødelægger fantasy-stemningen. Raistlin Majere røg jo heller ikke Prince Light, vel? Et rygte har ligefrem cirkuleret om, at man heller ikke må have undertøj på, for boksershorts og Sloggi-trusser hører kun til i det 21. århundrede! Nej, til "Dragonbane" er man ikke bange for at forvente noget af spillerne.

Seriøst skal man også tage "Knodepunkt", det store nordiske træf hvor finske, norske, svenske og danske liverollespillere mødes for at diskutere rollespilsteori på universitetsplan. "Hvad skal det nu gøre godt for?" kunne man måske fristes til at spørge. Hvorfor er det nødvendigt at akademisere noget, der bare er underholdning? Tja – måske fordi rollespil har potentialet til at være noget andet og mere. Måske vores hobby *både* kan være underholdning, kunst – og pædagogik.

Det sidste er blevet højaktuelt med den nye rollespils-efterskole, "Østerskov Efterskole", der åbner til august. Vi har interviewet den ene af de to garvede rollespillere, der står bag skolen. Tanken er ikke kun at lave en skole for rollespillere, men også at bruge rollespil i selve undervisningen.

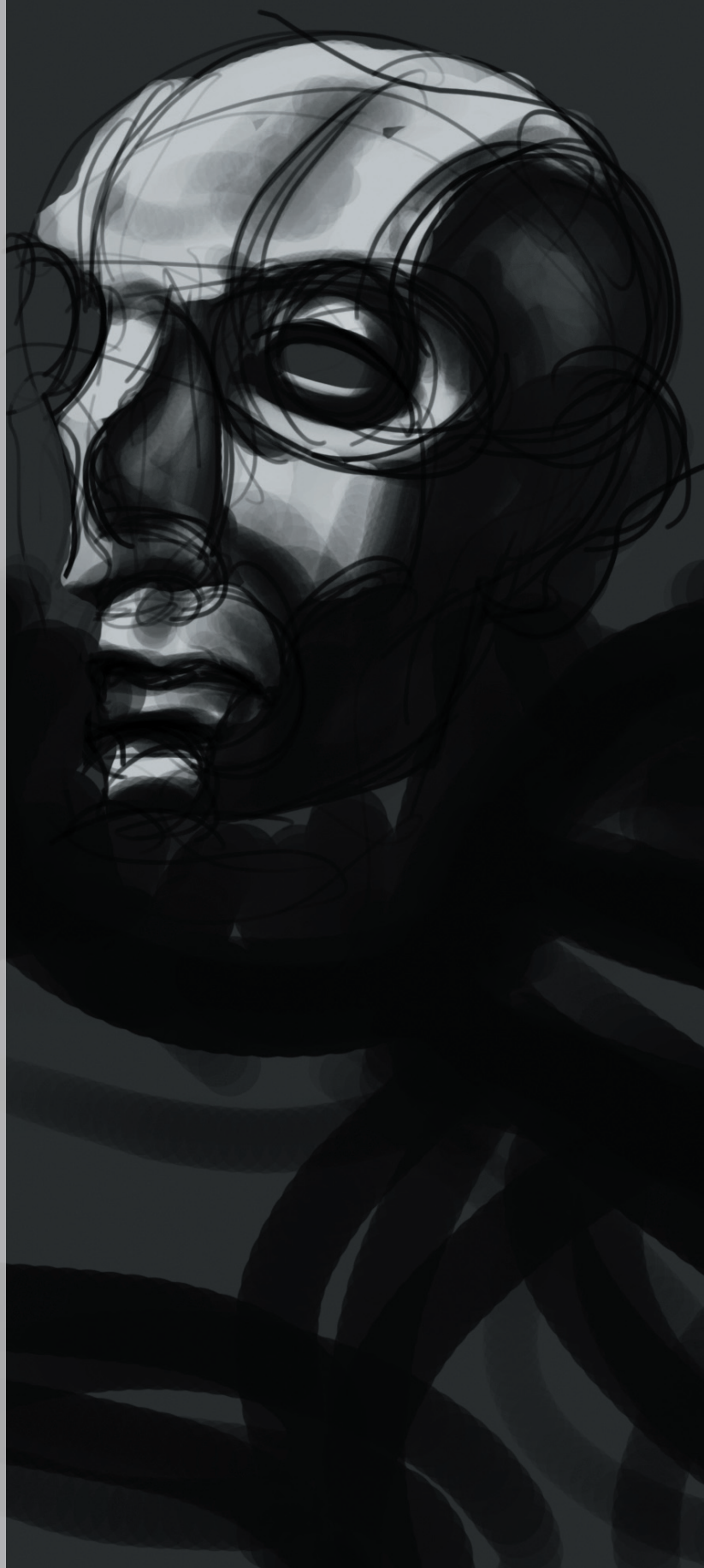
Rollespil er faktisk en alvorlig sag. Men heldigvis er der ingen, der siger, at det er forbudt at more sig – også selvom undertøjet og cigaretterne må blive derhjemme. Så fra redaktionens side vil vi ønske dig rigtig god fornøjelse med den sjette udgave af vores allesammens blad – vi håber det er både underholdende og lidt af alt det andet.

**Sanne Harder Flamant**  
chefredaktørvikar



# INDHOLD

<b>BARDA .....</b>	<b>6</b>
I januar 2006 begyndte DR1 at sende rollespil for børn. Vi har interviewet manden bag programmerne.	
<b>Drømmen om dragen .....</b>	<b>10</b>
<b>Tørre Tæsk – sminkeguide .....</b>	<b>14</b>
<b>Min familie blev dræbt af orker .....</b>	<b>19</b>
Scenarieforfatteren Mikkel Bækgaards ti bud om, hvordan man skriver gode roller og baggrundshistorier.	
<b>Anime og manga for alle .....</b>	<b>24</b>
Japanske tegnefilm og -serier skyller ind over Danmark. Men hvor skal man begynde? Tommy-san viser vej.	
<b>Kalenderen .....</b>	<b>30</b>
<b>Con-lives – hva' er det? .....</b>	<b>32</b>
Kongresser, eller con'er, er ikke kun for bordrollespillere. Man kan sagtens spille live på con.	
<b>Sådan scorer man en elverpige .....</b>	<b>34</b>
<b>Tinskubberer .....</b>	<b>36</b>
Hvad er det nu for noget, det med at male små figurer af tin? Og har det overhovedet noget at gøre med liverollespil? Sebastian Flamant udfritter en inkarneret tinskubber.	
<b>Østerskov Efterskole .....</b>	<b>40</b>
<b>Gøgleren - vores tegneserie.....</b>	<b>43</b>
<b>Mørke Tanker .....</b>	<b>46</b>
Komikeren Brian Mørks faste klumme, hvor han denne gang brutalt langer ud efter dovne rollespillere.	



# BARDA

I januar måned blændede Danmarks Radio op for tv-serien BARDA, der er liverollespil for åben skærm.

"Rollespilleren" har interviewet idémanden bag, rollespilleren Martin Rauff.

Ude i en skov render nogle børn rundt i kostumer, der ligner noget fra en fantasy-verden. På deres vej træffer de onde troldmænd, vise spåkoner og heltmodige riddere.

Lyder det bekendt? Så er det nok, fordi det er rollespil - bare på tv. Siden januar har der været rollespil i flimberen hver lørdag morgen fra kl. 9.20.

Martin Rauff, der er idémanden bag, er selv

rollespiller. Han har spillet både bordrollespil og live i mange år, faktisk siden han var 11-12 år gammel, hvor han købte sit første D&D-sæt ("Dungeons and Dragons").

"Jeg har skrevet baggrundshistorien om BARDA og skrevet scenarierne", fortæller Martin. "Ideen om at lave improviseret fiktion til TV eller film har jeg haft - som de fleste rollespillere tror jeg

- siden jeg var teenager.

Og på den måde har jeg for tre år siden taget initiativet til projektet ved at foreslå det til produktionsselskabet EasyFilm."

## Fra rollespil til tv

I første omgang var det dog ikke helt let for Martin at få omsat tanken om rollespil i fjernsynet. Grunden til, at det tog tre år at få projektet realiseret, var, at rollespillet skulle "oversættes" til fjernsyn - og det var ikke noget, Martin mente, han hverken kunne eller ville gøre selv.

"At få BARDA til at blive til TV er sket på baggrund af den store erfaring som de to andre trediedele af udviklerne bag Barda; Mariella Harpelunde Jensen og Mette Mailand, har. Mariella er tilrettelægger og Mette er producent på Barda."

Martin understreger, at programmet i høj grad er et holdprojekt, hvor hans bidrag som rollespiller og forfatter har været at skabe de fortællinger, programmerne bygger på.

## Spillerne

De fleste af programmets medvirkende er ikke rollespillere. For eksempel bliver børnene blandt andet valgt ud fra et kriterie om, at de ikke må have prøvet at spille rollespil før.



”Det skyldes, at vi ikke ønskede at stå og diskutere, hvorvidt reglerne fra SFO’en eller live-foreningen var bedre eller dårligere end de regler Barda er spillet under. Derfor ville vi gerne have nogen, der ville tage de regler, vi brugte i scenarierne til sig som reglerne. Men først og fremmest er børnene valgt

ud, fordi de er fantastiske mennesker, der elsker og evner at lege og som kan lide både fantasi og fantasy”.

Robert Reinholt, der spiller de fleste af rollerne, er professionel skuespiller, og valgt af tilrettelæggeren Mariella, bla. fordi han er fantastisk god til at fokusere på børnenes oplevelse.

Dog er Peter Josef Kuchinsky (der spiller flere roller i serien) rollespiller, og er valgt på grund af det.

### Vant til at skrive historier

Martin, der til daglig bl.a. arbejder som spiludvikler, mener det har stor betydning for udviklingen af BARDA, at han selv kan

huske, hvordan det var at spille rollespil, da han var barn. To gange om ugen gik han på eventyr i landet Greyhawk, der var den setting, der hørte til den gamle udgave af D&D. ”Og så er jeg vant til at skrive historier og overveje og improvisere dramaturgi for at give spillere en god oplevelse; det tror jeg har



Martin Rauff er 29 år gammel, og oprindelig fra Give i Midtjylland, selvom han har boet i københavnsområdet det meste af sit voksne liv. Han har læst medievidenskab, og er desuden uddannet bassist. Til daglig arbejder han som spiludvikler, forfatter og musiker.

været en forudsætning for at kunne flytte denne slags improviseret fiktion over på fjernsynets område”, tilføjer Martin, der også har erfaring med at skrive teaterstykker.

## Lillebrors ringbrynje

”Rollespilleren” spurgte Martin om hans bedste og hans værste oplevelser med at lave BARDA.

”Der er mange gode ting, der stikker ud”, siger Martin. ”Det var en fornøjelse at se de seje børn lege og opleve dem glade og trætte om aftenen, når scenarierne, oplevelserne og optagelserne var færdige. Det har også været fedt at opleve, at det kunne lade sig gøre - det er jo ikke givet, at man bliver færdig med noget, bare fordi man får lov til at prøve. Men ideen om improviseret fiktion og formatteret leg bar igennem, og det er jeg meget glad for.

Det værste var nok at gå med en 27 kg tung ringbrynje 14 timer om dagen hele Juli sidste år, hvor det var 28-30 grader meget af tiden. Men så igen: der findes værre uniformer...”

Ringbrynjen som Martin har på i programmet, har hans lillebror Anders lavet. ”Han har selv snittet den på kolde vinteraftener”, siger Martin for sjov. ”Det er i øvrigt også hans sværd, jeg bruger i programmet. Han har købt det i Skotland, så meget mere Claymore bliver det ikke i min familie”.

## Og fremtiden...

Fremtiden byder på meget mere BARDA, for hverken Danmarks Radio eller



Interview af: Henning Basballe

Foto: EasyFilm

Martin er tilnærmelsesvist færdige med rollespil.

”Os der har lavet Barda, med DR i spidsen, vil gerne støtte op om rollespilsforeningerne ude i landet og bringe de børn, der sidder

hjemme foran skærmen og ser BARDA, ud til live-foreningerne. Det håber vi at gøre på en national åbenhus-i-live-foreningerne-dag som DR finansierer og som planlægges til at løbe

af staben engang i april måned. Og så håber hele holdet på at vi kan gentage succesen med en ny serie historier fra BARDA i 2007.”



## 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

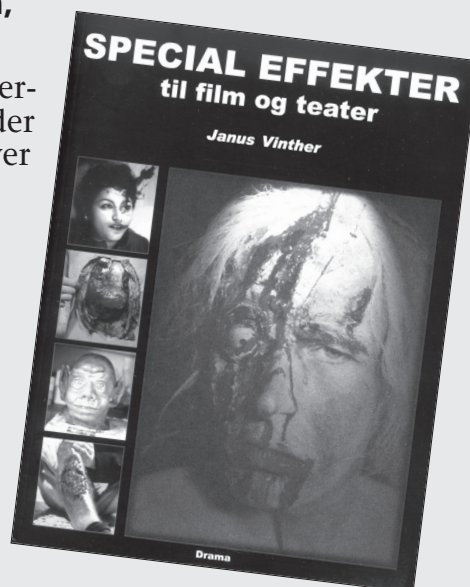
160 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-323-1

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

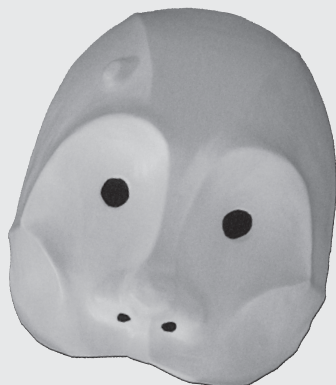
*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

- 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)

# Drømmen om Dragen

I Sverige prøver en flok arrangører kræfter med kæmpeprojektet "Dragonbane" – et sommerscenarie, der skal løbe af stablen næste år. Vi snakker superforberedelse med realistiske kostumer, rigtige huse og... en drage!

Hvis du rejser til Sverige til sommer, nærmere bestemt til Älvdalen kommune fra d. 27. juli til d. 4. august, vil du kunne indlogere dig i byen Cinderhill. Sammen med 599 andre livere kan du være med til at skabe en illusion, som arrangørerne lægger op til bliver total og totalt gennemført. Til det formål er de i gang med at skabe en drage bygget af den slags kraner, man normalt fælder træer med. Desuden bygger de Cinderhill op fra bunden som en middelalderlandsby med rigtige huse.

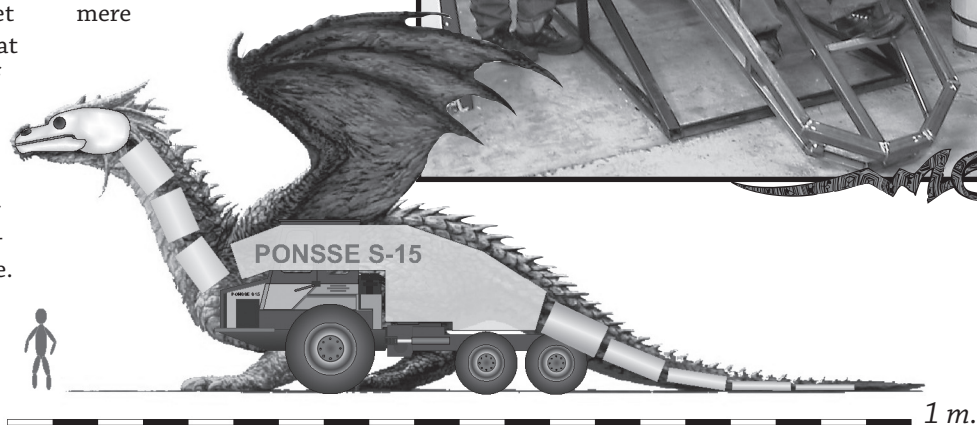
## Plottet

Forhistorien til "Dragonbane" er skrevet ud fra en bog af den nye, finske forfatter Mike Pohjola. Fantasyplottet starter i en verden, der er blevet vendt på hovedet efter en krig. Alle folks skæbne er nemlig anderledes og skal formes igen. Konflikten ligger



mellem Tordenguden fra landet Nathar og dragen i landsbyen Cinderhill, hvor scenariet foregår. Dragen skal tæmmes, for at fred og fordragelighed igen er på plads for alle.

