

ROLLE | SPIL

Hvor fornuften giver op

begynder eventyret

Nordens rollespils-kongres #1

ROLLE|SPIL giver dig et forhåndsindtryk af Knudepunkt

Han gjorde sin hobby til sit job

Sune Esbensen er for tiden rekvisitbygger på Det Ny Teater

Bordrollespil til folket

Interview om et nyt bog-projekt

Det er kuffertens skyld

Lars Andersen afslører et absurd tilfælde





*Håndlavede latex masker
fra Anders Funch Lerche*

Våben & Skjolde

Gør det selv

Beklædning



Det hele finder du på

ridderrolle.dk

**BETALT
INDHOLD**

Kolofon

Chefredaktør
Claus Raasted

Redaktion
Anders Berner
René Bokær
Rikke Sørensen

Layout
Claus Raasted

Skribenter
Anders Funch Lerche
Anders Midtgaard
Casper Gronemann
Claus Raasted
Cleo Hatting
Emil Blichfeldt
Jesper Kristiansen
Lars Andersen
René Bokær
Ryan Rohde Hansen
Sofie Bojsen
Sumpo
Troels Palm

Foto & Illustrationer
Anders Midtgaard
Christina Molbech
Claus Raasted
Daniel Benjamin B Clausen
David Trood
Eric Jul
Larson Kasper
Mari Skullerud
Peter Munthe-Kaas
René Bokær

Coverfoto
Claus Raasted

Covermodel
Tanja Havriis Lind

Udgiver
Rollespilsakademiet
CVR: 29274436
www.rollesakademiet.dk

Hjemmeside
www.rollespil.org

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

Tryk
Toptryk Grafisk

ISSN
1904-3872

Fuck skiferie!



Tro det eller lad være - engang var selv jeg ung og sporty. Og som så mange andre unge og sporty mennesker tog jeg fra tid til anden på skiferie. Nogle af de bedste af disse skiferier har været sammen med min familie og har været i vinterferien omkring uge 7-8 stykker.

Jeg elsker nemlig at stå på ski, og på trods af, at jeg aldrig bliver nogen synderlig stilren skiløber, så kan jeg rimeligt ubesværet bevæge mig ned af en sort piste i høj fart.

I 2003 stod jeg derfor overfor et utroligt svært valg. Jeg kunne vælge at tage på skiferie med familien med alt betalt - hvilket jeg ikke havde været siden '96 - eller jeg kunne tage til rollespilskongressen Knudepunkt, der det år blev afholdt i Danmark.

Dengang valgte jeg skiferien. Idag havde jeg valgt anderledes. For selvom jeg nød den tur til det sneklædte Østrig, så har jeg siden ærgret mig lidt hver gang nogen har fortalt war stories fra Knudepunkt '03. Og jeg ved godt hvorfor.

For nogle er Knudepunkt nemlig en rollespilskongres, hvor uforståelige italienske rollespilsteoretikere, finske goth-look-alikes og svenske feminister får lov til at snakke rollespil i fire dage. For mig er det en årlig saltvandsindsprøjtning af kreativitet, som hver gang bekræfter mig i, at den hobby jeg har både kan og er noget helt fantastisk.

Andre har det måske på samme måde med den århusianske spillkongres Fastaval, Hyggecon i Hobro eller en anden tilbagevendende begivenhed, hvor rollespillere mødes. For nogle er det måske det, at tage ud til deres forenings månedlige kampagne eller til et ungdomsskolehold.

I bund og grund handler det bare om at finde ud af hvad man kan lide. Også selvom andre ikke altid forstår ens valg. Og det ville jeg ønske, at jeg havde været ligeså klar over i 2003.

For selvom jeg elsker, at stå på ski, så er skisport ikke mit liv. Så nu når nogen siger "Hvordan kan du sige nej til en skiferie, Claus? Knudepunkt er jo bare en rollespilskongres!" så smiler jeg bare. Fordi det andet er jo bare en skiferie. Og der er ingen sammenligning for mig.

Claus Raasted
Klar til sit 12. Knudepunkt



KNUDEPUNKT S.30-33

Verdens førende rollespilsteorikongres er lige om hjørnet og der er jubel i luften. ROLLE|SPIL giver dig et inside scoop.r



Rekvisitbyggeren S. 6-7

Sune Esbensen var engang en ung mand, der efter eget udsagn var lidt af en rod. Idag arbejder han på Det Ny Teater. ROLLE|SPIL får sig en snak med Sune om rollespil, grej og vedholdenhed.



Bordrollespil i bogform S. 34-35

Projektet "På kæmpers skuldre" handler om at gøre en masse fantastiske bordrollespilsscener tilgængelige i bogform - ganske gratis. ROLLE|SPIL får en sludder med hovedmanden bag.



