

# ROLLESPILLEREN

NUMMER

07

**Sådan spiller du  
zombie**

**På opdagelsesrejse  
i Fastaland**

**Sortelvernes samfund:  
Ren Girl Power**

**Våben gennem  
tiderne**

**Slid dit tøj**





Props  
Masker  
Dragter  
Monstre  
Proteser  
LotR styles

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

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



## SPECIAL EFFEKTER TIL LIVE ROLLESPIL af Janus Vinther

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

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

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

*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

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



## SPECIAL EFFEKTER TIL FILM OG TEATER af Janus Vinther

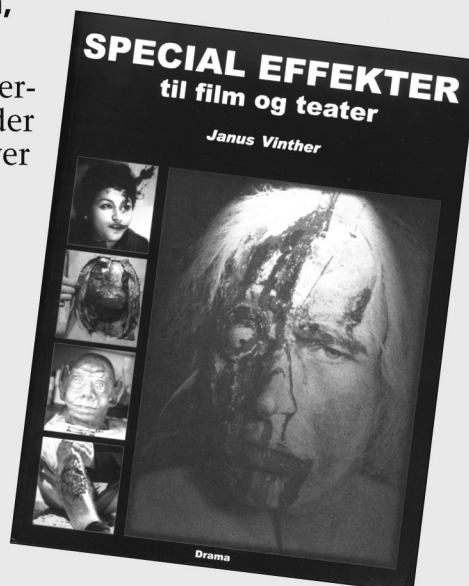
160 sider, gennemillustr. i farver, format 17,5 x 23,2 cm, kr. 248,- ISBN 87-7865-323-1

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

“Anbefales på det styggeste” fra anmeldelse i Børneteateravisen

*Bogen viser hvordan man arbejder med:*

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



Rollespilleren udgives af

**Landsforeningen for  
Levende Rollespil (LLR)**



og udkommer 4 gange årligt.

Magasinet er gratis for medlem-

mer af LLR. Medlemskab kan

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

100 kr.

Udgives med støtte fra

**Dansk Ungdoms Fællesråd.**



#### **Ansvarshavende Redaktør**

Jesper Bruun

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

#### **Redaktion**

Andrea Jørgensen

Jesper Heebøll

Sanne Harder Flamant

Troels Spangsbo-Barkholt

#### **Layout**

Brian Rasmussen

#### **Skribenter**

Anders Würtz

Brian Mørk

Lauge Drewes

Louise Vogdrup-Schmidt

Marie Carsten Pedersen

Nicolai Matz

#### **Foto og illustrationer**

Jan Farberov

Jens Niros

Lauge Drewes

Mikkel Mønsted

Peter Munthe-Kaas

Brian Rasmussen

#### **Korrektur**

Sebastian Flamant

#### **Coverstar**

Doktoren

#### **Reklamer i Rollespilleren**

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

#### **Abonnér på Rollespilleren**

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

**ISSN: 1604-0333**

## Klar, parat, spil!

Så er det nu. Kan du mærke det? Feromoner, amoriner og andre fremmedord har for længst indtaget luftrummet, eksamener af forskellig art lurser om hjørnet. Hvis man ellers ikke er for ung eller for gammel. Men ude i horisonten ligger de og venter. Jeg glæder mig som et lille barn til sommerens rollespil. Og jeg er ikke engang særlig lille. Hvis du ikke allerede er tilmeldt mindst ét, så skynd dig! Hvis der er plads, for tilmeldingerne har været åbne længe nu.

Der er masser af fede rollespil her til sommer, og det er bare om at deltage. Fra Two Cities af foreningen TRoA i Aalborg til LefLive – en viden til forskel af De Røde Baroner i København. Der er noget for enhver smag og enhver landsdel. Hvis du er i tvivl, om der foregår noget i nærheden af dig, bør du gå ind på [www.liveforum.dk](http://www.liveforum.dk) og tjekke kalenderen.

Sommeren står altid i fantasy-genrens tegn, og i år er ingen undtagelse. Derfor kan du i dette nummer af Rollespilleren læse hvordan du bliver klar til sommer. Vi har ikke mindre end tre gode guides til dig. Du kan lære at spille zombie, at slide dit tøj, så det ser brugt ud, og så kan du lære om tøris, der kan give kunstig røg. Få inspiration, og fyr den af til sommer.

Rollespilleren er et stort projekt, og i løbet af foråret har vi fået flere folk med ind over. Der er kommet sælgere, regnskabsfolk og endda nogle som håndterer den praktiske udsending. Men vi kan sagtens bruge flere folk til forskellige opgaver. Derfor har vi oprettet specifikke mailinglister for dem som vil involvere sig i Rollespilleren. Du kan besøge vores hjemmeside – [www.rollespil.dk/redaktion](http://www.rollespil.dk/redaktion) – og se mere under Hjælp til.

Vi skal ud til flere ungdomsklubber, flere biblioteker, flere mennesker i det hele taget. Hvorfor? Fordi jo flere blade vi trykker, desto billigere bliver trykkomkostningerne per eksemplar. Det betyder, at vi kan gøre næste nummer endnu lækrere og måske endda med flere sider.

Så tag dit eksemplar af Rollespilleren i hånden, gå ned til din lokale klub eller dit lokale bibliotek, og tilbyd dem et abonnement. Det er billigt, og Rollespilleren er det bedste magasin om rollespil i Danmark. Det synes vi så mange som muligt skal have lov at opleve.

Jesper Bruun

- ham der bestemmer, lidt endnu



# Indhold

## **På rejse i Fastaland .....6**

Tag med Dr. Bruun på rejse i det jyske og oplev rollespilkongressen Fastaval gennem en sand opdagelsesrejsendes øjne.

## **Walk like a zombie - talk like a zombie .....10**

For dig der altid har ønsket dig at få en masse tricks til at spille zombie.

## **Sådan laver du en tyk tåge .....16**

Tøris kan bruges til at lave en imponerende tåge- og røgeffekt, uden at brænde ting af. Hurra for det.

## **Når mørket tager over .....20**

Det eneste sted i det danske livemiljø, hvor lederne konsekvent er kvinder er hos sortelverne. Onde og nederdrægtige er de.

## **Guide: Slid dit tøj! .....26**

Skal du spille fattig bonde og har du tøj som en rig greve, behøver du ikke gå i panik. Vi viser, hvordan du kan slide dit tøj på en troværdig måde.

## **Monstre med mere.....30**

Læs om hvordan man laver en monstergruppe der virker.

## **Sådan er elvere ikke i virkeligheden .....34**

Må elvere have netundertrøje, navlepiercing og hængerøv med butt-crack? Det svarer Jesper Heebøll på.

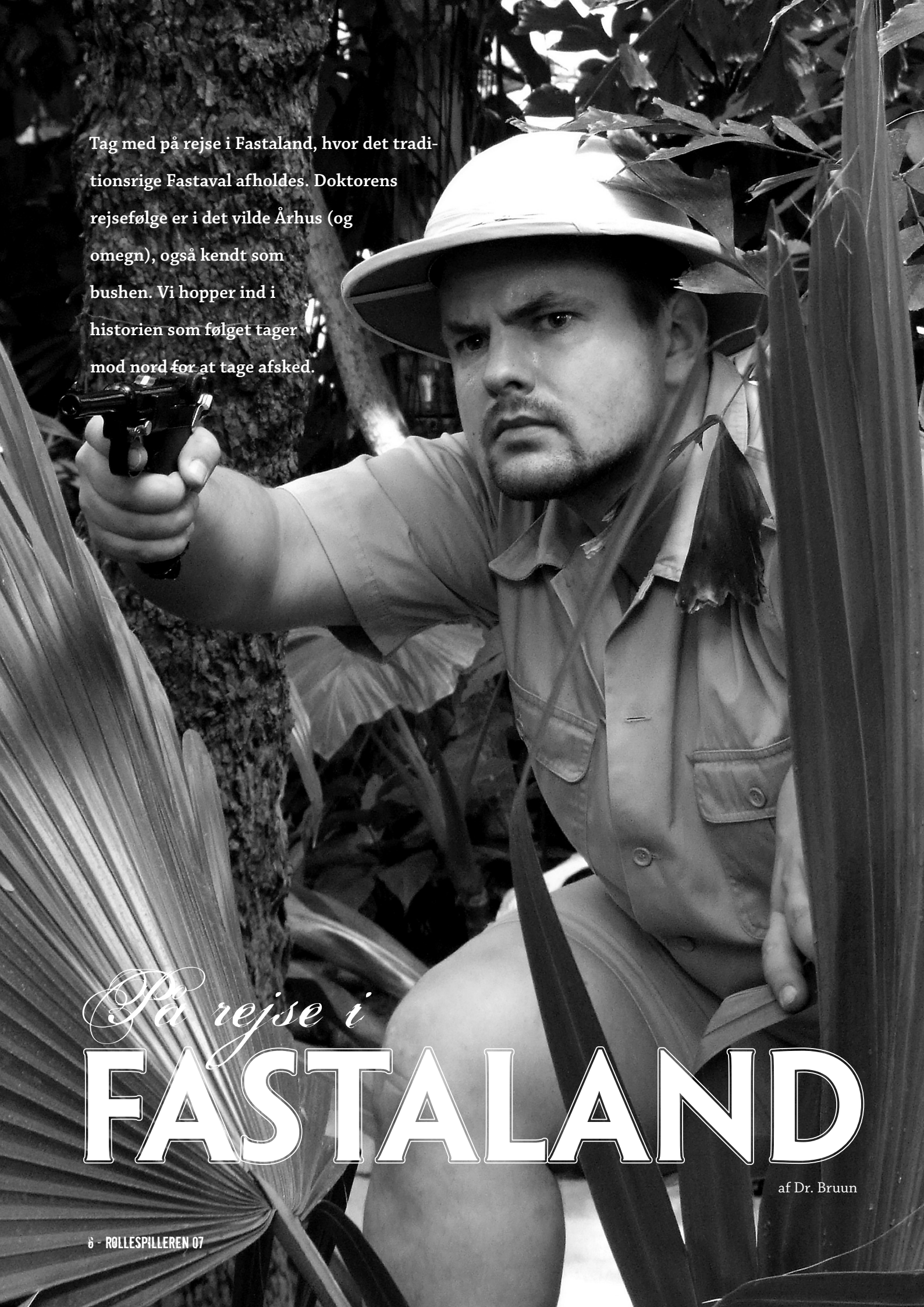
## **Godt begyndt .....38**

Drømmen om at arrangere et scenarie ligger dybt hos mange rollespillere. Men det er lettere sagt end gjort. Læs om hvordan du gør.

## **Spot on og rygter .....42**

V sætter spot på LLRs nye formand, Mikkel Rode. Kan man bo i Sverige og være formand for LLR? I rygte sektionen kan du læse om vampyrkampagner med og uden vampyrer, sortelverscenarier og 1400% hush-hush.





Tag med på rejse i Fastaland, hvor det traditionsrige Fastaval afholdes. Doktorens rejsefølge er i det vilde Århus (og omegn), også kendt som bushen. Vi hopper ind i historien som følger tager mod nord for at tage afsked.

*På rejse i*

# FASTALAND

af Dr. Bruun



**V**i havde været i bushen i mange døgn, da jeg måtte tage afsked med mit følge. Løjtnanten, teologen, kartografen og Bobo, vores medbragte indfødte, skulle i Hendes Majestæt Dronningens navn hjælpe til i et lokalt stammeopgør. Således drog jeg med resten af følget mod nord til kannibalernes land (Note: Aalborg, Krigslive), hvor jeg sagde farvel og vore veje skiltes som så ofte før. Min skæbne lå mod syd: Fastaland.

For at undgå splid mellem lokale stammer har et råd af gamle shamaner valgt at lave en årlig palaver. Traditionen er gammel set med de indfødtes øjne; hele tyve år har det stået på. Navnet er umuligt for normale, civiliserede mennesker at udtale, da det består af blanding af kliklyde, fagter og gutturale udbrud. Derfor har Kolonimagten valgt at opkalde traditionen efter landet: Fastaval.

Jeg mødtes på Fastaval med udsendinge fra en anden ekspedition under ledelse af Kaptajn Carsten Pedersen (Note: en kvinde, meget besynderligt). De var som jeg udsendt af Hendes Majestæt, men i andet ærinde. Diplomatiske forbindelser mellem Tysklands Odde og Moderøen prioriteres i disse dage højt.

Vi fik anvist sovested et stykke vej fra palaverens hovedbålplads.

## Dagligdagen i Fastaland

På trods af traditionens mangeårige gentagelse evner fastalanerne ikke at affodre stammerne. I år forstod jeg, at høsten var slået fejl, hvorfor der til stadighed ikke var mad nok til alle. Til tider kunne man i baggrunden høre grædende børn og trøstende lyde fra mødrene. Heldigvis kunne vi fra kolonimagten hjælpe med gode råd og vejledning, og på tredjedagen havde de indfødte opdaget, at frugten fra træer også kunne spises. Vi gik væk fra mudder og knolde, men måtte om aftenen stadig undvære mad i tilstrækkelige mængder.

Dagene gik med fortællinger omkring borde i kasseformede huler. Nogle gange maskespil med tilhørende dans til inciterende trommerytmer, andre gange stille fortællinger i afdæmpet leje. Altid en slags leg mellem fortæller og tilhører. Fortælleren er en slags legekaptajn, som styrer slagets gang. Fascinerende. Fastalanerne ynder at nedfælde fortællingerne i piktogramform, således at de ikke glemmes. Blæk og papir er endnu ikke introduceret her, hvorfor man primært benytter sig af bark, mudder og blod.

Blandt alle fastalanerne er det piktogrammedskriveren, der opnår den største ære og med tiden får mulighed for at træde ind i de ældstes rækker. Dette har selvfølgelig ført til, at legekaptajner er en mangelvare, men det generer tilsyneladende ikke stammen synderligt. Man vil typisk se afgudsdyrkelse af skriverne, både nuværende og de som har fået plads i legenderne. Ofte så jeg folk falde på knæ i blatant og simpel tilbedelse af skriverne.

I dyb kontrast hertil måtte legekaptajnerne ofte sidde udenfor i regnen, mens forfatterne nød massernes gunst. Man ser her og der tiltag hos fastalanerne, hvor man helt forsøger at afskaffe legekaptajnernes virke. På den måde fremstår historierne som en primitivt forsøg på at efterligne vore mere civiliserede morskabsspil i Rigets Hovedstad. Men samtidig er de i fare for at miste den banale charme, der kendetegner de vildes tankegang. Det vil i sandhed være ærgerligt, hvis vores civiliserede tilgang til tilværelsen helt skal udslette den lokale kolorit.



## Ovetro i forbindelse med kaffe

For mange år siden introducerede vi kaffen til de indfødte. Med deres ringe forståelse for metabolisme og kemi, er det for dem fuldstændig ubegribeligt, hvordan koffeinen afsættes i kroppen til stor glæde for det vågne øje. For dem er det ren magi, og de lader kun shamanen brygge kaffen. Dette har selvfølgelig blandede resultater, men meget mere mystisk er de indfødtes ritual i forbindelse med kaffedrikning.

Der serveres gerne morgenmad med tilhørende gedomælk. Troen på onde ånder og dæmoner umuliggør dog, at kaffen serveres samme sted som resten af morgenmaden. Derfor hentes kaffen et sted og mælken et andet. Sukker forefindes ved kaffen – ikke ved morgenmaden. Endvidere har man en form for surmælksprodukt med urter (Note: Ikke ulig franskens creme fraiche) stående ved kaffen – utvivlsomt en form for manddomsprøve for stammens ungdom.