Ud over de almindelige indbyggere i Cinderhill er der dragetæmmere



og hekse, der er kommet rejsende til for at prøve lykken med dragen.

## Drømmen

"Dragonbane er en drøm, som mange af os har haft, n at lave et live, som er om at stige ind i en fantasyfilm – Så magien er dér i spillet og ikke bare er noget, man snakker om", siger den pressensansvarlige arrangør for "Dragonbane",

svenske Niki Bergman.

Dragen er en stor del af drømmen om at skabe en fuldstændig illusion og er en mekanisk revolution inden for live.

Men Niki Bergman fremhæver lige så meget det specielle spilkaraktersystem, der er udviklet til "Dragonbane", som noget nyskabende for live. Hun fortæller, at arrangørerne vil skabe individuelle karakterer til de 600 forskel-

lige personer, der lever i Cinderhill.

## Et nyt rollesystem

For at gå udfordringen i møde har arrangørerne lavet et nyt rollesystem ud fra følgende ideer:

Ingen spillere må komme med karakterer, der er færdigstøbt fra andre lives, eller genbruge tidligere baggrundshistorier. Karaktererne skabes

i samarbejde med arrangørerne, der på den måde vil kontrollere, at ikke for mange af de samme arketyper går igen. Her er således ingen super-onde, super-destruktive super-magikere, eller super-søde, super-sexede super-blonde glædespiger. Desuden vil arrangørerne sørge for, at alle karakterer har et bredt netværk i Cinderhill, så man også undgår udefrakommende grupper som en sigøjnertrup eller grupper af eventyrere uden rødder i det Cinderhills samfund.

Rollesystemet er udviklet ud fra en tredimensionel personmodel, hvor forskellige egenskaber for rollen måles på tre akser – for eksempel en god/ond akse. På den måde har arrangørerne sammensat 24 grundroller. Med disse 24 grundroller som skabelon skal alle 600 roller udvikles i samarbejde med spillerne.

## Ideer og koncepter

Rollespilleren bad Timo Multamäki, der er en af hovedkræfterne bag "Dragonbane", om at nævne de fem vigtigste koncepter for scenariet:

- En levende drage
- Realistisk fantasy
- Cinderhill
- Spillere af begge køn og alle aldre
- Internationalitet

Den levende drage, ønsket om realistisk fantasy og en landsby ved navn Cinderhill er alt sammen blevet præsenteret til overflod af arrangørerne på hjemmesiden og i den generelle omtale. Men hvordan er alder, køn og internationalitet i fokus for Dragonbane?

## Alle er velkomne

Niki Bergman forklarer, at man i de øvrige nordiske



kvinderoller.

"Det er ikke tænkt sådan til Dragonbane, at kvinderne skal lave mad, og mændene skal fiske. Alle laver alt forskelligt i kulturerne, og mænd er også hekse", siger Niki Bergman.

Når man tilmelder sig som spiller til "Dragonbane", tilmelder man sig ikke som borgmesterens kone eller slagtermænd eller kaliffens datter. Man tilmelder sig som en karakter med nogle karaktertræk, hvor køn ikke er et af dem.

## Internationalitet

"Dragonbane" har arrangører fra mere end 15 lande, deres webside er lanceret i en russisk version også, og arrangørerne håber at kunne tiltrække spillere fra hele Europa og også gerne længere væk fra.

På grund af det internationale islæt, har der været flere sjove diskussioner i arrangørgruppen. Blandt andet har man diskuteret

lande ikke har samme tradition som i Danmark for, at helt unge spillere deltager på store sommerscenerier. Arrangørerne ville gerne skabe en verden, der var et godt billede på et rigtigt samfund, derfor har de valgt at gøre plads til alle aldre. Som spiller er man velkommen på lige vilkår med alle andre, uanset alder. Man er også med til samme pris.

Alder kan afholde folk fra at tage til live, det samme kan køn og kønsroller. Mange piger er trætte af at spille de samme stereotype





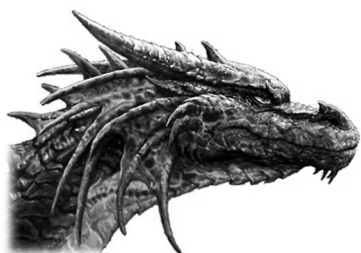
## Fakta om scenariet

Dato: 29. juli – 4. august 2006  
 Sted: "Älvdalen" i "Älvdalen"  
 kommune i Sverige  
 Sidste tilmelding: 30. april 2006  
 Pris: 125 euro – kan betales online  
 Kontakt: [info@dragonbane.org](mailto:info@dragonbane.org)  
 Internet: [www.dragonbane.org](http://www.dragonbane.org)  
 FAQ: [www.dragonbane.org/eng/summary/faq/](http://www.dragonbane.org/eng/summary/faq/)



Nike-sko. De russiske arrangører syntes, det var helt i orden med kondisko til live. Desuden har man haft en stor diskussion om undertøj, der skal være stort og lavet, så man nemt kan klæde om ingame.

Om koncepterne og illusionen holder, får vi først at se til sommer. Men vil du med, skal du snart i gang med at forberede dig, hvis du vil matche arrangørernes forberedelse.



Af Louise Vogdrup-Schmidt

Foto/Illustrationer:  
 Dragonbane.org



igennem, før du rejser mod nord.

Sprogbarrierer kan gøre spillet mindre intenst og følelsesladet, når spilsproget er engelsk.

Du skal være åben for at spille sammen med en masse andre livere, du ikke kender. Du kan ønske, hvad du vil spille, og hvis du har nogle venner, du gerne vil spille sammen med, kan du også bede om det. Men der er ingen garanti for, at du kommer til at spille sammen med folk, du er vant til at spille med.



## Fordele og ulemper ved Dragonbane

### Fordele:

Settingarbejdet er gjort for dig – ud over dit kostume skal du kun medbringe dig selv. Du har betalt for at flytte direkte ind i en middelalderlandsby med en drage.

Historiearbejdet er gjort for dig – din karakter skabes i samarbejde med arrangørerne, der sørger for, at du passer ind i scenariet og har kontakter.

Arrangørerne lægger op til en totalillusion. Der er ingen cigaretter, coladåser eller off-game på noget tidspunkt. Der stilles krav til dig, og du kan stille krav tilbage om en god oplevelse til både arrangører og medspillere.

Du får mulighed for at møde og spille sammen

med livere fra mange andre lande.

Deltager du på Knudepunkt 2006, har du allerede dér mulighed for at begynde at skabe din karakter.

Du kan komme gratis til "Dragonbane" ved at arbejde med konstruktionen af Cinderhill. Du skal dog arbejde en hel måned for at gøre dig fortjent til seks dages gratis live.

### Ulemper:

Du skal rejse til Sverige og betale for rejsen oven i scenarieprisen.

Du skal være opsat på mange vildt seriøse spillere i seks dage, der vil gøre alt for ikke at bryde billedet af en anden virkelighed.

Hvis du ikke er totalspiller, er scenariet måske for totalt til dig. Du skal også være forberedt på en meget grundig forberedelsesproces med at læse scenariets historie og plotideer



Du har lige fået en gang læsterlige bank og er på behørig vis humpet væk fra slagmarken. Problemet er bare, at du ser lige så hel ud, som du gjorde inden kampen. Hvordan skal dine medspillere kunne gætte, at du har fået

# ET LAG TØRRE TÆSK

Makeup-artist: Nicholas Bjerre

Fotograf: Line Thorup

Tekst: Sanne Harder Flamant

**Sminkeguide: Rollespilleren har fået makeup-artist Nicholas Bjerre fra rollespilsbutikken Arena til at vise, hvordan man let kan sminke sig, så man ser ud, som om man har været oppe at slås. Følg de simple trin, og læg selv en flot special effects-makeup.**



Vores første model er **Eva Rommel**. Nicholas forklarer, at han altid begynder med at forestille sig, hvad der er sket. Han vil få det til at se ud, som om Eva har fået et slag mod næsen og mod kæben, og at der er blevet taget kvælertag.

**1.** Nicholas begynder med næsen. Han lægger en transparent voks på siden, der hvor næsebenet begynder, og laver en sprække i voksen. Derefter bruger han en pensel til at male sprækken sort.

Normalt når der går hul på huden, bliver den bleg, fordi blodet løber væk. Men her lægger Nicholas lidt rødt rundt om sprækken, for det er vigtigere at det ser godt ud, end at det er realistisk.



**Tip:**

Det er en god idé at tage fugtighedscreme på, inden man skal sminkes. På den måde suges farven ikke alt for dybt ned i huden, og den er lettere at rense af.

**2.** Når han er færdig med farverne, fylder Nicholas kunstigt blod i vokssprækken. Det skal lægges meget præcist, så han bruger en kanyle. Man kan også bruge en tynd pensel, og så komme en lille smule på ad gangen. Der skal kun et par dråber blod til – det er kun i splatterfilm, at man bruger tønnevis af kunstigt blod.

**3.** Ved at tømme kanylen, men lade være med at rense den, kan man lave stænk af blod, når de sidste dråber bliver presset ud sammen med luften.

**4.** Nu til slaget på kæben. Nicholas finder det højeste punkt på Evas kæbe, og dupper farven ujævnt på med fingrene. Det skal se ud, som om Evas kæbe er hævet, og denne effekt opnår man ved at bruge mørke farver rundt om det høje punkt, og lyse på det område, der skal være hævet. Ved at blande vaseline i farverne, får Nicholas området til at skinne lidt, så det virker realistisk.

**5.** For at kunne se hvordan kvælertaget er sket, putter Nicholas lidt farve på fingrene. Derefter dupper han forsigtigt farven på, først i mørkerød, og derefter en lille smule højrrød, som han blander med vaseline. Nye blå mærker er faktisk ikke blå, det bliver de først efter et par dage.



E

**Tip:**

Voks er godt til at lave mindre sprækker i huden. Der fås flere typer, men til rollespil anbefales det, at man bruger en hård voks, for eksempel Dermavoks. Normalt kan voks holde i et par timer, men det kommer an på, hvor meget man sveder.

# TØRRE TÆS

**Jesper Kristiansen** skal sminkes, så det ser ud som om han har fået flækket sit øjenbryn og revet en finger af.

**1.** Nicholas begynder igen med voks og sort farve. Derefter toner han op med nuancer af rød. Man begynder altid med sort, for at give såret dybde, og lægger derefter flere lag rød farve på – fra mørkerød til højrød. Jo flere nuancer man bruger, des mere dramatisk ser det ud.



**2.** For at vise, at slaget er hævet op, duppes der med rød farve. Ligesom sidst er farven blandet op med vaseline. Da Jespers øjenkrog er det sted, hvor han er dybest, tones dette område ned med mørke farver. For at få det til at se ekstra dramatisk ud, dupper Nicholas til sidst med en lille smule højrød.

**3.** Så er det frem med kanylen. Denne gang laver Nicholas to baner af blod, der er løbet. Det er vigtigt, at sminkningen ikke bliver for symmetrisk. Jesper drejer hovedet, så blodet ikke løber ind i øjet.



**4.** For at fremhæve de røde blodårer i øjet, dupper Nicholas lidt højrød på nederen for øjet. Desuden tegner han (forsigtigt!) med en rød eyeliner på underøjnelågets våde kant.

**Farver**

Skal man lave gode special effects, skal man bruge cremefarver, også kaldet oliefarver. Det meste kan vaskes af med vand og sæbe, men det kan blive nødvendigt at bruge lidt olie også. Oliefarverne kan købes i specialbutikker, der handler med sminke. Man kan dog også bruge vandbaserede farver, men resultatet bliver ikke ligeså realistisk. Nicholas anbefaler at købe følgende farver: Sort, mørkerød ("altrot"), blå, gul, hvid og rød.





5.



**Tip:**

Til næseblod blander Nicholas kunsigt blod og vaseline, så det ser ud, som om der er kommet lidt snot ud med blodet.



6.

5. Nu vil Nicholas få det til at se ud, som om Jespers pegefinger er blevet revet af, eller måske bidt af af en zombie. Nicholas bruger en spartel til at opbygge en ring af voks rundt om leddet.

6. Derefter maler Nicholas hvide knogler, med sort farve rundt om, og så mørkerød.



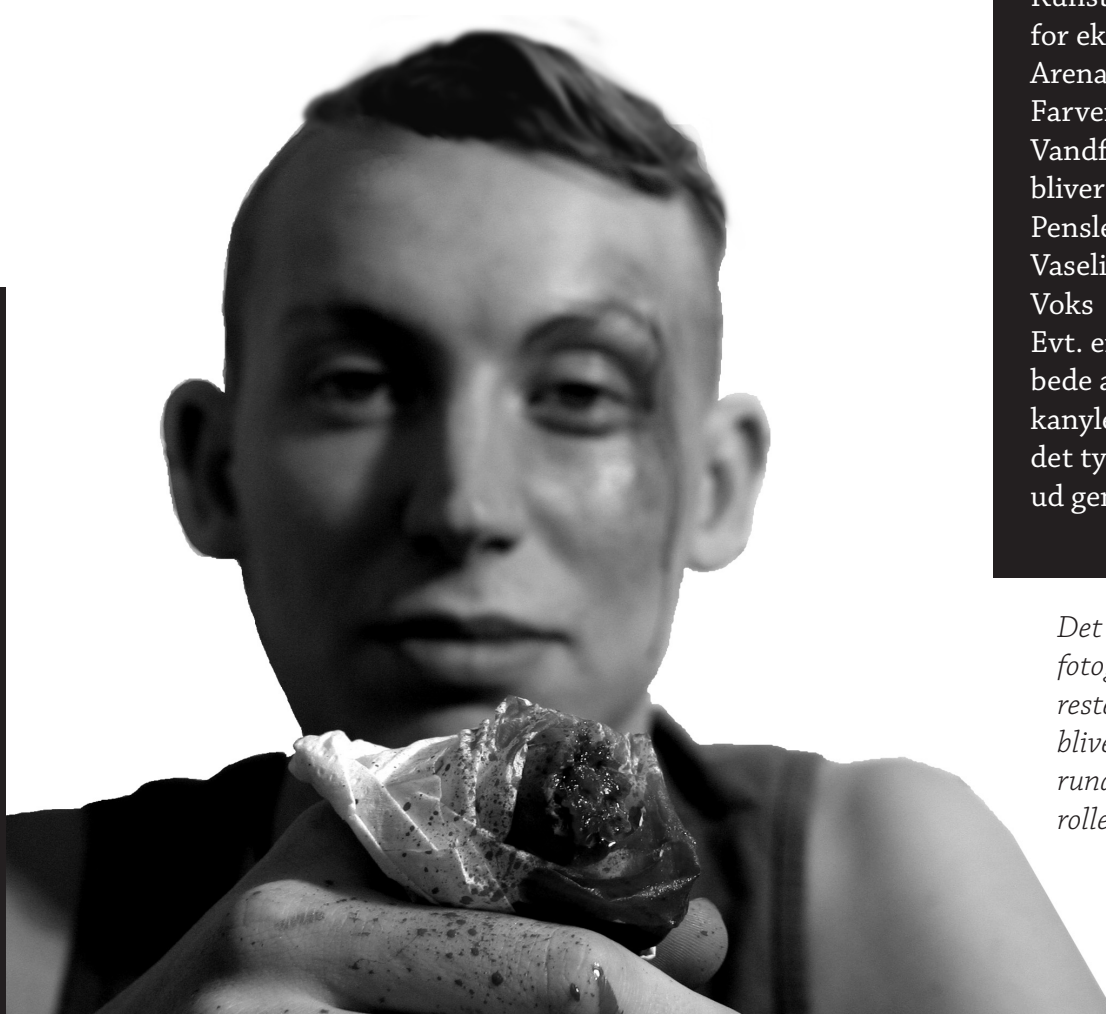
7.

7. Der bliver tilføjet blod. Nicholas blander det kunstige blod med vaseline – det vil få blodet til at se friskt ud længe.

**Værktøjskassen: Dette skal du bruge**

- Kunstigt blod – teaterblod, fås for eksempel i rollespilsbutikken Arena eller i sminkebutikker.
- Farver – fedtfarver/cremefarver.
- Vandfarver kan bruges, men bliver tørre at se på.
- Pensler, ikke for bløde.
- Vaseline
- Voks
- Evt. en kanyle, 10 ml. Man skal bede apoteket om den lyserøde kanyle, for det er den største, så det tykke teaterblod kan komme ud gennem den.

