

#2

Sommer 2010

ROLLE | SPIL

Hvor fornuften giver op

begynder eventyret

Feature: Conquest of Mythodea

Verdens største rollespil foregår i Tyskland og har mere end 7000 deltagere

Rollespilssommeren er over os

Lyn-interview med et par sommerscenariearrangører

Gode Sværdtips

7 gode råd til sværdbyggere

Elfenland

Spidse ører, ja tak!



www.rollespil.org

GRATIS

Besøg Rodes nye store Rollespilsafdeling

Vi har udbygget rollespilsafdelingen og har nu hele 50 m² med over 500 udstillede sværd og våben fra Palnatoke, Iron Fortress og Forgotten Dreams.

10% rabat i hele juni!

I hele Juni måned giver vi dig 10% rabat på alle ikke nedsatte varer, når du handler i butikken på Torpenvej 4 i Humlebæk.



Tilbud på Ready For Battle våben og udstyr:
Ready For Battle sværd. Før op til 299,- Nu kun 249,-
Ready For Battle Skjolde (runde). Før 349,- Nu kun 299,-

Palnatoke rygskede i kernelæder

Til 1 sværd kun 399,-
Til 2 sværd kun 499,-



Gratis Rollespils katalog!

GRATIS! Alle rollespils kunder får det nye kæmpe rollespils katalog fra Epic Armoury.

Husk! Når du handler på Rodes.dk, sparer du hele 5% af købssummen op.

Køber du f.eks. for 2.000 kr. Har du opsparet 100 kr. på din Køb & Tjen konto!

Penge du kan bruge på næste køb!

Rodes.dk Køb & Tjen

Er du til harball eller 2. verdenskrig rollespil?

Hardballkælder er nu blevet endnu større!

Vi har lavet plads til et nyt rum til beklædning og udstyr. Check alle nyhederne, eller de klassiske våben som Luger, Colt M1911 samt Erma MP44 komplet sæt.

Vi har også et stort udvalg af uniformer og udstyr.



Besøg os i butikken på Torpenvej 4, Humlebæk eller på: www.ropes.dk

Kolofon

Chefredaktør
Claus Raasted

Redaktion
Anders Berner
Rikke Sørensen
Troels Palm

Layout
Mikkel Inumineq Jørgensen

Skribenter
Anders Funch Lerche
Christian Bierlich
Claus Raasted
Jonas Trier
Lars Andersen
Niels Sangill
Sebastian Boiken
Troels Palm
Uni Askham

Foto & Illustrationer
Christina Molbech
Claus Raasted
Daniel Benjamin B Clausen
David Trood
Jonas Flensbak
Lars Andersen
Live-Adventure GmbH
Peter Munthe-Kaas
Troels Palm
Uni Askham

Coverfoto
Daniel Benjamin B Clausen

Udgiver
Rollespilsakademiet
CVR: 29274436
www.rollesakademiet.dk

Tryk
Toptryk Grafisk

Oplag
10.000

Hjemmeside
www.rollespil.org

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

ISSN
1904-3910

Jeg ku bedre li' #1...



Du sidder nu med det andet nummer af ROLLE|SPIL i hænderne, og det giver mig anledning til at være glad. Det giver forhåbentligt også dig anledning til at være glad, men hvis jeg kender virkeligheden ret, så vil der være nogle af jer, der sidder derude, hvis første tanke er: "Jeg kunne bedre lide #1". Og det er kun naturligt og ganske menneskeligt.

Hver gang vi støder på noget, vi godt kan lide, så bliver vi glade, og når nogen så drister sig til at lave om på det, så er vi sjældent meget for forandring. Det gør sig gældende utroligt mange steder i livet, men sjældent har jeg oplevet et sted, hvor det er så tydeligt som i rollespilmiljøet.

Landets rollespils kampagner er næsten alle gode eksempler på, at når man har fundet noget, man godt kan lide, så ærgres man sig over forandring – because if it ain't broke, why fix it? Om det er at give orkerne +1 livspoint, ændre navnet på elvernes guddom eller sætte prisen for deltagelse op med 10 kr. spiller sjældent en rolle. Folk er parate til at modsætte sig forandring, medmindre de er opdraget til andet. Og det er her, rollespil er så fantastisk – for rollespil kan forandres hele tiden, uden at der kommer en International RollespilsKommission og siger: "Fy, det må ikke!"

Derfor eksperimenterer vi allerede nu med formen på ROLLE|SPIL, og det kommer vi til at blive ved med – selvfølgelig kun indtil vi også kommer til at ende et dejligt, trygt og uforanderligt sted. Og når det sker håber vi på, at der er nogen der prikker til os...

Men som Aragorn siger i Ringenes Herre... "That day... is not today"
For i dag er det tid til forandring.

Claus Raasted
+2 Orkonge



MYTHODEA S.33

ROLLE|SPIL kigger nærmere på det tyske rollespilsfænomen Mythodea - hvor alting er større, vildere og mere vanvittigt!



Elvere... til ALLE! S.8

Vores serie af guider til hvordan du spiller forskellige roller har denne gang fokus på de spidsørede elvere.



For Hitler eller Stalin? S.18

ROLLE|SPIL bringer dig en reportage direkte fra Østfronten - eller i hvert fald så tæt på som børnerollespil kommer.



Fastaval for the win S.28

Danmarks største rollespilskongres Fastaval bliver vendt og drejet. ROLLE|SPILs Jonas Trier taler med to erfarne Fastaval-gængere.



Lederen S.3

Claus Raasted kommer med lommefilosofiske betragtninger om forandring.



Power til de nye S.6

ROLLE|SPIL hører fra Niels Sangill om hvordan det er, at være ny arrangør.



Kampagner i DK S.12

Der spilles rollespil mange steder i Danmark - ROLLE|SPIL orienterer.



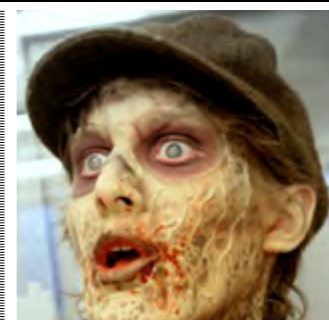
7 sværdtips S.15

Sebastian Boiken giver dig et par gode råd med på vejen hvis du vil være latex-smed



System Danmarc S.21

ROLLE|SPIL kigger tilbage på et af de store projekter, som er kendt i hele Europa.



Smink de udøde S.22

Anders Lerche er endnu en gang på banen med sminketips til jer derude.



Overdommeren S.30

Jonas Trier får en snak med Anders Frost-Bertelsen, der skal uddele Fastaval-Otto'er.



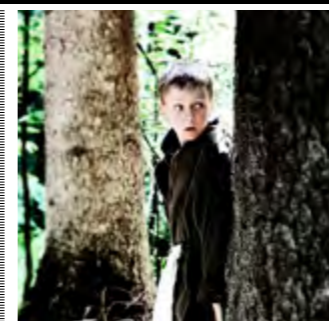
Rollespilslejr+ S.31

Rollespilsfabrikkens Flemming Jacobsen har bedt ROLLE|SPIL kigge forbi.



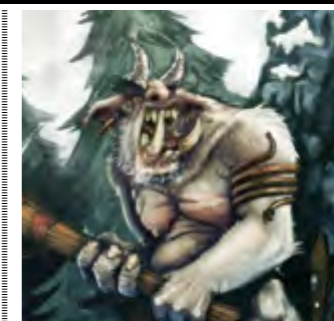
Grej koster penge S.38

Kæmpe-succes'en Krigslive er også godt for salget i de mange rollespilsbutikker.



Summertime S.40

ROLLE|SPIL ser nærmere på tre af sommerens store rollespil.



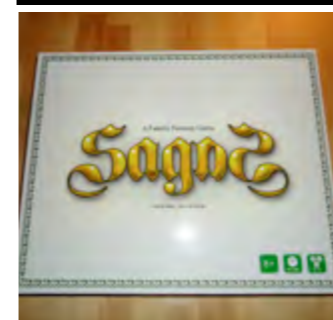
Frosne ulve? S.44

Troels Palm kigger på det nye danske rollespil: Ulvevinter



Rodekassen S.46

Nyt fra nær og fjern. Stort og småt. En blandet bunke af blandede småting.



Saga på et bræt S.47

Christian Bierlich anmelder brætspillet SagaS, der er skabt af en gammel rollespiller.



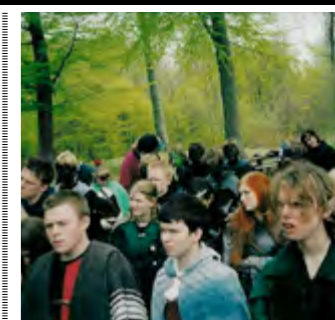
#2 i Vordingborg S.47

ROLLE|SPIL bringer en lille solstrålehistorie fra det sydlige Sjælland.



Så fik vi et slogan! S.48

Finske Mikko Pervila står bag ROLLE|SPILs nye slogan. Se de andre bud.



Kedsomhed Inc. S.50

Lars Andersen ryster endnu en gang på hovedet af rollespilleres dumheder.

En solskinshistorie fra en nybagt arrangør

AF NIELS SANGILL



"Uden Guds Nåde" var et munkescenarie, som udspillede sig i en katedral i 1300-tallets mørke middelalder. Spillerne var alle munke, og var kommet til katedralen i forventning om at skulle modtage aflad for deres synder. Så nemt blev det ikke...

Noget mystisk og okkult er hændt i katedralen, og munkene bliver tvunget til at opklare et mysterium, der sætter deres tro på en hård prøve - og som ender med at have store omkostninger.

Scenariet kostede 500 kr. og det hele foregik på en skole, der var totalt mørklagt. Alle spillerne fik færdige roller og fulde kostumer.

Spillerne sagde

"Utroligt flotte kostumer, og det virkede perfekt som kulisse i den mørke katedral."

"Jeg havde lige så meget sjov ud af de 8 timer, scenariet varede, som af et 5-dags sommerscenarie."

"Det er første gang, jeg har været til et scenarie, hvor hjemmesiden beskrev det så præcist."

"Mørket med oplyste plotgenstande og lignende er genialt, og jeg stjæler ideen til mit næste scenarie!"

Arrangørerne lærte

Gamle og erfarne spillere skal ikke frygtes. Man skal være glad for dem; de kan give konstruktiv kritik og skabe deres eget spil, hvis der opstår et tomrum i scenariet.

Det at være debutant betyder blandt andet, at man skal sælge sit scenarie mere, end hvis man allerede var velkendt. En flok glade spillere gør, at arbejdet er det hele værd. Selvom det ikke er på mode, kan spillere stadig finde det interessant.

NPC'erne sagde

"At der var en person, som hele tiden gav os information om, hvad der skete ude i spillet, var guld værd, så vi vidste det, når vi selv skulle i spil."

"Vi fik forklaret præcis, hvad vi skulle, hvornår og hvordan, så vi ikke var i tvivl om noget eller på anden måde kunne ødelægge spillet."

Man behøver ikke store, vilde kostumer eller mange års erfaring for at lave et godt scenarie.

Vi var tre arrangører, der havde fået en smule erfaring fra de forskellige lives og lignende, vi i tidens løb har deltaget i som privatpersoner. Vi brugte hinandens erfaringer og arbejdede sammen om de ting, vi var usikre på - og vi fandt hurtigt vores måde at arbejde og lave rollespil på.

Arrangørerne bag

Niels Sangill, Karoline (Cleo) Hatting & Jakob Eskildsen



Østerskov Efterskole

BETALT INDHOLD

En skole for rollespillere
www.osterskov.dk



Oplev ægte galskab på Østerskov



Få masser af sære venner



Skolestart 2010: Syning og læder på skemaet
Få styr på både de grundlæggende og mere avancerede færdigheder med et kørekort i både symaskine og læderarbejde.



KURSUS: Riger i rollespil
I uge 27 kan du deltage i et kursus på Østerskov Efterskole uden at være indskrevet elev. Kurset er en oplagt lejlighed til at se, hvad Østerskov har at byde på. Tilmelding og yderligere information på www.osterskov.dk.



Skolestart 2010: Prøver
Gå til prøve i samfundsfag og historie



Skolestart 2010: Få din novelle udgivet
Sammen med forfatteren (og rollespilleren) Mette Fjnderup udvikler og skriver du noveller sammen med andre elever og novellesamlingen udgives.