I det hele taget er fastalanernes vaner i forbindelse med udskænkning af foder en kilde til konstant undren. Først og fremmest har man taget den civiliserede verdens trang til bureaukrati til sig i nogen grad, hvorfor adgangen til maden er besværlig. Dernæst havde man valgt blot at have et enkelt udskænkingssted til henved et halvt tusinde mennesker. Vi stod måbende tilbage og prøvede flere gange at gøre opmærksom på denne galimatias. Man var ikke lydhør over for vore forsøg.



# Fakta om Fastaval

- Fastaval er en tyve år gammel kongres, hvor nørder mødes og spiller rollespil.
- Der er mere end femhundrede deltagere, og det foregår på en skole i Århus.
- Hvert år produceres der en masse rollespilsscenerier specifikt til Fastaval, og der er hård konkurrence om at være den bedste til at skrive scenarier.
- Det er et dommerpanel, som udpeger de bedste scenarier. Det bedste scenarie i en kategori får tildelt en Otto.
- Man spiller i blokke fra enten 11-17 eller 20-02.
- Alle typer mennesker deltager, lige fra folkeskoleelever til forskere.
- I et normalt Fastavalscenarie er der maksimalt seks spillere og én spilleder.
- Man kan købe t-shirts og underbukser med Fastavals logo på.
- Der er både øltelt, café og brætspilshal på Fastaval.



## Piratforbindelsen

I Fastaland tolereres pirater på en hidtil uset måde – ja, det virker nærmest som om man har en næsegrus beundring for disse havets hyæner. Jeg undredes og forhørte mig med en af de ældre fastalanere, og han tegnede mig et simpelt piktogram. Ikke ulig en barnetegning, forestillede det en pindemand med trekantet hovedbeklædning, klap for øjet og træben. Ved siden af manden var tegnet et hul i jorden, hvilket er fastalanernes tegn for 'sanitære forhold'. Jeg forstod straks, at de vilde i sandhed var blevet vildledt. Her må man forstå, at koncepter, som du og jeg finder simple ikke altid findes blandt de vilde. For eksempel: fortid, løgn og kærlighed. Disse er for komplicerede for fastalanerne at forstå, de lever kun i nuet og stoler blindt på enhver hvid mand.

Vi kan derfor godt forstå, at fastalanerne blev bedraget af piraterne, som havde aflagt ed om rengøring af toilet-faciliteterne. Pirater tænker blot på druk og hor, hvorfor enhver rengøring og opfyldning af toiletforholdene udeblev. Efter mange timers samtale med stammernes ældste håber jeg, at de abstrakte emner "fortid" og "løgn" vil hænge ved i lang tid nok til at undgå fremtidige pirat-aftaler.

## Den sidste aften

På sidstedagen afsluttedes palaveren med en traditionsrig omgang festivitas. Ansvar for den tre timer lange andagt, hvor føde indtages i rigelige mængder, lå på en shaman, som med serier af kliklyde og slag på tromme formåede at løfte stemningen i forsamlingen. Vores medbragte ildvand fik let ben at gå på, idet marsknegerens tørst for slige ting er som et barns efter slik.

Stammens ældste havde i samråd fundet frem til hvilke skrivere, der skulle blive en del af det ældste råd. Det skete ved en ceremoniel overrækkelse af en modelpingvin ledsaget af perlende ildvand. Pladsen i rådet er dog ikke sikret for al evighed, førend man har vist over for den øverste shaman, at man kan handle til Fastalands bedste.

Efter ceremonien deltog vi i stammedans og leg til den lyse morgen.

Denne aften var for mig ganske speciel, da jeg fik anledning til at mødes med mit følge nok en gang. Den nordlige stammekrig var endt ganske fredeligt, da løjtnanten havde formået at mægle i konflikten. Således var strabadserne endt i et spil cricket. Scoren blev 2-1 i vort favør, hvilket krævede en ofring af kviste og tørv til den lokale ånd. Der var også grund til personlig glæde i vores lejr, da teologen på sin rejse var blevet gift med en lokal negerprinsesse. Om det vil være muligt at lære hende civiliserede skikke er et åbent spørgsmål, men vi håber alle på det bedste.



# Det er her man køber

## Danmarks billigste læder

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

**kr. 20,-**

Sider 20-25 kvf. natur 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 2006 og så længe lager haves.

# Læderiet ApS

Mossøvej 11 • 8240 Risskov  
Tlf. 8617 2008 • Fax 8617 2068  
[www.laederiet.dk](http://www.laederiet.dk)



Zombier er ikke en race i fantasy, men alligevel har mange spillere smagt lidt på de levende døde til

# WAAH LIKE

Zombier er kendt fra talrige skrækfilm, computerspil, bøger og såmænd også et par rollespil. Det er de levende døde, vækket til live af magi eller videnskab. De tænker ikke på meget, deres eneste formål er at spise de levende, hvilket de ikke er specielt gode til. De er hjernedøde væsener, og de, som tror de kan styre dem, tager som regel fejl og ender som hovedmåltid.

Det er et stort og næsten udtømmeligt emne at snakke om zombier af i dag, men det skal ikke handle om dem lige nu. I fantasy er der som regel ikke nogen virus eller stråler fra rummet, som rejser zombierne. Til gengæld er der gerne en nekromantiker, som gerne vil have sin vilje. Derfor påkalder han sig de mørke magter, og halvrådne lig fra kirkegården kommer ham til hjælp, så længe hans ritual stadig har magt. Ja, det er én måde at lave disse væsener på, men man kan sikkert finde på mange andre.

Men i sidste ende betyder det mindre, hvorfor zombierne er der. Det er straks mere vigtigt, at de er der, og at de er ret svære at komme af med igen. Som alle monstre virker de bedst om natten. Det er det første råd fra Rollespilleren til dig: Vær zombie om natten. Lad os komme videre til resten.

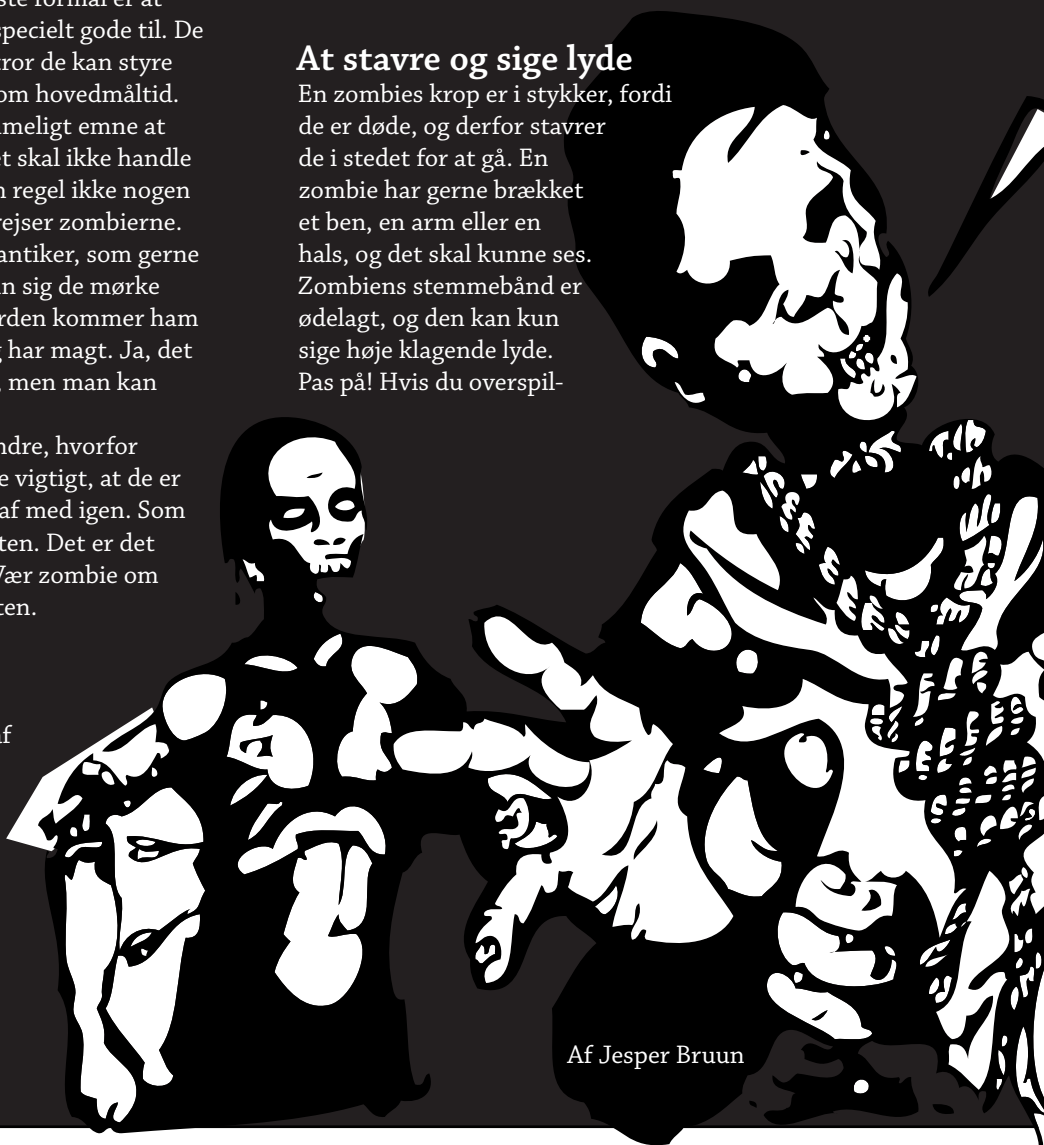
## Kostume

Et zombiekostume afhænger mest af din maske eller makeup. Under alle omstændigheder skal der gerne blodpiller og teaterblod til. Tøjet skal være mølædt og ilde-lugtende, for du er egentlig død, når du spiller udød. Det er en god idé at lade dødsårsagen fremgå af makeup og klæder. En pind gennem skulderen, et bid i armen, der er

masser af muligheder for at komme af dage. Men undgå at blive for fjollet – når man prøver at være morsom, er man det sjældent.

## At stavre og sige lyde

En zombies krop er i stykker, fordi de er døde, og derfor stavrer de i stedet for at gå. En zombie har gerne brækket et ben, en arm eller en hals, og det skal kunne ses. Zombiens stemmebånd er ødelagt, og den kan kun sige høje klagende lyde. Pas på! Hvis du overspil-



Af Jesper Bruun

# TAAH LIKE



# A ZOMBIE

ler, kan du let komme til at lyde som en spasser, og det er ikke meningen.

Der er nogle ting, der bare sidder på ryggraden, for eksempel at cykle eller at finde hjem. Alt hvad du kan gøre ubevidst, kan dit zombiealterego også gøre. En dygtig skjald kan både spille på lut, synge og overveje, hvad han skal have til aftensmad samtidig.

Zombieversionen ville kunne spille lut og udstøde lyde, der godt kunne minde om sang. Overvej, hvad din zombie foretog sig, før den blev til zombie. Det kan give dig inspiration til at gøre andet end bare at overfalde dine ofre, og det giver stemning.

## Vær mange eller lad som om

En enkelt zombie er ret uskadelig for en veludrustet kriger, og derfor skal der være mange af dem. Der er flere måder at sørge for, at der er nok zombier til eventyrlystne rollespillere. Producenter af et rollespil kan have en stor monstergruppe, kalde nogle folk ind udefra til at spille zombier i nogle timer en nat, men det kan ikke altid lade sig gøre. En anden mulighed er at lege Tordenskjolds soldater. Enhver ved jo, at zombier gerne rejser sig op efter de er blevet slået ned – i hvert fald et par gange. Sådan noget som at hugge hovedet af eller stikke et sværd gennem skalpen er ikke en mulighed i live, så på et eller andet tidspunkt bliver deltagerne nødt til at forlade den livløse udøde. Her kan man passende snige sig væk ubemærket og angribe nogle andre.

## Monsterskills

Når du spiller et skrækfildsmonster som en zombie, er formålet at jage folk en skræk i livet. Det kræver træning og flair, men her er et par tips til, hvordan du gør. De kræver øvelse, så hvis I er nogle stykker, der skal spille zombier, er det en god idé at teste det på hinanden et par gange.

De fleste af disse skills har til formål at gribe fat i ofret. Her er det vigtigt, at du ikke griber for hårdt, for legen kan hurtigt blive en tand for alvorlig. En zombie skal være lidt svær at slippe væk fra, men hvis deltageren virkelig gerne vil væk fra dig, skal du give hende lov. Det skal du som deltager vurdere – lad hende gå, hvis du er i tvivl.

### *Appear behind victim*

Formål: Dit offer skal aldrig kunne vide sig sikker på, hvor langt du er væk. Zombier går ikke ret hurtigt, og derfor forledes dine ofre gerne til at tro, at du er ufarlig. Det kan du bruge.

# A ZOMBIE



**Teknik:** Når dine ofre ikke kan se dig, skal du løbe eller gå meget hurtigt hen mod dem. Så snart de igen kan se dig, går du som en zombie igen. På den måde kommer du meget hurtigere frem mod dem, end de tror. Vær opmærksom på, at dine ofre ikke må høre dig løbe, for så går illusionen tabt. Så ikke noget med at løbe på grus eller at blive forpustet.

**Specielle krav:** God kondi og sko der ikke larmer.

#### *Hide behind obstacle*

**Formål:** Når man som intetanende offer går sig en tur i det fri, forventer man ikke at blive overfaldet af en frådende zombie. Du skal overraske dit offer ved at springe frem fra bag for eksempel en mur, et træ eller en sten.

**Teknik:** Gem dig bag en stor genstand og regn dig frem til, hvornår det vil være bedst at springe frem. Timingen er her det vigtigste. Forhold dig stille, indtil offeret er få centimeter fra dig, og spring så frem og grib fat i dem. Husk at beskytte ømtålelige steder, for folk kan godt finde på at spjætte. Det er en god idé at have aftalt overfaldet med et falsk offer, som da kan lede de andre i udføre. Det er også en fordel at være mange, men kun hvis I kan time det.

**Specielle krav:** Mur, sten, træ eller lignende at gemme sig bag.

#### *Monster-in-a-box*

**Formål:** At gøre en mystisk og spændende beholder dødsensfarlig.

**Teknik:** Som i Hide behind obstacle. Forskellen er, at du som zombie skal vente i en beholder.

**Specielle krav:** En kiste, kasse eller lignende i passende størrelse med lufthuller. Den skal være behagelig at sidde i, og den skal kunne åbnes indefra. Virker i en mørk krypt.

#### *Fake wall of doom*

**Formål:** Når det vælter frem med zombier gennem en væg, man troede var fast, er det som regel temmelig skræmmende.

**Teknik:** Først og fremmest skal der bygges en falsk væg. En plade i gips, som skæres til efter forholdene og pyntes, er glimrende. Stil den for eksempel for enden af en lang gang. Der skal helst være en aflåst dør eller lignende på den anden side, så der ikke kommer uvedkommende. For at få deltagerne tæt nok på kan I bruge lokkemad, eller I kan lave jeres hemmelige væg et sted, hvor der naturligt kommer mange forbi. Som zombie står du på den ene side af væggen, og når ofrene er tæt nok på, brager du og de andre udøde igennem væggen.

**Specielle krav:** En falsk væg, der passer i settingen. Den skal nemt kunne smadres af zombierne, men stykkerne skal ikke gøre skade på deltagerne.





### *Dissappear in the darkness*

Formål: At lokke ofrene væk fra trygge omgivelser og dernæst forsvinde.

Teknik: Hvis dine ofre tror, at der kun er én zombie, vil du have nemt ved at få dem til at forfølge dig i håb om at slå dig til pulp. Inden de kommer for tæt på, skal du finde et sted, du kan gemme dig, og det skal være et sted, de enten ikke har lyst til at gennemsnøge eller ikke kan. Hvis du for eksempel er et sted med tæt underskov, kan du hurtigt kaste dig ned i den og kravle et stykke ind. Så snart ofrene ikke kan se dig, skal du skruer din fart helt i vejret.