*Det endelige resultat! På et fotografi kan man sagtens skjule resten af fingeren, mens man bliver nødt til at have en bandage rundt om hånden, hvis det er til et rollespilsscenario.*



# Rollespilsforeningen Harreskoven

3 dage i Hiraham

3. - 5. august 2006

50 kr. for medlemmer

250 kr. for ikke-medlemmer

(medlemskab 150 kr.)

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

# Min familie blev dræbt af orker

Om at skrive roller og baggrundshistorier

Vi kender det alle sammen. Vi sidder om bålet til et scenarie og snakker med de andre. Det er en rolig stund, inden det afsluttende angreb fra mørkets magter og lørdagsdæmonen sætter ind. Folk fortæller historier fra deres liv, og hvordan de er endt op i netop denne skov. Om hvilke begivenheder deres liv har budt på, og hvordan oplevelserne har formet dem til at være, som de er i dag.

Pludselig udbryder den stolte kriger: "Min familie blev slået ihjel af orker, da jeg var helt lille. Derfor hader jeg orker, og har nu viet mit liv til at få hævn over disse ondsindede skabninger."

De andre spillere svarer med himmelvendte øjne og dybe suk. De prøver ihærdigt at forblive i spillet, men det er svært. Denne historie har de hørt så mange gange før, og det virker ikke længere troværdigt og interessant. De er trætte af kli-cheer og forhistorier uden dybde.

Hvad enten du er spiller eller arrangør er det vigtigt at kunne skrive gode rolleoplæg. Intet værktøj er så godt til at få styr på tankerne, og komme ind til kernen i en personlighed, som at skrive et par sider om den. At kunne udtrykke essensen af en rolle er vigtigt, ligegyldigt om det er til eget brug eller fordi rollen skal spilles af en anden.

At skrive et godt rolleoplæg handler om at skabe en troværdig og levende person. Det handler om at puste liv i en tanke og gøre tanken til person, som folk tror på som et menneske af kød og blod. Det nytter ikke at være Supermand eller Mr. Totally Right. Det er kedeligt og uden udfordringer. Der skal være noget på spil; en indre modstand, der gør livet besværligt for personen. Rollen skal have gode og dårlige sider – have drømme, ønsker og ting, han frygter.

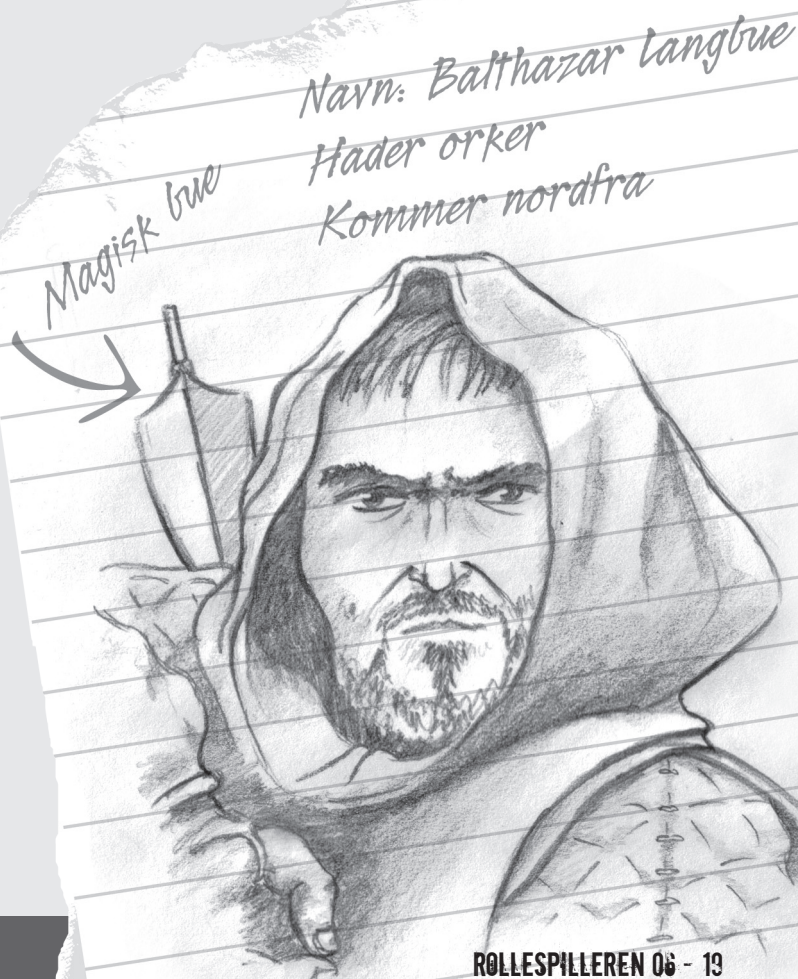
## Minder om rigtige mennesker

Tænk på personer fra gode bøger, film og tv-serier. De interessante og mindeværdige figurer er ikke endimensionale, renskurede helte eller skurke. De er komplekse personligheder, der minder om rigtige mennesker. Alle gode figurer har både korte- og langsigtede mål. De har drømme om den fjerne fremtid, og de har ting, de gerne vil opnå nu og her.

Hvad enten du er bager i en middelalderlandsby eller sortklædt rumagent, har du altid problemer at slås med. Det kan være, at du vil have hævn over superskurken, eller egentlig hellere ville være bager for hertugen end sidde i det små. Men samtidig kan det også være, at du gerne vil i kanen med din kollega, eller de økonomiske tider ikke er så gode, som de burde være. Måske

er du verdens bedste karatekæmper, men hvad gør det, hvis du ikke kan formulere din kærlighed til din gamle veninde fra slummen?

Alt interessant rollespil handler om konflikt og forsøget på at opnå mål. Om målene er store i episk størrelse eller blot en lille forbedring af hverdagen er knap så vigtigt. Det vigtige er, at du hele tiden vil opnå et eller andet, og at du ikke nødvendigvis har let ved det.



### Beskriv vigtige begivenheder og tanker

Der er naturligvis mange måder at skrive rolleoplæg på, og der er selvfølgelig stor forskel på, om teksten er til dig selv, eller skal læses af andre. Du kan vælge at skrive en regulær baggrundshistorie, hvor du gennemgår din persons forhistorie. Eller du kan vælge at berette om udvalgte tidspunkter i personens liv. Og du kan sågar lave en objektiv beskrivelse af, hvordan rollen tænker, føler og har det lige nu ved scenariets start.

*Ridder Stærkarm*

*Er megasej til at slås - kommer fra et fjernt kongerige*

*Kan drikke totalt meget mjød*



*Cleric of Doom*

*-Har mindst*

*3000 kropspoint*



En rollebeskrivelse kan umuligt komme omkring alt, og derfor skal du indfange essensen af personens verden. Forsøg at skrive om vigtige punkter i livet, som rammer netop denne person lige i øjet. Det kan være gennem oplevelser i fortiden, eller ved at beskrive personens største konflikter. Tænk på, at rollen skal være interessant at spille og skal fungere i samspil med resten af scenariet. Brug disse overvejelser, når du skriver, og du vil opdage, at et godt forarbejde skaber et meget bedre spil, når scenariet først kører derudaf.

**Tekst: Mikkel Bækgaard  
Tegninger: Lauge Drewes**

# De ti bud:

## 1. Forhold dig til nutiden og scenariet

Hvad nytter det at have skrevet side op side ned, hvis det ikke er relevant for det konkrete scenarie? Sørg for, at din karakters mål og konflikter er vigtige for den "nutid", som scenariet udspiller sig i. En god idé er at lave en karakter, der rent faktisk kan udvikle sig og få sine konflikter i spil i løbet af scenariet.

## 2. Keep it simple

Det er ofte bedre at skrive kort og præcist end at skrive ti tætte sider med en detaljeret forhistorie. Lange og indviklede beskrivelser er der alligevel ingen, der kan huske – og det låser ofte tingene fast i unødige detaljer. Prøv i stedet at ramme enkelte situationer og konflikter i øjet og undgå at skyde for meget med spredning.

## 3. Vendepunkter

I stedet for at skrive om hver eneste detalje i personens fortid er det mere nyttigt at holde sig til enkelte, relevante vendepunkter. Skriv om dengang personen opdagede, at han elskede sin veninde – eller om dengang han hørte om den fjerne skat, han har jaget lige siden.

## 4. Troværdighed

Det er ikke uvæsentligt, om scenariet foregår i et westernmiljø eller i det ydre rum. Din person skal naturligvis forholde sig til den kultur og setting, som scenariet foregår i. Det nytter ikke noget, at personen er guldgraver og glad for Whisky, hvis scenariet foregår på et japansk papirslot i samuraitiden. Husk i stedet på, hvilke konflikter og temaer, der typisk udspiller sig i scenariets genre og setting.

## 5. Menneskelighed

Hvad enten du spiller dværg, rumhyre eller menneske, er det menneskelige konflikter, du bør beskrive. Det handler om gode og dårlige sider. Om at tro på hvem man er. At frygte fremtiden. Og om at ville opnå bestemte mål. Det gælder for alle interessante personer, hvad deres race så end er. Først når du selv som spiller kan relatere til personens verden, bliver det levende og interessant.

## 6. Originalt – ikke plagiat

Det er i orden at lade sig inspirere, men ikke at kopiere. Du skal med andre ord ikke bare gribe din yndlingsfigur fra en roman eller film og så spille ham. Det er plat og dumt. Du skal ikke spille Gandalf eller Han Solo, for folk vil grine ad dig og dømme dig ude af spillet med det samme. Men derudover sagt, er det helt fint, at du finder inspiration i dem og bruger dele af deres personlighed til at få liv i dine egne tanker. Brug kernen i en af deres konflikter, men udskift navne, baggrundshistorier og lignende. Gør personen til din egen og glem forlægget.

## 7. Indeholder konflikt og mål

Enhver god og interessant person indeholder mål og konflikter, der står i vejen for at nå dem. Mål kan både være kortsigtede som at opnå foretræde for kongen ved en audiens, eller være langsigtede som at blive den rigeste mand i galaksen. Konflikter handler om ting, der står i vejen for målene. At du vil være verdens rigeste mand, men at du er en spillefugl og fattig som en kirkerotte. At du er forelsket i din nabo, men at hun elsker en anden.

## 8. Find på et godt navn

Kort sagt: Find et navn, der passer på din person. Navnet skal være troværdigt og udtrykke personlighed og omtanke. Se i øvrigt Sebastian Flamants artikel fra forrige nummer af rollespilleren, "Mit navn er Frodomir".

## 9. Lav brugbare relationer

Hvad ville verden være uden venner, fjender og andre mennesker? En god personbeskrivelse forholder sig til andre personer i verden og lægger op til rollespil med dem. Med andre ord er det ikke så vigtigt, at du skriver fire sider om din søster, hvis ikke hun er med i scenariet. Lad relationerne være andre spilleres roller. Lad det være gode venner, gamle kærester, forretningsforbindelser og ærkefjender. Sørg for, at du kan få godt rollespil med dem, og lad der gerne være konflikter i forholdet til dem.

## 10. Gør beskrivelsen åben for inputs

Husk på, at din person skal passe ind med resten af scenariet. Derfor er det vigtigt, at du gør beskrivelsen åben overfor inputs fra arrangører og andre spillere. Gør plads til, at man kan koble nye relationer på. Og vær åben overfor, at du kan ændre ting i fortiden, hvis det passer bedre til scenariet og de andre spillere.

# Guldhænder

Lørdag d. 25/3-06

*Et nyt liv kan begynde!  
Kom til den nye ø øst for Kerlanz!  
Øen blev opdaget for nogle måneder siden  
under mystiske omstændigheder, og ingen ved endnu  
hvad der er foregået på denne lille oase i fortiden,  
eller hvad der venter længere fremme.  
Lige nu kappes de bosatte om fordelagtigheder,  
ret og velfærd for sig og sine.  
Men samtidigt nyder de hinandens selskab, og søger at opbygge et godt samfund  
i en ny verden, løsrevet fra fastlandets konflikter og fordomme,  
hvor enhver selv må skelne venner fra fjender.*

*Kom vær med og start dit eget eventyr!*



**Guldhænder er foreningen Ravnsholt/Reopos's månedlige liverollespilskampagne. Spillet foregår i Knudsskoven, 10 min. gang fra Holbæk st, den sidste lørdag i hver måned. Guldhænder er for unge i alle aldre, og der spilles både byspil, intrige, og "røvere og soldater".**

**Få meget mere at vide på [www.r-r.dk/ll](http://www.r-r.dk/ll) og tjek vores online karaktersystem. Her kan du også læse om de eksisterende hold og roller, om foreningen og arrangørerne. Har du spørgsmål, kontakt da Guldhænder arrangørerne på [ll\\_arr@r-r.dk](mailto:ll_arr@r-r.dk)**

# LEFLIVE IV

## en viden til forskel -

Korrespondence mellem retsmediciner M. Jacaster og underdommer I. C. Aurelius angående en morderskes mentale tilstand:

Til Underdommer I. C. Aurelius  
angående sag #574-B8, 2. februar 1069:

... igennem mit studie af indsatte (Ansier, Eleonora), forekommer det mig at hendes tilstand i bedste tilfælde kan beskrives som anormal. Jeg har, under begrænset tvang og i sandhedens navn, udsat hende for en række undersøgelser af korporlig såvel som mental karakter. Indsattes legeme er, med undtagelse af et par skavanker, sandsynligvis pådraget som følge af hendes virke som skurekone, i tilforladelig stand. Sindet er dog det der interesserer mig: Hendes neurologiske og sproglige reaktioner er dybt utilregnelige og det forekommer mig, at der på ingen måde kan være tale om det proverbielle "spil for galleriet". I henhold til Doktor Medicus Rufus Arenheims forelæsninger af 1068, mener jeg at have fundet et levende eksempel på den tilstand Arenheim beskrev som "hysteri". Jeg er desværre klar over, at dette element ikke spiller ind i den gældende retspraksis – men jeg vil dog, i forskningens navn, på det stærkeste opfordre Dem til ikke at udsige en dom ud fra normens præmisser. På trods af hendes svære forbyrdelse bør indsatte, som et minimum, bevares til yderligere studier.

Ærbødigst,  
Retsmediciner M. T. Jacaster

En Viden til Forskel er et scenarie i en brydningstid. Den gamle verden står overfor et moderniseringens kvantespring i den teknologiske og åndelige udvikling. Helteskikkelsen rammes da riddere, feltherrer og eventyrere erstattes af den nye verdens læger, fysikere og fritænkere.

Vi står på randen til det feudale systems sammenbrud, hvor slotte og paladser vil se sig ombygget til banegårde og fabrikker og Valhel for første gang mærker det moderne gennembrud.

En tilsyneladende betydningsløs konvent samler en række af nytænkere, finansieres af en optimistisk junker og danner rammen om sommerens store Sjællandslive.



[info@leflive.dk](mailto:info@leflive.dk) / [www.leflive.dk](http://www.leflive.dk)

# Anime og manga for alle



Det regner  
ned over Danmark  
med manga og anime. Den  
japanske bølge er over os, og har  
været det et stykke tid. Hvad der før kun  
var forbeholdt en lille skare af fanatikere,  
er nu hvermands eje.

Tekst: Tommy Jensen  
Illustrationer: Joanna Olsen, Tommy Jensen

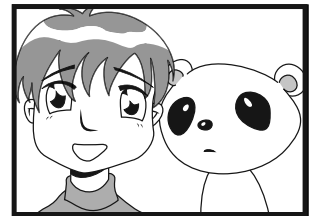




Verden har virkelig fået øje på de japanske tegneserier og tegnefilm i stor stil. Selv i lille Danmark er det gået op for branchefolk, at her er der måske noget at komme efter. Så nu har alle de store tegneserieforglag fundet sig nogle mangaserier, og et helt nyt forlag ved navn Mangizmo er dukket op, alene med det formål at udgive manga på dansk. Der er sikkert også nogle, der allerede er trætte af det hele. Men måske er det fordi, de kun kender til Pokémon eller Dragonball fra TV. Uanset hvad man ellers mener om de to mest udskældte titler, så har japanerne altså meget mere at byde på! Snyd ikke jer selv for resten, bare fordi de danske kanaler kun vælger ting rettet mod de mindste. Lad jer i stedet guide af denne artikel, for jeg skal vise vejen til de fede ting!