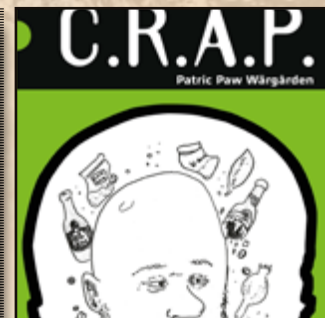
DC vs. WoW S. 46-47

World of Warcraft regerer ubetinget over online-rollespils-verdenen, men måske er der nu konkurrence til giganten. ROLLE|SPIL kigger på den nyeste contender: "DC Universe Online".



Lederen S. 3

Kan Claus Raasted stå på ski? Og hvad har det med rollespil at gøre om han kan eller ej?



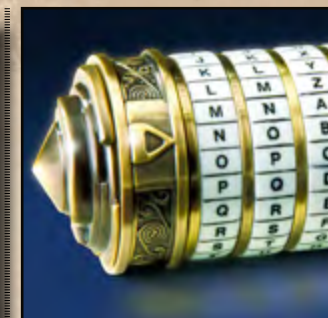
Tre bøger til dig S. 9+10+39

ROLLE|SPIL kigger denne gang tre nye bøger: to om rollespil og en om ungdom.



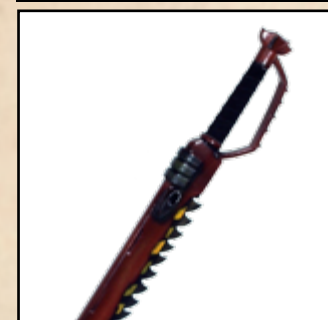
Sumpo går amok S. 10-11

Vores anmelderdrage går i flæsket på chefredaktøren. Og den lille drage er IKKE glad.



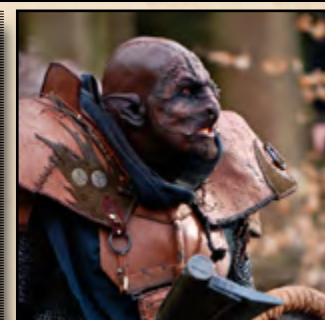
Da Vinci dimsen S. 12

ROLLE|SPIL har fået fingrene i en lækker film-replika og det er kræs for kvalitetsbevidste.



"Wruuuun!" S. 14

Sådan siger et Chain Sword hvis man spørger os her på redaktionen. Giv dem saven!



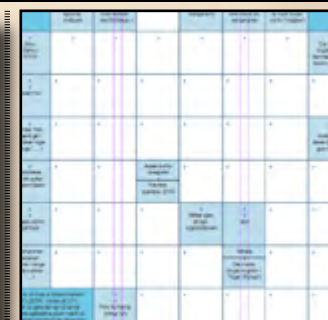
Orks! Orks! Orks! S. 16-18

ROLLE|SPIL bringer endnu en af Troels Palms guider - nu med fokus på grønhud.



Sminketips: Alder S. 20-21

Anders Lerche brillierer som sædvanligt i sminkeafdelingen og gør Rene Bokær ældre.



Krydsogtværser S. 22

Den sidste krydsogtværser var tydeligvis for svær, så niveauet er sænket. Men er det nok?



En bjørn taler ud S. 25

ROLLE|SPIL taler med Jakob, der synes der er for få rollespil med fokus på homoseksuelle.



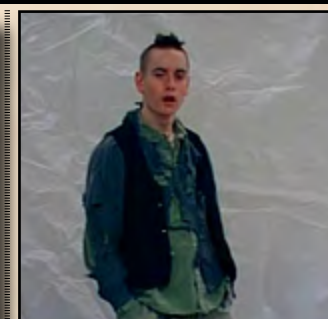
Frederik Nylev S. 26-27

Hærfører, glarmester og højtråbende. ROLLE|SPIL #5's fan-plakat er en farlig mand.



Hvor spiller vi? S. 36-37

Den faste kampagneoversigt er endnu en gang blevet udvidet - så kom ud og spil!



Lorteungdom! S. 38

Cleofie brokker sig over at håbefulde unge rollespillere smiser for de gamle rotter.



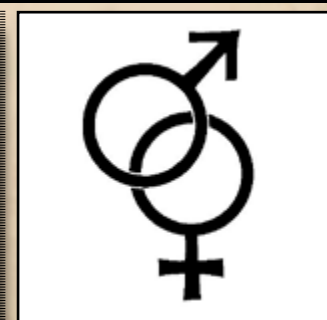
Teorihjørnet S. 40-41

I ROLLE|SPILs teori-afdeling finder vi igen to spilmodeller - en ny og en gammel.



El Praktikantor! S. 42

Anders Midtgaards side med mærkeligheder, som han godt vil fortælle om.



En ond spiral S. 44-45

ROLLE|SPIL har denne gang bedt en ekstern skribent om at bidrage til kønsdebatten.



En tragisk kuffert S. 48-49

Lars Andersen fortsætter sin fortælling om rollespillets oprindelse. Nu med kuffert.

Han bygger drømme og eventyr på fuld tid

TEKST: RENÉ BOKÆR

Sune Esbensen startede med at lave udstyr i en gusten kælder uden ordentlig udluftning. Nu er han bag kulisserne på et af landets største teatre. ROLLE|SPILs Rene Bokær møder Sune til en snak om rollespil, udstyr og ikke mindst om hvordan man skaffer sig sit drømmejob.