Når vi, som rollespillere, hører ordet *elver* tænker vi straks på de tre arketyper: *Sortelveren, Skovelveren og Højelveren*.

Fælles for alle dem er at de er nogle smukke og magiske væsner som er snobbete og bedreviddende. Nå, ja – de bør gerne også i skoven. Så vores idé om en elver er oftest om et hemmelighedsfuldt væsen, der render rundt i skoven og er snobbet overfor alle andre. Elveren kan godt lide at skyde med bue. Måske slås hun med to knive og går hun i rustning er det i hvert fald kun en læder-rustning.

Den eneste forskel på de tre arketyper er farven på tøjet og hvilken fiktiv gud de tilbeder. Men det er vores egen fejl! Det er os selv der skal blive bedre til at sige: "Nej! Jeg vil ikke spille en fesen snobbet elver! Jeg vil bruge min fantasi!" Det er dét, denne artikel forsøger at hjælpe med.

"hvem siger, at elvere SKAL være tynde?"

Inspirationskilder

Elverhøj

I 1828 skrev digteren Johan Ludvig Heiberg skuespillet *Elverhøj*. Et skuespil hvor elverne er nogle grusomme væsner der bruger deres smukke udstråling til, at lokke mænd i fordærv og slå dem ihjel. Det er selvfølgelig ikke at krav, at man er kvinde for at søge inspiration i *Elverhøj* – det viser os bare at elverne sagtens kan være nogle grusomme blodtørstige væsner der slår ihjel for et godt ord.

Vækker det her din lyst til at spille elver så søg inspiration i de gamle folkeeventyr og sagnhistorier. Spørg på biblioteket efter sagn og folkeeventyr med elvere. For her er det ikke snobberiet der er i højsædet, men mystikken og de morderiske lyster.

Warhammer-universet

I Warhammer-universet eksisterer de tre arketyperiske elvere også, men fordelene ved dette univers er at det har et langt mere rått udtryk. Det er en verden hvor for eksempel skovelverne er et samfund af stammer og bander som slår hinanden ihjel uafbrudt, og som kun står sammen når en større fare truer. Har du lyst til at søge inspiration i Warhammer-verdenen, så findes der en masse materiale på nettet og der er blevet udgivet et utal af noveller og romaner, hvor du kan trække endeløs inspiration fra.

Computerspil

Markedet flyder med fantasy spil, og det betyder, at markedet flyder med forskellige elvere. Et velkendt eksempel er *Natelveerne* (*Night Elves*), som vi kender fra *World of Warcraft*. Hvornår har du sidst set en *Night Elf* i et rollespil – og hvorfor ikke? Er det noget for dig? Så tjek spillenes elvere ud, se hvad der virker, se hvad der er fedt og brug det!

Din Egen Fantasi

Husk på at rollespil i høj grad handler om fantasi. Husk på, at det er op til dig at finde inspiration forskellige steder og selv skabe den elver som du synes er fed (og måske ligefrem også tyk, for hvem siger, at elvere SKAL være tynde?). Verden er fyldt med inspiration. Du skal bare finde den. Kig dig omkring og husk på at det kun er din fantasi der sætter grænserne.

Er Legolas død?

Nej, selvfølgelig er han ikke det. Og heldigvis, siger vi! Har du lyst at spille elveren som vi kender den fra *Ringenes Herre* eller *Dungeons & Dragons* så er der ingen skam i det. Men nogle gange så skal man minde sig selv om, at vi spiller rollespil og vi kan frit bruge vores fantasi – vi kan lave elveren som vi vil. Ja, med mindre selvfølgelig, at den spilverden man spiller i har nogle MEGET bestemte ideer om elvere – det går selvfølgelig ikke at være så fantasifuld, at arrangørerne til det rollespil du spiller med til bliver sure.

Men hvad skal jeg så hedde?

Navne som Legolas, Arwen og Aenarion er alle sammen super fede, men hvordan laver man et lignende navn uden at det bliver sært og umuligt at udtale? Selvfølgelig kan din elver hedde lige præcis hvad der passer dig, men kan du godt lide de klassiske elvernavne som i *Ringenes Herre*, så gør som Tolkien!

"Nej! Jeg vil ikke spille en fesen snobbet elver!"

Dit Elverudstyr

Det er både dyrt og tidskrævende at lave elverrustningen som sidder perfekt på din krop og har blade og mønstre indgraveret. Det er besværligt og kedeligt, at håndsy elverkøften i det specielle elviske mønster. Hvis du gør det er det kun fedt, men det er heldigvis ikke en nødvendighed. Det er op til dig selv at finde ud af hvordan din elver skal se ud og hvad for noget udstyr han eller hun render rundt med.

Hvad så nu?

Vi håber artiklen har givet dig inspiration til selv at bestemme hvilken elver du vil være. Hvis det har, så gå ud i den store verden og skab en helt ny slags elver – eller spil en som vi ikke har hørt om før. Og bare rolig... du kan ikke gå helt galt i byen, når du skal føje en ekstra type elvere til en liste der allerede tæller skovelvere, højelvere, sortelvere, blodelvere, vildelvere, natelvere, lyselvere, måneelvere, sølvere, mørkelvere, pinkelvere og dværgelvere.

Vi ses i *Elversumpen!*

Uniel Sølvunge & Troriel den Langørede
Dødselvershamanen & Smaragdelskytten

Tolkien tog sin inspiration fra de nordiske og især de keltiske navne. Tag et kig på internettet, find dig en liste over keltiske navne og lav lidt om på dem så de passer. En anden måde som er set virke før er, at bruge dit eget navn og tilføje en *-iel* endelse, og måske fjerne det sidste bogstav i navnet, hvis det er.

Her er et par eksempler:

- Allan + iel = Allaniel
- Hans - s + iel = Haniel
- Laura -a + iel = Lauriel

SPIL ELVER

Væsnet elveren eksisterer i et utal af versioner, men vi er ofte fastlåst i den samme forestilling om hvordan elveren bør være. Denne artikel bryder det mønster og forsøger at putte fantasien og mystikken tilbage i elveren ved at trække inspirationen andre steder fra.

TEKST: UNI ASKHAM & TROELS PALM



Rollespil for børn

Amager Fælled?

søndage i lige uger

Roskilde?

3. søndag i hver måned

Rude Skov?

lørdage i lige uger



ROLLESPILSFABRIKKEN
www.junior-rollespil.dk

BETALT
INDHOLD

Hvor spilles der rollespil?

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Dragons Lair	Reya - Ezendo	Anden sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	180 - 350	Odense, Fyn	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Dragons Lair	Reya - Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 - 100	Århus, Midtjylland	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	Århus, Midtjylland	www.1søndag.dk	kaldmikkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Trolderød	Første lørdag i hver måned	7 - 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Forest Wizards	Kroniken om Hassellund	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	Haslev, Sjælland	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-500	Bagsværd, Kbh	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	Holte, Kbh	www.helioslive.dk	daniel.larsen88@gmail.com	Daniel Larsen
Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år	30-70	Knebel, Nordjylland	www.legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk
Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	Holte, Kbh	www.lorania.dk	silasmortensen@hotmail.com	Silas Mortensen
Ravnsholt-Reopos	Lamme-Lørdag	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	Nyopstartet	Holbæk, Sjælland	www.r-r.dk/LL	mahler@mivia.dk	Jakob Mahler Hansen
RIPEN	Myten om Llamir	Første lørdag i hver måned	Fra 13 år	ca. 70	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-fantasy@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
RIPEN	Stenmarken	Tredje lørdag i hver måned	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-junior@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 - 13 år	150 - 200	Hørsholm, Kbh	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 - 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	rene_b_pedersen@hotmail.com	Rene Bokær Pedersen
Rollespilsfabrikken	JRK Roskill!	Tredje søndag i hver måned	8 - 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk	Hans Feilberg
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordlenets Saga	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordlenet.dk	farmandmao@gmail.com	Mads "Mao" Ahola
RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	Roskilde, Sjælland	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	Glostrup, Kbh	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned (apr - sep)	Fra 9 år	ca. 50	Thisted, Nordjylland	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Frostholt Søe-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	100-250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidstesoen@gtroua.dk	Yvonne Hagbard
Ølgod Rollespilsforening	Kanevala Krønikerne	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år	50-80	Tarm, Vestjylland	www.oelgodrollespil.dk/kanevala	dennis@oelgodrollespil.dk	Dennis Mejsedal

Mangler din rollespilskampagne på listen? Så skriv til os på redaktion@rollespil.org, så vi kan få den med næste gang!

BETALT
INDHOLD



KOSTUMER
MASKER
RUSTNING

WWW.DARKWERKS.EU



MONSTRE
PROTESER
EVENTS
KURSER



Sværdguide

- Uundværlige tips og tricks, når du bygger latexsværd -

Sværd kan laves på ubegribeligt mange måder; vi giver dig hermed nogle simple tips til konstruktionen af våben. Skulle du have lyst til en trin-for-trin guide i stedet, så er

Google din bedste ven; ellers tjek www.rollespil.org, hvor der også er en guide tilgængelig.

TEKST: SEBASTIAN BOIKEN

**1**

Skær på skrå

Når du skal skære æg på dit sværd er det en god ide at holde kniven på skrå fordi det gør, at du kan skære lettere igennem liggeunderlaget.

**2**

Hav en ven med

Det er altid en god ide at have en ven med når du skal bygge sværd. 4 hænder er bedre end 2.

**3**

Lav den rigtige blanding

Når du blander malingen og latex op, så hold i mente at fordi latex er hvid når den ikke er blandet op - og når det størkner bliver det gennemsigtig - vil det sige at først når latexen er størknet kan du se den virkelige farve.

**4**

Latex

Når du arbejder i latex er det vigtigt at du bruger tøj der gerne må gå i stykker, for når du får det på tøjet, (for det gør man når man arbejder i latex) kan du ikke få det af igen. Latex er ikke giftigt, at få på huden, og kan let nulres af igen, men pas på ikke at få det på behårede kropsdele som f.eks. arme og ben. Det gør ondt, at få af igen, så løs problemet ved at have en lang-ærmet trøje og lange bukser på når du arbejder.

**5**

Vælg dit værksted med omhu

Når du skal vælge sted at arbejde, skal det være et sted hvor der gerne må blive beskidt., for som med dit tøj er det ikke til at få af stof igen. Du skal altså ikke sidde på gulvtæppet og arbejde med latex. Derimod er det en god idé, at arbejde ved et bord med en glat overflade, for så kan du som med latex du har fået på huden, lige nulre det af.

**6**

Vedligeholdelse

Latex er et organisk materiale og skal derfor holdes ved lige. Det gør man med silikone. Silikone kan købes i rollespilbutikker (og på tankstationer af alle steder), men sørg for det ikke er skosilikone, men syrefri, gummiliste-silikone.

**7**

Brug strygejern til finish.

Brug strygejernet når du har brugt f.eks. en gips rasp til at glatte overfladen med. Sæt et stykke bagepapir imellem strygejernet og liggeunderlaget for at liggeunderlaget ikke skal smelte fast på jernet. Mas ikke strygejernet ned i liggeunderlaget, men lad det derimod arbejde for dig, ved at køre det let over sværdet. Det giver en jævn overflade som er svær at få på anden måde.

Til kamp mod købevåbnene



Lars Andersen
Rollespilsværkstedet
212 sider, 269 kr.



»[Rollespilsværkstedet er] Den hidtil grundigste bog for voksne. Der seriøst vil bygge rollespilsvåben sammen med børn. Der er gode arbejdsanvisninger og -tegninger og fokus på kvalitet og sikkerhed«.

Bibliotekernes lektørdtalelse

Bogen er den ultimative guide til fremstilling af våben til rollespil – resultatet er billige, flotte våben med sikkerheden i top.

Der er råbt til kamp mod købevåbnene.

FRYDENLUND

Læs mere om bøgerne på www.frydenlund.dk

**BETALT
INDHOLD**

**BETALT
INDHOLD**



**Dobbelt rygskede
499,-**

Sweatshirt 299,-

**Hængerøv
uvurderlig**



**It's not just a sword...
It's a lifestyle!**

Må børn lege nazister?

= Rollespil på Østfronten



Nazister er onde og grusomme. Det ved enhver. Men må børn lege nazister, eller er det en af den slags ting, der er så forfærdelige, at man ikke engang må lege det for sjov? ROLLE|SPIL kigger nærmere på rollespillene i "Østfrontens Helte"-serien.