### **De gode gamle dage**

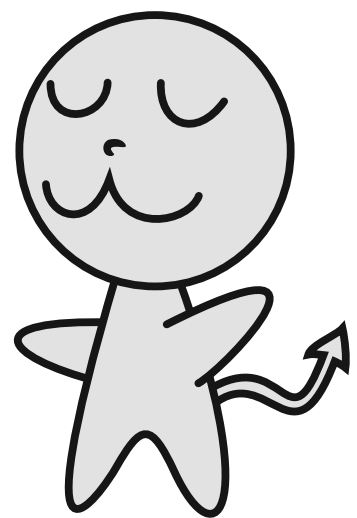
Først skal vi lige kigge lidt bagud, for det har bestemt ikke altid været sådan, at man kunne finde manga i overflod i sin lokale kiosk. Før i tiden måtte de ivrige fans bytte sig til dårlige (og illegale) video-kopier, håndtekstet af andre meget entusiastiske (nørdede) fans. Med Internettets indtog og videobåndets exit har denne aktivitet skiftet karakter. Nu scanner folk japanske serier ind, oversætter dem, og spreder dem igen til glæde for andre fans. Tegnefilm downloades også i stor stil. Man kan sige, at i gamle dage var der tale om pionerer, der kæmpede for at udbrede noget totalt ukendt, mens det nu om dage, hvor tingene er tilgængelige på lovlig vis, mest af alt bare er totalt pirateri.



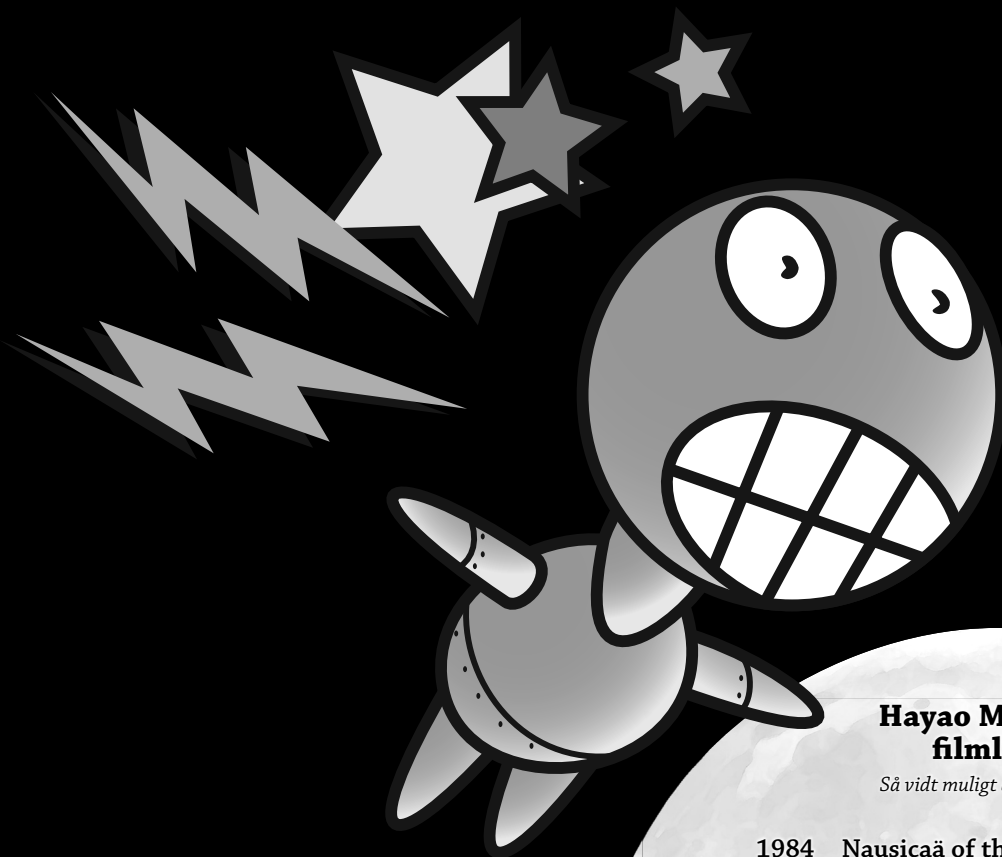
### **Om forfatteren af denne artikel:**

**Tommy Jensen** arbejder til daglig i rollespilsbutikken **Fantask**, og er også redaktør på forlaget **Egmonts manga-udgivelser**. Han har tidligere udgivet et zine om manga og anime og har i det hele taget interesseret sig for genren, længe inden den for alvor nåede til Danmark. (Redaktionen)

### **Manga = tegneserie**



### **Anime = tegnefilm**



### Anime i biografen

DR valgte for et par år siden, formodentlig i et øjeblikks galskab, at vise Miyazakis uforlignelige "Min Nabo Totoro". Men ellers må vi finde vej hen i biografens mørke, for at se de store anime film. Den fantastiske "Chihiro og Heksene" og den flotte "Det levende Slot" har nået de danske lærreder.

Andre titler har kørt i begrænset omfang, blandt andet under Natfilm Festival, her iblandt "Steamboy", "Ghost in the Shell", "Perfect Blue" og "Metropolis". Forhåbentlig stopper det ikke her, men det vil kun fremtiden kunne vise. Men 99% af al anime er tv-serier, så lad os gå videre til det ultimative anime medie.

### Den kodefri DVD

Hvis man vil se en masse kvalitetsanime, så er der ingen vej uden om den kodefri DVD-afspiller. Har man sådan én, er verden åben. Man kan handle i en af de danske specialbutikker der fører Region 1 film (dem fra USA) eller bestille filmene over nettet.

DVD er på mange måder det perfekte medie for anime. Dengang vi kun havde videobånd, skulle vi vælge om vi ville have "sub" eller "dub". Altså subtitled - teksten med original japansk tale, eller dubbed - eftersynkroniseret med amerikansk tale. Nu kan man som regel regne med at begge dele er med på DVD'en, og det er bare et tryk på knappen for at skifte frem og tilbage. Jeg sværger selv til, at film skal ses på originalsproget med de originale stemmer/skuespillere, som instruktøren har valgt. Men det er en smagssag.

De mange tv-serier, der ikke egner sig til biografen, og som aldrig synes at dukke op i TV (andet end i Japan), kan man naturligvis også få på DVD.

### Hayao Miyazaki filmliste

Så vidt muligt danske titler.

- 1984 Nausicaä of the Valley of the Wind
- 1986 Laputa: Castle in the Sky
- 1988 Min Nabo Totoro
- 1989 Kiki's Delivery Service
- 1992 Porco Rosso
- 1997 Princess Mononoke
- 2001 Chihiro og Heksene
- 2004 Det Levende Slot

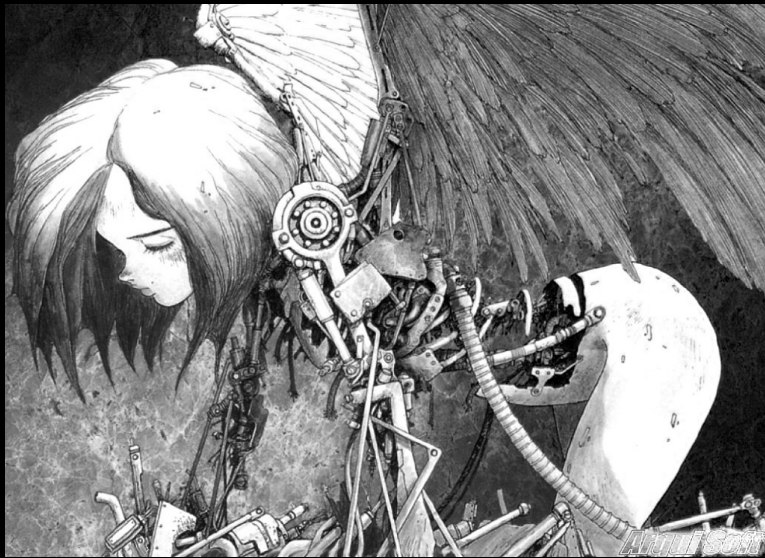


Alle disse film kan jeg anbefale uden forbehold. Som det ofte sker, når nogen bliver kendt, så knyttes deres navn til alle mulige titler. Således kan man let løbe ind i mere omfattende Miyazaki-lister, men de 8 film på listen er de eneste hele film, som han har instrueret! Han har haft indflydelse på en række andre ting, lavet nogle kortfilm (også anime) og instrueret afsnit fra anime tv-serierne "Future Boy Conan" og "Sherlock Hound", været idemand bag "Panda Panda" og så videre...

### Tommy-san anbefaler

Jeg har allerede nævnt en række af de bedste film, og kigger man på IMDB's (filmbase på nettet - [www.imdb.com](http://www.imdb.com)) liste over verdens bedste tegnefilm, finder man "Chihiro og Heksene" helt i top (den vandt både en Oscar som bedste animationsfilm og Guldbjørnen i Berlin som bedste film!). Instruktøren hedder Hayao Miyazaki, og alle hans film er noget særligt, så tjek lige listen andetsteds på siden her. Det er et godt sted at starte.

Jeg er selv manga-redaktør hos forlaget Egmont, og derfor er jeg måske lidt partisk, men man bør naturligvis læse både "Ranma 1/2" og "Mesterdetektiven Conan". Sådan - så har jeg sagt det. Seriøst så er de nogle af de bedste mangatitler på dansk sammen med "Dragonball", "Love Hina" og "One Piece" (som altså kommer fra nogle andre slemme forlag). Vil man videre end det, så bliver det på engelsk. Manga på engelsk kan fås i specialbutikkerne i København (Fantask og Faraos Cigarer), eller bestilles over nettet. Her følger nogle udvalgte manga og anime titler.



"Battle Angel Alita" har originaltitlen "Gunnm" og er fra 1990-1995.

### Cyborg-pige sparker røv (Manga)

Yukito Kishiros manga "Battle Angel Alita" er både voldelig, poetisk og bidende satirisk. Kamprobotten Alita starter livet på en losseplads, hvor hun ligger sammen med alt det andet skrot.

#### Alita starter livet på en losseplads

Højt oven over svæver byen Tiphares, det utopiske samfund for alle de rige og magtfulde. De dumper bogstaveligt talt deres affald ned på de mindre heldige, dem der lever på landjorden.

Professor Ido finder Alita og genopbygger hende. Selv om hun ikke kan huske sit liv før skraldebunken, så er hun dog programmeret med en 100 år gammel cyborg kampstil der hedder "Panzer Kunst". Ido forsøger at hjælpe Alita med at genfinde sig selv, og han kommer til at fungere som hendes far.

#### Hun mestrer kampstilen "Panzer Kunst"

Dem, der lever på bunden, famler sig frem igennem en verden af uretfærdighed, vold og fattigdom, og Alita kommer da også hurtigt i krig med de mange kriminelle elementer.

#### Men kan hun tage kampen op imod eliten!

Serien er ultravoldelig, og det er måske ikke overraskende at netop James Cameron (instruktør af "The Terminator") har valgt at filmatisere den, et projekt der endnu er i det indledende stadie, men sat til at blive færdig i 2007. Indtil da anbefaler jeg, at man nyder mangaen i al dens kraft og væld!

### Cowboys in space (Anime)

"Cowboy Bebop" er en jazzy science fiction noir anime titel. Man følger Spike Spiegel og hans makker Jet Black, begge dusørjægere i det 21. århundrede. Den frygtløse Spike er mester i Jet Kune Do (karateform udviklet af Bruce Lee), og er også ganske ferm med skydevåben. Jet er en tidligere politimand. Han er også en cyborg, som følge af nogle alvorlige skader han pådrog sig i tjenesten. Han går også under navnet Black Dog. Sammen rejser de to rundt i rumskibet Bebop. Ved seriens start er de to alene, men de får hurtigt følgeskab af den smukke Faye Valentine og computer-geniet Ed.



Der hænger en let melankolsk stemning over serien, der dog ikke er uden humor. Men der er mange sørgelige skæbner i rummet anno 2071, og Spike selv er kun frygtløs, fordi han ikke mener, at han har noget at tabe.

#### Alle ombord på Bebop har problemer.

Faye lider af hukommelsestab, er en spilleflugt og har oparbejdet en massiv gæld. Folk tror ofte at Ed er en dreng, men hun er en pige (selvom hun går under hackernavnet Radical Edward). Åh ja, så har vi også glemt det femte besætningsmedlem, en lille tromlet hund ved navn Ein.

#### Serien strækker sig over 26 afsnit, efterfulgt af en film.

Der er også udgivet en "Best Sessions" samling, men det er spild af tid. Gå efter den rene vare, og start ved begyndelsen. Manga-versionen af "Cowboy Beebop" anime serien har jeg kun overfladisk kendskab til, men den ser nu også ud til at være værd at stifte bekendtskab med.



### **Spøgelse i Tokyo** (Anime)

Er du klar til noget der er lidt anderledes? Meget anderledes endda? "Boogiepop Phantom" er noget helt for sig selv. Mørk, mystisk, stemningsfyldt, til tider forvirrende og helt igennem original. Tokyo bliver ramt af et mærkeligt lysglimt, og efter det begynder folk at forsvinde ud i den blå luft. Ikke mange, bare en hist og pist.

#### *Hvad eller hvem er Boogiepop Phantom?*

Rygtet går at det er et væsen kaldet Boogiepop Phantom, der tager alle disse folk. Hvorhen? Det ved ingen. Er Boogiepop Phantom et spøgelse, eller selveste døden! Igen er der ingen svar, i det mindste ikke før man har set stort set hele serien.

Hver episode i serien er en historie for sig, men foregår omkring det samme område, hvor vi blandt andet følger en del studerende fra den samme skole (gymnasium). Vi møder konstant nye skæbner; en dreng der er fikseret på dating-computerspil, en kvinde som ikke kan huske sit eget barn, en fyr der spiser kæmpe insekter og nogle detektiver som er på jagt efter en massemorder!

#### *Det fede her er, at det er meget gennemtænkt, og at tingene hænger sammen.*

De fleste af disse små historier afsluttes, men flettes ubemærket ind i hinanden. Således ser man ofte uforståelige glimt af noget, der først forklares meget længere henne i serien. Man skal dog være tålmodig, idet tingene sker i det tempo, de sker i, og det er typisk japansk. Seriens natur gør det desværre lidt problematisk at beskrive den i få ord. Jeg kan kun sige, at jeg finder den fascinerende.

#### *Hvis man tænker på det overnaturlige og det mystiske, er man nød til at se den!*

Visuelt udsættes vi for en næsten monokrom farvepalette, og det hele er kørt igennem et soft-filter. Personlig synes jeg, det ser fantastisk godt ud, og giver det hele en passende melankolsk stemning. Undervejs er det trykkende, uhyggeligt og spændende. Det hele forløses til sidst, og man føler faktisk, at det er en smule sørgmodigt, at man nu skal forlade Boogiepop Phantom-universet.

Boogiepop Phantom er en animeserie fra folkene, som lavede "Serial Experiments Lain" (kan også anbefales).

### **Øko Science Fiction** (Manga)

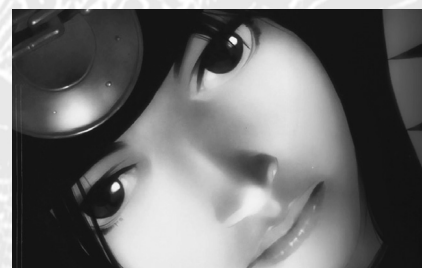
Før Miyazaki blev en stor og verdenskendt instruktør, skrev og tegnede han manga. Det tog ham efter sigende 13 år at færdiggøre sin episke manga "Nausicäa of the Valley of the Wind". Den blev i første omgang bragt i små bider, en gang om måneden, i et af Japans mange føljeton-hæfter. Senere, da den endelig kom i samlet form, solgte den over 10 millioner eksemplarer alene i Japan.