Specielle krav: Du skal kende området, du prøver at gemme dig i rigtig godt. Det er både for din egen sikkerhed og for at give dig en fordel i forhold til dine forfølgere.

### *Corner*

Formål: En hob af zombier har afskåret alle flugtveje.

Tilbage er der kun at trænge ofret op i en krog og æde løs.

Teknik: Zombier tænker ikke, men det kan spillere godt gøre. I rummet skal I placere jer, så det er umuligt at komme forbi jer uden at I kan række ud og gribe ofret. Det skal stadig være tilfældigt, og du skal holde rollen som zombie. Så ikke noget med at lave mandsopdækning a la håndbold.

Specielle krav: Et lille rum med mange zombier og få ofre.

### *Sleeping 'beauty'*

Formål: Ofrene prøver at hjælpe en person, som de tror er i knibe. Personen viser sig at være en zombie.

Teknik: Du er blevet sminket, så dele af dig ser normale ud. Du skal nu indtage en position, så det kun er de normale dele, der kan ses, og så er det bare om at vente. Når et offer kommer for tæt på, skal du med et ryk forsøge at gribe hende og indtage hende som måltid. Du kan også være en person, der er på grænsen til at blive zombie (efter et bid), og så er det tilladt at råbe om hjælp for at lokke ofrene hen. Alle kneb gælder, så længe de er en del af spilverdenen.

Specielle krav: God sminke og godt skuespil.

## **Zombier er også mennesker**

Denne artikel har handlet om, hvordan man skal gebærde sig, når man spiller udød. Men i rollespil er der altid mindst to parter, så hvis du som spiller nogensinde møder en zombie, skal du huske, at det kun er et menneske bag de rådne tænder og slimet. Bare fordi man er sminket eller har maske på, betyder det ikke, at man ikke kan mærke slag i hovedet. Det sker, fordi adrenalinen kører, men tænk dig alligevel om. Som deltager er det også muligt at modvirke de fleste monsterskills, for monstre virker kun, når ofrene er dumme. Spil derfor med på det, og sæt dig selv i positioner, hvor det kan blive rigtig uhyggeligt. Så skal det nok blive godt.





.. Every Warrior Needs His Blade..

МАПНКЛАП.ДК

УПІККЕ LАТЕХVÅBЕN  
LAVES PÅ BESTILLING.

FÅ ET SPECIELT  
DESIGNET LАТЕХVÅBЕN  
SOM PASSER TIL DIN  
KARAKTER...  
TEGN DIT EGET DESIGN  
FÅ HJÆLP TIL AT  
DESIGNE DIT EGET  
VÅBEN ELLER

VÆLG IMELLEM DE  
УПІККЕ LАТЕХVÅBЕN,  
MED VILDE DETALJER  
OG FEDE DESIGNS.

FiPRIS

2006©МАПНКЛАП

FORHANDLERE:

FAPATIC(ROSKILDE) ELLER SWORDS@МАПНКЛАП.ДК

# DEN SKJULTE STRID

SOMMERSCENARIE I HÆRRESKOVEN

DE CHATONSKE LEGE ER KOMMET TIL ULTIMA THULE!

TIL STOR JUBEL FOR FOLKET VIL DER NU PR. KEJSERLIGT DEKRET BLIVE AFHOLDT LEGE I SELV DE YDERSTE KEJSERLIGE FORPOSTER.

SE CHATOS BRAVE LEGIONÆRER DYSTE MED UDFORDRERE FRÅ DE UCIVILISEREDE LOKALE STAMMER I MANGE DISCIPLINER.



SPIDSROD  
BUESKYDNING  
PÆLEKAST  
SVÆRDKAMP  
FÆRDIGHEDSDYST



EFTERFØLGENDE VIL DER TIL KEJSERENS ÆRE BLIVE AFHOLDT FEST-BANKET I STORE TELTE

DERES BARON  
EGBERT VON GNOSTI

Scenariet afholdes fra d. 2 - 6 august  
*opsætning og hygge den 2, nedtagning den 6*

Scenariet koster (inklusive mad og drikke)  
50 kr. for medlemmer  
250 kr. for ikke-medlemmer

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





# Sådan laver du en tyk tåge

Tøris kan bruges til at lave en imponerende tåge- og røgeffekt, uden at brænde ting af. Det er ikke svært, og heller ikke ret farligt – hvis man bare passer lidt på.

## Hvad er tøris?

Tøris er ren frossen kuldioxid, som er cirka  $-78^{\circ}\text{C}$ . Kuldioxid findes i luften omkring dig, og det er en drivhusgas. Fra denne temperatur fordamper tøris fra fast form til gas form. Tøris fordamper nemlig, det bliver ikke til væske som almindelig is. Det er faktisk grunden til, at det kaldes tøris.

## Sådan laves tågen

Når tøris rammer vand afgiver det en hel del damp. Jo varmere vandet er, desto mere damp kommer der – kogende vand er derfor bedst. Hvis du vil have en stor omgang tåge i et par minutter skal du gøre følgende: Kast et kilogram tøris-sne ned i en gryde med

af Anders Würtz



kogende vand. Tågen, der består af både kuldioxid og vand, vil drive uhyggeligt hen ad gulvet og den vil i det hele taget søge nedad. Det er fordi den er tungere end den omkringliggende luft.

Effekten ses i Kongen Vender Tilbage, da Gimli, Legolas og Viggo Mortensen går gennem bjergene, for at finde de udøde krigere.

Udover at lave tåge, vil tørisen lægge sig på bunden af gryden, da det er tungere end vand. Herfra fordamper det og kuldioxiden laver bobler i vandet, så det ser ud som om det koger. Du har tre muligheder for at justere mængden af røg. Du kan ændre på

- Mængden af vand. Jo mere vand, desto mere tåge.
- Temperaturen af vandet. En højere temperatur giver mere tåge i begyndelsen. Til gengæld bruges tørisen hurtigere. En lavere temperatur giver en jævn boblen og tågeudvikling i længere tid.
- Mængden af tøris. Jo mere tøris, desto mere tåge.

Hvis du for eksempel bruger et kilo tøris og to liter næsten kogende vand er der en kraftig effekt i et minuts tid, og røg fra gryden i cirka fem minutter.

## Køb af tøris

Du kan købe tøris på havnen, i fiskebutikker og i skibsprovantering, fordi man ofte køler varer, der ikke må blive våde med tøris. Det er som regel muligt at købe tørisen, men priserne kan godt svinge, så kig dig for, og spørg gerne flere. Steder der sælger svejseudstyr og steder som bruger industrigas kan i nogle tilfælde lokkes til at sælge.

Det mest oplagte sted at købe tøris er kemikalie-grossister og forhandlere af industrigas-ser, men det er svært at overtale dem til at sælge til privatpersoner. Til gengæld vil det være de billigste steder at købe tøris. Hvis du stadig går i skole, kan du prøve at spørge din fysik- eller kemilærer, om hun kan lokkes til at købe noget hjem.

## Opbevaring

Tøris fordamper hurtigt, hvis du lader det stå fremme. Det skal derfor opbevares i en isoleret kasse. Brug for eksempel varmekasser i flamingo, som kokke og catering-firmaer bruger.

Stil gerne kassen i fryseren, ind til tørisen skal bruges. Men selv i en isoleret kasse i fryseren vil tørisen fordampe. Derfor er det ikke en god ide at købe det flere dage i forvejen. Køb det på dagen det skal bruge, eller tidligst dagen før.



## Sikkerhed

Tøris er ikke giftigt, men kan give frostsår. Det må ikke være i kontakt med huden i længere tid, så du må ikke stikke fingrene ned i det, du må ikke stå med det i hånden i mere end et par sekunder, og du må ikke komme det i munden. Brug handsker, gerne i læder, det holder lidt på varmen.

Hvis du står med tørisen for længe, kan du få forfrysninger, som på mange måder minder om brandsår.

Selvom tøris ikke er giftigt, fortrænger det anden luft, så brug det kun i store rum eller steder, som er godt ventileret, gerne udenfor. Brug det ikke i kældre eller små rum. Selv en lille smule tøris udvikler en stor mængde gas. Hvis man

kommer tørisen i en sodavandsflaske og derefter lukker den, kan den springe i luften på grund af det store tryk, som gassen laver.

**Husk:** Kemikalier og effekter er ikke legetøj. Du kan komme til skade, hvis du opfører dig uforsigtig. Tænk på, hvor det skal bruges, og lad være med at have det stående fremme. Prøv effekten, før der kommer folk på stedet, hvor det skal bruges, så ved du, hvordan den opfører sig, og hvor voldsom den er.



## Effektideer


Der er selvfølgelig utallige måder at lave effekter med tåge og uhyggelig røg. Her er nogle få.

- 1) Lige inden monstrene angriber byen, går der en kold tåge gennem byen. Her skal du bruge ganske store mængder tøris. Eksperimenter med hvor meget der skal til, inden du beslutter dig.
- 2) Vættens gryde skaber masser af tåge og afgiver et sært rødt lys. Brug en grydefuld vand samt en mængde tøris. Lyseffekten kan laves ved at smide nogle røde diodelygter ned i det varme vand – husk at sørge for at de er vandtætte.
- 3) Når alkymisten laver sine særlige drikke, kan der hældes tøris ned i hans kolber – enten for at få dem til at boble (ved at bruge tempereret vand) eller til at koge over (ved at bruge varmt vand).
- 4) Brænd et hus. Det er fedt med brændende ting, bortset fra, at alt bliver ødelagt og folk kan dø. I den ufarlige version af et flammende inferno, sørger tøris for at give røgen, mens fyrværkeri inde i og omkring huset giver knald og bang.

- 5) Den klassiske onde skurk i sin lange kutte, der sidder på sin trone, er så ond, at ondskaben driver ud fra ham. Det er en god effekt at have tåge fra tøris til at falde ned af nogle trin, da det ligner vand i sin måde at falde på. Desuden bliver tågen hvirvlet op hvis nogen går i den, især med lange kutter eller kapper.
- 6) Heksens gryde bobler og syder, og ud fra den driver en fæl, unaturlig røg – metoden er beskrevet ovenfor, dog vil tørisen slukke det bål som gryden står på, ved at kuldioxiden kvæler ilden. Desuden er ild ikke nødvendigt hvis vandet er varmt i forvejen.

## Sådan dannes der damp

Fra det øjeblik du køber tørisen, fordamper det. Kommer du det ned i varmt vand, går det hurtigere – faktisk går det hurtigere desto varmere vandet er. Det betyder, at der kommer mere kuldioxid, og men samtidig bruges tørisen også hurtigere. Kuldioxiden i gas form er lettere end både vand og tøris. Derfor stiger det op og lægger sig i toppen. Det er stadig så koldt, at det kan fortætte det vand, som er i luften til små dråber. Dråberne er så små, at vi bare ser det som en hvid tåge. Jo mere tøris der fordamper, desto mere vand fra luften kan fortættes, og derfor kommer der mere damp, når temperaturforskellen mellem tøris og vand i gryden er øges.



Tak til Peter Hald, Kemishow Aarhus, <http://www.chem.au.dk/~kemishow/>  
Kemishow har desuden en video som viser effekten af tøris i vand, sådan som det skal gøres, og hvor stor en effekt man får ud af det.

25.-27. AUGUST 2006 - KRISTIANSAND, NORGE

# Fantasifestivalen

WWW.FANTASIFESTIVALEN.NO

## lyd

STORM WEATHER SHANTY CHOIR - DET YNGSTE OG HÅRDESTE SHANTY CHOIR I NORGE - KSATRIYA - DARK FOLK SOM TRÆKKER INDISKE TONER IND I NORDISKE TRADITIONER - FUNIN - ELEKTRONIKA MED MAGISK FLØJTE OG VOKAL - GYRON V - MYSTISKE VISER SOM TAGER DIG PÅ REJSE GENNEM TID OG RUM - IRVIN - AMBIENT INSPIRERET AF DEMOSCENEN MED AUDIO-VISUELT FYRVÆRKERI.

## stemning

NYD - SLAP AF I VORT AUTENTISKE LANGHUS MED EN ISKOLD BAYER I ET UNIKT MILJØ - SMAG MJØD - TAG MED PÅ EN REJSE I VIKINGERNES KULTUR MED EN AF NORGES FREMMESTE MJØDEKSPERTER - BAD - BLIV KØLET NED EFTER EN VARM SOMMERDAG I FESTIVALENS EGEN INNSJØ - SPIS - KØB MAD LAVET OVER PÅ VARME STEINE OG ÅBEN ILD - KAST - BOR DIG EN VIKING I DIG? AFPRØV DINE EVNER SOM ØKSEKASTER OG FIND UD AF DET - SKATTEJAKT - I SKOVENE RUNDT OM BRONZEPLADSEN SKJULER DER SIG MANGE RARE TING. HER AFHOLDES DER SKATTEJAGT FOR BØRNE!

## bilde

HENNING LUDVIGSEN - PRISBELØNNET FANTASYKUNSTER OG ART DIRECTOR FOR "DARKFALL" - ASTRID HANSEN - VINDER AF SPROINGPRISEN MED SANS FOR PRINSER, PRINSESSER OG FANTASI - MATS MINNHAGEN (SE) - ROLLESPILSILLUSTRATOR MED NATURTRO BILLEDER - KRISTIN LIAN AA - BÅDE DIGITAL OG TRADITIONEL KUNST AF FØRSTE KLASSE FRA 15-ÅRIG FABELDYRS-SPECIALIST - TANIA TELNES - UTROLIGE MENNESKER, DYR OG FABELDYR FRA FANTASIENS VERDEN FRA UNGT KÆMPETALENT - MIKAEL HÖGSTRÖM - ANIMATOR FRA LIONHEADS MED BILLEDER DU ALDRIG VIL GLEMME AF ABER, ROBOTTER OG KANINER.

## form

AMBOLT - SØGER DU GLØDENDE METAL OG SORTE AMBOLTE? KIG IND I SMEDENS VÆRKSTED - TRÆ - TRÆSKÆRERKUNSTEN HAR ÆLDGAMLE RØDDER I NORGE, LÆR TIPS OG TRICKS - DRAKTER - KOSTUMEENTUSIAST? MØD EN AF NORGES FREMMESTE EKSPERTER INDENFOR NORDISK TEKSTIL-TRADITION - TIDSTUNNEL - KAN DU HUSKE DENGANG DET HED EDB? HER KAN DU OPLEVE EN TIDSTUNNEL, HVOR DU KAN OPLEVE DATAVERDENEN FRA 1985 TIL I DAG, OG VED SLUTNINGEN FINDES DER EN OLD-SCHOOL ARKADEHAL!

PROGRAMMET UDVIDES KONTINUÆRLIGT OG KAN FINDES PÅ WWW.FANTASIFESTIVALEN.NO

TID: 25-27. AUGUST 2006

STED: BRONZEPLADSEN

(UDENFOR KRISTIANSAND)

PRIS: 160 NOK + AFGIFT.

(110 KR + AFGIFT FOR DELTAGERE UNDER 18 ÅR)

BILLETTER: WWW.BILLETTSERVICE.NO

SE WWW.FANTASIFESTIVALEN.NO FOR MERE INFO

TRANSPORT: DER AFGÅR FÆRGE DIREKTE TIL KRISTIANSAND FRA HIRTSHALS. SHUTTLEBUSS FLERE GANGER OM DAGEN TIL KRISTIANSAND.