TEKST: CLAUD RAATED

"I det Tredje Rige blev jeg født!"

Solen skinner. Det rød-hvide banner med det store svastika blaffer stolt i vinden. Lyse børnestemmer hæver sig mod himmelen, og mens tyve par små fødder lystigt ignorerer enhver form for march-takt, forsøger tyve spæde stemmer at følge med rytmen, som deres løjtnant lægger for dagen, mens han synger en sang, hvor omkvædet er: "I det Tredje Rige blev jeg født, hurra!"

Pludselig opdager et af børnene nogle grønklædte soldater et godt stykke nede af vejen, og hurtigt bliver der råbt: "Russere! Ind i buskadset! Schnell, schnell, schnell!". Uden tøven kaster de tyske soldater sig ned ved vejkanthen og forbereder sig på at blive angrebet af deres forhadte fjender fra det kommunistiske USSR. Løjtnantens stemme beordrer dem til at ligge stille og afvente russernes næste træk.

Hvis det kommer til kamp, så ved han, at hans soldater vil gøre Føreren stolt. For med sig har han tyve af Østfrontens sande helte...

Historisk leg

Vi befinder os på Østfronten i 1943, hvor en lille gruppe tyske soldater gør klar til at møde russiske soldater i ildkamp. I virkeligheden er vi dog på Amager, hvor omkring 60 entusiastiske børn fra foreningen Rollespilsfabrikken er ude og lege Krig på en lidt anden måde end normalt. Reglerne er taget næsten direkte fra børnelegen Røvere & Soldater, men der er tilsat en god bid historie og voksenstyring i forhold til en gang "Bang! Du er død!" i baghaven.

Børnene, der er mellem 8 og 15, spiller rollerne som soldater på Østfronten under 2. Verdenskrig og kæmper derfor enten for Hitler eller Stalin – enten som tyske nazister eller som russiske kommunister.

Lidt fakta, mest sjov

Før spillet er børnene blevet forklaret lidt om, hvordan det var at være soldat på Østfronten og har fået et par bud på, hvordan så mange mennesker kunne gøre så forfærdelige ting i ideologiens og nationalismens navn. De er blevet fortalt lidt om forskellen på at være tysk eller russisk statsborger i 1943 i forhold til at være dansk statsborger i dag, og selvom de fleste hellere vil i gang med at skyde hinanden end høre om ytringsfrihed og statskontrollerede massemedier, så er der alligevel et par ting de ved nu, som de ikke var klar over før.

Men mest af alt, så er de på Østfronten – der i dag udgøres af Amager Fælled – for at have det sjovt og lege Krig på en anden måde.

Rollespils Akademi^{et} laver mere end bare, at udgive ROLLE|SPIL

Vi laver bl.a. også børnefødselsdage med rollespil! En fødselsdag med rollespil kan foregå på mange måder.

Model 1: "Troldekongens skat"

Troldekongen har skjult sin skat i skoven og nu vil Troldeemand have hjælp af Ridderen og hans hjælpere. 3 instruktører vil føre børnene igennem et eventyr, hvor de møder monstre og magi. Spillet tager ca. 2,5 time.

Pris: 3.500 kr. (ex. moms) + transport

Model 2: "Heltenes Prøve"

En helt og hans lærling træner børnene til at blive rigtige helte og heltinder. For at bestå helteprøven skal de til slut besejre et monster. 2 instruktører vil underholde børnene med kamp og eventyr. Spillet tager ca. 2 timer.

Pris: 2.500 kr. (ex. moms) + transport

Model 3: "Ridderkamp"

En ridder kommer og laver rollespilskamp lege med børnene. De bliver trænet i, at kæmpe både med og mod hinanden, og til sidst får de lov til at prøve kræfter med ridderen – som bider fra sig. Spillet tager ca. 1,5 time.

Pris: 1.500 kr. (ex. moms) + transport

Har du eller dit barn et særligt ønske til et rollespil, kan vi selvfølgelig hjælpe med at føre det ud i livet. Vi har adgang til at kæmpe kostumelager og kan også lave rollespil med fx pirater eller WW2 soldater. Ring eller skriv så finder vi ud af hvordan.



BETALT
INDHOLD

Rollespils Akademi^{et}

www.rollespilsakademiet.dk - raasted@rollespilsakademiet.dk - 22 34 24 80



Uniformer og pistoler

Og de ligner nogle, der er klar til krig. Alle børnene er nemlig blevet udstyret med uniformer – grå til tyskerne og grønne til russerne – og pistoler og geværer. Ingen af våbnene skyder med noget, men de siger alle højlydt "Bang!" når der bliver trykket på aftrækkeren, og selvom uniformerne er for store til de fleste af børnene, er det stadig et meget imponerende (og skræmmende) syn at se uniformerede børnesoldater stå på lige rækker og se ret frem foran sig.

Dilemmaer og baghold

I buskadset ligger Løjtnant Küchenthal og hans soldater stadig i skjul og venter på, at russerne skal storme frem mod dem. Men der er noget galt. Uroen begynder at sprede sig i geledderne, og når man er 9 år gammel, spreder uro sig imponerende nemt, hvis fjenden ikke gør som forventet. Og det er lige præcis det, som er sket:

De forbandede russere har spottet tyskerne og er forsvundet som dug for solen – måske ind i et krat, måske ned ad en sidevej eller måske tilbage til deres base. Løjtnanten kigger fortvivlet rundt på sine soldater og spørger dem til råds. "Vi har fået ordre til at holde vejen her, men hvis vi bliver liggende, kan det være, at de bare går udenom os og kommer frem til basen, mens vi står her og gør ingenting! Skal vi bryde ordren og se, om vi kan fange fjenden?" Nogle af børnene råber højlydt: "JA!" og er næsten allerede på vej afsted, mens andre er mere eftertænksomme, og hurtigt udbryder der en diskussion om, om ordre er vigtigere end russere. Til sidst ender det med, at hele gruppen forfølger russerne og lader hånt om majorens ordre.

Skal vi skyde fangen?

"Østfrontens Helte"-rollespillene er fyldt med valg, som børnene skal træffe.

For selvom nogle af dem er så simple som at vælge, om man skal blive liggende i dække eller følge efter fjenden, så er andre straks mere barske. Skal man skyde krigsfanger? Skal vi tro på partisanerne, eller er de spioner? Når majoren giver ordre til at henrette de jødiske flygtninge – skal vi så gøre det? Nogle af de moralske dilemmaer er mindre barske, mens andre går tæt på og fremprovokerer følelser, selvom det kun er en leg. Fælles for dem er, at der ikke findes nemme svar og at de gør, at det sjove bliver krydret med en snert af alvor fra tid til anden.

Kontroversiel underholdning

For børnene er det leg. For de voksne rollespillere er det leg med en pointe. Men for omverdenen er "Østfrontens Helte" kontroversielt og noget, der indbyder til debat. Til det første Østfronten-rollespil er både avis, radio og TV tilstede, og da en netartikel på Jyllandspostens hjemmeside

opfordrer til debat, kommer forskelligartede holdninger frem i lyset. Nogle synes det lyder spændende – andre er kritiske. Men hvad med børnene selv? De er uforstående overfor interessen, for som Andreas på 11 forklarer mig, da jeg fortæller ham, at grunden til at der er et TV-hold ude og filme er fordi der er nogle som synes, at det er lidt farligt, at børn leger nazister:

"Hvorfor dog det? Tror de også, at jeg går ud og stjæler biler, fordi jeg har spillet Grand Theft Auto på min Playstation?"

Vi er selvfølgelig enige med Andreas, men spørgsmålet om, om man bør lave rollespil om "betændte" emner er et åbent et, som det er sundt at diskutere. Og derfor er jeg glad for, at de nu 6 rollespil i "Østfrontens Helte"-serien ikke bare er blevet opfattet som underholdende, men også som debatskabende. Men vi vil jo også bare ændre verden med rollespil...



POLITISK ROLLESPIL BERØMT I HELE EUROPA
TEKST CLAUS RAASTED

I 2005 arrangerede en gruppe visionære rollespillere det ambitiøse rollespilsscenario System Danmarc, som handlede om 350 mennesker i en containerby i København. Et af formålene med rollespillet var at give deltagerne et bud på hvordan fremtidens Danmark kunne se ud – og det var ikke en rar fremtid der blev vist. Deltagerne spillede rollerne som udskud, hjemløse og

samfundstabere i 48 timer og spillet bød på både vilde fester, rigtige boksekampe og hjemløse der blev tisset på – i virkeligheden. Udover at gøre en forskel i 350 menneskers liv og give dem et nyt syn på bl.a. hjemløseproblematikken, så blev System Danmarc lynhurtigt berømt udenfor Danmarks grænser for at være det største og mest ambitiøse politiske rollespil hidtil arrangeret. I dag – næsten 5 år efter System Danmarc – er scenariet et der stadig bliver refereret til i internationale debatter om rollespil og selv rollespillere fra Tyskland, Israel og Italien har hørt om projektet.

En del af holdet bag System Danmarc er stadig aktive rollespilsarrangører. Deres næste projekt hedder Delirium og handler om sindssyge. Det løber af stabelen til sommer, og du kan læse mere om det på: <http://delirium.mkromann.dk/>



ZOMBIESMINKE

TEKST: ANDERS
FUNCH LERCHE

Slæbende skridt i halvmørket, stavrende grålige skikkelser i hobetal, en hæslyg stank af lig og råddenskab og en klagende uarticuleret jamren af lyde som fra et såret sulten dyr! Jeps, zombieerne kommer og de vil blive mødt med kvindeskrig, rædsel og flugt, nødtørftige barrikader, slagvåben og initiativrigt brug af havemaskiner, som fræsende motorsave og potente plæneklyppere til at finde de udøde og stoppe truslen fra den store zombie horde.

Zombien er en af de meget brugte fjender til Liverollespil og i særdeleshed på film og spil, hvor den de seneste 10 år har fået nyt liv og en renaissance. Zombien er en slags moderne vampyr, et viljeløst tanketomt forbrugervæsen, der ligner groteske parodier på levende mennesker, men totalt er styret af hadet til det levende og sulten efter menneskekød. Zombien stoppes ikke med en pæl i hjertet, men ved at skyde den i hjernen, hovedafhugning eller at destruere hele kroppen- afhængigt af film eller årsag, der kan variere mellem forbandelser, sygdom, dommedag eller menneskeskabte miljøkatastrofer.

At sminke zombier er faktisk let, når man bruger de rette materialer og har en god fantasi til at lave frygtelige sår og væmmelige hudfarver. Man skal nemt kunne se at der her er tale om en 'levende død', og ikke bare en stakkel som er kommet slemt til skade.

Start med at finde ud af hvor rådden zombie skal være og om der skal være særlige sår eller proteser på huden først. Blødgør f.eks. et par stykker husblas i varmt vand og læg dem ned i håret, for at lave åbne hovedbundsår eller kraniebrud. Ovenpå dupper man forsigtigt en smule rød latex (latex+ blod) og tørrer det med en hårtørrer, for at forsegle husblasen, så det ikke kan tørrer ind og blive hård igen.

Pas på der ikke kommer latex i håret! Skulle det ske, skal det fjernes igen med sulfosæbe. Dybest i såret maler man med en sort vandsminke, så såret ser rigtigt dybt ud, for der kommer blod ovenpå.

Ansigts sår kan også laves på samme måde eller med Dermavoks og dertil lidt latex ovenpå, for bedre at holde voksen fast til huden, når der kommer blod på til sidst. For f.eks at lave effekten af et manglende øje, kan man bruge Micropore plastertape over øjenhulen, lægge lidt latex på og opbygge et øjenlåg med latex og toiletpapir, der absorberer gummiet og ret nemt kan formes, når det er blevet tørt. Inde i øjenullet lægger man lidt 'latexnuler' og maler sort med en vandsminke, så det ser godt dybt ud. Man kan også hænge et kunstigt øje ud derfra, lavet af en malet vat-kugle (fås i Panduro hobby bl.a.) med klar lak på og med en rødlig nerve bagerst til at hænge og dingle fra.