Nausicäa indeholder flere af de temaer, som Miyazaki i stor stil har bragt videre til sine film. Der er menneskets kamp imod naturen, rædslerne der følger krig, og den unge pige, som skal finde sin plads i verden. Vi følger en ung prinsesse (Nausicäa), der bliver hvirvlet ind i en meningsløs krig tvunget af omstændighederne. Hendes folk har ellers længe kunnet leve i fred, isoleret i deres smukke dal. Store dele af verden omkring dem er ødelagt af en apokalyptisk krig, der næsten udryddede menneskene for tusind år siden, og som bragte enorme økologiske katastrofer med sig.

#### *Miyazaki har ikke den store tiltro til mennesket som flok.*

Vi kan ikke finde ud af at leve uden at ødelægge naturen omkring os. Miyazaki sætter i stedet sin lid til individet. I hans historier finder vi altid enkelte, der med et stort hjerte og en stærk vilje kan ændre på tingene.

Nausicäa tvinges til at hjælpe kongeriget Torumekia med at invadere Dorok imperiet. Men undervejs finder hun ud af hemmeligheden bag nogle af de mystiske insekter og dyr, som har overtaget store dele af verden. Mangaen er meget intens og spændende, og absolut en af mine favoritter. Desværre kan den ikke fås herhjemme (på grund af rettighedsproblemer), og den kan også være svær af få fra USA. Men falder man over den, skal man ikke holde sig tilbage.



#### **Køb anime og manga her:**

[www.fantask.dk](http://www.fantask.dk)  
[www.faraos.dk](http://www.faraos.dk)  
[www.amazon.com](http://www.amazon.com)

#### **Læs her om anime og manga:**

[www.animeondvd.com](http://www.animeondvd.com)  
[www.geekculture.dk](http://www.geekculture.dk)  
[www.anipike.com](http://www.anipike.com)

#### **Find en kodefri DVD-afspiller her:**

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



# Østerskov Efterskole Levende læring



En skole af rollespillere for rollespillere

Aktiv undervisning, aktiv fritid

Lær på ny og spændende måder

Klar til gymnasium, handels- og teknisk skole

[www.osterskov.dk](http://www.osterskov.dk)  
[oster@osterskov.dk](mailto:oster@osterskov.dk)

## Red kaninen - abonnér på Rollespilleren!

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

Sådan gør du:

- Indbetal kr. 100,- for et år til BG Bank, reg 1199 konto 106-0198.
- Udfyld og indsend denne blanket til:  
LLR, Rentemestervej 80, 2400 København NV

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

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

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

Email..... Fødselsdato.....

dato ..... underskrift



# KALENDER

**V**elkommen til den nye kalender! Hvis du har fulgt "Rollespilleren" et par numre, vil du se, at vi er gået bort fra at bringe en komplet kalender. Eftersom bladet kun udkommer 4 gange om året, synes vi du er bedre tjent med at klikke ind forbi [www.liveforum.dk](http://www.liveforum.dk).

Her i bladet finder du til gengæld masser af rygter om kommende rollespil, og om nystartede kampagner.

I denne omgang er der godt nyt til alle rollespillere. Der åbner nye kampagner, der bliver genopsat gamle scenarier og helt nye er under opsejling. Noget af det mest spændende er nok sommerscenarierne. I år kan du finde et i nærheden af dig, uanset om du bor på Sjælland eller Fyn, eller i Nord- eller Sønderjylland. I år er der tale om tre traditionsrige scenarier. Alle tre er fantasy og alle tre er et nummer i en række af flere. TRoA arrangerer igen et scenarie i Warhammer-verdenen. Einherjerne fortsætter deres række af mytiske middelalder-scenarier, og projektgruppen "De Røde Baroner" arrangerer Leflive IV på Sjælland.

Hvis du har planer om et projekt, så skriv til [troels@laiv.dk](mailto:troels@laiv.dk) og fortæl om det. Vi vil gerne høre fra dig, ligemeget hvor småt dit arrangement er!

## Nye Kampagner

Der er godt nyt til rollespillere ved Stevns. Der begynder nemlig en ny kampagne, der hedder "Tågernes Årtusinde" og foregår den 2. søndag i hver måned i Magleby Skoven, syd for Strøby Egede. Du kan finde mere information på hjemmesiden [www.usom.dk](http://www.usom.dk).

En ny Starwars-kampagne påbegyndes også i disse dage. Det er den sidste søndag i måneden og er i Frederikssund på Oppe Sundby Skole – hvis det lyder spændende kan du kontakte Jesper Mortensen på tlf. 22 35 07 55.

## Con på Fyn

Solhverv arrangerer Vintersol fra den 23. til den 26. Februar. Den er nok godt overstået når du modtager dette blad, men så ved du det i det mindste til næste vinter.

## Con i Jylland

Fastaval er en kongres for rollespillere, både bord- og live. Det foregår i Århus fra den 12. til den 16. april. Til Fastaval uddeles der hvert år en pris, en såkaldt Otto, til de bedste scenarier, og i år deltager liverollespil for første gang på lige fod med bordrollespil. Hvis du er nysgerrig, så kig på [www.fastaval.dk](http://www.fastaval.dk), hvor du også kan tilmelde dig. Sidste frist er 8. marts, men Fastaval plejer ikke at lukke tilmeldingen før alle billetter er solgt.

## Knudepunkt 06

Som du kan læse andetsteds i bladet, er det snart tid til at tage til Knudepunkt. Det er i nærheden af Malmø og er fra den 28. april til den 1. marts. Man kan se mere på <http://jeepen.org/knudepunkt> - Troels Barkholt-Spangsbo arrangerer fælles transport derop for de interesserede, så hvis man gerne vil med, skal man skrive til [kp06@laiv.dk](mailto:kp06@laiv.dk), så vil man få mere information senere.

# Knudepunkt 07

## Knudepunkt 07

Ja, du læste rigtigt. Det er ikke fordi Knudepunkt i 2007 løber af stablen lige foreløbig, men planlægningen af næste års arrangement er allerede gået i gang. Og ikke nok med det, det skal også foregå i Danmark! Det er endnu engang Mikkel Sander, der svinger piskeren over projektgruppen, og jeg kan kun anbefale på det varmeste, at man engagerer sig. Knudepunkt er det største mødested for liverollespil i Norden, og når det bliver Danmarks tur til at afholde arrangementet, bør man støtte det, så meget man har tid og energi til.

## System Danmarc lukker aldrig!

Lørdag d. 1. april 2006 kl. 20-04 i PrøveHallén (Det ny Kulturhus i Valby) på Porcelænstorvet 4 holder arrangørgruppen bag System Danmarc en kæmpe efterfest. Der er bands, DJs, events, video- og billedmateriale - både som musikvideo, dokumentar og som elementer af live-VJ-ing. Kom og mød med- og modspillere eller bare for at feste. Det er et åbent arrangement, så hvis du bare gerne vil se lidt af, hvad du gik glip af, så kom endelig forbi.

## Hugtænder i natten

Den københavnske vampyr-kampagne "Danmark ved nattetide" sluttede i efteråret 2005. Men der er ingen grund til at pakke kappen for langt væk eller smide de spidse pæle i brændeovnen, for der er masser af muligheder for at lege "Ze children of ze night" dette år. Den århusianske kampagne kører støt videre, og der er rygter om at hele to kampagner skal begynde i København.

Troels Schönfeldt og Nicolai Groth har planer om en kampagne, der skal fokusere på mennesker i "World of Darkness" - spillet skal handle om pushere, narkomaner, politibetjente, rockmusikere og alle andre i den københavnske underverden. Kampagnen begynder muligvis allerede i marts-april.

Kenan Meier har planer om en kampagne, der i højere grad skal handle om vampyrernes magtkampe. Hans udgangspunkt er 3 større scenarier, der skal fortælle forhistorien til kampagnen. Hvornår kampagnen begynder vides ikke, men når der er noget nyt, kan man finde det på [www.maskeraden.net](http://www.maskeraden.net).

# Con-lives -

**Con-live er en fri form for liverollespil, som er undervurderet af både spillere og arrangører. Her gives der frihed til eksperimenter og kreativitet, og måske er det noget, man kan lære af.**

Af Jannick Raunow  
Fotograf: Søren Osgood

*Billedet er fra con-livet "Persona" af Ryan Rohde Hansen og Maya Krone. Masken er en væsentlig del af konceptet.*

**I** Danmark har den store synlige mængde inden for liverollespil altid været enkeltstående scenarier – heraf primært fantasy. Genrer som vampire, mafia og en smule science fiction har også vundet indpas, men de store nyskabende idéer er der som oftest langt imellem, desværre.

Det kommer næppe som en stor overraskelse, at det er en stor og yderst drænende opgave at arrangere et livescenarie under stadigt stigende kvalitetskrav fra et krævende og kræsent publikum. Simple forhold som mad, sovemulighed og logistik er dybt essentielle for et scenarios succes og kan nemt kræve mange arrangørkræfter, som ellers kunne have været brugt på idéudvikling, scenografi, rollekonstruktion eller spildesign.

Jo fjernere scenariets rammer er fra vores almindelige hverdag, jo større arbejde kræver det at opbygge en troværdig illusion med kostumer, grej og scenografi samt verdenshistorie, regelsystemer og baggrundsviden. Der skal utrolig meget arbejde til, for at få 400 mennesker til at tro på en illusion om, at de befinder sig i en middelalderlig by i en weekend. På trods af at fantasy-genren ellers er noget, som vi i miljøet burde have meget erfaring med efterhånden. Og så tør jeg slet ikke nævne den enorme arbejdsindsats, det har krævet at stille eksempelvis "System Danmarc" (et politisk science fiction-scenarie, der blev afholdt i København i efteråret 2005, red.) på benene.

Men det kan gøres nemmere. Ikke at der er tale om en enten/eller-diskussion, men nærmere et undervurderet alternativ, der kan give mulighed for at skabe fokus på nogle af rollespilsmediets mange andre fantastiske facetter. Jeg snakker om con-scenarier. Altså liverollespil arrangeret på rollespils kongresser, som traditionelt har baggrund inden for bordrollespillet.

## Fordele ved con-live

Rammerne er én af de åbenlyse fordele. For den kreative arrangør er der mulighed for at springe over, hvor gærdet er velsignet lavt. Alle rammerne er i forvejen på plads. Du skal slet ikke tænke på, at dine deltagere skal spise, skide eller sove. Det sørger kongressen for. Ja, faktisk skal du slet ikke tænke på at skaffe dine deltagere. Det sørger kongressen nemlig også for. Eller at sikre, at de dukker op det rigtige sted på det rigtige tidspunkt. Du kan nøjes med at koncentrere dig om selve scenariet.

Så er con-lives typisk meget kortere (4-8 timer) og har langt færre deltagere end andet live. Det giver mulighed for langt højere og mere kontrolleret intensitet og tempo i spillet. Den fortættede spiloplevelse skaber helt andre muligheder i forhold til de deltagerige scenarier, der varer en hel weekend.

## Alternative rammer

Prisen, man som arrangør betaler for de fordele, kongressen giver, er mindre rammemæssig kontrol og kvalitet. Kongresser afholdes ofte på folkeskoler eller i lignende dødssyge kommunale bygninger, som aldrig nogensinde kommer til at ligne en prægtig landsby i Tolkiens riger. Hertil er der to løsninger: Du kan tage dig til takke med at deltagere, mad og sovested trods alt er klaret for dig, og at du kan stryge arbejdet med de fysiske rammer fra din huskeliste. Eller du kan tage sagen i egen hånd og finde dit eget sted. Fusion detektiv-scenariet "Fyraften" fra Fastaval 2003, hvor deltagerne blev kørt til en skummel smugkro, er et godt eksempel.



# Fastaval' er det?

## Tag udgangspunkt i lokationen

Du kan også vælge at benytte dig af de rammer, der nu engang er direkte tilgængelige og lave et scenarie, som benytter sig heraf. Et oplagt eksempel er Nils Malmros-scenariet "Ungdommens Glæde, Ungdommens Smerte" fra Hyggecon 2002, hvor deltagerne er elever i 7.C til klassefest.

En anden vej at gå er, at bevæge sig over imod det mere abstrakte og minimalistiske udtryk og lave sit scenarie i Dogville-stilen (filmen med kridtstreger på gulvet), sådan som "Persona" og "Stille Synd" gjorde det på Fastaval 2005. Hermed opøves en helt anden spillestil, hvor det ikke er det rent visuelle, der lægges vægt på, men derimod det mellemmenneskelige spil og den historie, ånd eller spilkonstruktion, arrangørerne har som hensigt.

En mulighed er også, at bevæge sig helt ned til det intime følelsesorienterede spil, sådan som "Dødens Ironi" gjorde det på Fastaval 2004. 5 deltagere i tæt spil i et mørkt rum med rigelig drama, frygtelige fortider, simple spilskabende effekter og knugende intensitet, giver en helt anden oplevelse end det store, brede og scenografisk orienterede spil.

## Liverollespils svar på Dogmefilm

Jeg har nævnt eksempler på, hvad der har været lavet inden for con-lives. Der er ikke noget i vejen for at køre disse scenarier i en anden sammenhæng. Men det er min egen erfaring, at arrangørfokus ofte tilfalder nogle andre ting, når du først skal bakse med de praktiske rammer.

Con-lives giver altså arrangøren mere luft til at eksperimentere med andre scenarietyper og -konstruktioner, hvilket i sidste ende skaber mulighed for det udviklende og sublime spil for deltagerne. Samtidig

giver de danske kongresser ofte deltagerne mulighed for at smage på flere kortvarige rollespilsoplevelser over den samme tidsperiode, som de enkeltstående scenarier skal bruge for overhovedet at retfærdiggøre det enorme praktiske arbejde, der ofte er gået forud for scenariet for både spillere og arrangører.

## Koncept frem for praktik

Det er min erfaring, at man som spiller agerer anderledes, når fokus er fjernet fra det praktiske og visuelle. Når man kan få lov at fokusere sit spil omkring en specifik følelse, idé eller konstruktion, giver det luft for nogle helt andre udviklinger. Nogle gange gælder det, som ordsproget siger: Less is more. Jeg har i hvert fald selv haft de fleste af mine sublime rollespilsoplevelser i det livemiljø, som flourerer i bedste velgående rundt omkring på de danske rollespils-kongresser (se faktaboks). Og jeg kan kun komme med én opfordring: Prøv det

## Links til conner:

Fastaval <http://www.fastaval.dk>  
Hyggecon <http://hyggecon.eidolon.dk>

## Con-Lives:

**Fyraften** - af Mikkel Bækgaard, Søren Koch Hansen, Ryan Rohde Hansen, Troels Rohde Hansen & Ulrik Kold

**Ungdommens Glæde - Ungdommens Smerte** - af Mikkel Bækgaard, Søren Koch Hansen, Ryan Rohde Hansen, Troels Rohde Hansen & Ulrik Kold

**Persona** - af Ryan Rohde Hansen & Maya Krone

**Stille Synd** - af Louise Hammerbak & Morten Pedersen

**Dødens Ironi** - af Kenneth Mikkelsen & Kim Juulsgaard

# Hvordan scorerer

Væver som en bogfinke og gammel som de der træer på TV, som er blevet meget gamle på grund af deres høje alder. Sådan er elverpigen.

# En

Du kan kende hende på at elverdrenge ligner hende på en prik. Forestil dig, om du vil, en mindre fesen og mere appetitlig Legolas, med bryster fortil og lidt fyldigere stemme. Som sagt er hunnens brystparti ofte en anelse mere struttende, men vær opmærksom på at den slags kan forfalskes med puder, strå og avispapir. Af samme grund bør man, såfremt ens sko er fyldt med frierfodder, vogte sig som på en bytur i Bangkok eller Copenhagen Men's Sauna Club. Disse tøsebørn er i det store hele nogle sære og vanartede starutter, og det ikke udelukkende fordi de er hunkøn. Men også derfor.

## Du vil score en elverpige

Hvorom alting er: Du har besluttet dig for at score en elverpige, og jeg har besluttet mig for at hjælpe dig. Også selvom du aldrig har hjulpet mig med noget, men det er forskellen på dig og mig.