**billett**  
service.no

a ticketmaster company







# NÅR MØRKET TAGER OVER

**Ond. Mørk. Arrogant. Sortelverkulturen er ikke et hyggeligt bekendtskab – de er kompromisløse fjender, og internt er de benhårde ved hinanden. Sortelverkulturen bliver ikke brugt til mange scenarier, til gengæld er det den eneste kultur i dansk live, der konsekvent har kvinder som ledere.**

**D**enne artikels forfatter husker dengang, hvor hun som ny og lille liverollespiller glad ville starte sin karriere inden for levende rollespil med at være sortelver. Flad som et bræt, genert og med kort hår tog jeg linje F til Hareskoven. Det gik nemt med at blive malet sort i hovedet og på hænder, mit kostume og våben blev godkendt, men ak og ve! Da jeg nåede til påmaling af de hvide streger, der angiver sortelvernes rang, måtte jeg nøjes med en enkelt. En enkelt streg kendetegner en simpel soldat, underlegen og MAND!

## **Kold og kvindelig kultur**

Som jeg dengang måtte sande, er der en kæmpe forskel på at være mand og på at være kvinde i sortelverkulturen. Kvinderne er ikke bare øverst, de er ultimativt øverst og herskende i sortelversamfundet, der er meget strengt rangordnet. Pigerne opdrages af deres mødre til arrogance, lederskab og autoritet. Drengene opdrages til underdanig-

hed, kamp og hårdt arbejde. Det gennemsyrrer hele kulturen, at det er en underverdenskultur. Det er en kultur, der har haft meget modgang i forbindelse med konflikter med for eksempel elvere, og som er vant til at skulle indgå samarbejde med underlegne og dårligt organiserede racer og grupperinger som for eksempel orker.

Kold og kvindelig er ikke normalt to ord, man automatisk forbinder med hinanden. Men i sortelverkulturen går de hånd i hånd. Kvinderne står for racens reproduktion. De skal sørge for, at racen består – både, når det gælder nye sortelvere, og når det gælder forsvar udadtil. Sortelverkvinde tager ikke det beskidte arbejde selv. De kæmper ikke, men fungerer som diplomater i baggrunden. De er beregnende, taktisk dygtige og ikke bange for at ofre liv, hvis det er påkrævet for racens fortsatte eksistens eller velfærd.

Generelt beskrives alle sortelvere som snedige, loyale over for lederen, men aldrig blege (!) for et backstab af ligestillede, hvis det bringer dem højere op i hierarkiet.

## Sortelver om søndagen

Mai Brit Løvbo spiller matriark af Tali´C huset i Hareskoven den første søndag i hver måned. Mai Brit kom i gang med at spille sortelver i september 2004, hvor hun blev kontaktet af nogle af arrangørerne bag 1. søndagskampagnen, der bad hende om at deltage. Det sagde hun ja til, og det valg har hun ikke fortrudt.

”Det fede ved at spille sortelver er det sort-hvide samfund”, fortæller Mai Brit og fortsætter: ”Jeg kan godt lide den meget firkantede tilgang til tilværelsen – der er ingen gråzoner, alt er konsekvent sort eller hvidt. Folk er en ven ELLER en fjende.”

## Pigerne med magt

Det at det er kvinderne, der hersker i sortelverkulturen, synes Mai Brit er spændende:

”Jeg tror mange piger spiller sortelvere, fordi de vil prøve at have magt. De vil prøve at bestemme på en anden måde, end de gør i deres hverdag eller andre steder til live”, siger Mai Brit.

Med magten følger ansvar. Man skal turde at tage magten og bruge den. Fordi pigerne måske ikke er så vant til at spille roller, hvor de har magt, mener Mai Brit det er vigtigt, at de forbereder sig på magtforholdet mellem sortelvermænd og -kvinder.

”Som sortelvermatriark sidder man med al magten i gruppen. Man har al handlekraften. Derfor er det eventyrligt vigtigt, at man sætter sig ind i det samfund, man skal spille i, før man starter, så man ved, hvad den magt, man har, betyder. Derudover er det vigtigt, at man kan uddelegere magten – kaste små bidder af den fra sig – så man spreder spillet ud til andre”, siger Mai Brit.

Hun understreger, at det med at dele magten ud selvfølgelig gælder i alle roller til levende rollespil. Normalt er det

Du skal spille sortelver, hvis du synes, det er fedt at:

- spille med et meget konservativt magtsystem
- spille ud fra klare kønsroller
- have et rimelig råddent og udelukkende beregnende diplomatisk forhold til andre racer og kulturer
- få eller give pisk – både verbalt eller fysisk – tonen ER hård og spiddende blandt sortelvere

bare fortrinsvis drengerollerne, der har magten til levende rollespil på den måde, at samfundet ofte ledes af mandlige karakterer. Hos sortelverne er det fuldstændigt anderledes. Pigerne har, udøver og kæmper indbyrdes om magt. Så hvis man er pige, der vil spille sortelver, skal man, som Mai Brit udtaler, huske at være sig magten bevidst. Som dreng skal man være klar til at afgive den øverste magt i samfundet.

## Mænd (næsten) uden magt

Lars Guldberg er holdleder for sortelverne i Hareskoven og står for det meste af off-game koordinering foruden arbejdet med hjemmesiden [www.sortelverne.dk](http://www.sortelverne.dk). Han fortæller:

”Det er en kæmpe kæmpe udfordring at være mand i en kvindekultur. Man må bøje sig i støvet for matriarkerne, og det er grænseoverskridende, når man er opdraget som dreng”.

For Lars er det en udfordring, at hierarkiet er kvindedomineret formelt, men endnu mere, når kvinderne udøver deres magt: ”Det er sjovt, men også svært”, siger Lars, der ikke er i tvivl om, at fyrene har godt af det!





Hent inspiration  
til dit næste rolle-  
spilsvåben.

Her er en kort  
gennemgang af



# Våben gennem tiden

De fleste liverollespillere har set et utal af mærkelige våben gennem 'karrieren'. Ofte er vi i tvivl om, hvilken tidsperiode et våben stammer fra. Det betyder ikke så meget i genren fantasy, men et våben kan give et fingerpeg om, hvilken slags kultur rollen stammer fra. Her er en kort gennemgang af våben, rustninger og brugen heraf fra forskellige tidsperioder.

Når der står jernalder og middelalder skal du være opmærksom på, at jeg ikke mener præcise årstal. Egypten trådte for eksempel ind i bronzealderen længe før Europa, og Italien havde renæssance hundrede år før Nordeuropa.

## Stenalder

De første våben i historien – nærmere betegnet i stenalderen – var ikke andet end kæppe og sten, til at slå og kaste med. Det varede ikke længe, før der kom stenhoveder på kæppene, og andre kæppe blev spidset til spyd. Våbnene blev også anvendt primitivt – de stormede frem og håbede, at de ramte først og hårdest. Senere lærte mennesket at forarbejde sten, og især flintesten kunne blive til meget fine og skarpe øksehoveder, knive og pilespidser.

## Bronzealder

Sten blev udkonkurreret da bronzealderen kom, og rigtige klinger til våben blev en realitet. I bronzealderen kom de første organiserede hære og slag, for nu var det ikke længere nok at være amatorsoldat. I Egypten betød denne udvikling, at de skabte et storrige (ca. 1500 år f.Kr.). Et typisk bronzevåben er det krumme sværd Khopesh'en – et tungt hugvåben der blev anvendt af de invaderende Hyksos-stammer, men adopteret af Egypterne. Stridsvogne, hesteopdræt og rytterbuer var også noget Egypterne fik udefra.

## Jernalder

Omkring år 1000 f.Kr. blev jernet opdaget, og dette metal var et vældigt skridt fremad.

Grækerne blev den næste stormagt, og den makedonske falanks var afgørende for Alexander den Store's rige. (omkring år 330 f.Kr.) Falanksen var en tæt formation af harniskklædte soldater med store, runde skjolde og hjelme. Mellem skjoldene stak de lange lanser fremad i mellemrummene, sådan at der for hver mand i front, pegede 4-5

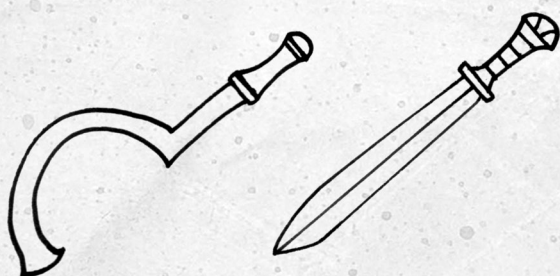


lansespidsen mod fjenden. Falanksen var en stiv formation, der egnede sig bedst til kamp på flad mark.

Allerede i år 168 f. Kr. blev grækerne imidlertid besejret af den ekspanderende Romerske Republik.

Slaget ved Pydna var en massakre; omkring 100 romere og mere end 20.000 grækere faldt her.

Rom var den nye, militære stormagt. Den Romerske Republiks soldater var veltrænede og -bevæbnede og deres



befalingsmænd var kompetente taktikere. Den romerske legionær var udrustet med et stort, ovalt skjold, en hjelm og en let brystplade eller ringbrynje, et tungt spyd eller 1-2 kastespyd og et kort stiksværd.

De romerske legionærer rykkede frem mod fjenden i tæt formation og kastede deres spyd – først det lette, så det tunge. Spyddene kunne ikke kastes tilbage da spidserne var tynde og bøjede ved anslag.

Derefter rykkede legionærer frem i en af de vedtagne kampformationer, beregnet på at gennembryde, omringe eller udslætte fjenden. Når de kom i kontakt med fjenden, brugte de sværdene mellem skjoldene, mod den som oftest ringere udrustede og udisciplinerede fjende.

Fra denne tid kendes de første regulære masseproduktioner af militær udrustning.

## Den 'mørke' middelalder

Efter Det Romerske Riges fald omkring år 400 e. Kr. glemtes megen viden og kunnen, og den professionelle soldat var næsten ukendt, bortset fra stormændenes personlige tropper.

Karl den Store og adelslægten Merovingerne kæmpede om Frankrig, mens vikingerne og saxerne hærgede det meste af Europa. Våbnene var økser, sværd, buer og spyd. Vikingerne og saxerne var barske krigere der ikke gjorde det meget i taktik, undtagen når det drejede sig om den berygtede skjoldmur - store træskjolde på linje, indimellem bundet sammen.

Omkring år 800 foregik slag ved at infanteriet mødtes som 2 skjoldmure og begyndte at dænge hinanden til med kasteøkser og -køller. Når disse slap op ville de 2 hære mødes skjold mod skjold, og slå hen over dem som bræn-

dehuggere. På et tidspunkt ville den ene af skjoldmurene brydes og nedslagtningen begyndte.

Frankerne havde den fordel at de kendte til stiggøjlen og derfor var i stand til at slås bedre fra hesteryg. Tungt kavaleri vandt frem og således opstod en ny samfundselite; ridderne. Spyddet blev brugt til det første angreb for at udnytte den længere rækkevidde og hestens fart. Når kampen blev tættere, trak ridderen sværd eller økse. Ud over våben var ridderen forsynet med et dråbeformet skjold, hjelm og hvis han havde råd en brynje hauberk, 1000-vis af små stålringe samlet til en frakke.

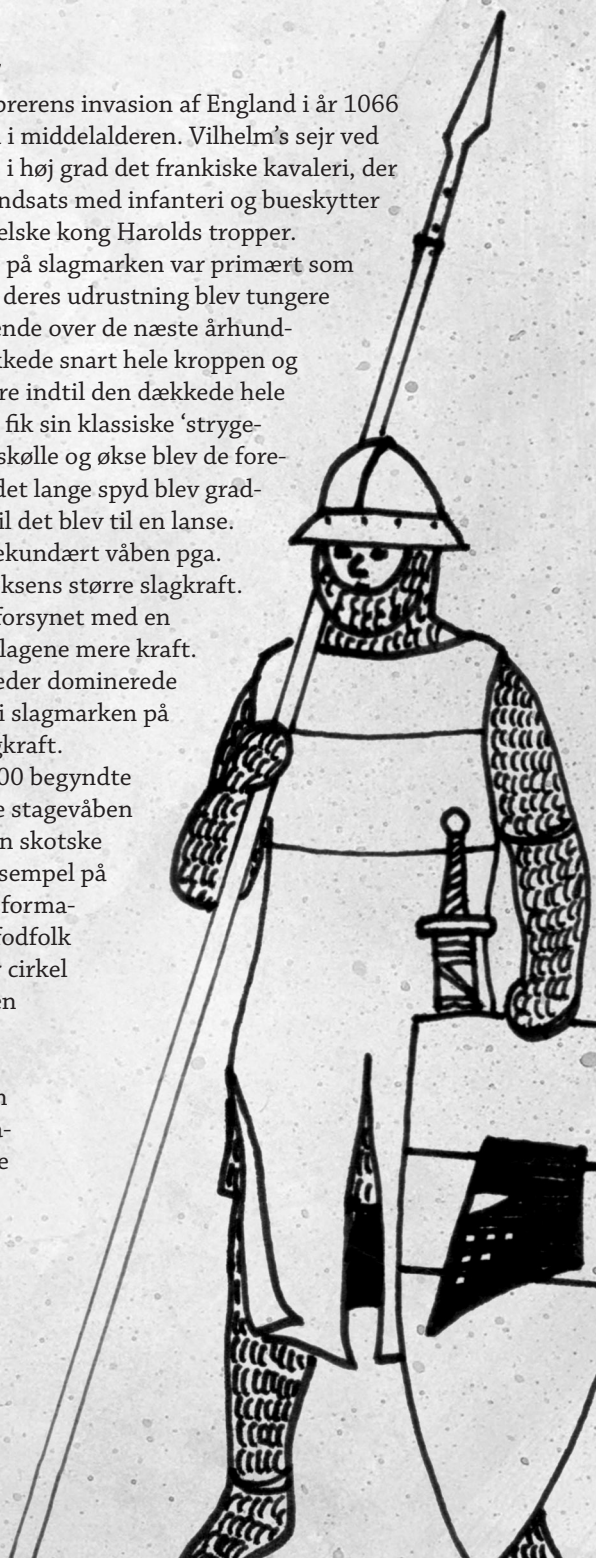
## Middelalder

Med Vilhelm Erobrerens invasion af England i år 1066 trådte Europa ind i middelalderen. Vilhelm's sejr ved Hastings skyldtes i høj grad det frankiske kavaleri, der i en koordineret indsats med infanteri og bueskytter splittede den engelske kong Haralds tropper.