Hudstrukturen kan ændres ved at lægge latex og toilet papir på huden og lave huller forskellige steder, der hvor man vil have sår og kradssemærker fra slåskampe med de levende eller bid fra andre zombier. Latex og vat eller latex og rasp kan også kombineres og ændre ansigtet radikalt. Raspen opsuger latexgummiet og bliver en modellerbar masse, der kan bruges til at opbygge kindben og pande eller lave en grov ujævn hudstruktur med. Flydende latex lægges på huden med et stykke skumgummi og raspen trykkes ind i med fingrene eller med en anden svamp. Gør det hen over en tallerken med rasp på, så man ikke drysser rasp ud over hele gulvet og ned sig selv. Lag på lag af latex og rasp bygges op og det hele tørrer med en hårtørrer, så der kan lægges sminke på til sidst.



En god grundfarve er vigtigt for at lave den karakteristiske blege grå/gullige hud som et manglende blodomløb giver. Vandsminkefarver er igen nemme at fordele og giver en god dækning, selvom de kan virke ret malede ved at være 100 % dækkende på huden.

En anden god type sminke at bruge er især Cake Make-up som er en slags presset pudder på vandbasis. Den lægges på med en let fugtig svamp på huden, imodsætning til en vandsminke som skal være decideret våd, når den pålægges. Cake Make-uppen giver et naturligt mat udsende til hudfarven og tillader også ens egen hud at ånde og svede, da det jo reelt kun er en pudder som er lagt på. En god gusten zombie hudfarve er Grimas nr 1521, men Kryolan har også en lignende farve i sortimentet. Man kan tilføje lidt grøn og en smule sort for at lave en væmmelig rådden tone i huden også.

Hvis man vil have maddiker i nogle åbne sår, kan man bruge store kogte ris i stedet og gummi regnorme og plastik fluer limet på huden med en hudlim, er også en sjov detalje at tilføje.

Mørke øjenhuler på zombier er vigtigt og lidt skygger under kindben og i tindingerne og ned langs halsen, får personen til at se tyndere og mere skelet-agtigt ud, noget der minder os om døden underbevidst. Violette plamager og pletter i hårgrænsen samt små tynde blodårer i violet, brun eller grønlig over alt, virker også godt til at gøre personen mere død at se på. På tænderne kan der bruges sort og gullig tandlak, der gør dem beskidte og man kan også bruge kunstige zombie tænder i plastik, der giver det rette rådne look til bisserne.

Til sidst skal der mørk blod i sårene og snavs og snask på tøjet. Teaterblod kan farves mørkere med sovsekulør og madfarve og ligefrem gøres 'slimet' ved at blande det i tapetklister, tilsat lidt glycerin, så det ikke kan tørre op.

Jord og blodpletter på noget gammelt laset tøj fra en genbrugsbutik, fuldender udklædningen på kroppen.

Hvis man kan bruge dem, fås der også hvide eller blodskudte kontaktlinser til øjnen, for at fjerne det sidste menneskelige blik i øjnene. Hvis zombien er mere 'overnaturlig', er sorte kontaktlinser også flotte, da det derved virker som om øjnene er helt sorte og sjælen på en måde er borte. Man bør generelt ikke forsøge at sætte linser i øjnene, med mindre man har prøvet det før og selvfølgelig heller ikke, hvis man har en masse sminkesnavs på fingrene.

Rengøring af sminken klares med rensecreme og varmt vand, der løsner latex og papir fra huden og fjerner sminken fra huden. Husblas fjernes med varmt vand og intet andet og er der kommet latex i håret, vaskes det ud med sulfosæbe eller noget rensebenzin på et stykke vat, hvis det ikke lader sig fjerne alligevel. Sminke omkring øjnene fjernes bedst med vat og øjenmakeup fjerner. Pletter af teaterblod på huden fjernes godt med en billig barberskum, der er et ret effektivt middel til at gå i dybden og løsne farven. Undertegnede er selv gået helt væk fra den stærkt farvende postkasserøde Grimas blod og bruger bl.a mærket "Kensington Gore" fra Mold Life, som er en meget realistisk udseende blod, der let kan vaskes af alt og tilmed kan komme i munden.

Smink og rensemidler fås bl.a i butikken Two-Face (www.two-face.dk) på Sant Hansgade 17, der også har mange andre kreative produkter og stort know-how til hvordan man laver forskellige effekter. Plastiktænder og farvede kontaktlinser fås i velassorterede rollespils forretninger overalt i hele landet.

God fornøjelse!

**BETALT
INDHOLD**



ROLLESPIL OG EFFEKTS SMINKE KURSUS

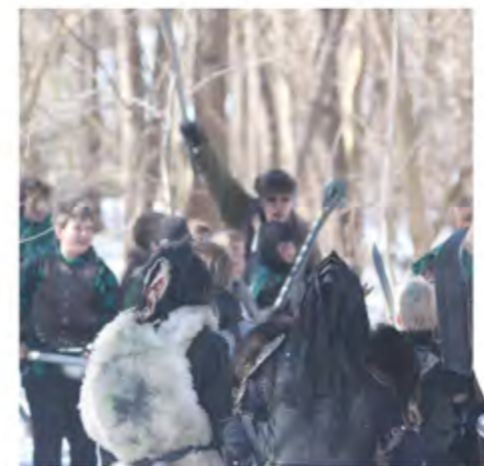
GØR DET UVIRKELIGE VIRKELIGT!

Lær at sminke og at lave
monstre og vilde effekter af
Anders Lerche
Professionel sminkør igennem 16 år
med stor erfaring i undervisning.

Se mere på
www.farouteffect.dk
Kontakt:
farouteffects@gmail.com
Tlf : 61712726

GERF KAMPAGNEN

Fantasy Live Rollespil, første lørdag i hver måned



www.Gerf.dk

**BETALT
INDHOLD**



DE
Toppo
Grande

BIOSTATS

Navn:
Kristoffer Topp

Født:
23.09.85

Titler:
Medlem af Rollespilsfabrikken
General til Krigslive VI
Arrangør i Rude Skov

Official ROLLE[SPIL] fanposter

TU

Den uslebne diamant

TEKST: JONAS TRIER

Den århusianske con Fastaval har gennem 24 år dannet ramme om en massiv udvikling af rollespilsmediet. ROLLE|SPIL fik overtalt to Fastavalveteraner til at bruge et par timer i en lejlighed på Nørrebro for at fortælle, hvad de danske conners grand old man kan. Det blev en snak om kongressen, community'et og de over tredive scenarier, der hvert år er med til at sætte barren for rollespil både inden- og udenfor landet.

Finne roser Fastaval

Ved en forelæsning på IT-universitetet i foråret, sagde den finske spilforsker Markus Montola, at Fastaval var et af de steder, hvor man kunne finde de mest interessante og nyskabende spil: Rollespil i verdensklasse lavet af ubetalte entusiaster, der til den årlige con sover på gymnastikgulve og spiller i klasselokaler.

Fastaval fejrer næste år sit 25 års jubilæum og har over årene tilkæmpet sig en position som flagskibet indenfor bordrollespil i Danmark. Et laboratorium for udforskning af rollespillets grænser og en workshop for udviklingen af det gode scenariehåndværk, der hvert år besøges af over femhundrede deltagere, heriblandt en del internationale gæster.

Sådan siger Klaus Meier, der er en af de to Fastavalveteraner, der har valgt at tage 1. maj-morgenbrøddet med ROLLE|SPILs udsendte. Klaus har fjorten års deltagelse bag sig, hvor han har skrevet scenarier, og er netop ved sidste Fastaval gået ind i en treårsperiode, hvor han sidder som tovholder for de godt fyrrer forfattere, der hvert år skriver til connen.

Et særligt mind set

Scenarieforfatter Morten Jaeger arbejder til daglig i konsulentvirksomheden Workz, hvor han udvikler læringsspil, bl.a. til erhvervslivet. Han sætter sin thekop fra sig og uddyber: "På min første Fastaval var jeg enormt imponeret over, hvor dybt folk tænkte over rollespil. Fastaval skaber virkelig et mind set hos deltagerne, hvor stort set alle er enormt reflekterede over det, vi laver. Det at stifte bekendtskab med årets bedste scenarier er derudover en god måde at have fingrene på pulsen hvad angår rollespil."

Klaus læner sig frem over morgenbordet og breder armene ud med en halvspist scone i den ene hånd.

"Det er båret af hele den basale glæde ved at spille rollespil. Det er noget, jeg ikke rigtig får andre steder end på Fastaval, og for de fleste deltagere er det en af årets store begivenheder," siger han. "Det ligger jo også i påsken, hvor man normalt har en masse ting, der skal laves i familien. Jeg har faktisk skoddet min familie fjorten år i streg." Morten nikker genkendende.

Vækstlaget

Da Klaus bliver spurgt til, hvordan han har det med at skulle sove i fællessale, griner han og fortæller:

"Det er ikke i orden - det er heller ikke sådan det skal være. Men det er sådan det er. For det er sgu en del af Fastaval og gør det tilgængeligt for de unge deltagere. Da jeg var femten, ville jeg ikke have haft råd til at betale 1200 kr, som nok er det, det ville have kostet, hvis det blev holdt på et konferencenter." Et brøl fra Jagtvej finder sin vej ind gennem vinduet. Klaus stopper et øjeblik, mens endnu en masse af unge i gaden kæmper arbejderens sag ved at råbe slagsange med bjerne hævet mod himlen. Han fortsætter: "De unge deltagere er ekstremt vigtige for Fastaval. De er vækstlaget - dem der skriver de fede scenarier om to-tre år"

Hvis man hurtigt vil lære folk at kende på Fastaval, er det en god idé at tilmelde sig mange spil. Det giver nærmest en øjeblikkelig fællesskabsfølelse. Hvis man vil engagere sig på andre måder, er der en lang række af muligheder udover scenarierne. Man kan spille brætspil, hænge i caféen eller tage forskellige arbejdstjanser, hvor man næsten er garanteret at møde nye mennesker, forklarer Morten.

Både plads til Eliten og Nye Håb

Er der ikke frygtelig langt fra en ny på Fastaval til den scenarioskrivende elite?

"Jeg tror ikke, der er nogen, der i dag ville kalde dem selv for elite", siger Morten og smiler. "Det er efterhånden noget, man gør grin med." Klaus slår i bordet og tager prompte over:

"Der er ikke noget, der har været mere skadeligt for vores miljø end elitebegrebet. Den findes ikke. Det er at sætte et ærgerligt stempel på en gruppe af mennesker, der har lagt arbejde i Fastaval. Selvom jeg har skrevet scenarier, synes jeg ikke, at alle andre er en uvasket pøbel."

Ej blot til lyst

For både Klaus og Morten har deres mangeårige engagement i Fastaval givet dem en masse input, der har været nyttigt udover den ene uge i påsken.

"Det at være spilleleder er meget let at overføre til andre situationer. Man lærer nogle helt konkrete evner om, hvordan man strukturerer et tidsforløb i forhold til en gruppe af mennesker. Hvad skal ske hvornår?"

Der er helt klart noget formidling og planlægning, som man tager med ud fra spillelokalet", siger Morten.

Klaus, der ligesom Morten har års erfaring i at udvikle læringsspil udover hobbyniveau, fortæller:

"Jeg har læst en masse om spil og læring, men det er det konkrete arbejde med interaktion, jeg virkelig har kunnet tage med videre. Heri ligger en masse meget håndgribelige værktøjer, som man lærer at bruge. Det er noget af det, Fastaval kan"



FASTAVAL

Fastaval er en århusiansk rollespilcon, der har kørt i påsken siden 1987. Den har årligt omkring de 500 deltagere og danner ramme om alt fra brætspil til Magicturneringer, fester og en masse bordrollespil. Connen har sin egen avis, tv-hold samt bar, café og ungdomslounge. Fastaval arrangeres af foreningen Alea.

OTTOEN

Ottoen er en pris, der gives til nogle af årets indleverede scenarier. Scenarierne bedømmes i en række kategorier af en uvildig 5-mandskomité bestående af en overdommer og fire menige jurymedlemmer. Priserne overrækkes på connens sidste aften, hvor der er gallamiddag for deltagerne.

NÆSTE ÅRS OVERDOMMER

ROLLE|SPIL fangede næste års Fastaval-overdommer, Anders Frost Bertelsen, på Messenger og stillede ham et par hurtige spørgsmål om hans forventninger og grunde til at bruge så mange timer på at læse scenarier, bedømme og uddele gipspingviner.

Trier siger:

Du skal jo være overdommer næste år, og det er jo et kæmpe arbejde. Hvad får dig til at gøre det?