Som med alt andet skal du først finde en elverpige at rette dine kejtede tilnærmelser mod. Processen kan sammenlignes med det at samle bænkebidere eller lede efter bortkomne nøgler, dog med dramatisk forhøjet risiko for pinlig seksuel afvisning og offentlig ydmygelse. Hvor landgående krebsdyr og nøgler har det med at ligge under fugtige sten eller inde i køleskabe, skal der gerne eventyrlige rejser til fortryllede skove uden navn, omgivet af farefulde

farer, for at støve en elverpige op. Alternativt kan du opsøge din lokale elverbeværtning, iført stramtsiddende filttøj og glimtende juveler. Derved kan du bedre imitere den berømte balletagtige maskulinitet som elverne er så kendt og elsket for. Find en hun blandt gæsterne, og kast dig ind foran hende. Helst inden hun ser dig og tager flugten. Elvere kan i kraft af deres muskuløse men dog yndefuldt slanke lår, løbe særdeles hurtigt. De er med garanti hurtigere og mere udholdende end kvabsede organposer som du og jeg. Så det gælder om at bruge list og slå til som en kærlighedens hugorm.

Ihukom, unge hanrej, at alder er lidt af et kardinalpunkt for elverpigen.

## Er det pædofili for en på 600 år at forgribe sig på en 25 årig?

Det er et spørgsmål jeg lader forblive ubesvaret, da det mest var ment som et retorisk et af slagsen. Dog forholder det sig således at der i de fleste lande er ganske utvetydigt lovgivet på dette område. Så det kan være en fordel at sætte sig lidt ind i reglerne inden du frister nogen over evne.

Skulle det mod forventning lykkes dig at komme i kontakt med en sådan elvisk pæderastinde er det ekstremt vigtigt for videre succes at du giver hende indtryk af at du bestemt har i sinde at leve i lang tid. Den yndefulde elver-



Tekst: Tor Frøhlich  
Tegninger: Jan Farberov

# man elverpiger?

race er ganske udødelige i den forstand at de lever i æoner og atter æoner, så længe man ikke driver et spyd ind i deres vigtigste organer eller kører dem itu med en lastbil i høj fart. Elverinden vil straks hun får mistanke om, at du er et mandemenneske, få mentale billeder af coitus interruptus, grundet din slatne biologis ringe evne til at forblive i live. Du skal derfor, mod alle empiriske odds, overbevise hende om at nær-udødelighed er lidt af en familietradition. Lyv gerne ved at omtale forlængst svundne tider, som "en eventyrlig ungdom" eller "dengang jeg, næsten mæt af dage, besluttede mig for at lære alle kendte sprog". Du kan også henkastet fortælle hende, at du har taget 900-årigt realkreditlån, da du købte din lejlighed, men at du i dag fortryder at du dengang var så kortsigtet.

## *Vi mænd og kvindefolket taler hver vores sprog.*

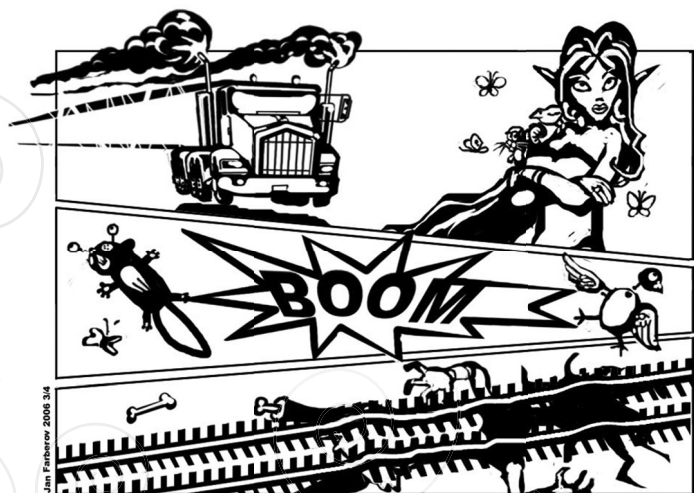
I din omgang med elverfruen bør du være opmærksom på at denne kløft er betragteligt bredere. Og ubeskriveligt dyb. Fuld af mandeforagt og skoldhed magma, er den også. Elvernes sprog er efter sigende yndefuldt og smukt, nærmere sang end simpel tale, men det samme siges jo om fransk, så tillad mig at være alt andet end overbevist (eller balletdanser). Jeg ved dog med sikkerhed at det er totalt uforståeligt volapyk, smukt eller ej. Ud over at være en hoben tilsynelad-

ende tilfældelige lyde, er det som et lingvistisk minefelt for et menneske. Et konkret eksempel er at vores ord 'smuk' på elvisk direkte svarer til begrebet 'nyreinfektion'. Derudover har elvere beskrevet det at lytte til vores sprog som "at få hældt arrige skorpioner og bier ind i hjernen". Elvere bryder sig – trods deres Greenpeace-agtige opførsel – ikke om hverken skorpioner eller bier. Eller mennesker, for den sags skyld.

Med andre ord bør du holde dig helt fra enhver form for verbal kommunikation. Faktisk skal du også holde dig fra gestikuleren og kun være i samme lokale som hende, så fremt du kan gøre det fra et helt andet sted.

## *Vi ved begge at det er håbløst.*

Det er jo en helt igennem latterlig tanke at gemene mennesker som du og jeg – mest dig – skulle kunne erobre sådan et stykke hun-væsen. For slet ikke at tale om en elverpige. Om så vi tilbød purt guld eller ture til Lalandia med alt betalt, ville det ikke fungere."Vi er for forskellige", ville hun sige. Eller "Det er ikke mig, men dig der er ganske forfærdelig". Og det er så sandt, så sandt. Men frygt ikke. Hun kan nemlig ikke gøre noget for dig, som du ikke kan ordne selv. Måske lige med undtagelse af at få håndjernene af igen. Det er ikke nemt med fedtede fingre.



TINSKUBBER (SB., EN.): PERSON DER, BEVIDST OM SINE HANDLINGER, FLYTTER RUNDT PÅ SMÅ STYKKER SKULPTERET TIN, OG UDKÆMPER EPISKE SLAG OG KRIGE MED DISSE FIGURER, GERNE MED UDGANGSPUNKT I ET SÆT KOMPLEKSE REGLER.

# TINSKUBBER

*Interview med Bjarne Sinkjær af Sebastian Flamant*

Som figurentusiast er han indædt modstander af figurmogulerne fra Games Workshop. Hans malestil er naturalistisk, med en forkærlighed for jordfarver.

**Rollespilleren** interviewer figurkrigsspilleren Bjarne Sinkjær, som fra sin base i foreningen Avalon har interesseret sig for rollespil og figurkrigsspil lige siden figurerne bare var sundhedsskadelige blyklumper. Bjarne er også rollespiller, så han kan nok sige hvad de to ting har at gøre med hinanden.

**SF: Har figurkrigsspil overhovedet noget som helst at gøre med live?**

BS: Figurkrigsspil er mange ting, lige fra studier af Napoleons nederlag ved Waterloo, fantasy hvor horder af elvere og orker tæver hinanden til pulp, og så til science fiction med hovertanks og store rumskibe. Hvis du spørger ham, der spiller historiske spil, vil han nok rynke forarget på panden bare ved tanken, mens dem med orker, elvere og rummarine sikkert vil nikke genkendende til meget af det, livere går og laver. Det er nok mest det, at vi trækker på de samme historier og myter; Ringenes herre, Klodernes Kamp... Live og figurkrigsspil har også det til fælles, at man både er kreativ og spiller. Livere syr tøj og

laver teater, mens vi maler figurer og spiller med dem.

**SF: Så live og figurkrigsspil er den samme hobby!**

BS: Nej, der er selvfølgelig også forskelle. Det der med at gå ud i den grønne skov, det lugter for meget af motion – og ens figurer bliver også bare væk.

**SF: Ja, det er upraktisk. Hvis man så er liverollespiller, hvad er så det bedste argument for at opgive live og gå over til figurer i stedet?**

BS: Øh. Hrm. Man kan spille hjemme på sit spisebord (hvis man får lov af kæresten), og man bliver ikke ædt af myg. Og så er det afslappende at male figurer, og man kan være kreativ både med pensler, knive og lim, når man skal lave terræn. Reglerne til figurskrigsspil er meget mere udfordrende. Der er også meget samlemani over det!

**SF: Men hvad med alt det maleri? Er det ikke bare brikker? (Og hvor lang tid tager det at male en figur?)**

BS: Hvis det bare var brikker, kunne vi lige så godt spille skak eller Ludo. Når vi alligevel spiller med figurer, så er det jo fordi vores spillebrikker forestiller noget. Det gør det lettere at leve sig ind i, hvad der foregår i spillet og gør det mere spændende, fordi der ligger historier gemt i spillet. Der er nogle, der helst vil være fri

for maleriet, men jeg synes, det giver hobbyen en ekstra dimension. Man kan gøre sin hær til noget helt personligt. Jeg er rimelig god til at male figurer, mens jeg til gengæld ofte får tæve i spillet. Men jeg går nederlaget i møde med stil!

Det tager mellem 1 og 8-12 timer at male en figur, alt efter hvor detaljeret den er, og hvor meget man gør ud af det.

**SF: 12 timer! Så skal det sgudda være enmandshære man spiller med!**

BS: Det er klart, at hvis man skal male hundrede orker, gør man ikke så meget ud af det. Det vil sige, nogen gør, men de er også lidt for meget.

**SF: Hvor stor er sådan en figur egentlig, og hvorfor laver de dem ikke lidt større?**

BS: Størrelsen af figurerne afhænger af, hvor store styrker man vil have på bordet. Hvis du spiller Waterloo med tusindvis af soldater, nytter det ikke at bruge store figurer; så der kan figurerne være helt ned til få millimeter store.

Kampe mellem få hundrede mand bruger lidt større figurer; 6, 10 eller 15 mm – man kan stadig have mange figurer, men man kan også se, hvad de forestiller. Og så er der de populære spil, hvor der er 50-100 mand på hver side. Der bruger man 25-28 mm figurer. I den skala kan man

# KUBBER

manøvrere rundt med rimelig store grupper, og man kan samtidig lave nogle fantastiske malearbejder. De største figurer der bruges er 54 mm. Det er nu meget lidt brugt, da det terræn man skal lave, bliver alt for stort og klodset.

**SF: Hvad med de dér Warhammer, hvorfor er de det eneste figurkrigsspil, der er?**

BS: Det er det heller ikke, men du har ret i at Danmark – desværre – er Games Workshop land. Det er det firma, der producerer Warhammer spillene. Jeg tror det hænger sammen med, at der i Danmark ikke er så lang tradition for figurkrigsspil. I England og USA har de en lang tradition for at spille historiske spil. Allerede omkring år 1900 skrev H.G.Wells (ham med Klodernes Kamp) bogen Little Wars, hvor han brugte tinfigurer til at repræsentere tropper.

**SF: Haha, Wells var tinskubber. Hvad med Einstein?**

BS: Nej. Men der skete også noget andet, der betød en hel del: I 70'erne blev fantasy og science fiction bøger meget populære. Tanken om at kombinere de to – brætspil og fantasi – lå lige for. I 1973 var der nogle nørder der skabte rollespillet Dungeons & Dragons. Dets forgænger hed Chainmail, og det var faktisk et slags figurkrigsspil, hvor en lille gruppe eventyrere kravlede rundt i huler og udryddede bæster. I 1981 blev firmaet Citadel Miniatures skabt, som senere blev til Games Workshop.

Men i Danmark skal vi helt op til slutningen af firserne før der sker noget. Der var den store spiller på markedet netop Games Workshop. Og når man gerne vil være sikker på at få noget for pengene, så er det klart, at man spiller det, som ens venner spiller. Og det er Games Workshop i den ene eller anden udgave.

Der er mange andre spil, der er både billigere og bedre, men det er hundesvært at komme ind på det danske marked - måske fordi det er så relativt lille.



*Games Workshop-ork  
malet af Mikkel Nyboe*

**Videre med figurspil på nettet:**

[www.theminaturespage.com](http://www.theminaturespage.com)

– Overskuelige nyheder om figurkrigsspil. Mange links til fabrikanter

[www.coolminiornot.com](http://www.coolminiornot.com)

– Siden med de flotteste figurer og tips til at male dem

[www.misfire.dk](http://www.misfire.dk) – Dansk side om Games Workshop spil

[www.avalon.dk](http://www.avalon.dk) – Københavns rolle- og figurspillerforening

[www.krigsspil.dk](http://www.krigsspil.dk) – Seriøse figurkrigspillere i København

**SF: Nu nævnte du fritidsklubber. Skal man være meget til vold og laserpistoler for at spille figurkrigsspil?**

BS: Heh! Det er vist lidt lige som rollespil. Det handler om konflikter, og mange konflikter er jo voldelige.

Jeg tror, det er vores hulemandsgener, der kræver deres ret en gang i mellem - og den spænding kan vi så udleve gennem vores spil, som vi gør det med bøger og film. Grundlæggende tror jeg ikke, at figurkrigsspil er anderledes end så meget andet.

**SF: Wow, tænk at figurkrigsspil har sådan en dybsinding slagside. Hvem er så den typiske figurkrigsspiller?**

BS: Der er jo en hel del børn og unge, der spiller, og de er ikke specielt anderledes end andre børn og unge. Blandt de voksne er den typiske spiller en mand, ofte uddannet som tekniker eller humanist. Jeg tror de indviklede regler tiltaler dem, der er lidt analytiske. Figurkrigsspillere er i øvrigt opdelt i dem, der mest spiller for at male figurer, og dem der mest maler for at spille. Jeg selv tilhører mest den første kategori.

**SF: Må piger også være med, eller er det en ren drengeklub?**

BS: Personlig ser jeg helst ikke piger i figurkrigsspil - de er alt for hensynsløse, og så er det pinligt at få bank af en pige.



Foto: Bjarne Sinkjær

**SF: Helt enig.**

BS: Nej, det er noget pjat. Jeg har spillet bordrollespil og en sjælden gang også live, i mange år efterhånden. Der er heldigvis dukket mange flere piger op både i klubberne og til spilkongresser. Flest i live tror jeg, men bordrollespil er også godt med. Det er godt, fordi de spiller på en anden måde end drengene og også lægger en dæmper på mandehørmen. Men piger der spiller figurkrigsspil? Det er lidt pinligt, men der er langt mellem dem. Måske er det fordi, at de mange regler mest svinger med mænds hjerner. Men jeg kan egentlig ikke se en grund til, at pigerne ikke skulle lege med. En af de bedste malere herhjemme er en pige, som ikke bare maler rigtig flot, men også er feminin i sit valg af farver.

**SF: Hvordan kan jeg selv komme til at spille? Og skal jeg pantsætte mine forældres hus for at få råd?**

BS: Det nemmeste er at få en, der kender reglerne, til at lære dig dem, og eventuelt låne dig en hær samtidig. Hvis det går godt, finder du ret hurtigt ud af, at det er sjovest at spille med din egen hær. Når du så skal ud og investere, så køb

den hær du synes ser mest cool ud, i stedet for at prøve at finde den sejeste hær. Det tager mange timer at male den, så det er vigtigt, at du synes godt om slutresultatet.

Med hensyn til prisen: Det er lidt af en investering at købe en hær, men jeg synes, man får mange timers underholdning for pengene.

**SF: Ok, nu har jeg en hær af dark elves, linealer og terninger og en regelbog, 30 bøtter maling, 15 pensler, lim og alt det dér. Hvor går jeg så hen?**

BS: De fleste spiller sammen deres venner, hvor de nu kan finde plads - men du kan også spille på spilkongresser - de fleste rollespilsconner har også turneringer i figurkrigsspil. Hvis du er ung nok, arrangerer skolefritidsordninger kurser i Warhammer. Og så er der flere foreninger rundt omkring i Danmark. Jeg kender kun foreningerne i København, nemlig Dansk Figurspilsforening og Rollespilsforeningen Avalon. Men ellers er det bare at søge på nettet eller spørge sig frem.

.. Every Warrior Needs His Blade..

MAPIKLAN.DK

VPIKKE LATEXVÅBEN  
LAVES PÅ BESTILLING.

FÅ ET SPECIELT  
DESIGNET LATEXVÅBEN  
SOM PASSER TIL DIN  
KARAKTER...