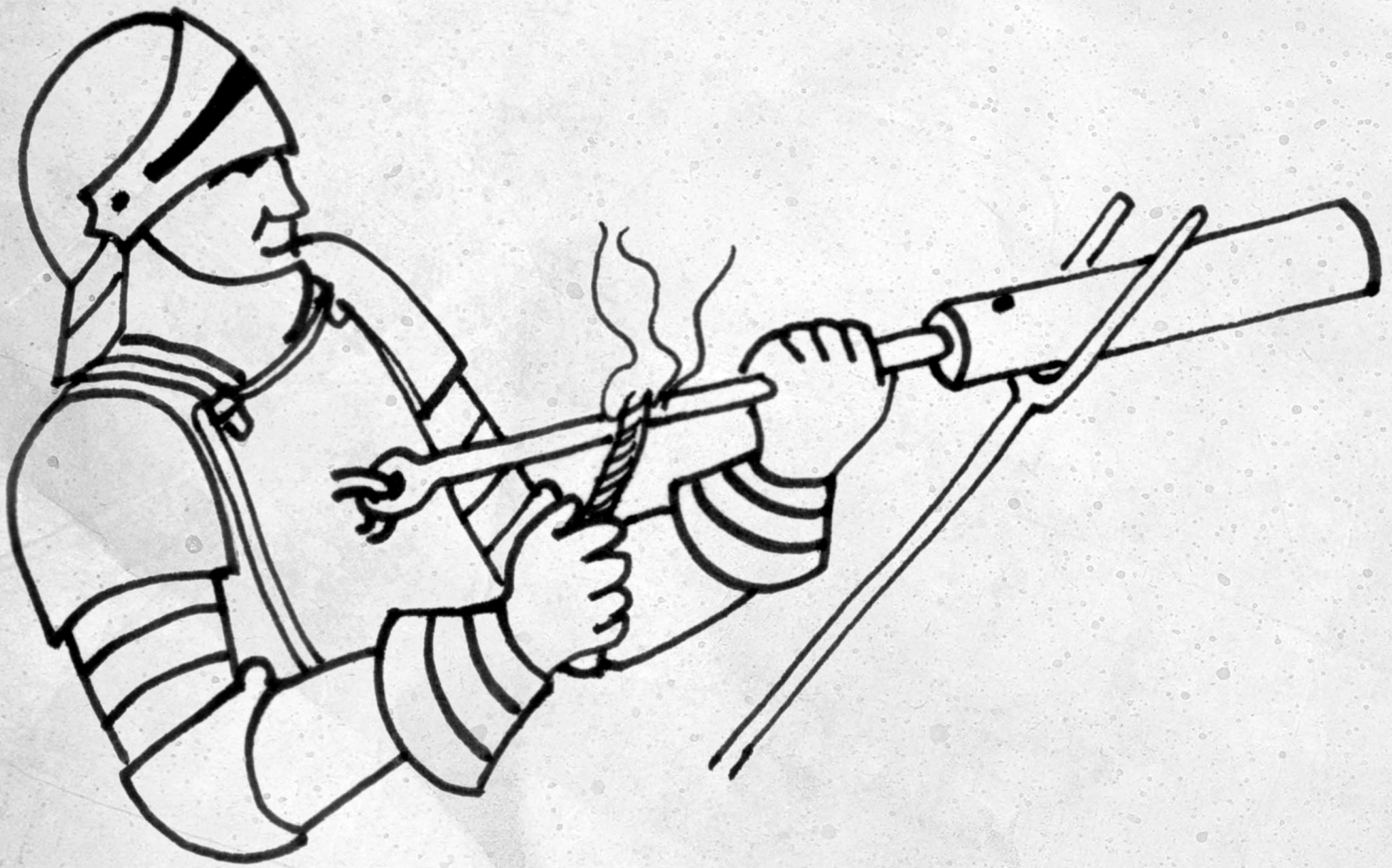
Riddernes rolle på slagmarken var primært som tungt kavaleri, så deres udrustning blev tungere og bedre beskyttende over de næste århundreder. Brynje dækkede snart hele kroppen og hjelmen blev større indtil den dækkede hele hovedet. Skjoldet fik sin klassiske 'strygejerns-form', stridskølle og økse blev de foretrukne våben og det lange spyd blev gradvist tungere, indtil det blev til en lanse. Sværdet blev et sekundært våben pga. stridskøllens og øksens større slagkraft. Stridsplejlen var forsynet med en kæde for at give slagene mere kraft.

I flere århundreder dominerede det tunge kavaleri slagmarken på grund af dets slagkraft.

Omkring år 1200 begyndte fodfolket at bruge stagevåben mod rytterne. Den skotske 'schiltron' er et eksempel på en sådan fodfolksformation; 1000-3000 fodfolk formeret i en stor cirkel og med stagevåben pegende udad. At angribe en sådan formation var den visse død for kavaleri. Stagevåbnene var lochaberøkser og andre hellebardlignende våben.







En anden trussel var langbuen, der i en øvet skyttes hånd kunne afsende 10-12 kraftige pile i minuttet. Hver af disse kunne dræbe på op til 350 meters afstand. Det tunge kavaleris dominans var brudt.

Svaret på dette var kraftigere rustninger. Rustningerne blev forstærket, først med læder senere med jernplader. De første steder, der blev pansret ekstra, var skinneben, skuldre og underarme. I starten var smedene hæmmet af kun at kunne lave små stykker metalplade. Derfor var de tidlige store hjelme og andre pladedele lavet af sammen-nittede stykker. Smedene lærte at hærde stål så pladerne kunne laves tyndere og alligevel stærke og det muliggjorde bedre pladedele. Selv hestene fik rustninger på. Mange køller og økser fra den tid er lavet helt i stål og havde hærdede stålægge og -spidser for at kunne gennemtrænge rustning.

Det er også fra denne periode at vi kender glaiven og hammerøkseren – henholdsvis en sværdklinge på et 1½ meter langt skaft og en langskaftet stridsøkse med hammerhoved og spydspids. De blev svunget i begge hænder og kunne knuse rustninger. I midten af 1400-tallet var ridderen helt indesluttet i pladerustning – noget af det ypperste en rustningssmed kunne lave.

Nu var det ikke sådan, at langbuer og stagevåben fjernede kavaleriet fra slagmarken. Det var stadig et mægtigt våben under de rette omstændigheder – især når de blev anvendt i kombination med andre typer våben. Englænderne var meget dygtige til at bruge langbuer til at splitte tætte fodfolksformationer, for derefter at ride dem ned med kavaleri. Alternativt blev ridderne anvendt som infanteri til at holde frontlinien, mens buerne stod på sidelinien eller i anden række og skød løs på fjenden.

### Ildvåbnenes æra

Den næste store landvinding var ildvåben – metalrør der affyrede kugler vha. krudt. Med en håndkanon kunne en infanterist fælde selv den tungest pansrede ridder, og en kanon kunne gennembryde fæstningsmure meget bedre end en katapult. I Europa fik ildvåbnene deres gennembrud med englændernes brug af dem i 100-årskrigen i Frankrig (1337-1453), og i 1453 faldt Konstantinopel efter et koncentreret bombardement fra de tyrkiske kanoner.

Med ildvåbnenes indtog på slagmarken, svandt rustningernes vigtighed – men endnu en gang var svaret



kraftigere rustninger. De vigtigste dele af rustningen blev gjort tungere i et forsøg på at gøre dem skudsikre; hjelm, brystharnisk og skuldre. Det er fra denne tid, at vi kender de tungeste pladerustninger på op til 60 kg. Rustningerne kunne dog ikke følge med våbnene, og i løbet af 1600-tallet blev de gradvis reduceret i omfang. Halvrustningen var en del af denne udvikling.

I år 1700 bar de fleste soldater ikke længere rustning. Det tunge kavaleri havde nu kun harnisket der dækkede bryst og ryg. Hjelmen var åben, for udsyn og bevægelse var vigtigere end beskyttelse. Da rustningen næsten var væk, blev våbnene også ændret. Sværdet veg til fordel for den lettere kårde, og de mange tunge nærkampsvåben forsvandt.

Det lansebevæbnede kavaleri fik en kort renæssance under Napoleon (omkring 1800).

Han genindførte lanser til sit kavaleri for at give dem en fordel. I visse lande, deriblandt Polen, overlevede lanser op til 2. Verdenskrig. Derudover var våbnene musketter, pistoler og sabler. En relativt ny opfindelse var kommet for at blive – bajonetten. Sabler og huggerter forsvandt gradvist fra den almindelige soldats bevæbning i løbet af 1800-tallet. Repeteregeværer og revolvere kom i midten af århundredet, og et årti senere de første maskingeværer.

Pladerustningen viste sig ganske kortvarigt igen under 1. Verdenskrig, i form af en tung, leddet brystplade til de såkaldte trenchriders – stormtropper der således skudsikre over for lette våben kunne indtage og rydde fjendens skyttegrave.

## Rollespilsvåben

Det til alle tider mest populære våben til live rollespil er sværdet, der har alle fordelene fra den virkelige verden. Det er let, hurtigt og har lang rækkevidde. Modsat virkeligheden mangler et rollespilssværd ikke gennembrydningskraft, da dette ikke betyder noget i liverollespilskamp. Du skal ikke knuse skjolde eller hjelme til liverollespil.

Hvis du udelukkende deltager i en liverollespilskamp for at vinde, er kombinationen sværd og skjold nærmest uovertruffen. Men i stedet for at tænke på at vinde kan du tænke på, hvad der ville være godt for rollespillet. Det er fedt, at der er forskellige roller med forskellige typer

af våben med. I en rollespilskamp giver det en bedre oplevelse for din modstander, hvis du respekterer hans kæmpestore hammerøkse.







Det er hårdt at være ork. Især når de andre spillere ikke bliver bange for én. Det er ellers mærkeligt, for du har jo lige lavet et nyt kostume. Faktisk skinner det flot og rent, og... hov vent lige lidt...

# GUIDE: SLID DIT TØJ!

**H**vordan sørger du for at få et troværdigt kostume? Det letteste havde været, hvis du fra start havde syet kostumet af brugt stof fra f.eks. en genbrugsforretning. Brugt og vasket stof er bare bedre, hvis du ellers har mulighed for at skaffe det i den rigtige farve, materiale og mængde. Sådan hænger verden dog sjældent sammen, og derfor er der her samlet en række gode råd til, hvordan du kan gøre din udklædning mere realistisk. Det er jo de færreste roller, der tilfældigvis lige har fået nyt tøj den dag, hvor scenariet starter.

## Brug det, brug det, brug det

Hvis dit kostume skal se brugt ud, så er den letteste løsning ganske enkelt – at bruge det! Jo mere du bruger det, jo mere slidt bliver det. Men allerførst er det en god idé at tage et strygejern og dampe alle syningerne med dampfunktionen, så tøjet ser mindre nyt ud. Derefter er det blot om at komme i gang med at bruge kostumet. Lav havearbejde i det, løb nogle ture i skoven, gnid tøjet op af træer, eller rul dig i skovbunden. Find sovsekulør, mad- eller motorolie frem og stænk nogle dråber på kostumet enkelte steder. Banan, pære og citron plejer også at give genstridige pletter på tøjet. Hvis kostumet er syet i kraftigt farvet stof, kan du med fordel også hænge det på en bøjle, som du placerer i direkte solskin i et par dage, så stoffet bleges. Skal kostumet bruges i forbindelse med et scenarie, hvor der er opsætningsdage op til arrangemen-

tet, kan du også have det på der. Har du mulighed for at komme i nærheden af nogle rafter, er der god chance for, at du her kan få noget harpiks til at gnide ind i tøjet.

## Vaskemaskinen og den røde sok

Det er de færreste, der har en stonewash maskine, men du kan sagtens give kostumet en hård medfart ved at vaske det alligevel. Vask det f.eks. sammen med tøj, der stadig indeholder overskudsfarve, så kostumet får et mere grumset skær. Er dit kostume hvidt/lyst, kan du koge en gryde vand, putte en stor portion teblade i og lægge kostumet i det natten over. Garvesyren i teen trænger ind og giver stoffet en gullig farve, så det ser brugt ud. Metoden kan bruges på kostumer syet i bomuld eller hør. Hvis kostumet er syet i mørkere farver, kan du i stedet eksperimentere med at vaske det i vaskepulver, der indeholder blegemidler.

## Moderat vold

Synes du stadig, at dit kostume er for pænt, må du tage grovere metoder i brug. Gnub stoffet med en stålbørste, stålsvamp eller sandpapir. Spræt enkelte sømme op og ri det evt. sammen med grove sting. Flænger og huller kan laves med en kniv, men sørg for at gnide kanterne, så stoffet trejler – ellers ser hullerne kunstige ud. Tænk over hvor din rolle vil slide mest på kostumet og vær



Skribent: Andrea Jørgensen  
Fotograf: Jens Niros  
Modeller: Juki og Anna



ekstra grundig her. Du kan også forsøge dig med at sode kostumet til med kulstykker eller ligefrem brænde enkelte huller. Vær dog meget forsigtig, så du ikke får brændt hele kostumet af!

### Den lille kemiker

Er du stadig ikke tilfreds med resultatet, kan du overveje at bruge husholdningskemikalier. Det er vigtigt, at du er meget forsigtig med det, da det let kan give voldsomme misfarvninger, som ser kunstige ud. Bland 1 del klor med 3 dele vand og hæld blandingen på en spraypumpe. Spray herefter kostumet de steder, hvor det skal misfarves. Du kan sagtens spraye det flere gange, hvis du ikke er tilfreds med resultatet efter første gang. Du kan også farve kostumet mørkere med stoffarve i vaskemaskinen og derefter spraye det med klorblandingen. På den måde får kostumet plamager i flere farvenuancer. Hvis du vil eksperimentere videre med for eksempel eddikesyre, så sørg for at afprøve blandingen på et stykke reststof først, så du ikke får ødelagt dit kostume ved forkerte blandingsforhold.

### Når det skal være virkelig grimt

Er det stadig ikke nok? Vil du være scenariets grimme ork eller den mest klamme zombie, så skal der gøres en ekstra indsats. Grav kostumet ned i haven i en uge, så det bliver jordslået. Find en afsides og uforstyrret grusvej ude

på landet, bind kostumet i en snor efter et køretøj og kø en tur. Kender du nogen, der har en hønsegård, så smid det derind og lad det ligge nogle dage. Smør tøjet ind i leverpostej og lad hunden gnave i det. Find hele arsenalet af powertools frem og gå amok med rystepudser, vinkelsliber, stiksav og gasblus!

### Prikken over i'et - duften

Når kostumet ikke skal bruges til teater eller film, er der en ting, der let bliver glemt: duften. Synet af et fuldendt bondekostume kan hurtig ødelægges, når det følges op af duften fra Rexona eller Chanel no. 5. Medmindre man spiller ork eller zombie, vil en ren uparfumeret duft være langt at foretrække, men man bør i det mindste ikke dukke op som kongens soldat duftende af blomster eller Axe. Duften af støvlefedt vil for eksempel passe godt til en soldat, mens lugten af jord og sved vil egne sig fint til bonden.

Nu burde du være i stand til at forbedre dit kostume til næste gang, du for eksempel skal hænge rundt i skoven med de andre orker. Din klan vil revne af misundelse, når du tropper op med fedtplettede og hullede bukser, en tunika der både er indsmurt i ubestemmelige madrester og har flænsede ærmer, ligesom du selv er indhyllet i en stank af rådden frugt og hengemt lig!





# Når kostumet gør rollen troværdig

**I liverollespil er skabelsen af en rolle noget af det mest krævende ved forberedelsen, og det kan tage lang tid at udtænke sin rolles personlighed og baggrund. Alligevel hænder det, at man får givet de andre spillere et helt andet indtryk af rollen end planlagt, fordi man ikke gennemtænder en anden vigtig faktor: kostumet.**

I teater- og filmverdenen er valget af udseende afgørende for rollens udtryk og troværdighed, og det samme gælder for liverollespil. Et kostume er det første indtryk, man får af en rolle. Vi bruger ikke kun kostumer, fordi de skal have den rigtige stil til settingen. Kostumerne er med til at give os et billede af rollens indre, dens forhold til sig selv og andre, dens plads i samfundet og i visse tilfælde dens styrke, opgaver og planer for den umiddelbare fremtid. Bevidst brug af kostumet er derfor ekstremt vigtigt for at skabe indhold i en rolle, som i de fleste tilfælde blot har nogle få timer eller døgn til at tydeliggøre et helt liv med erfaringer og meninger.

### **Udstråler du det rigtige?**

Mennesker bruger tøjet bevidst, og det har vi altid gjort. Tøj signalerer, hvem man er (eller vil være), hvilke meninger man har, og hvor mange penge man besidder. Udseendet betyder utrolig meget, når vi grupperer mennesker, beskriver mennesker og møder mennesker for første gang. I mange tilfælde er det tøjet, som afgør hvordan mødet opleves. Tvivler du på dette, så prøv at tage dyrt designertøj på og tag på shopping i den nærmeste større

by. Ugen efter tager du samme tur, men denne gang er du iført slidt arbejdstøj og har glemt at vaske hår. Verden vil opfatte dig ganske anderledes, og du vil også opleve verden på en hel anden måde.