Anders siger:

Jeg elsker at læse scenarier og analysere dem. Mere end jeg kan lide at skrive dem selv. Jeg synes det er fantastisk spændende at pløje sig igennem hele feltet og så diskutere, hvad der virker og hvorfor. Derudover er det fordi jeg synes institutionen omkring Ottoen er vigtig. Som forfatter skriver man for at underholde nogle spillere, men som Ottodommer læser man blandt andet for at spillerne er bedre underholdt om fem år, end hvis Ottoerne ikke var der.

Trier siger:

Fastaval har jo på mange måder lagt sig helt i spidsen, hvad angår scenarier i Danmark. Hvad er det, der har fremelsket dette?

Anders siger:

De var det allerede i nogen grad, da jeg startede med at komme i 1999, så mit indtryk er ikke komplet, men jeg mener i høj grad, at det er Ottoerne. Som forfatter lægger man mere tid, energi og vilje i sit scenarie, fordi det skal læses igennem af en håndfuld seje dommere, og fordi man håber på at få den tåbelige, guldsprayedede luffegås af gips med hjem.



Trier siger:

Er der et community fra år til år mellem forfatterne, og hvilket betydning har det i givet fald?

Anders siger:

I løbet af året er der tre måder at ses på. Hvis man måske kommer på nogle af de andre con'er render man ind i andre, men det vil ikke være voldsomt forfatter-orienteret. Så er der typisk nogle workshops for årets forfattere arrangeret af de scenarieansvarlige og endelig er der det sociale. Der er et temmelig stort miljø i København af folk, som kender hinanden, drikker øl på de samme værtshuse, går til de samme fester etc. Og det udspringer af Fastaval, og mange af folkene (men bestemt ikke alle) er forfattere. Og der er masser af idéudveksling, men mest bare hygge.

Trier siger:

Hvad tror du, liverollespillet kan lære af Fastaval?

Anders siger:

Jeg var en del mere sikker på, at de kunne lære en masse for et par år siden, men jeg er blevet mere i tvivl. Den skrevne scenarie-tradition betyder ekstremt meget for Fastaval, men hvis man sætter et sommerscenarie for 200 mennesker op, giver det ikke mening at nedskrive instruktioner som til et scenarie for fem mand. Måske kunne livemiljøet lære noget omkring at have mindre fiktioner, altså under ti spillere. Det er der nogen, der har gjort, men det virker som om ambitionen for mange er at lave store scenarier. Jo flere deltagere des bedre. Jeg savner livscenarier, der har balls til at klippe i fiktionen, men omvendt ved jeg heller ikke helt, hvordan det skal virke i praksis.

FASTE KAMPAGNER



Arnstad spiller hver onsdag fra 18-21

i fantasi genren. Fra 11+

Få mere information på :

www.fantasiverden.dk



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

Få mere information på:

www.trolderod.dk

BETALT
INDHOLD

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

BETALT
INDHOLD

5 DAGE MED ROLLESPIL!



Orker! Pirater! Nazister! Zombier! Grillmad! Foreningen Rollespilsfabrikkens store sommerlejr har det hele. ROLLE|SPIL er blevet bedt om at kigge nærmere på fænomenet, og har taget en snak med **Flemming Jacobsen**, der er ansvarlig for årets sommerlejr. TEKST: CLAUS RAASTED

Noget med lejre

Spejderlejre har alle hørt om. Fodboldlejre kender de fleste til. Lejre Forsøgscenter var der engang noget der hed, men det har nu skiftet navn til Sagnlandet Lejre og har for så vidt heller ikke det mindste med sagen at gøre. Men rollespilslejr er ikke noget alle har hørt om, og det er en skam. Flemming Jacobsen, der er hovedmand på Rollespilsfabrikkens rollespilslejr fortæller lidt om hvad det er for en størrelse. For hvordan foregår sådan en rollespilslejr? Hvad laver man? Hvem er med? Hvorhenne tager man på lejr?

Rollespil, rollespil og atter rollespil

Flemming griner og svarer simpelt "På en rollespilslejr spiller man rollespil. Og hygger sig." Efter at have stukket lidt til ham får jeg et bedre svar ud af ham, men jeg har selvfølgelig også selv været med på et par rollespilslejre, så jeg har en idé om hvad jeg skal spørge ind til. For en rollespilslejr handler selvfølgelig om rollespil, og selvom der er ligeså mange forskellige holdninger til rollespil som der er rollespillere (og godt det samme!), så handler det her om hvordan Rollespilsfabrikkens lejr er løbet af

stabelen. Og Flemming forklarer, at de er blevet lavet efter en utroligt simpel formel.

En simpel opskrift

Saml nogle voksne rollespillere, nogle rollespillende børn og nogle forældre. Tag dem med til et sted hvor der er plads til, at de kan bo i et par dage (en feriekoloni, en spejderhytte eller måske ligefrem Østerskov Efterskole). Lav et program, der er tæt pakket med forskellige korte rollespil. Lok forældrene til at lave maden (for uden mad og drikke duer ingen - slet ikke skurkene) Spil så en masse rollespil, og i pauserne mellem de forskellige rollespil, så kan man jo hygge sig med et brætspil, en sværdkamp eller bare lidt dovneri. Når alle efter et par dage er kørt helt trætte, så kører man hjem igen.

Nye venner... til ALLE!

"Sidste år var vi lidt over 40 børn, omkring 15 forældre og 10 voksne rollespillere afsted på Østerskov Efterskole i fem dage. Det var helt fantastisk". Flemming griner igen og siger nogle flere rosende ord om lejren, men det der sidder mest fast er kommentarerne om, at både børn og

voksne kommer hjem med nye venskaber - hvilket jo egentligt ikke er så underligt, når man nu samler en masse ligesindede et sted og laver en masse ting sammen med dem. "Faktisk har lejrene været så stor en succes, at vi i år åbner op for tilmeldinger fra børn og unge der IKKE er fra Rollespilsfabrikken af - for jeg synes det ville være fedt at se en lejr med børn fra hele landet af." afslutter Flemming. Jeg kan kun give ham ret. For jeg glæder mig også selv til årets Sommerlejr, og til at møde både nye og gamle venner.

SOMMERLEJR 2010

Næste lejr er Sommerlejren, som er fra 19.-23. juli og foregår på Klinteborg på Vestsjælland. Det koster 1750 kr. at deltage som barn og 1000 kr. som forælder. hvilket inkluderer fuld forplejning og alt det rollespil vi kan nå.

Flemming vil ikke løfte sløret alt for meget for hvad der kommer til at foregå, men han afslører dog, at der både vil være zombie-rollespil, jedi-sværdkamp, et militærrollespil og brætspilsturnering.

Du kan se mere på www.rollespilslejr.com

EPIC ARMOURY

Catalogue



2 0 1 0

Rollespillets

MYTHODEA

Las Vegas



Det tyske rollespil Conquest of Mythodea er med sine over 7000 deltagere verdens største. Danskere har i flere år deltaget til Mythodea, men nu giver ROLLESPIL en introduktion til hvad nogle med et smil på læben kalder for "rollespillets Las Vegas"

TEKST CLAUDS RAASTED



STØRRE! VILDERE! MYTHODEA!

Forestil dig et rollespil, som handler om kampen mellem Elementernes (de gode) og Anti-Elementerne (de onde). Elementerne er repræsenteret ved grupper, der hver tilbyder enten Jord, Ild, Vand, Luft eller Magi og Anti-Elementerne er bizarre ting som Udødens Kød (Untotes Fleisch) og Den Sorte Is (Schwarzes Eis). Så forestil dig, at der ikke bare er 5-10 på hvert af disse hold, men at hvert Element består af mange små hold, der tilsammen danner en kæmpe, broget forsamling på flere tusinde krigere, eventyrere, magikere og sæere væsner. Smid så et par hundrede orker, en kæmpe vikingehær og et par hundrede lejesoldater ned i gryden og tilsæt jordens salt (alt fra dværge til dæmoner). Miksturen krydres med alt hvad hjertet begærer af sæere enkeltindivider – ja, alt fra Star Wars-inspirede aliens til halv-dragere, kødædende planter og Kaos Krigere i fuld Warhammer-rustning. Som tilbehør anbefaler vi en festlig by, hvor over 100 handelsboder i middelaldertelte sælger alt fra kryddersnaps og latex-sværd til læderhatter og "Barbarenspiess" (noget med kylling, brød og friture på en pind – ikke tosset, faktisk).



JORDEN! NARNIA! MYTHODEA!

Hvis du ikke allerede nu begynder, at have en idé om, at Mythodea er vanvittigt, så er det fordi jeg knapt nok er kommet i gang endnu. For selvfølgelig er der et 20 meter langt piratskib, der også er 3-4 meter i højden og mere i bredden. Og selvfølgelig er piratskibet i virkeligheden en cocktailbar. Og selvfølgelig er der en 800 m2 dungeon lavet af pavilliontelte, sorte plastiksække og underlige quests. Og selvfølgelig har dungeonen sin egen kro, hvor letpåkledte sortelvere af begge køn danser poledance til tung Goth Rock. Ja, og det kan da heller ikke overraske nogen, at de Udødes borg (populært kendt som Undead-scenen) havde kæmpe højtalere, så man kunne høre når den onde Overlord lavede ritualer og som spillede Heavy Metal under de store slag.

Nej, intet af det burde overraske, når der tales om Mythodea. For som enhver der har været der ved, så er Mythodea ikke et sted som findes i denne virkelighed. For at komme dertil skal man nemlig først finde klædeskabet til Narnia, og når man så er nået dybt ind i Narnia, så skal man finde et mindre klædeskab... og går man gennem DET, så finder man Mythodea.



TOKYO! LAS VEGAS! MYTHODEA!

Lader man for et øjeblik quests være quests og 1000-vs-1000 kampe på slagpladsen være hvad de er for at få et indtryk af hvad der gør Mythodea til hvad det er, så er der nogle ting man som dansk rollespiller straks vil lægge mærke til. En ting er, at der er absurd mange mennesker, men det kræver ikke meget fantasi for at forestille sig et danske scenarie med flere tusinde deltagere. Bevares, det kommer nok ikke til at ske foreløbigt, men det er nemt at fantasere om. Hvad der derimod slår benene væk under en i dette et af tysk rollespils højborg er hvor mange helt groteske, fantastiske og syrede væsner og roller man kan møde. Romere, dæmoner, italienske gangstere, spartanere, elvere, vikinger, Twi'leks, orker, pirater, orkpirater, ægyptiske skeletkrigere, engle, sortelvere, Skaven, kanonører, alkymister, Kaos-krigere, panda-krigere, Tzeentch-troldmænd, ilddansere, lejesoldater, kokke, vind-bedouiner og øglemænd... listen fortsætter i en uendelighed. For i Mythodea er der ligesom i Tokyo intet der er for vildt. Intet der er for far out, og ingen som siger "Ah, måske er det for mærkeligt, hvis vi spiller ninja-dværg-pirat-gangstere i år..."



CONQUEST! OF! MYTHODEA!

ROLLE|SPIL har fanget Tobias Mittermeier fra Conquests arrangørstab til en snak om storhedsvanvid, udfordringer og udlændige, og selvom Tobias beskriver sig selv som "bare en af mere end 400 frivillige der får det hele til at ske", så er han med helt i toppen af Conquest-holdet og har været med fra starten af. "Da vi arrangerede det første Conquest i 2004 var kæmpescenarierne (f.eks. Drachenfest med flere tusinde deltagere) alle sammen nogle, hvor spillere sloges imod spillere – altså PvP. Vi ville lave scenarier med kæmpe plots, quests og eventyr med en episk historie," fortæller Mittermeier, og understreger med det samme, at det er vigtigt for Conquest, at der er en sammenhængende historie der fortsætter fra år til år. "Det skal være nemt, at gå til for nye, men der skal også hele tiden være noget spændende at opdage for de gamle rotter."



GULD! GELD! MYTHODEA!

Firmaet Live Adventure, som ejes af Forgiven Dreams bagmanden Philipp Heidtkamp, er organisationen bag Mythodea, og det er et kæmpe foretagende. Tobias Mittermeier forklarer, at der er behov for et dedikeret team af professionelle til, at styre de flere hundrede frivillige kræfter og at Mythodea-kontoret i Regensberg har 5 fuldtidsansatte og 2 lærlinge, der arbejder hele året rundt på at få Conquest til at lykkes. Men der er også råd til at betale lønninger til dem, der samler trådene, for Conquest har med en billetpris der starter ved 450 kr for dem der er ude i god tid, så kommer der mere end 3 millioner kroner i kassen på billetsalg alene.