TEGN DIT EGET DESIGN  
FÅ HJÆLP TIL AT  
DESIGNE DIT EGET  
VÅBEN ELLER

VÆLG IMELLEM DE  
VPIKKE LATEXVÅBEN,  
MED VILDE DETALJER  
OG FEDE DESIGNS.

FIPRIS

2006©MAPIKLAN

FORHANDLERE:

ΓΑΠΑΤΙC (ROSKILDE) ELLER SWORDS@MAPIKLAN.DK

Malik Hyltoft, nedenfor.  
Mads Lunau Madsen  
og Østerskov Efterskole, højre.



## ØSTERSKOV EFTERSKOLE

Danmarks første efterskole med udgangspunkt i rollespil lukker første hold elever ind i år. Her fortæller medstifteren og den kommende forstander på skolen, Malik Hyltoft, om projektet

Af Rikke Munchkin  
Sørensen  
Foto: Frederik A.  
Jørgensen

*"Kære dagbog. I dag var vi nær blevet skudt! Planen om at forklæde os som tyske vagter for at befri de tre modstandsfolk gik grueligt galt, da Thomas kom til at åbne munden og talte så dårligt tysk, at vi blev afsløret! Heldigvis havde vi gjort et godt forarbejde med at aflytte tyskerne og studere deres hemmelige dokumenter, så det lykkedes os at gennemføre plan B: I ly af de røgbomber, som den britiske bombeekspert*

*hjalp os med at fremstille i laboratoriet, kunne vi stikke af og skabe så meget forvirring, at den anden gruppe fik lejlighed til at dirke celledøren op og hjælpe Kim, Emma og Bjarne på flugt. Med hjertet bankende helt oppe i halsen og hidsigt åndedræt styrtede vi ned gennem gangene, spænedede ud i fri luft og hjalp hinanden op over de høje fængelsmure, mens kuglerne fløj om ørerne på os..."*

Sådan kan en skoledag også se ud. Lyder det ikke en smule mere interessant end: "Kære

*dagbog. I dag havde vi tysk, fysik, engelsk og idræt."?*

### **Hvordan et par uovervejede ord starter en efterskole**

Den 10. august 2006 åbner Malik Hyltoft Østerskov Efterskole i Hobro sammen med vennen og kollegaen Mads Lunau Madsen. De to kommende forstandere og lærere på skolen er gamle venner og lavede allerede for 15-20 år siden undervisningsrollespil sammen, men drømmen om landets første efterskole baseret på rollespil opstod først for

alvor i juni 2003. "Mads kom over telefonen til at nævne, at han havde spekuleret på, om vi måske skulle overveje noget med at lave en rollespilefterskole eller noget..." fortæller Malik. "Så tog han på ferie. Da han kom hjem igen havde jeg haft to uger til at gå i selvsving, og så var projektet allerede så fremskredent, at det var umuligt at stoppe."

### **Rollespil som undervisningsmetode**

Efter tre års planlægning, ansøgninger, økonomiske overvejelser, annoncering og networking



inden- og uden for rollespilmiljøet er Østerskov Efterskole klar til at starte op nu til sommer, og dér er der ikke noget, der hedder enkeltfag eller traditionelle timer. Stort set al undervisning skal foregå tværfagligt som en del af et rollespil mellem eleverne og lærerne. Der arbejdes i projekter af typisk 2-8 ugers varighed, hvor et bestemt tema eller en bestemt historie behandles, så det på én gang berører alle de fag, der hører til i folkeskolens 9. og 10. klasse. Det kan eksempelvis være en uge på et krydstogtskib, hvor

besætningen skal sørge for at finde den hurtigste rute til Lissabon, beregne fedtfattige diæter, udregne hvordan pumperne skal køre for at holde skibet flydende, producere en skibsavis, styre logistikken omkring rengøring af kahytterne samt underholde gæsterne, som til gengæld skal lægge et gennemført budget for hele rejsen og naturligvis kun kan kommunikere på engelsk eller tysk.

Nogle få emner vil dog blive gennemført som almindelige kurser, da de ikke kan passes ind i projekterne, men der

er tale om undtagelser. Resten af pensum gennemføres som rollespil og munder ud i et eksamensbevis, som kvalificerer eleverne til de klassiske ungdomsuddannelser.

### **Involvér mig, og jeg vil forstå**

Den pædagogiske idé er, at eleverne prøver tingene på deres egen krop, og at der er en mening med det, de lærer: I stedet for at lære engelsk, bare fordi de skal, gør de det for bedre at kunne fungere som russiske spioner under den kolde krig. I stedet for at høre teoretiske forelæsninger om Galileos syn på

verdensrummets opbygning i 1600-tallet, spiller de rollen som enten Galileo eller den inkvisitionsdomstol, der anklager ham for kætteri; i stedet for blot at høre argumenterne, skal eleverne altså fremføre dem.

I stedet for at præsentere løsningen (eksempelvis en bestemt ligning) på et eller andet fortænkt og irrelevant problem, præsenteres først et problem, som hænger sammen med projektet, hvorved eleverne bliver motiverede for at finde en løsning. Som filosofen Konfu-tse sagde 477 f. kr.: ”Fortæl mig, og jeg vil

glemme. Vis mig, og jeg vil huske. Involvér mig, og jeg vil forstå.” Efterskolen tegner til at blive et godt alternativ til skoletrætte unge rollespillere, som har fået nok af traditionel klasseundervisning, selvom det bestemt ikke er noget krav, at man er rollespiller! Det eneste krav for at blive optaget på skolen er, at man kan deltage i almindelig undervisning, er gammel nok til at starte i 9. klasse og endnu ikke har fuldført 10. klasse eller

derover. Desuden skal forældrene naturligvis være indstillet på at betale den del af omkostningerne, som ikke dækkes af staten eller kommunen. Afhængig af forældrenes indkomst vil det være mellem 500 og 900 kroner pr. uge i de 40 uger, som skoleåret varer.

### **Jyske, rollespillende drenge**

På nuværende tidspunkt [marts 2006] er der tilmeldt omkring tredive elever til opstart efter sommerferien. Ikke

overraskende er de alle enten rollespillere eller storebrødre til rollespillere, langt de fleste er jyder, og omkring 80% er drenge. Malik har dog en klar fornemmelse af, at der er flere piger end som så, der er seriøst interesserede, når han møder dem ude i verden. Han mener, at den større ulighed hænger sammen med forældrenes tendens til at efterkomme børnenes ønske om at komme på rollespilefterskole. Han har en mistanke om, at ”drengenes

forældre bliver begejstrede over, at der endelig er noget, deres søn er interesseret i, mens pigernes mere betragter alt det her med rollespil som en fase, de skal igennem og derfor ikke tager deres ønske seriøst.” Han forventer dog, at der med tiden vil komme både flere ikke-rollespillere, flere sjællændere og flere piger til efterskolen. Han regner også med, at der inden skolens åbning vil være de 40-50 elever, som er målet for at få det til at løbe rundt det første år. I

de kommende år vil de trinvist øge antallet, så der fra 2008 kan optages 90 elever om året.

### God plads, både til eleverne og kreativiteten

Men uanset om efterskolen har 40 eller 90 elever, vil der være god plads: 16.000 kvadratmeter grundareal, heraf 2.300 indendørs kvadratmeter fordelt på 4 klasser, 6 stuer (der også rummer tekøkken samt diverse værksteder til for eksempel syning, kulissemaling og latexarbejde), spisesal og atrium samt naturligtvis elev- og lærerboliger. Eleverne bor på 4-mandsværelser, hvor der er plads til, at de hver især kan sætte en computer op og koble

sig på internettet. Der vil også være trådløst netværk, så de kan sidde visse steder i fællesområderne og være på nettet, hvis de medbringer en bærbar computer.

Men det er ikke nok, at der er god plads fysisk. Ifølge Malik er en af grundstenene i efterskolen, at der skal være plads til fantasien og kreativiteten. Der skal være plads til, at eleverne udfolder sig med deres ideer og initiativer både i undervisningen og i fritiden i stedet for bare at skulle følge den lærer har trukket ned over hovedet på dem. For at der i praksis kan blive det nødvendige råderum, skal lærerne

have så meget overblik og overskud, at de kan overskue, hvornår det er helt fint at lade ungerne køre deres eget løb og hvornår man skal slå bremserne i, fordi en idé er uigennemførlig. Denne kompetence mener Malik også, de kan levere: Han selv har 26 års undervisningserfaring, Mads har 15 års erfaring som ungdomsskoleleder, og allerede her i starten af december har de adskillige kvalificerede ansøgere til flere af stillingerne på efterskolen, såvel i lærerstaben som i køkkenet – og stillingerne bliver først slået op omkring marts måned!

Alt i alt ser Malik lyst på fremtiden. Der er plads til opstart, plads til

eksperimenter og plads til udvikling... og med lidt held er der også lidt plads til alle os andre oppe i de hyggelige, nordjyske omgivelser. For hvorfor skulle man ikke afholde en lille sommercon for rollespillere i alle aldre om halvandet års tid, når nu ungerne alligevel er sendt hjem igen i sommerferien...?

## Østerskov Efterskole

c/o Farvervænget 11  
9500 Hobro

Tlf: 98 52 12 00  
osterskov@osterskov.dk  
www.osterskov.dk

## Østerskov Efterskole Østerskov Efterskole Østerskov Efterskole

Levende læring

Levende læring

De tre store bygninger i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Den store katedral i London.

Du er i Norditalien i renaissanceen. Kunsten, magten, religionen og videnskaben i en forræderisk spiral. Nye tanker sprudler over alt. Hvad vil du kaste dig over?

Nedenfor ruinerne af Vesterborg ligger en lille landsby omgivet af den mørke Østerskov. Myter og overtro præger historierne om området. I oplever en barsk og spændende verden på godt og ondt.

### Støtteforeningen

Hvis du gerne vil støtte projektet, kan du melde dig ind i støtteforeningen. Det koster 50,- om året, og du forpligter dig ikke til noget arbejde. Info findes via hjemmesiden.

Hvis det du læser her, pirrer din nysgerrighed, så læs mere på vores hjemmeside.

Vil du være med til at lære på en anderledes måde? Efterskolen starter i Hobro i august 2006. Læs mere på: [www.osterskov.dk](http://www.osterskov.dk)

På Østerskov Efterskole placeres du midt i undervisningen og får din egen rolle. Undervisningen vil forme sig som en historie eller situation, hvor din rolle deltager og har indflydelse.

Du vil komme gennem det stof og de fag, der er på dit klassetrin, men på en helt anderledes måde.

Hvis det du læser her, pirrer din nysgerrighed, så læs mere på vores hjemmeside.

Vil du være med til at lære på en anderledes måde? Efterskolen starter i Hobro i august 2006. Læs mere på: [www.osterskov.dk](http://www.osterskov.dk)

På Østerskov Efterskole placeres du midt i undervisningen og får din egen rolle. Undervisningen vil forme sig som en historie eller situation, hvor din rolle deltager og har indflydelse.

Du vil komme gennem det stof og de fag, der er på dit klassetrin, men på en helt anderledes måde.

Hvis det du læser her, pirrer din nysgerrighed, så læs mere på vores hjemmeside.

Vil du være med til at lære på en anderledes måde? Efterskolen starter i Hobro i august 2006. Læs mere på: [www.osterskov.dk](http://www.osterskov.dk)

# Two Cities

## Ravens above Helmgart



Tegning af Christian Vella. Layout: Søren Parked.

### To byer - To spejdercentre...

Lokaliteten for TRoAs sommerscenarie er ændret fra det lovløse, rå og nybyggeragtige grænseland til to driftige handelsbyer, der befinder sig i hver sin ende af Axe Bite Pass, nemlig den imperielle by Dunkelburg på den ene side og den Bretonnianske by Par-ravons område på den anden. Imellem disse to byer ligger der en neutral zone, hvor de 2 landes myndigheder ikke har nogen reelle beføjelser, altså et område, hvor de to byers soldater fra tid til anden har kæmpet om kontrollen med Helmgart, en fortifikation i midten af passet. I scenariet vil der blive lagt vægt på byspillet, de kulturelle forskelle og en gennemført scenografi.

### Two Cities - Ravens above Helmgart Thorup Hede Spejdercenter

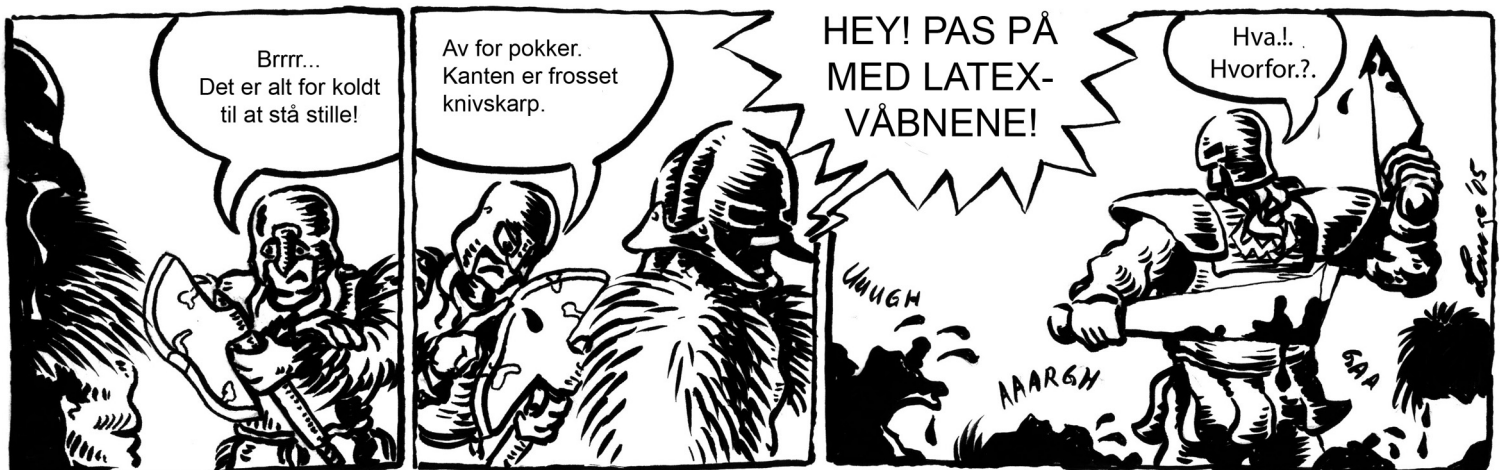
**13. - 16. juli 2006**

Opstilling fra søndag den 9. juli 2006.

Information og tilmelding på  
**www.two-cities.dk**

Two Cities er arrangeret af Rollespilsforeningen TRoA i Aalborg.

## Gøgleren - af Lauge K. Drewes





# KNUDEPUNKT

*Knudepunkt er nordisk liverollespils store tænketank. En årlig kongres, som de nordiske lande skiftes til at afholde, og som tiltrækker mange kreative folk inden for liverollespil. Det er her, rammerne for vores hobby afsøges og afstikkes. Men det er også en social og hyggelig begivenhed, der knytter Norden sammen.*

*Tekst: Joost Haugmark Jensen*

*Foto: Line Thorup*

## **Knudepunkt 2006**

**Dato:** 28/4-1/5 2006

**Sted:** Barnens Ö i Sverige

**Pris:** 500 SEK

**Læs mere:** [www.jeepen.org/knutpunkt](http://www.jeepen.org/knutpunkt)

*Troels Barkholt har tilbudt at stå for fællestransport til det svenske Knudepunkt. Er du interesseret, kan du kontakte ham på [troels@laiv.dk](mailto:troels@laiv.dk)*

## **Opvarmningsugen**

*I 2003, da Knudepunkt sidst blev afholdt i Danmark, indførte arrangørerne konceptet "A Week in Denmark". Her fik udenlandske deltagere mulighed for at dukke op en uge før arrangementet og bo privat hos danske livere, ligesom der blev afholdt en lang række mindre livescenarier, som de udenlandske deltagere kunne prøve. "A Week in..." er siden blevet en fast del af Knudepunkt hvert år.*

Gennem de sidste ti år har livere fra hele Norden valgt at samles en gang om år et til den store skandinaviske kongres, Knudepunkt. Traditionen startede i 1997, da det første Knudepunkt blev afviklet i Oslo, og siden har de nordiske lande skiftedes til at afholde arrangementet hvert år. Størstedelen af deltagerne er fra Danmark, Sverige, Norge og Finland, men Knudepunkt har vokset sig så stort, at der også kommer folk fra mange andre lande i Europa.