### **Hjælp dine medspillere**

Du bør derfor i højere grad overveje detaljerne ved dit kostume. Burde den skinnende rustning ikke være mudret og slidt, når nu rollen skal forestille at have været soldat i ti år? Er tjenestepigens kjole virkelig så ren og glat, når hofdamerne hundser rundt med hende hele tiden?

Liverollespil er ikke udelukkende et visuelt medie, men et godt kostume hjælper dine medspillere til at forstå din rolle, og de kan derfor reagere mere realistisk, når I mødes. Desuden skal man ikke se bort fra det rollespilmæssige udbytte, man får af at være iført et unikt og troværdigt kostume. Man indlever sig ganske enkelt bedre i rollen.





Af Louise Vogdrup-Schmidt  
Billeder af Mikkel P. Mønsted

# monstre med mere

---

**Du kender situationen: Du spiller liverollespil i en verden, der skal forestille at være lige så stor og kompliceret som den virkelige verden. Men I er kun 150 folk på en skole eller i en skov. Nogle gange ryger du ud af stemningen, fordi der bare ikke er det modspil med omverdenen, som du kender fra dit daglige liv. Situationen kan ændres ved at lave en monstergruppe.**

I levende rollespil har du ikke en hel stor verden omkring dig, som du kan spille op imod. Måske er der kun dig og 100 andre spillere. For at få verden omkring dig til at leve, bruger arrangører forskellige kneb, for eksempel at sende breve ude fra "den store verden". Men man kan også sende spillere ind, der spiller forskellige roller i scenariets historie – en monstergruppe. Med sådan én kan arrangører med et lille antal spillere skabe mange flere forskellige historier til scenariet, fordi monstergruppen indtager skiftende roller.

Selvom det hedder en monstergruppe, skal gruppen ikke lege orker, krigshærgende banditter og tilfældige sørøvere hele tiden. Monstergruppen kan lige så godt være den gamle skjald, der kommer til byen, de omreisende håndværkere, der skal færdiggøre det sidste på borgens fæstning, eller de to søstre, der har forladt deres fortid for at finde lykken.

## Vibekes verden

Vibeke Pagh Schultz er 28 år og er ved at uddanne sig til regissør på Statens Teaterskole. I fritiden har hun de sidste tre år været med til at lave monstergruppe til foreningen Einherjernes sommerscenarier, de sidste to



år som leder af gruppen. Vibeke har ikke spillet så meget liverollespil, men har spillet bordrollespil i mange år.

Vibeke er blevet rost meget for sit arbejde med at lave monstergruppe, så Rollespilleren valgte at spørge hende, hvilke tanker hun har gjort sig om at udvikle monstergruppe-ideen:

*Rollespilleren: Hvorfor er det sjovt at spille i en monstergruppe? Hvorfor ikke bare være en normal spiller til et scenarie?*

Vibeke: Det, jeg godt kan lide ved at spille monstergruppe, er, at man får meget korte, meget intense spiloplevelser. Jeg går ind i spillet og er på – måske en halv time eller måske helt op til tre timer, hvor jeg bare fyrer den af. Så er jeg ude igen. Det giver et kick.

En anden grund er, at jeg ikke synes, jeg er en særlig god rollespiller. Jeg er ikke så god til al det der intrige, og jeg kan godt have svært ved at leve mig fuldstændig ind i en rolle. Men i monstergruppen er man ude for roller, der kræver en heftig gang indlevelse i kort tid. Det er fedt – man er meget på, skal tænke hurtigt, og der er mange spillere, der reagerer på ens spil, som måske ligefrem har ventet på det.

*Rollespilleren: Hvordan forbereder man en monstergruppe?*

Vibeke: At spille monstergruppe kræver modenhed – det kræver spillere med en stor grad af improvisation. Jeg skrev mange emails frem og tilbage med de folk, der skulle være med i gruppen. Derudover snakkede jeg meget med arrangørerne, så jeg vidste, hvad jeg skulle forberede spillerne på.

Hovedparten af arbejdet lå op til scenariet, hvor vi lavede de sidste kostumer og bare sad og talte det hele igennem. Jeg snakkede med de spillere, der skulle spille monstergruppe, men også med dem der var ledere af de forskellige hold til scenariet. Ved at kende noget til hele scenariet og de mange forskellige historier i scenariet, kunne jeg planlægge overnaturlig handling i samspil med spillerne. Det er nødvendigt med denne form for koordinering, og planlægning sammen med de andre spillere og arrangørerne er vigtig – så kan man time tingene under scenariet. At kunne skabe noget mytisk for spillerne kræver forberedelse.

*Rollespilleren: Hvordan forbereder man det rent praktisk?*

Vibeke: Der er først og fremmest en stor praktisk forberedelse forbundet med kostumer. Det kræver tid, energi og dedikation. Og så kreativitet. Man skal tænke anderledes omkring de mytiske eller magiske oplevelser, man vil skabe på scenariet. Man skal turde tænke i teatraliske, mærkelige effekter og ikke bare i almindelige latex-masker. Så hjælper det også, hvis man ud over kreativiteten har nogle færdigheder og kan fremstille nogle sjove kostumer og effekter.

*Rollespilleren: Skal man være en bestemt type spiller for at kunne spille monstergruppe?*

Vibeke: Nej, det er forskellige folk, der spiller monstergruppe. Det er både folk, der kommer for at hygge sig, folk, der kommer for at slås, og folk, der kommer for at være på som monstre.

Men man skal man være lidt mere ligeglad med intrigedelen til scenarierne. Man skal kunne lave noget rav i den og kunne lide at være på som spiller. Derudover skal man kunne være vågen om natten og ville bruge tid på kostumer og kreativ forberedelse.



*Rollespilleren: Du er blevet rost meget for dit arbejde i monstergruppen til Einherjernes scenarier - hvad har du gjort anderledes end andre monstergrupper?*

Vibeke: Jeg ved egentlig ikke så meget om, hvad andre monstergrupper har gjort tidligere. Så jeg vil ikke sige, at jeg har opfundet en dyb tallerken på noget område. Men noget af det, jeg har fået rigtig god feedback på ved Einherjernes sommerscenarier, var at lave et nyt mytisk univers. Jeg undgik at spille på konventionerne og de traditionelle overnaturlige roller som orker og gobliner. I stedet prøvede jeg at spille på personer og historier, man kender fra gamle historier og eventyr – for eksempel vætter, hekse, mosekoner, lygtmænd og nymfer. Jeg prøvede at lave nogle nye historier om nogle anderledes væsner, som var en del af spillerne verden og ikke bare ”noget, man skal slå på”. Jeg er ikke den første, som har brugt andre slags monstre end orker og gobliner, men jeg benyttede mig kun af disse andre roller. Mindre fantasy, mere eventyr. Mindre tjubang og i stedet mere epik.

Desuden sørgede jeg for, at den mytiske verden af overnaturlige væsener ikke bare var kulisser, men at de havde deres eget liv og spillede med hinanden. På den måde blev deres karakterer også dybere.





*Rollespilleren: Hvordan undgår man, at scenariets spillere bare tænker: "okay, nu kommer den samme fyr igen, bare klædt ud som troldmand"?*

Vibeke: Først og fremmest gennem hele sit kropssprog. Brug hele din krop. Brug stemmen. Lav variation. Vær for eksempel krumbøjet i din første rolle, vær høj og rank i den næste, halt i den tredje og så videre. På forhånd kan man også øve sig foran et spejl – se på dig selv og øv din mimik.

Hav desuden mange ting med, når du skal spille monstergruppe. Slæb alt dit grej med – alle dimser og kostumer. S sammensæt det på nye måder.

Inspiration til din monstergruppe

- Labyrinth - film fra 80'erne med David Bowie
- Legend - endnu en 80'er film
- Fantasytegneserien Bone
- Tegneserien Slaine
- Valhalla tegneserierne
- Ringenes Herre (men pas på med at løbe ud og købe orkmasker)
- Gamle folkeeventyr: Brødrene Grimm og Asbjørn og Moes samling af troldefortællinger

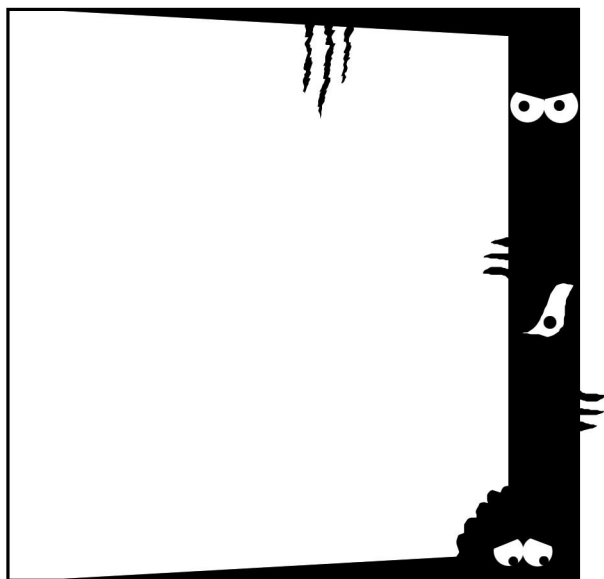
## Tre tips

Hvis man godt vil lave en monstergruppe til et scenarie eller vil prøve at spille med i en, kan det være svært at vide, hvor man skal begynde. Derfor bad vi til slut Vibeke om tre tips, der er gode at starte på:

1. Tænk i naturmaterialer, når du skal lave ting. Tænk i kogler, grene, træ, stof og dyrekogler. Man skal turde at være kreativ med det, der er for hånden, man skal ikke tænke på at lave ting, der ligner dimser fra Ringenes Herre.
2. Tænk mere i effekt end i detalje. Her mener jeg, at en orkmaske for eksempel ser fed ud i detaljen i butikken, men når du skal bruge den til at spille med til monstergruppe, kan den ikke så meget – den er ikke effektiv, den kan ikke bevæge sig. Tænk derfor på ting, der ser godt ud på afstand og til stort spil, men som måske ikke er helt perfekte i detaljen.
3. Tænk i simple plots baseret på historier, folk kender. De giver mulighed for masser af improvisation, mens store plots risikerer at gå i vasken. Der er simpelthen for meget, der kan gå galt, så fokuser på det enkle.



# Hvad gemmer sig



# bag lågen ?



*vi har kaldt det  
rollespil i 25 år*



# VIKING-CON

13.-15. OKTOBER 2006 - [WWW.VIKING-CON.DK](http://WWW.VIKING-CON.DK)



# SÅDAN ER ÆLVERE SI

af Jesper Heebøll-Christensen  
tegninger af Lauge Drewes



*Du kommer bragende ud af underskoven iført netundertrøje, navlepiercing og hængerøv med butt-crack. Efter din egen mening går det fint med at spille elver, men foran dig står en hær af Legolas-kloner med buer, langt hår og grønt tøj, og de rynker på næsen. "Sådan er elvere slet ikke i virkeligheden", siger de.*

*Men det er jo noget vrøvl, for der er slet ikke nogen elvere i virkeligheden. Eller er der?*

*Dette er en guide til at spille elver – men ikke i almindelig guideforstand. For denne artikel kommer ikke til at handle om tips og tricks, men om at forstå hvad elvere egentlig er for nogen.*

Du kender sikkert allerede diskussionen om, hvordan elvere er i virkeligheden. Det er en gammel klassiker. Men det er jo en tåbelig diskussion, for enhver ved, at der slet ikke findes elvere i virkeligheden. Når man alligevel hører den så tit, må det være fordi, at det i virkeligheden er noget andet, der diskuteres. Der findes ikke elvere i virkeligheden, men der findes forventninger til, hvordan elvere er.

Forventningerne har vi fra de elvere, vi har mødt i litteraturen, på film og i andet rollespil. Vi er udmærket klar over, hvordan elvere er, vi har set dem tusindvis af gange før, og vi rynker på næsen, hvis der skulle komme en elver forbi, som ikke passer ind i vores forventninger.

Her vil vi prøve at finde frem til disse forventninger, eller i det mindste nogle få af dem. Når du spiller elver i et rollespil, skal du spille op til disse forventninger, eller i det mindste skal du være klar over dem, når du bryder dem.

## Fantasy som genre

Fantasy er en genre – både i bøger, film og rollespil. Denne genre har forskellige ingredienser, der gør at den skiller sig ud fra andre genrer. En af de typiske aktører i fantasy er elvere, som har en række karakteristiske funktioner i forhold til genren fantasy. Dette betyder, at elvere typisk vil have nogle meget bestemte karaktertræk, og at de er nødsagede til at være på bestemte måder for at tilføje fantasy de rette ingredienser.



# LET IKKE I VIRKELIGHEDEN



## Den forventede elver

Man vil som regel se i de fleste fantasy-verdener, at elverne er ret ens: De er smukke, kunstneriske, atletiske, har forstand på magi, og for det meste er de også temmelig arrogante. Typisk lever elverne i et med deres omgivelser, om det så er i skoven eller om det er i gamle smukke elver-byer. De bliver gamle, og deres livserfaring giver dem visdom til en tilværelse i komplet balance med verden.

Elvere er mere eller mindre perfekte væsner, og de betyder noget helt specielt for det meste fantasy. Der er selvfølgelig undtagelser, men her taler jeg om de generelle træk og lader undtagelserne bekræfte regelen.

---

En af de generelle elver-typer er Legolas-typen: Høje, ranke og smukke, de forstår og læser naturen og deres omgivelser på en måde, som mennesker ikke forstår. Hele deres væsen vidner om harmoni, og også deres kampteknik og fantastiske egenskaber med pil og bue viser deres overlegenhed i forhold til almindelige mennesker. De er ofte arrogante og racistiske overfor andre racer, som anerkender elverne som herrefolket. Men ærligt talt... er de ikke også lidt kedelige?

---

## Elveren på hovedet

Mange rollespillere kan godt lide at vende ting på hovedet. Vi vil gerne være specielle. Men hvis man skal leve op til folks forventninger, må man så aldrig selv bestemme, hvordan man vil spille elver? Selvfølgelig må man det. Ofte kan det faktisk være en rigtig god idé at vende op og ned på begreberne for at forny sig og opleve noget andet.

Men selv hvis du bryder med folks forventninger, er det godt at kende dem. Selvom du vælger ikke at spille op til forventningerne, vil de stadig være der. Folk bliver forvirrede, når de ser ting, som ikke passer med deres virkelighedsopfattelse, og det skal du være forberedt på.

---

Maren fra Kæret er elver, og lever af at vaske sokker, og har fem forhutlede elverbørn. Efter hun giftede sig med sin menneskeprins, døde han efter nogle ti-år, og nu er hun alene med en hel flok unger. Det hårde liv har tæret på hende, hun er krumrygget og har dybe furer i ansigtet, og hendes tjavsede hår har hvide stænk. Maren er anderledes, for ingen forventer, at elvere laver mad eller vasker sokker – de lever nok bare af morgendug.

---





Vi har forventninger til, hvordan elvere er, men det er ikke regler. Vi kan selv bestemme, om vi vil følge forventningerne, eller om vi vil give pokker i dem, og vende det hele på hovedet. Pointen er, at elvere er produkter af vores fantasi.

De bedste eksempel på elvere, der vendes på hovedet, er selvfølgelig sortelverne. Sortelverracens personlighedstræk kan man næsten finde frem til ved at tage de almindelige elvere og vende dem på hovedet. Dette passer dog ikke helt, da sortelvere også er smidige, yndefulde og arrogante som almindelige elvere.