EKSPLOSIONER! STATUER! MYTHODEA!

Men man får sandeligt også noget for pengene når man drager til det forjættede land for at opleve det mest storslåede som rollespilsværdenen har at byde på. "En af mest imponerende rekvisitter vi har haft er utvivlsomt Xerikan, som er en 3 meter høj Golem-statue-monsterdragt!" griner Tobias Mittermeier, og da han bliver presset lidt løfter han på sløret for 2010's store ting, nemlig de Udades Borg, Doerchgardt, der første gang kunne opleves i 2008. Men imponerende scenografi-dele og flotte special effects er noget der passer som fod i hose i Mythodea-stemningen, hvor der er mere fokus på storslåethed, kreativitet og ganske simpel over-the-top-ness end der er på troværdige baggrundshistorier, familieintriger og indlevelse i dagligdagens små gøremål.

FESTIVAL! GEDEMARKED! MYTHODEA!

For knapt 10 år siden beskrev en gruppe danske rollespilsarrangører deres monstrøse projekt som "25% gedemarked, 25% festival og 50% rollespil". Ordene er sagt om den knuste drøm, der bar navnet "Stortinget", men beskrivelsen passer imponerende godt på Conquest of Mythodea. T-shirt klædte spillemestre (SLs) går rundt med headsets på og findes både på kroerne og på slagmarken, butikker sælger rollespilsudstyr af enhver afskygning for euro i teltbyen og er man træt og beskidt kan man købe sig til et fantastisk oplevelse i badstuen, hvor orker ikke er tilladt (gæt selv hvorfor).



WIR! SEHEN! UNS! IN! MYTHODEA!

For knapt 10 år siden beskrev en gruppe danske rollespilsarrangører deres monstrøse projekt som "25% gedemarked, 25% festival og 50% rollespil". Ordene er sagt om den knuste drøm, der bar navnet "Stortinget", men beskrivelsen passer imponerende godt på Conquest of Mythodea. T-shirt klædte spillemestre (SLs) går rundt med headsets på og findes både på kroerne og på slagmarken, butikker sælger rollespilsudstyr af enhver afskygning for euro i teltbyen og er man træt og beskidt kan man købe sig til et fantastisk oplevelse i badstuen, hvor orker ikke er tilladt (gæt selv hvorfor).



Du kan stadig nå med!
Billetter til Conquest of Mythodea koster lige omkring 60€ (ca. 450 kr) hvis man køber dem i god tid. Skal du med til årets Conquest, så kan du stadig nå det – det koster bare 115€ (ca. 850 kr).



Mythodea på nettet
Vil du vide mere om Conquest of Mythodea. Så kig på live-adventure.de – og bare rolig, hjemmesiden findes også i en engelsk udgave, hvis dit tysk ikke er det stærkeste. Du kan også kigge på youtube.com og finde Mythodea-trailere for flere år tilbage.



Danskere til Mythodea
Rejser du til Mythodea som dansker, så er du ikke alene. Flere foreninger arrangerer ture derned, og selvom langt fra alle danskerne spiller sammen til Mythodea, så er der en solid bunke af dem, som bor i Ildlejren (Feur Camp), hvor vi er kendt for at være krigsliderlige, festlige og højtråbende.



1 MILLION KRONER PÅ Udstyr!

TEKST: CLAUS RAASTED

Krigslive-scenariene er nogle af de mest populære rollespilsscenerier i Danmark for tiden. Krigslive VI, der var det seneste i rækken, trak over 400 deltagere og i forbindelse med scenariet har mange af deltagerne brugt svimlende summer på nyt udstyr.

Efter Krigslive V lavede arrangørerne en rundspørge for at få et overblik over, hvor mange penge folk havde brugt på udstyr til scenariet, og hvis de svar de fik var repræsentative, så betød det, at spillerne til Krigslive V til sammen brugte over 1 million kroner

på rollespilsudstyr! Kåre M. Kjær, der også var med til Krigslive VI, fortæller, at han til sekseren brugte 14.000 kr. på nyt udstyr. Her på redaktionen ved vi ikke helt, om vi skal være forargede, imponerede eller misundelige på Kåre. Nok mest det sidste.



SLAGET ER KUN LIGE BEGYNDT...

SAGNLANDET LEJRE VIL DEN
10. – 12. SEPTEMBER 2010
FORVANDLE SIG TIL
"LEGENDERNES VERDEN 2"

FRA:

Legendernes Verden 1: 7-9 maj.
Over 300 spillere, NPC'er, hjælpere
og deltagere · 40 hektar flot
landskab i Sagnlandet Lejre, perfekt
til rollespil! · Tusindvis af forskellige
Karakter kombinationer.
3 Byer – Daioni, Brenin & Andros!

TIL:

Legendernes Verden 2: 10-12 september
www.Legendernesverden.dk opdateret:
Tilmeld dig nu med hold, klan, gruppe,
forening eller klub
Udvidet brug af Sagnlandet lejre!
Opdateret Karakter-system, Magi-system og
Evne-system · 1 Stor By – Necropolis!

Vi glæder os til at skabe, udfordre og leve os
ind i "Legendernes Verden 2" sammen med dig.

Vel mødt!

WWW.LEGENDERNESVERDEN.DK
WWW.FANATIC.DK

**BETALT
INDHOLD**



SOMMERENS ROLLESPIL

ET HIG PAA 3 SCENARIER



Kongens Epilog

Dato: 19.-24. juli
Pris: 750 kr.
Sted: Avnstrup Spejdercenter ved Roskilde
Aldersgrænse: 16 + med mulighed for dispensation
Antal spillere: min. 180
Genre: Fantasy Intrige/Handel, tilas lidt Horror
Hovedarrangør: Isabella T. Kaaber
Medarrangører: Flemming T. Kaaber, Diana Loft, Martin Franck, Martin Riis, Karina Worninger, Mikkel Lund, Nicolaj Catter, Lena Rasmussen
Hjemmeside: <http://www.praedia.dk>

Q&A

Q: Beskriv scenariet kort:

A: Landet Khare er splittet op i 4 dele: Det militante, det teologiske, det adelige samt historien. God fantasy som i gamle dage med underholdning og intriger i top klasse.

Q: Hvad er det mest spændende ved scenariet?

A: Scenariets kombi af de gamle "store" sommerscenarier, samt diverse rollespilsteorier der er samlet op på forskellige forums samt udvikling på disse.

Q: Hvad er jeres tre største inspirationskilder?

A: De gamle "store" sommer scenarier ala LT, diverse rollespils foraer og Tim Burton

Rom og dukater 2

Dato: 29. juli - 1. august
Pris: fra 350 kr. til 550 kr. i døren.
Sted: Sommerland Falster.
Aldersgrænse: 16 - uden mulighed for dispensation
Antal spillere: Min. 100.
Genre: Pirat Live
Arrangører: Rikke Ørsøe, Betina Larsen, Tanja Juhl.

Hjemmeside: www.romogdukater.dk

Q&A

Q: Beskriv scenariet kort

A: Vi ønsker et Hollywood inspireret scenarie med drabelige kampscener, hemmelige skattekort og masser af rom og dukater! Sæt en besætning sammen, og lad din pirat gruppe gå på landlov på isla de la Gonave.

Q: Hvad er det mest spændende ved scenariet?

A: Dette er et voksen scenarie med god stemning og flotte omgivelser. Der er gode bad/toilet forhold. Der er masser af mad igennem hele scenariet og der udskænkes alkohol i kroen.

Q: Hvad er jeres tre største inspirationskilder?

A: Vi har ladet os inspirer af LEF. LT 7 og den gamle '98-klassiker Geistendorf.

Vogternes Valg

Dato: 10.-12. september
Pris: fra 300 kr. til 400 kr. i døren
Sted: Tusindårsskoven - Odense
Aldersgrænse: 10 - 14 (eller 12 med væрге) for overnatning
Antal spillere: 300 - 500
Genre: High Fantasy
Arrangører: Ezendos spilleledelse + medhjælpere.

Hjemmeside: www.reya.dk. Tryk på Sommerscenarie.

Q&A

Q: Beskriv scenariet kort

A: De tre lande mødes hver generation for at finde vogterne af højen, som skal sørge for god høst og vejr. Klanerne arbejder for at deres vogtere får mest mulig indflydelse.

Q: Hvad er det mest spændende ved scenariet?

A: Alle har en chance for at blive vogter og der er lagt op til flere slutninger. Der er gjort meget ud af området med boder, kro og plads til en varieret spillestil.

Q: Hvad er jeres tre største inspirationskilder?

A: Mythodea. Der er plads til dine ideer og din spillestil. - En alternativ fortolkning af klassisk fantasy. Ønsket om et scenarie der giver gamle hunde lyst til fantasy igen.

Boardgamer.dk

Fantasy, Horror & Sci/Fi Brætspil



**BETALT
INDHOLD**

Vil du gerne have, at vi skriver noget om DIT scenarie I ROLLE|SPIL?

Så kan du tage sagen i egen hånd. Vi giver nemlig 75% rabat på betalt indhold fra rollespilsforeninger, så hvis du gerne vil have, at vi skriver noget om din kampagne eller dit næste scenarie, så er det bare med, at give lyd fra sig.

For betalt indhold kan jo sagtens være andet end annoncer. Priserne starter ved 312,50 (ex. moms) - med rabatten - og for de penge kan man få et interview, en provokation eller et shout-out. Er du interesseret, så skriv os en mail på redaktion@rollespil.org

BETALT
INDHOLD

Jarkwelt-bogen: 100 kr

112 sider. A5. Fuld farve.

Fra en forældredtalelse (anmeldelse)

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

- Lasse Bøeg Jensen



Rollespilsfotos 2008: 299 kr

200 sider. A4. Fuld farve

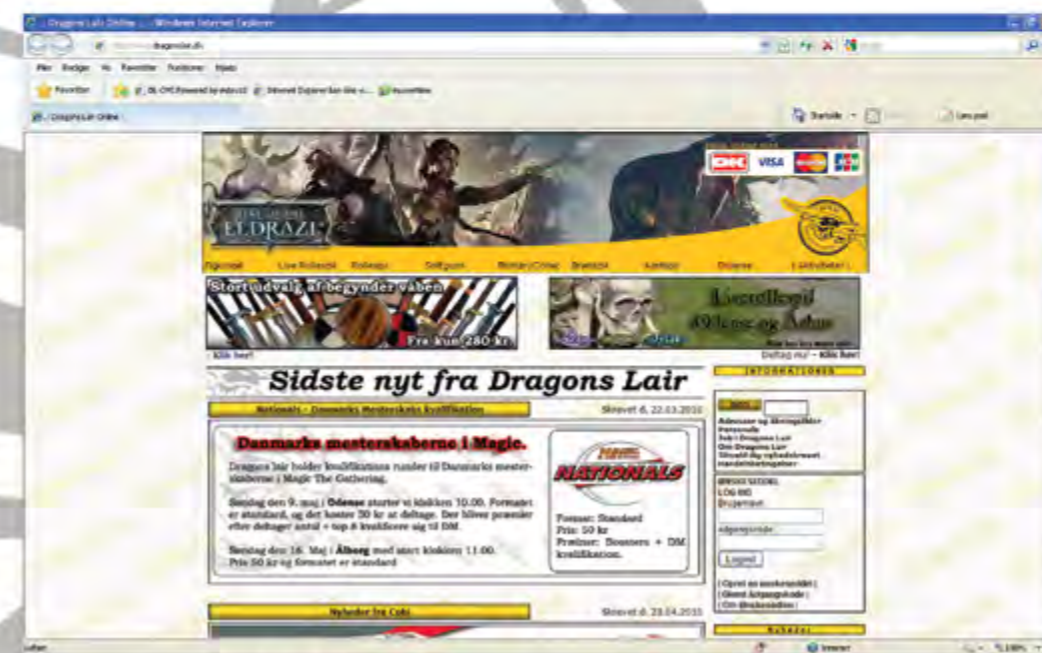
Fra bibliotekets lektørdtalelse (anmeldelse)

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

- Bo Knudsen

Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER



Dragons Lair Online Gear og Lir - Til din indre rollespiller.

Klik forbi www.dragonslair.dk og se vores store udvalg af våben, tøj, rustninger, kapper og meget mere til den kræsne rollespiller.