## **Danmarks tur i 2007**

Til næste år har Knudepunkts-begivenheden 10 års jubilæum, og det falder sammen med, at det er danskernes tur til at stå for arrangementet. Allerede nu er forberedelserne så småt gået i gang, og visionerne er klare for tovholderen Mikkel Sander:

"Knudepunkt bliver bedre, og der bliver kun skønhedsfejl, hvis der da bliver noget at sætte fingeren på. Der kommer til at være røde tråde gennem programmet, så man kan følge nogle spor afhængig af, hvor man er i miljøet, f.eks. om man er engageret spiller, der gerne vil i gang som arrangør, eller om man interesserer sig meget for liveteori. "A Week in Denmark" (se infoboks, red.) vil desuden sætte fokus på juniorlive, fordi det er unikt for Danmark. Der er ingen andre lande, hvor man har livevåben i fritidshjem og børnehaver som herhjemme. Scenariepræsentationer for 2007-sæsonen er der selvfølgelig også."

# PUNKT

Siden 2003 er der hvert år blevet trykt en bog i forbindelse med Knudepunkt, som primært indeholder teoretiske artikler om live. I 2007 bliver den ifølge Mikkel Sander lidt anderledes, da den gerne må blive lidt mindre teoretisk og i stedet mere tilgængelig end de foregående år.

## Luksuriøse omgivelser

En af forbedringerne på Knudepunkt 2007 bliver af den mere magelige slags. Det er for eksempel ønsket, at overnatningsforholdene bliver bedre. Morten Lahrmann, der står for fondsøgningen til Knudepunkt 2007, har høje ambitioner: "I år satser vi på et conferencehotel (i stedet for at afholde Knudepunkt på et gymnasium som tidligere). Vi søger derfor en masse fonde, så deltagerprisen ikke ender på flere tusinde kroner," siger Morten.

## Inspiration og netværk

Hvad er så de bedste grunde til at dukke op? Mikkel Sander fremhæver et par ting: "Det vigtigste er, at man bliver klogere på, hvad man laver, når man spiller og arrangerer live. Man får en idé om, at der også er andre rundt om i verden, der har den samme hobby. Knudepunkt er skide hyggeligt, og der kommer en masse sjove og mærkelige mennesker. Så kan man drikke nogle bajere og snakke om vores fælles hobby. Måske få sig nogle venner på tværs af landegrænserne? Det er til Knudepunkt, du kan opleve den nyeste udvikling og høre om de mange teorier inden for live."

En af de danske livere, der har været på Knudepunkt flere gange, er Erik Winther Paisley. Han har været med til Knudepunkt og opvarmningsugerne siden 2003 og er begejstret over konceptet: "Grunden til at deltage ligger i høj grad i navnet. Det er samlingspunkt for Nordens rollespilmiljø. Man møder folk, man ellers aldrig ville have mødt. Det er spændende at opleve livekulturen i andre lande, ligesom man under opvarmningsugen har mulighed for at deltage på nogle lokale livescenarier."

Det er dog først og fremmest de mange forskellige deltagere, som Erik finder mest spændende: "Vi er mange forskellige slags rollespillere. Akademikere, inkarnerede arrangører, kunstnere, aktivister, analytikere, folk der hænger i barerne og festtyperne. En utrolig blandet skare af mennesker, som også er det, der gør samarbejdet så givtigt til f.eks. Dragonbane (se i øvrigt hele artiklen om Dragonbane andetsteds i bladet). Al den inspiration man kan hente. Eksperimenter der er lykkedes og mislykkedes. Vi har utrolig meget at give hinanden!"

*Vil du også være med til at gøre Knudepunkt 2007 til et brag af en begivenhed? Har du nogen spændende ideer til arrangementet? Kontakt Mikkel Sander på [ms@rollespil.dk](mailto:ms@rollespil.dk)*

## En hjælpende hånd

Erik Winther Paisley skal være med til at arrangere Knudepunkt i 2007 og ser det som en spændende udfordring. "Jeg håber på at kunne hjælpe med kommunikationen", siger Erik. "Det er vigtigt at kommunikere og koordinere med folk i de andre lande, for der findes ingen fast organisation bag Knudepunkts-arrangementerne. Hvert år oprettes der en arrangørgruppe til lejligheden i værtslandet, som opløses igen efter arrangementet."

Ud over Mikkel, Morten og Erik har københavnerforeningen Opus også lovet at hjælpe til med at arrangere Knudepunkt 2007, ligesom flere medlemmer fra den jyske forening Eidolon har meldt sig til gruppen af hjælpere. Mikkel Sander håber, at halvdelen af arrangørgruppen er folk, der ikke har arrangeret Knudepunkt før, så der er nye kræfter til at tage over, næste gang Knudepunkt kommer til København. Selvom forberedelserne allerede er gået i gang, så er det ikke for sent at komme med på vognen. Hvis man er interesseret i at hjælpe til, er det bare at sende Mikkel Sander en e-mail.

# STRABADSER

Vinteren er snart overstået, og vi har ikke spillet så meget liverollespil. For vi er nogle bløde, svagpissende, moderne, forkælede, rygradsmanglende, klynkende, luksus, tyndhudede, forvænte, slapsvansede og astmatiske tøserollespillere. Vi kunne lære noget af rigtige strabadser - de er nemlig vigtige for at rigtigt kunne leve sig ind i sin rolle. Så læs og lær, hvad rigtige eksemplarer af menneske-racen med glæde tager imod. Og hvad I ikke gør.

## Kulde

I enhver ordentlig fantasiverden er der årstider, og en af dem er gerne vinter. Med sne, frost og snot. Men ikke i liverollespil. Der skal solen helst skinne højt og flot, så man ikke kommer til at fryse om sine påsatte elverører. Hvad er det? Hvis man skal kunne spille rollen som Gandalf der krydser Brannerpasset eller rollen som en romersk legionær der belejrer Stalingrad, skal man ikke være bange for gener som koldbrand, frostbid og lungebetændelse. Hvor er jeres opofrelse? Tag jer sammen!

## Sult

I middelalderen var der ikke meget Dominos, MikDonalds eller Nutella på hylterne. Til gengæld var der meget saltpølse, vandgrød og birkemos. Eller faktisk var der heller ikke så meget af det, da folk i de gamle dage mest levede af ingenting og som følge deraf sultede en del. Ikke noget med en sund bolle til frokost, en juice og et stykke chokolade. Det er som om I ikke gider!

## March

For at komme frem til det store slag mellem de gode og de onde eller de menneskelige og de andre, så var det næsten altid nødvendigt at marchere virkelig langt. Der er mere end to kilometer fra

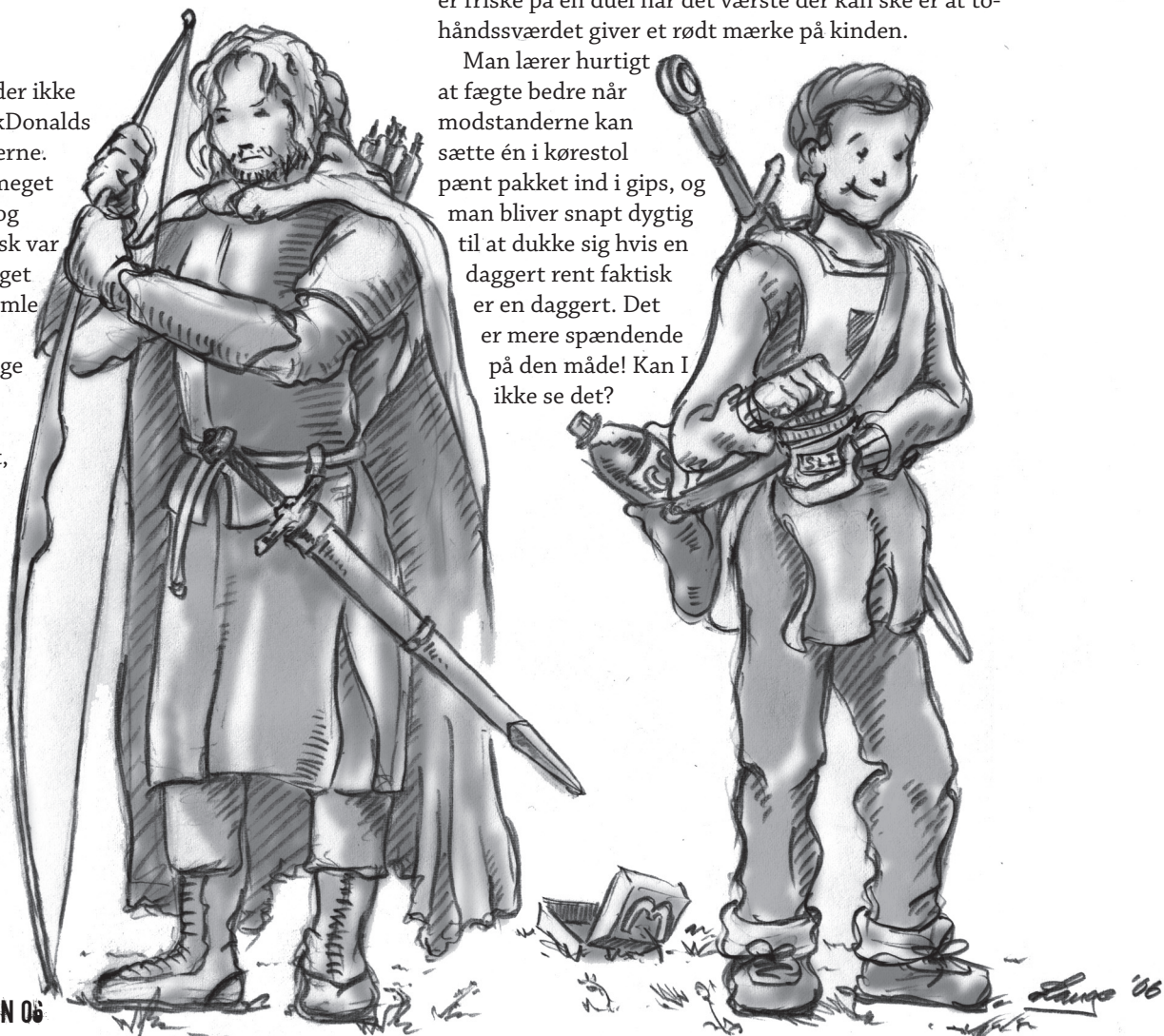
Isengard til Gondor og fra Dover til Agincourt og herfra og dertil. Alle ved, at det er ikke et ordentligt slag hvis ikke man er dehydreret, udmattet og dækket af væskende vabler, hård hud og igler, før man overhovedet når slagmarken.

I live skal man højst fra S-togstationen over i den lille skov, eller også får man én til at køre sig. Jeg foreslår at man fra nu af marcherer hele vejen hjemmefra. Og jeg er ligeglad med om man så bor helt derude hvor kragerne vender. Og hvis man bliver såret under slaget, så har man bare at halte hele vejen hjem igen.

## Smerte

Det bringer mig til min sidste pointe: Smerte. Fjern nu den isolation fra de elektriskerrør. Hold nu op med at købe (flotte) gummisværd i butikkerne, og lav dine egne af bøg og ask. Der er ingen der nogensinde har taget skade af lidt vold, og man oplever nu en gang bedre intensiteten af en øksekamp, når øksen kan lemlæste og ødelægge. Alle er friske på en duel når det værste der kan ske er at to-håndssværdet giver et rødt mærke på kinden.

Man lærer hurtigt at fægte bedre når modstanderne kan sætte én i kørestol pænt pakket ind i gips, og man bliver snapt dygtig til at dukke sig hvis en daggert rent faktisk er en daggert. Det er mere spændende på den måde! Kan I ikke se det?





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

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

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

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

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

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

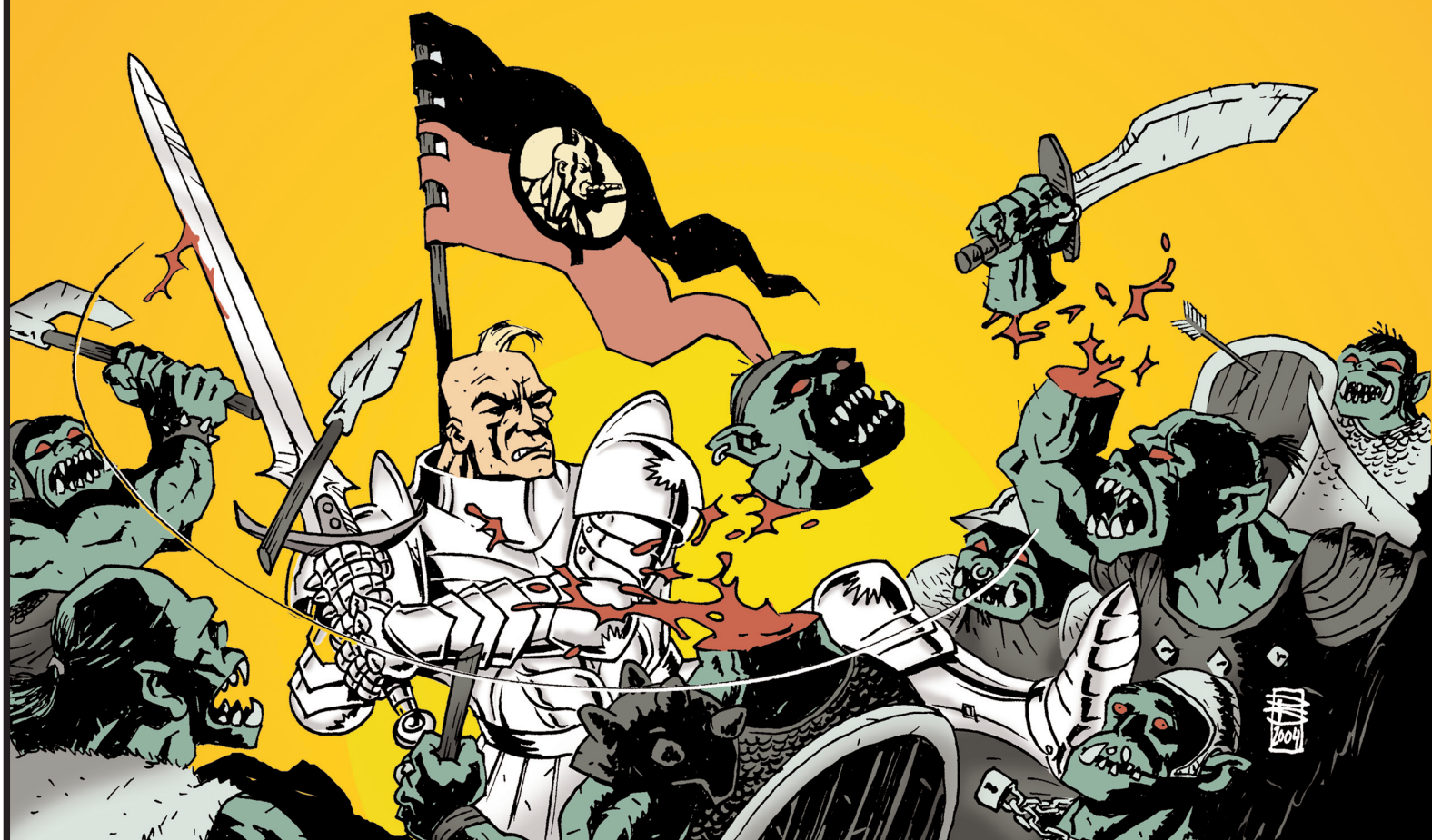
**For Juniorer. :** Junior Kapper, Junior Læder Rustninger, Mørkelver Hætter, Væbner Våben...

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

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



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



Nye sværd i Dragons Lair...  
og på dragonslair.dk

**Crusader eller Dark Angel**  
med læderskæfte og helstøbt pommel

110 cm  
799<sup>95</sup>



Dragons Lair Odense har fået ny adresse.  
Find os i Gråbrødrepassagen 9, 5000 Odense C.