---

En elsket og velkendt sortelver-karakter, som har skabt trend blandt sortelvere, er Drizzt D'urden fra verdenen *Forgotten Realms*: Han er en del af den onde sortelverrace og dog er han god. Drizzt er en fantastisk kriger, som med to magiske sabler og følgeskab af en sort panter kæmper det godes sag, han er en listig, hemmelighedsfuld, magikyndig enmandshær, som appellerer til mange, som fascineres af karakterer med et indre opgør mod deres onde natur.

---

## Gode/onde elvere

Fantasy handler om kampen mellem godt og ondt. Tit vil godt og ondt være fysisk manifesteret i skikkelser som Gandalf og Lord Sauron eller gode og onde guder, men somme tider kan konflikten mellem godt og ondt også udspille sig på et mere abstrakt plan, hvor forskellige folkeslag er defineret med gode og dårlige sider, eller personer kan være splittede af gode og onde personligheder.

Elvere er personificeringer af denne konflikt. De er i deres natur enten gode eller onde, afhængigt af hvilke elvere vi snakker om. Som en del af fantasy-genren er det givet, at elverne er en vigtig del af denne konflikt. Elvere er ekstremerne i konflikten.

På denne måde adskiller elvere sig fra de fleste andre fantasyracer – måske bortset fra orker. Når man spiller

rollespil, er det vigtigt at være opmærksom på denne konflikt. Folk forventer, at elverne er de gode.

Dermed ikke sagt, at man som elver nødvendigvis skal være hundrede procent god eller ond. Der findes fantasyverdener, hvor elverne er mere grå end sort/hvide, et umiddelbart eksempel er verdenen *Elder Scrolls*, som kan opleves i computerspillene *Morrowind* og *Oblivion*. Langt de mest interessante karakterer er dem, som rummer både gode og onde karaktertræk, og særligt bliver det interessant, når disse personlighedstræk strides.

---

Et eksempel på en splittet 'elver' med en interessant personlighed er Tanis fra bogserien *Dragon Lance*: Som halvelver må han slås med en menneskelig og en elver-personlighed, i alt hvad han gør er han splittet, sågar i kærligheden er han splittet mellem kærligheden til den stærke menneskekriger Kitiara og elverprinsessen Laurana. Tanis er netop interessant, fordi han står med et ben i hver lejr.

---

## Fantasien i fantasy

Fantasy er historier om fantastiske ting, om overtroiske ting og om eventyr. Historierne foregår i fantasy-verdener, hvor hverdagen er fuld af undere og magi. Historierne kan naturligvis indeholde mange ting, da fantasi som bekendt ikke har nogen grænser, men der er alligevel nogle ting, som plejer at gå igen i de fleste fantasy-fortællinger, og som kan genkendes i det meste fantasy-liverollespil.





◦ Det magiske og mystiske kan findes til overflod hos elverne. Elvere er fantastiske væsner, som ofte har stor forstand på magi og altid har masser af hemmeligheder. Mystikken omkring elverne består i alle de ting, vi ikke ved om dem. Det er meningen af elvere skal være hemmelige og mystiske, det får dem til at virke mere spændende og fantastiske, og de tilføjer det eventyrlige til fantasy.

Det vil sige, at det er en del af elvernes funktion at gøre fantasy til et eventyr. Men det er ikke noget krav, at man er eventyrlig. Hvis du gerne vil være en helt almindelig elver-bonderøv, er det okay. Du skal bare vide, at du ikke møder folks forventninger, hverken til genren fantasy eller til elverracen, ved at spille din rolle sådan.



---

Forestil dig at se Ringenes Herre filmene, hvor alle elvere var udskiftet med almindelige bønder, og Rivendel var en simpel flække af kedelige stråtede huse. Forestil dig Legolas småfed, ubarberet og med filtret hår stå og kigge mod horisonten, mens han snakker om den røde måne, som stiger.. "Blood has been spilled this night." Nej. Det er bare ikke det samme.

---

## Til slut

Tænk over den funktion og virkning din karakter har overfor andre i spillet. Tit er det ikke sådan, som man tror. Tænk over, hvad du gerne vil med din rolle. Dette er gode råd, som ikke kun gælder, når du vil spille elver.

Fantasy har mange charmer, og det er en fantastisk legeplads, hvor man kan lave alle mulige historier og karakterer. Leg med fantasien er en af de mest vidunderlige ting ved fantasy, men man skal ikke tro, at fantasien er fri. Som med alt andet har vi det med at ordne den i kasser, og disse kasser giver os forventninger, som man ikke bare lige kan lave om på. Men derfor skal man ikke holde op med at lege.



---

Højelvere, halvelvere, skovelvere, sortelvere, gråelvere, guldelvere, søvelvere, solelvere, måneelvere, natelvere, vildelvere, havelvere, lavaelvere, jeg kunne blive ved. Dette er blot nogle af de forskellige typer af elvere fra forskellige fantasy-verdener. Der findes tonsvis af forskellige elvere. Enhver fantasy-verden har deres unikke forståelse af elvere. Faktisk er det tit elvere og elvernes historie, som gør fantasy-verdener specielle.

Inspiration til elver-typer kan findes ved at kigge på forskellige fantasy-verdener. Foreslag til verdener, som har særligt interessante elverhistorier ud over de ordinære kan f.eks. være *Forgotten Realms*, *Dark Sun*, *Elder Scrolls*, *Elfquest*-tegneserierne og oftest de fleste fantasy-verdener, som ikke er produceret i USA.

---



# GODT BEGYNDT

.....  
*Drømmen om at arrangere et scenarie ligger dybt hos mange rollespillere. Men det er lettere sagt end gjort. Lige så spændende som det virker at skabe sit helt eget rollespil, større, bedre og mere banebrydende, ligeså mange uoverkommelige besværligheder kan en ny arrangør også rende ind i.*  
.....

Hvordan sørger man for, at drømmen bliver til virkelighed – og ikke til et mareridt? Her er tre gode råd fra fire erfarne arrangører – de råd, de selv ville have ønsket, at de havde fået med sig, da *de* kastede sig ud i at lave et scenarie den allerførste gang.

## Pierre Husted

– har mange års arrangørerfaring med både kampagner, scenarier og foreningsarbejde i rollespilsforeningen Ravnsholt/Reopos i Nordsjælland.

Pierre har et indledende opråb til nye arrangører – det hedder De Tre S'er - Skide, Sove og Spise: "Sørg for at folk kan komme til at Skide, har et tørt sted at Sove og nok at Spise. Hvis de tre grundlæggende behov ikke er opfyldt, så bruger folk det meste af deres tid på at få dem opfyldt i stedet for at spille rollespil".

### 1. Beskriv hvad dit scenarie er

Det er vigtigt at kommunikere til dine deltagere, hvad dit scenarie er for noget. For hvis deltagerne forventer noget andet, end scenariet faktisk er, så bliver de skuffede. Og skuffede deltagere kan have en tendens til at modarbejde scenariet.

Selvom de måske ikke direkte modarbejder, så er det i hvert fald ikke skuffede deltagere, du bør sigte efter.

### 2. Brug stavekontrol!

Hvis du har svært ved at stave, så få andre til at læse dine tekster igennem, eller brug stavekontrollen i Word. Tekster med mange stavefejl kan få mange folk til at opgive at finde ud af, hvad scenariet går ud på - og derfor blive væk.

### 3. Hav styr på tingene

Sørg for at have styr på, hvem der har hvilke opgaver, hvordan budgettet ser ud, hvornår forskellige opgaver skal udføres og så videre.

Du kan se, hvilke krav Ravnsholt/Reopos stiller til deres arrangørgrupper på internetadressen: <http://www.r-r.dk/default.asp?id=599>. Før de krav er opfyldt, må arrangørgrupperne ikke annoncere et arrangement.



## Mikkel Bækgaard

– er formand for nordjyske Eidolon, en forening der laver flere forskellige typer rollespil. Mikkel har derfor mange års erfaring som scenarieforfatter både til live- og bordrollespil, og har høstet flere priser for sit arbejde.

### 1. Gab ikke over mere, end du kan overkomme

For mange nye arrangører sigter alt for højt i deres ambitioner, når det kommer til omfang og spillerantal. Hellere småt og godt, end stort og lort.

### 2. Vær klar over, hvorfor netop jeres scenarie er godt

Er I ikke selv klar over det, er det næsten umuligt at lokke spillere til.

### 3. Lyt til gode råd fra erfarne arrangører

Men kun til en vis grad. Mange af de gamle er reaktionære pessimister. Så hvis I ikke kan lade være, så lav det alligevel, trods de gamles negative forudsigelser.

## Carsten Andreassen

– har været del af det københavnske rollespilmiljø i år og dag, både som spiller og arrangør. Af arrangementer på sit CV har Carsten blandt andet fremtidssceneriet [e-project] (2000), det transsylvanske horrorscenarie Brakowitz (1998), de fællesnordiske kongresser Knudepunkt '99 og '03 og mange mindre scenarier.

### 1. Sælg scenariet

At få spillere til et rollespil handler om det personlige salg. Du skal overbevise folk om, at det er en oplevelse, de ikke må misse.

### 2. Spil med rummet

Kulisser er noget møg! Brug det rum, du har fået, kreativt, og spil med rummet. Ikke imod det.

### 3. Informér!

Det bedste, du kan gøre for dit scenarie, er at informere spillerne ordentligt. Hvad kan de forvente af spillestil, mad, sovesteder, hvilken slags plot er det og så videre.

## Kristoffer Thurø

– er del af den københavnske forening Opus, som blandt mange andre aktiviteter laver rollespil. Kristoffer var en del af arrangørgruppen for det politiske fremtids-scenarie System Danmark, som vi tidligere har omtalt i Rollespilleren, og som blev afholdt i oktober 2005.

Kristoffers tre grovtip handler om ansvar, kommunikation og vilje: "Vigtigheden af de to første punkter forsvinder aldrig, men følges sjovt nok ekspotentielt med størrelsen af arrangementet. Tredje punkt skal ses som det vigtigste og alt afgørende."

### 1. Sæt struktur på

Vær ikke bange for at strukturere jeres idé. Find allerede fra start ud af hvad I vil, og hvem der tager ansvaret for hvilke arbejdsopgaver. Det er aldrig en koordinators ansvar at udfylde opgaven, men derimod at sørge for at tingene bliver gjort.

### 2. Hold disciplinen

Møder og deadlines er et fantastisk værktøj, hvis alle bruger det. Så gør jer selv den tjeneste at holde en høj disciplin. Møder bliver så meget sjovere, hvis man kan diskutere de ting, folk har gjort, i stedet for de ting, man burde have gjort.

### 3. Intet er umuligt!

Har du viljen, kan alt opnås. Virker første løsning ikke, er det kun federe at se, når idé nummer to får alt til at gå op i en højere enhed. ALT kan lade sig gøre, hvis bare man tror på sig selv og sin idé.





## **Morten B. Lahrmann**

- er bestyrelsesmedlem i Landsforeningen for Levende Rollespil, og aktiv i den jyske forening AKLR. Morten er en af de drivende kræfter bag de Warhammer-inspirerede Khypris-scenarier, som har trukket flere og flere rollespillere til det nordjyske de seneste par somre.

### **1. Forstå det miljø du agerer i**

En af de vigtigste grunde til, at scenarier fejler, er, at arrangørerne ikke forstår det miljø, de agerer i. Når du planlægger et scenarie, er du nødt til at overveje, om der overhovedet er en plads på den danske live-scene til det scenarie? Kan du få det antal spillere, du gerne vil have?

### **2. Evner og ambitioner skal spille sammen**

Mange scenarier er gennem tiden gået ned, eller slet og ret blevet dårlige arrangementer, fordi arrangørernes evner ikke står mål med deres ambitioner. Ambitioner er gode, men hvis du som arrangør har travlt med at skrue deltagerantallet og arbejdsbyrden op, så ender du hurtigt med at knække nakken på opgaven. Derfor kan det anbefales at koble sig på etablerede grupper og få nogle erfaringer, før du kaster dig ud i at arrangere dit eget scenarie.

### **3. Spørg om hjælp**

Vigtigst af alt: Vær ikke bange for at spørge om hjælp. Der er utroligt mange kompetente og erfarne folk i det danske rollespilmiljø, som er mere end glade for at komme med gode råd og vejledning til nye arrangører. Og du behøver jo ikke kende dem personligt for at spørge dem til råds. En høflig e-mail kommer du langt med. På den måde kan du undgå at falde i de klassiske fælder, som mange arrangører før dig er faldet i.



# LEFLIVE IV

## en viden til forskel -

Opsnappet korrespondance før arrestationen (af Ansier, Eleonora) mellem møller Ansier (fader til Indsatte og svigerfader til Myrdede) og den "kloge" kone Janna Tulus.

Følgende er en transskription.  
Angående sag #574-B8, 26ende januar 1069:

*Kæreste møller Ansier*

*Det står mig ganske klart at det der er sket med deres Eleonora, ikke kan være naturligt. Fra alt hvad jeg ved om deres datter, var hende og Marco lykkelige og det giver ingen mening, at hun pludseligt skulle vende sig mod ham.*

*Min holdning, og hold denne for dem selv, indtil jeg selv har set nærmere på sagen, er at Eleonora er blevet besat. Hinsides denne verden findes de såkaldte Gebet-ånder, der netop nærer sig ved en besudling og korrumpning af det menneskelige sind. Det bedste jeg fra denne afstand kan anbefale, er at du laver et afkog af løvstikke, timian, svovl og en fjer fra en sort hane (forhold to-eet-eet) og lader hende indånde dampene to gange dagligt – det skulle sætte hendes sind i bero indtil videre.*

*Vi ses om et par dage, Janna.*

Bearbejdet af  
Notarius O. Decimo

---

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.





# Sker der noget?

## rygter fra rollespilmiljøet

af Troels Barkholt

### Knudepunkt 07 – sidste nyt

I 2007 kommer den nordiske kongres igen til Danmark, og vi har tradition for at lave de bedste Knudepunkter. Svenskere, finner og nordmænd har de seneste år oppe sig på lokationsfronten, hvilket stiller ekstra store krav til os danskere. Indtil videre er der følere ud til Farum Park, et par hoteller, men det forlyder fra projektleder Mikkel Sander, at det helst skal være et slot. Tårnby Gymnasium har tidligere lagt ramme om begivenheder, og hvis alt går galt ligger det i baghånden. Se mere på [www.knudepunkt.org](http://www.knudepunkt.org)

### Hyggecon på Østerskov efterskole?

Årets hyggeligste rollespilkongres rykker muligvis til Hobro. I hvert fald forhandler de med den nystartede efterskole af rollespillere for rollespillere – Østerskov – om at afholde kongressen der. Det vil, hvis det falder på plads, betyde rigtige senge med ægte teenagedunst til alle deltagere. Til gengæld vil man selv være blevet en gammel mand, når man når frem til Hobro (hvis man når frem til Hobro).

### Vampyrkampagne uden vampyrer

Foreningen Vølven, der tidligere har afholdt masser af vampyr-rollespil med bid i, smider nu gebisset og tager pælen i den anden hånd (ha ha). Arrangørerne af den hedengangne Nightlife-kampagne brygger på en serie scenarier i samme stil. Stadig i World of Darkness. Men nu uden vampyrer, varulve, troldmænd og feer. Kun med tragiske menneskeskæbner. Hurra for det.

### Vampyrkampagne med vampyrer

Til efteråret og i vinteren vil der være en serie af scenarier med, for og om vampyrer i København. Du kan spille en af dem, der trækker i trådene og styrer Danmark bag kulisserne. Der bliver masser af udødelige intriger og martrede sjæle – og det vil foregå på forskellige lokationer fra gang til gang. Imellem spilgangene vil intrigerne køre videre, og man vil kunne se effekterne af de beslutninger, der bliver taget, fra gang til gang.