Strudhætter, tunikaer, katanasværd, arm beskyttere, plade rustninger, læder rustninger, assasin hjelme, elver sværd, kontakt-linser, proteser, tænder, ork masker, parykker, krigs hammere, kaste-økser, elver ører, rundskjolde, korsetter, ben skinner, næser, horn, pander, skæg, masker, telte, daggertter, kortsværd, langsværd, tohånds-sværd, økser, køller, buer, stave, spyd, pile, våbenslag, kapper og kåber, bukser, fodtøj, tasker, beholedere redskaber, pilekogger, våbenholdere, pelse, læder, ringhætter, læder hjelme, metal armbøjler.

www.dragonslair.dk

BETALT
INDHOLD

Det er koldt at være ulv



15. marts ramte et nyt danskproduceret rollespil gaden. ROLLE|SPIL var på pletten og nåede at gribe et eksemplar af Bjarne Sinkjærs *Ulvevinter* før det rent faktisk i bogstavelig forstand ramte gaden.

TEKST: TROELS PALM

Easy Peasy

Det første der skal siges om *Ulvevinter* er, at det er utroligt nemt at komme i gang med.

Der skal læses cirka 15 sider med regler og så har man en god forståelse for systemet.

Færdigheder og kamp og magi ordnes alt sammen primært med ti-sidede terninger, selvom der godt kan snige sig en D4 ind fra tid til anden, og som enhver gammel D&D-spiller ved, så er sære terninger bare federe end seks-sidede Matador-terninger. De spilbare racer er kort beskrevet og ret pænt balancerede. Der er ingen klasser der begrænser hvad man kan vælge, at kunne fra starten hvilket vil appellere til mange af dem der normalt får deres rollespilsoplevelser i skoven.

Der gives nogle forslag men valget er helt op til spilleren. En enkelt undtagelse er troldmænd og troldkvinder, der har lidt færre færdigheder, men starter med et udvalg af formularer.

En verden til rollespil

Verden er kort gennemgået og tydeligvis designet til at man skal komme hurtigt i gang med eventyrene. Det er lykkedes forfatteren (han hedder Bjarne og er en flink fyr, men det lyder så meget

finere at kalde ham "forfatteren"), at begrænse antallet af navne der ikke kan udtales til 2 - hvilket er utroligt godt klaret efter denne ydmyge anmelders erfaring.

En anden virkelig lækker detalje er, at der er steder der på forhånd er sat til side til at blive brugt af spilmesteren med et løfte om at de ikke vil forekomme i publicerede eventyr. Det er jo rart for en ny spilmester der bare gerne vil hurtigt i gang men måske en dag vil se hvad andre kan komme op med.

Mere jazz

Monster/Modstander kompendiet er også letforståeligt. Siderne kan forekomme tætpakkede, men det er på ingen måde værre end mange ældre rollespilsudgivelser, og der er jo også de af os som er tilhængere af meget info på lidt plads.

Der inkluderes ikke mindre end 5 korte halvaftens eventyr, og det kan alle jo lide. Hurtigt, nemt og tilgængeligt er plus-ord i min bog, og den første playtest fløj da også afsted som en pil fra en elvers bue (så flyver den nemlig 14 felter i stedet for 10).

Opsummering

Ulvevinter kan især anbefales til nye og/eller unge spillere. Det er nemt, at lære og man kommer hurtigt ind i historien grundet de inkluderede eventyr. Derudover, så spiller *Ulvevinter* på to strenge som helt sikkert vil glæde en del af de fremtidige spillere. Det er nordisk inspireret uden, at være kvalmende - lidt i stil med *Trudvang* fra *Riotminds* (som desværre stadig ikke er oversat fra svensk, og muligvis bare er noget Troels har fundet på - red.). Der er også en del gamle rotter (ikke Ronni fra *Fønix*, men af den mere menneskelige slags) som foretrækker enkle systemer. Bare se på alle de tørre gamle mænd der stadig spiller LEF. Hmmm...

Hvis man skal sammenligne *Ulvevinter* med etablerede systemer vil jeg umiddelbart give denne karakteristik: Det har noget af det gamle *Drager* og *Dæmoners* lette karakterskabelses-system koblet sammen med et hurtigt og forholdsvis smertefrit kampsystem, der minder lidt om det i *Savage Worlds* (og findes der nogen der ikke synes at *Deadlands* er sejt?).

Or det afsluttende spørgsmål, som flere har stillet mig. Ville *Ulvevinter* være ligeså mindeværdigt hvis det var udgivet i USA? Sikker ikke, men så er det jo heldigt, at det er udgivet herhjemme...

HVAD SAGDE ANDRE OM ULVEVINTER?

Ulvevinter er også blevet anmeldt af Thomas Jacobsen, der er en gammel rotte af en bordrollespiller. Hvis du vil læse Thomas' anmeldelse, så finder du den her: <http://www.rpgforum.dk/mod-perl/rpgforum.pl?cmd=showarticle&id=8691>

ULVEVINTER - BOGINFO

Pris:

125 kr.

Forfatter:

Bjarne Sinkjær

Forlag:

Rollespilsforlaget via Books on Demand

ISBN: 978-87-76915-37-7

Spørg efter den i din rollespilsbutik, eller køb den direkte på:

www.rollespilsforlaget.dk



ULVEVINTER - VARIANTER

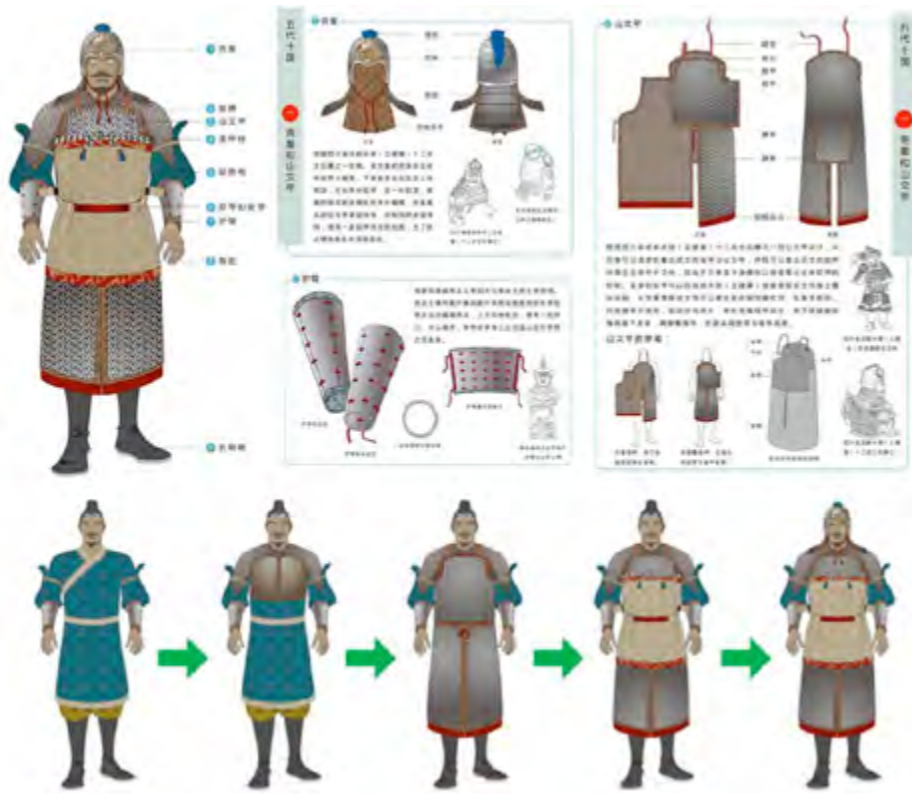
Et bordrollespil er jo ikke et bordrollespil hvis der ikke er nogen der har fundet på sære måder, at spille det på. ROLLE|SPIL giver jer derude i stuerne et par gode ideer.

Ulvevinter Old School: Du bliver skånselsløst hånet hvis du ikke kommer op at slås hurtigt - evt. med gruppens andre medlemmer.

Ulvevinter Geek Style: Ekstra point til den med den længst baggrundshistorie og de særeste anekdoter.

Ulvevinter Emo: Rigtige tårer giver ekstra erfaring. Eksistensialisme-ful efter hver scene.

Ulvevinter the Drinking Game: Straftår for monologer på mere end 15 sek. Straftår når der besejres en navngiven NPC. Straftår for at blive helbredt.



BOG: ILLUSTRATE ANCIENT CHINESE ARMOUR

David Chen præsenterer i sit billedværk "Illustrate Ancient Chinese Armour" en fantastisk computerskabt visuel beskrivelse af Kinas mange rustninger. Bogen beskriver i et væld af detaljer: opbygning, samling og anvendelse af hele rustninger og rustningsdele.

Tegningerne er baseret på mange års historiske studier, et indgående kendskab til kinesiske rustningernes udvikling gennem tiden samt bistand fra eksperter på området. Bogen er foreløbig kun udkommet med kinesisk tekst, alligevel giver den en indgående forståelse af både kinesiske og europæiske rustningers opbygning, og vil være til stor inspiration for enhver der elsker selv at arbejde med rustninger.

Se mere om bogen på: www.detguletaarn.dk (og ja, Illustrate er stavet uden 'd')

NY NORDISK ROLLESPILSTEORIBOG UDGIVET

Hvert år siden 1997 er den fællesnordiske rollespilkongres Knudepunkt blevet afholdt, og siden 2003 er der hvert år også blevet udgivet en "Knudebog" i forbindelse med kongressen. Årets Knudebog hedder "Playing Reality" og er en samling af artikler om alt fra rollespilsteori og gode tips til, hvordan du arrangerer rollespil til sure opstød om, hvordan rollespil bør spilles og tanker om, hvad rollespil kan bruges til. Du kan hente bogen i PDF gratis.

[http://www.interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20\(2010\).pdf](http://www.interactingarts.org/pdf/Playing%20Reality%20(2010).pdf)



DE KENDTE SPILLER OGSÅ DUNGEONS & DRAGONS

I Danmark har de fleste hørt om bordrollespillet Dungeons & Dragons, der i 80'erne vandt frem i Danmark blandt unge, der med liv og sjæl levede sig ind i fantasiverdener, hvor elvere, orker og mystiske troldmænd satte dagsordenen.

I dag er rollespil andet og mere end Dungeons & Dragons, men i D&Ds fødeland – USA – er det stadig det, som mange forbinder med ordet rollespil. Og det er måske ikke så underligt endda, når man ved, at flere Hollywood-skuespillere godt kan finde på at tage terningerne frem og spille en gang Dungeons & Dragons i deres fritid. Ben Affleck, Matt Damon og Vin Diesel er bare nogle af de Hollywood-stjerner, der fra tid til anden sætter sig til bordet med en 20-sidet terning i hånden.

Måske en dag ser vi også Mads Mikkelsen og Mia Lyhne til rollespil i Hareskoven...



FORTSÆTTES PÅ SIDE 48



ANMELDELSE: SagaS TEKST: CHRISTIAN BIERLICH

Et brætspil i det klassiske fantasy-univers med kamp, skatte og mystiske væsener. Det er set før. Men SagaS gør det med så lette regler, at spillet kan spilles af hele familien.

Hver spiller er en krigergruppe bestående af mennesker eller elvere som repræsentanter for 'de gode' eller forskellige variationer over trolde og andre uhyggelige væsener hvis man vil spille en 'ond'. De forskellige racer har forskellige fordele eller ulemper, der på pædagogiske kort er ret nemme at forstå.

Let at forstå er en af grundpillerne i spillet, og Mads fra Leg og Magi der står bag spillet, kan da også fortælle at hele grundidéen bag spillet har været at skabe et spil som alle kan sætte sig ned og spille – også de mindste.

Det er bestemt også lykkedes. Hvis man vil have et godt familiespil som alle lige fra de yngste og op til bedstemor kan være med på, så er SagaS et godt valg.

Spillet låner i designet fra klassikere som eksempelvis Settlers, og gør det på en god måde, så man ikke føler sig 'fortabt', som nye spillere ellers godt kan gøre med store fantasy-spil.

Den øvede brætspiller eller figurspiller bliver nok lidt hurtigere færdig med SagaS. Selvom der er mulighed for at spille flere forskellige scenarier igennem, lurer øvede spillere hurtigt hvilke færdigheder der er de bedste, og får dermed udviklet taktikker til at vinde. Mads lover da også, at vi sikkert får en udvidelse af en art at se.

Alt i alt et anbefalelsesværdigt spil til familien der gerne vil spille en ny type brætspil i fantasygenren.