## Khypris goes international!

Årets store scenarie i nordjylland er blevet internationalt. Arrangørerne satser på mange udenlandske spillere, og har derfor valgt at kalde scenariet – ikke To Byer – men Two Cities. Som spiller får du dobbelt så meget af det samme! Nu er der nemlig to byer beliggende ved hver deres spejdercenter. Den ene af byerne er ond, den anden god. Det efterlader kun spørgsmålet, hvordan det økonomiske system hænger sammen i en by kun befolket af dæmonkultister, pirater og lommetyve?

## De sorte kommer!

Ripen afholder et rent sortelverscenarie i september. Det er kvinderne, der bestemmer. Med mindre du selvfølgelig har to krumsværd og er noget helt specielt. Det kommer primært til at foregå om natten. Det vides endnu ikke om arrangørerne har et autentisk grottekompleks/dungeon.

## Krigslive-feberen griber om sig

Efter succesen i Ålborg er flere foreninger begyndt at kigge nærmere på muligheden for at afholde endnu et krigslive allerede til efteråret. På Vejle-egnen er det foreningen 2MD, og på Sjælland er det Junior Rollespil København der leder efter en passende lokation. Alle elsker krig, så vi ser frem til mere af det snart.

## Forandring fryder

Der går rygter om, at der en gang, måske i løbet af de næste par år, måske et sted i Danmark, vil være et stort sommerscenarie eller en ny kampagne, der ikke er enten fantasy eller handler om vampyrer. Og tror du på den, har vi et rollespilsblad, vi godt vil have dig til at lave. Kom så i gang med at lave noget andet! Vi ved I kan!

## Konspirationer i Trinitatiskirken

Gerf er begyndt at udvide. Nu afholder foreningen også en kampagne i centrum af København. Den hedder "Slaget om København" og bliver til i samarbejde med Trinitatiskirken. Det er for unge fra 14 år – og du kan læse mere på [www.gerf.dk/slagetomkbh](http://www.gerf.dk/slagetomkbh)

## 1400% hush hush

Der er flere 700% scenarier under opsejling her til efteråret. Dvs. scenarier med meget få hovedroller og en masse hjælpende bipersoner. Det er små og ret lukkede scenarier, så du må kun være med, hvis du får lov. Du må faktisk ikke engang få at vide, hvad de handler om. Eller hvor de foregår. Du har aldrig hørt om det her. Ellers slår de også dig ihjel. Skriv en mail til [conspiracy@laiv.dk](mailto:conspiracy@laiv.dk) hvis du vil vide noget som helst. Passér gaden.

## Leflive

Hvis du har meldt dig til Leflive, kan du se frem til et ekstravaganza af effekter, pyroteknik og maskiner. Flere spillergrupper er allerede i gang med at bygge alt fra dampmaskiner til kanoner til luftballoner. Der vil være troldmænd med spidse hatte og exceptionelle trylleformulere med røg og bum.





**M**ikkel Rode er netop tiltrådt som formand for Landsforeningen for Levende Rollespil (LLR). Han har tidligere været kasserer og menigt medlem i LLR's bestyrelse, været formand og kasserer i den heden-gangne forening DEF42? fra Roskilde og har siddet på penge-kassen i flere arranger-grupper. Han var økono-

miansvarlig for Knudepunkt 2003 og er både ansvarlig for økonomi og fundraising til KP 2007. Han er kort sagt vant til at håndtere penge. Rollespilleren er gået ham på klingen for at høre nærmere om rollespil, penge og LLR.

*Du har jo været med i det sjællandske rollespilmiljø i mange år, men hvornår har du egentlig sidst spillet rollespil?*

Det er længe siden, nok omkring 4-5 år siden, hvis jeg ikke husker helt forkert.

Jeg har startede med at spille levende rollespil i 1991 og begyndte at arrangere i 1993 og siden været med til at arrangere over 20 scenarier. Det, der har tiltrukket mig mest, er at arrangere rollespil. Det har givet mig nogle kompetencer, jeg har benyttet senere hen i mit arbejde. Jeg kan godt lide rollespil, men jeg kan også lide mit arbejde. Da det sjældent har holdt sig på 37 timer om ugen, har jeg måttet prioritere min tid. Den har jeg valgt at bruge på LLR i stedet for at spille rollespil, da de scenarier jeg føler mig tiltrukket af ofte kræver en del forberedelse.

*LLR blev stiftet i oktober 2003. Hvordan kan det være, at det først er nu, at LLR opnår DUF-støtte?*

En landsforening og dens støttemuligheder er mere besværlige end i en lokalforening. Da LLR blev stiftet, skete det lidt for hurtigt og var ikke gennemtænkt nok. Det betød, at vi måtte ændre mange ting i foreningen, før vi kunne modtage støtte.

*Hvilke ting skulle ændres og hvad var gået galt?*

LLR var i starten funderet i de personlige medlemskaber. Efter vi havde sat os ordentligt ind i DUF's regelsæt, fandt vi ud af, at Landsforeningen ville være bedre stillet ved at blive funderet i såkaldte kollektive medlemmer, altså lokalforeninger i stedet for personlige medlemmer. Det tog lang tid at få ændret vores vedtægter og struktur. Derudover, ansøger man på baggrund af sidste år. Det vil sige, vi nu får støtte fra 2004.

Det tog størstedelen af 2004 og lidt af 2005 at få styr på og nu har vi endelig modtaget DUF-støtte. Det har været et langt sejt træk, men det har været det hele værd. For i mellemtiden har LLR også haft mulighed for at bevise sin eksistensberettigelse. DUF-støtte alene bør aldrig være den eneste grund til at stifte en landsforening. Støtten er blot midler til at gøre driften af en landsforening meget nemmere.

*Du har for nylig overtaget formandsposten i LLR fra Jonas Hedegaard. Hvad vil du gøre for at blive en bedre formand for LLR end han var?*

Nu har jeg ikke vundet over Jonas i et kampvalg, så jeg er ikke blevet formand fordi jeg kunne gøre det bedre. Jonas har været en udmærket formand siden 2003, men han har nu valgt at fokusere mere på sit studie.

Jeg vil arbejde på at gøre Landsforeningen mere synlig både i miljøet, men også eksternt. Jeg vil øge antallet af tilbud til medlemsforeningerne. LLR er til for at gøre det nemmere for arrangører og lokalforeningerne og det håber jeg at gøre mere tydeligt mens jeg er formand.

*Hvilke konkrete tiltag, vil LLR sætte i gang, for at blive mere synlig?*

Udover at vi arbejder på at tilbyde flere kurser og tiltag for at det bliver nemmere administrativt at drive en forening eller lave arrangementer, så arbejder vi også på at besøge flere foreninger og se hvad det er de laver og informere om Landsforeningen og hvordan den fungerer. Jeg har for nyligt været i Tønder hvor jeg mødtes med en den af bestyrelsen i en nystartet rollespilsforening og er ved at arrangere flere møder med andre foreninger.

*Du bor jo i Sverige, hvordan kan du så være formand for den danske landsforening?*

Godt nok bor jeg i Malmø, men jeg er jo dansker, så det ser jeg ikke som noget problem. Desuden vil jeg gerne have Skåne, Halland og Blekinge tilbage til Danmark Så jeg ser mig nu mere som en del af den danske invasionsstyrke. Danmark ville bare aldrig vinde over Sverige i en krig, så nu opkøber vi langsomt landet tilbage til Danmark i stedet.

*Hvor er LLR om 4 år, hvis det står til dig?*

Det kommer jo an på mange ting, men jeg håber at LLR først og fremmest har fået organiseret miljøet mere. Det vil betyde, at vi alle deler nogenlunde samme vision for rollespil i Danmark.

Vi har fået etableret et sekretariat, hvor lokalforeninger og arrangører kan få kompetent hjælp til mange af de praktiske ting, der er brug for ved foreningsdrift og skabelsen af scenarier. Derved skulle de gerne få tid til at lave mere og bedre rollespil.

Om 4 år ser jeg også gerne at vi enten er ved at planlægge muligheden for, eller allerede har etableret faste spillesteder, som spejderne har faste lejrpladser, hvilket jeg ved er et stort ønske fra rigtig mange i miljøet.

Sidst, men ikke mindst, så ville det være rart hvis vi var blevet så store, at vi kom på finansloven i stedet for at skulle søge penge fra DUF. Det kommer nok desværre til at vare mange år endnu.



# Two Cities

## Ravens above Helmgart



Tegning af Christian Vejls. Layout: Søren Raskov

### To byer - To spejdercentre...

Lokaliteten for TRoAs sommer-scenarie 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 reele 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](http://www.two-cities.dk)

Two Cities er arrangeret af Rollespilsforeningen TRoA i Aalborg.

## Gøgleren

Af Lauge Drewes







Tag dig i agt for

# Furryinvasjonen

**D**anmark er et ganske lille kongerige beskyttet på alle sider af et koldt, uvelkommende og algeinfesteret farvand. Bortset fra et enkelt sted hvor vi er bevogtet af stolte germanere. Og dem har vi aldrig haft grund til at frygte. Aldrig.

Vi har det godt i vores lille land. Trygge, mætte og glade. Vi er på mange måder Europas buttede hobitter. Bare med en del mere hår på fødderne (ihvertfald i mit tilfælde). Men det hænder at vores idylliske idyl bliver truet af udefra kommende truende trusler. Når den slags sker, gælder det om at være beredt (ikke at være til hest, men at være klar (ikke klar som gennemsigtig, men klar som parat)). Ellers vil vi blive løbet over ende og vores verden forandret på tusinde måder, vi ikke bryder os det mindste om.

Det er sket før. Hvem husker ikke den katastrofale Goth-invasion hvor livskraftige unge lod dødens smerte overvælde dem, iklædte sig ligklæder og græd over at deres forældre elskede dem? Eller Ghetto-pandemien hvor velfungerende forstadsknøse anskaffede sig kamphunde, iklædte sig tatoveringer og klæder som var de vokset op i den spansktalende del af Compton? Men nu er noget nyt og langt mere modbydeligt på vej med vinden.

Det har længe været moderne blandt ungdommen at fjerne hvert eneste hår på deres krop til den er ganske nøgen og glat som den ådselsædende ål. Noget ungdommen i dens evige naivitet og enfoldighed har drevet alt for langt, så den også kom til at gælde hankønsvæsner. Men nu går tendensen den anden vej.

Ude i verden er unge mennesker begyndt at iklæde sig pels. Eller ikke så meget pels som plys. Disse forvirrede individer er kendt som furries, og deres demente fetish (seksuelle orientering, ikke en afrikansk shamans åndefigur) går ud på at forklæde sig som nuttede plysdyr. Bamsere, kaniner, hunde og egerne. En helt ny måde at flygte fra den kedelige og trivielle hverdag og langt ind i sindssygen.

Som alt andet der er usundt for sjælen og ganske enkelt forkert, stammer denne tendens fra Perversitetens øverste Citadel, også kendt som Japan. I den nedgående sols land er livet åbenbart så utroligt nederen at en eksistens som en to meter høj killing er en forbedring.

Jeg ved ikke hvor langt de her furries lever sig ind i deres roller. Men jeg vil ikke være overrasket hvis de rent faktisk både tisser deres territorier af og laver nummer to i en kasse med grus i køkkenet.

Jeg frygter for fremtiden. Vil man klæde sig ud som dejlige madvarer, møbler eller snedkerværktøj? Vil unge mødes i foreninger og til konventioner, klappe hinanden på deres linoleumsklædte rygge og udbryde ting som: "Flot køkkengulvskostume du har lavet dig der Fl@im-of.theE@st.?"

Fra mit kolde og mørke hjørne af verden græder jeg stille for, hvad der skal ske med vore kommende generationer. Tørre tårer. Tørre som noget der slet ikke er tårer men skoldhed vrede. Der larmer.





# FARAOS CIGARER

## Alt Udstyr Til Live Rollespil !

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

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

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

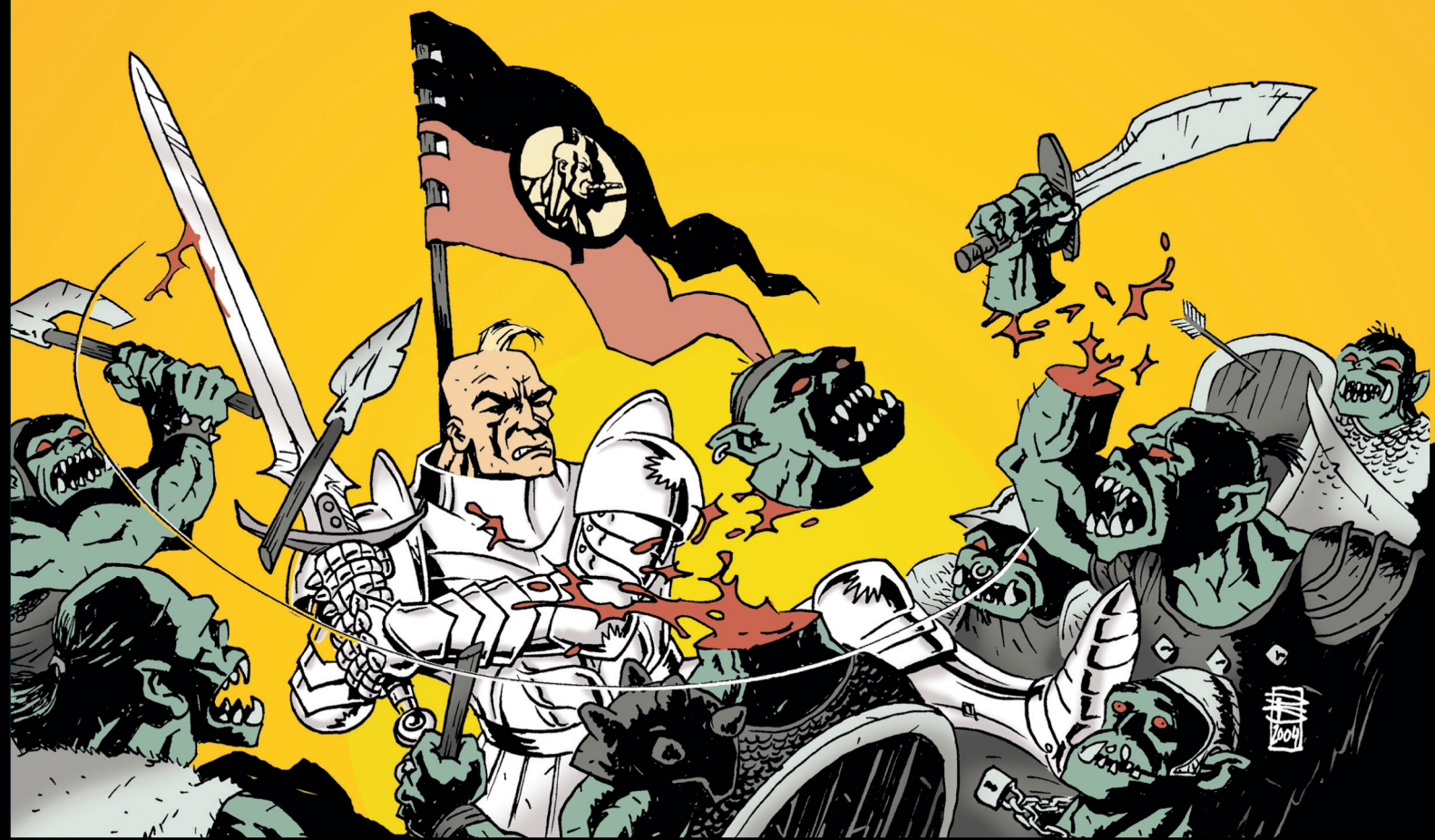
**For Juniorer.** : Junior Kapper, Junior Læder Rustninger, Mørkelver Hætter, Væbner Våben...

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](http://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.