FAKTA:
2-5 spillere
Fra 8 år og opefter
Spiltdid: ca. 45 min.
Set hos: www.fanatic.dk til kr. 250.
Se evt. mere på www.sagas.dk.

ROLLESPILSFORENING HÆDRET TEKST: CLAUD RAASTED

Der findes rollespilsforeninger landet over. Nogle er små klubber med 10 medlemmer, der mødes en gang om ugen for at spise god mad og spille rollespil. Nogle er kæmpe organisationer med mere aktivitet hver dag. Og nogle af dem gør så stor en forskel i deres lokalmiljø at de bliver bemærket.

Sidste skud på stammen af prisbelønnede rollespilsforeninger hedder noget så dansk som "Rollespil Svend Gønge" og holder til i Vordingborg-området på Sydsjælland. Svend Gønge modtog her for nyligt prisen som Årets Næstbedste Forening i Vordingborg, og med den fulgte der en flot check på 7.500 kr.

Vi fra ROLLE|SPIL sender også en venlig tanke til Peter Aagaard, der er hovedmanden bag Rollespil Svend Gønge og til alle de glade børn og forældre som bakker ham op!



BETALT INDHOLD Make your own medieval clothing



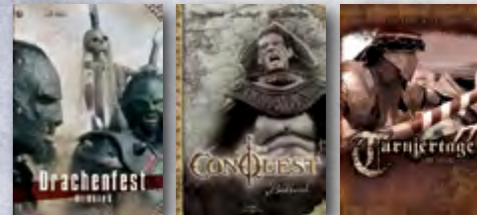
HEADWEAR FOR MEN AND WOMEN
ISBN 978-3-938922-17-0

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

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



LITERATURE ABOUT FANTASY, THE MIDDLE AGES AND LARP



A.B. LEGETØJ
Triangeln 4
2100 København Ø

BELLATOR
www.bellator.dk
Vestergade 15
4850 Stubbekøbing

BØRNEPLANETEN
www.boerneplaneten.com
Høedvej 4
4450 Jyderup

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

DRAGONS LAIR ÅRHUS
Skt. Knuds Torv 3
8000 Århus C

DRAGONS LAIR ODENSE
Grøbrødre Passagen 9
5000 Odense C

FÆRGE'S KJELDER
www.fergeskjelder.dk
Smallegade 12
7400 Herning

FANATIC
www.fanatic.dk
Grønnegade 2
4000 Roskilde

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

FARAOS CIGARER
Jernbanegade 63
2800 Kongens Lyngby

HISTORICUM
www.historicum.dk
Fjordagervej 20
6100 Haderslev

JERNTRADEN
www.jerntraeden.dk
Bredgade 18
7130 Juelsminde

LEGEKÆDEN FREDERIKSHAVN
Hjørringvej 143 c
9900 Frederikshavn

FARAOS CIGARER



10 ÅR GAMMEL DANSK BOG OM LEVENDE ROLLESPIL ER STADIG PÅ BIBLIOTEKET

I år 2000 udgav arrangørerne af sommerscenerne Legendernes Tid en bog i forbindelse med deres to store rollespil – "LT3: Det Forbandede Guld" og "LT4: Løgnens Rige."

Bogen hed "Celesco – en verden til Laiv-rollespil" (også kaldet "Legendernes Tid") og indeholdt både regler til rollespillene, beskrivelser af spilverdenen Celesco og guides til både kostumer, husbygning og arketyriske roller. De danske biblioteker købte lidt over 100 eksemplarer af bogen, så alle og enhver kunne få indblik i Celescos mysterier. Her 10 år efter kan den stadig lånes på **46 biblioteker**, så hvis du er nysgerrig for at se, hvordan man lavede rollespil for 10 år siden, kan du gå ned på dit lokale bibliotek og spørge efter den.



PALNATOKE-KONKURRENCE AFGJORT

Første nummer af ROLLE|SPIL

bød på en lille quiz, hvor man skulle gætte, hvilket Palnatoke-sværd der blev vist. Vi har nu fået en bunke svar ind og trukket lod blandt de rigtige besvarelser. Det er derfor med stor glæde, at vi kan udråbe **Mehdi Khakpour fra Tranbjerg** som vinder af Palnatoke-konkurrencen. Så Mehdi, hvis du ikke allerede har modtaget det, så er der et Champion på vej til dig!

ROLLE|SPIL FÅR NYT SLOGAN

TEKST: CLAUD RAATED

I ROLLE|SPIL udskrev vi en slogan-konkurrence, for hvad er et rollespilsblad uden et slogan? Blandt de mange besvarelser vi har fået ind, har der været nogle, der skilte sig ud (og ikke alle sammen for det gode!). Vi har derfor samlet de 10 bedste besvarelser og glæder os til at sende præmierne ud til de respektive vindere. Hvis du kigger på forsiden, kan du se vinder-sloganet, som er sendt ind af Mikke Pervila fra Finland. En stor hånd til Mikko og alle jer andre, der bidrog til konkurrencen.

1. pladsen (Mannklan-sværd):
"Hvor fornuften giver op – begynder eventyret"
- Mikko Pervila, Finland

2. pladsen (Fastaval 2011 billet):
"Fantasi på tryk" – Kasper Friis Hansen

3. pladsen (billet til Ølgod rollespilsforenings sommerscenarie):
"Alt om rollespil" – Christian Bierlich

4. pladsen (billet til Ølgod rollespilsforenings sommerscenarie):
"Af Rollespillere, til Rollespillere!" - Michael Patricio Cores Krogstrup

5. pladsen (billet til Ølgod rollespilsforenings sommerscenarie):
"Anbefalet af 11 ud af 10 rollespillere" – Pernille Østergaard

PENGE... JA, MEN HVORDAN?

Rollespil er en sær størrelse, og der findes mange måder, man kan betale på. Nogle foreninger har et årligt medlemskab som gør, at man kan deltage gratis til deres arrangementer. **Nogle foreninger opkræver deltagerbetaling** for hvert enkelt arrangement.

Nogle foreninger har både medlemskab og deltagerbetaling. Nogle medlemskaber løber 1 år fra man har betalt. Nogle løber kalenderåret ud. Nogle har sågar halvårsmedlemskaber. Og der findes også foreninger, der benytter sig af klippekort – i stil med busser og tog. Hvis din forening gør tingene på en særlig måde, så skriv ind til redaktion@rollespil.org og fortæl os om det.

Alt Udstyr Til Live Rollespil!



EPIC ARMOURY
PALNATOKE

Andracor
Calimacil



Alle varer kan du også finde på vores hjemmeside

WWW.FARAOS.DK

Vi ligger i københavn og lyngbys centrum i store lokaler.

Skindergade 27,
1159 København K
Telefon: 333 222 11

Jernbaneplassen 63,
2800 Kgs Lyngby
Telefon: 3210 2323



**BETALT
INDHOLD**



Nordlenets Saga

BETALT
INDHOLD

- Ægte Fantasy
- Episk Kamp
- Rigtige Eventyr
- For Voksne



Briefing er noget Fanden - eller Mogens - har skabt!

AF LARS ANDERSEN, SUR GAMMEL MAND AF RANG.

DE NÆSTE PAR UGER SKAL JEG UD TIL FLERE FORSKELLIGE ROLLESPIL, MEN DER ER EN TING DER DESVÆRRE ER ENS, UANSET HVOR JEG SPILLER ROLLESPIL. DER SKAL ALTID LIGE SPILDES EN MASSE TID [HELST MINDST EN TIME] INDEN ROLLESPILLET ENDELIGT LANGT OM LÆNGE KOMMER I GANG. OG PÅ HVAD? PÅ EN "BRIEFING"...

Men hvor kommer denne foranstaltelige institution i dansk rollespil fra? Det skal jeg fortælle jer...

Det skete i de dage i tidernes morgen [for ca. 20 år siden] at de Første Fire gik ud i skoven for at spille rollespil. De Fire var bordrollespillere, der for første gang tog deres drøm med sig ud i skoven for at udleve dens mysterier. Fire var de, og Fire skulle de forblive.

De mødte op i skoven. "Tina", som kom fra Vesten, havde et tæppe på udover sit normale tøj. Sådan startede Udklædningen, "Peter", der kom fra Østen, havde mel med [han havde lovet sin mor at købe med hjem fra kiosken på vejen tilbage], og dette blev til Magien.

Sydens gesandt, "Thomas" havde medbragt en kæp med skumgummi om, og fra denne skabtes det Rollespilsvåbnet.

Og fra Norden kom "Mogens". Mogens havde som den eneste ikke noget med. Til gengæld havde han tænkt meget over hvad der skulle ske, for Mogens var den mest nørdede af den ellers ret nørdede forsamling. Og der var ikke gået længe før de Fire var mødtes i skoven, før Mogens begyndte at holde en lang tale om, hvorfor de var i skoven.

Først lyttede de tre andre, fordi de troede, at Mogens var vis, men hurtigt fandt de ud af, at Mogens ikke var vis — men alligevel ville han bestemme hvad de skulle gøre og mene.

Og Mogens fortalte, og han fortalte.

De tre andre [som ikke var Tre, men bare tre, for de var jo en del af de Fire] vidste jo godt hvad de var taget i skoven for, men ingen nænnede at fortælle Mogens at han bare spildte deres tid. Og Mogens baskede i deres opmærksomheds lys og talte og talte som han aldrig havde talt før.

For Mogens var som sagt ret nørdet, og var ikke vant til at nogen gad høre på ham i ret lang tid af gangen — men her var tre [af de Fire], og de lyttede og lyttede mens han talte og talte.

Og jo længere tid Mogens talte, jo gladere blev han for at høre sig selv snakke, og da de Første Fire endelig kom i gang med at spille rollespil, ja så morede Mogens sig ikke helt ligeså meget som de andre. Til gengæld gik han hjem og tænkte over hvordan det kunne blive bedre næste gang, og da de Fire mødtes måneden efter i den magiske skov, så talte Mogens i endnu længere tid end han havde gjort ved det skæbnesvange første møde.

Og da Thomas — som var lidt mindre tålmodig end de andre tre, og som i sin hånd svingede det hellige Rollespilsvåben — adspurgte Mogens om hvorfor han dog talte så længe, så svarede Mogens de ord som siden er blevet gentaget tusindvis af gange:

"Det er en briefing, så I får den nødvendige information for at kunne spille..."

Sådan opstod den lange, kedelige briefing som så mange af os kender, og fordi dårlige vaner er svære at slippe af med, så er den kedelige briefing blevet en integreret del af rollespil næsten overalt i Danmark. Og til alle disse briefinger til alle disse rollespil, så står der rollespillere og tænker i deres stille sind:

Hvis bare Thomas havde ladet været med at høre på Mogens, og i stedet havde taget sit store, tunge [og mere end lidt uforsvarlige] rollespilsvåben og havde stoppet Mogens' talestrøm ved, at slå ham i hovedet med våbnet og råbe: "Så er rollespillet i gang!"

Så havde alting været bedre nu. Og næste gang du er til en kedelig briefing, så husk på, at det ikke er Mogens, der er historiens skurk, men Thomas... for Mogens gjorde jo bare det han bedst kunne lide, og hvordan skulle han kunne gætte at alle andre kedede sig når de ikke sagde noget?

Så gør os alle en tjeneste. Kom igang.

Nordlenets Saga

BETALT
INDHOLD

- Ægte Fantasy
- Episk Kamp
- Rigtige Eventyr
- For Voksne



Vil du have ROLLE|SPIL smidt i nakken?

Det får du allerede!

Men vil du have det smidt i nakken derhjemme?
Så bliv en af de første til at tegne et abonnement!

Som abonnent på ROLLE|SPIL får du bladet tilsendt på udgivelsesdagen.
Det kræver følgende af dig:

Send en mail til redaktion@rollespil.org med følgende informationer;
Navn, adresse, postnummer, by

Så sender vi dig en bekræftelses-mail med dit abonnementsnummer.

Dernæst overfører du 100 kr. til vores konto, som dækker for dit abonnement for resten af 2010 (2 numre), og noterer dit abonnementsnummer sammen med indbetalingen, så vi kan se, at du har betalt.

Så modtager du ROLLE|SPIL med posten næste gang det udkommer (1. september).

Reg.: 2137

Konto: 6268499448

Husk at anføre dit
abonnementsnummer,
som du har modtaget
fra os!



www.rollespil.org