Jeg er udsendt for at interviewe en ung fyr på 25 år ved navn Sune Esbensen. Sune er rollespiller og arbejder til hverdag på Det Ny Teater i København, hvor han bygger dragter og andet udstyr, som bruges på scenen.

Jeg møder op hjemme hos Sune på Nørrebro. Jeg glæder mig allerede til at se alle de små projekter, som han har gang i, for han er jo en opfinder af en slags. Men her bliver jeg skuffet: I stedet for en rodet hule af kreativitet finder jeg en roligt indrettet lejlighed.

Der er intet voldsomt kunstnerisk at få øje på, og udover et par gamle malerier og nogle få underlige ting i vindueskarmen ser lejligheden utroligt kedelig ud. Det er ikke det, jeg havde regnet med og jeg beklager mig overfor Sune.

Han forklarer det med, at når han er hjemme, vil han gerne koble fra.

“Der skal ikke være noget, at gå i gang med, for så ville jeg aldrig få gjort rent i lejligheden.”

Det er selvfølgelig fair nok, men stadig lidt kedeligt i forhold til, hvad jeg havde håbet på.

Sune gør dog op for sin kedelige bopæl, da vi ankommer til teatret. Efter bare 5 minutter på stedet, står jeg 15-20 m over scenen og går rundt på små, vaklende gangbroer, mens jeg får fremvist små dingener, han har bygget til de forskellige scenetæpper.

Da vi er færdige på gangbroerne, går vi ind i hans værksted, som ligger allerøverst på Det Ny Teater. Han viser entusiastisk sine kreationer frem, mens jeg egentlig bare savler over det fede Steampunk-grej, han har bygget til den nye forestilling: “Wicked - Heksene fra Oz”.

René: “Nå, Sune... kan du ikke fortælle lidt om, hvordan du endte med at få dit drømmejob?”

Sune: “Jo, det er faktisk en sjov historie, som går nogle år tilbage... det hele startede, da jeg som ny rollespiller blev kontaktet af Daniel Benjamin Clausen (som ejer rollespilsfirmaet DB Event og som i mange år lavede rollespil i foreningen GERF – red.), som gerne ville have mig til at bygge nogle monsterdragter og sværd til hans eventfirma. Det gav mig noget at lave, og det var vigtigt, for ærlig talt hang jeg ud med nogle dårlige typer og var lidt af en bølge.”

Her må jeg forsikre dig, kære læser, om, at Sune ikke længere virker til at være en bølge, så det med at bygge monsterdragter var tydeligvis ikke så dumt endda for ham.

Sune: Efter at have bygget ting for Daniel i et godt stykke tid, søgte jeg noget nyt at lave. Jeg begyndte derfor, at arbejde for et firma, der hed Festministeriet, hvor jeg byggede gadgets til temafester.

René: “Undskyld, jeg afbryder Sune. Hvilke gadgets til temafester mener du præcis?”

Sune: “Jeg har f.eks. bygget 2 kæmpemåner, som spiste piller. Det var til en fest med temaet “Studio 54” (som i dele af 70’erne og 80’erne var et berømt diskotek i New York -red.). Til festen fik folk udleveret en drink og nogle (uskadelige) piller, når de ankom, og det var så det, de brugte som logo. Jeg har bygget en mekanisk hund fra bunden af ved at bruge dele fra modellflyvere. Men hvor kom jeg fra? Jo, mens jeg arbejdede for dem, fandt jeg et job med at bygge et rollespilsland for Sommerland Sjælland. Det var et 3-måneders job og jeg nød det utrolig meget. Efter det søgte jeg alt jeg kunne få som omhandlede at bygge ting til teaterverdenen.



René: Var det så dér, du fik job på Det Ny Teater, eller var det første senere?

Sune: Først fik jeg et job som scenetekniker, selvom jeg intet anede om, hvad man skulle. Så til forestillingen “Phantom of the Opera”, var der et ur, jeg hele tiden skulle reparere. Det skulle komme op og ned af en faldlem, men var bygget skævt. Til sidst fik jeg nok og byggede det om, så det virkede! Efter forestillingen ville chefen snakke med mig. Jeg var klar til sige farvel og tak, men så spurgte han lige pludselig, om jeg ikke havde lyst til at arbejde på næste forestilling også. Han kunne åbenbart godt lide det, jeg havde lavet og holdningen “Stop med jeres. Jeg gør mit!” Så jeg fik lov til at blive lidt endnu.

René: Men hvordan blev du så fastansat?

Sune: Det blev jeg, da jeg byggede en kanon til “Le Miserables”, som sparede teatret for en pæn slat penge. Der ringede chefen også personligt til det firma, som oprindeligt skulle have leveret den og hoverede - og så fastansatte han mig. Det er dog ikke 100% fast, men “fast indtil videre”.

René: Fedt. Men, Sune, hvad er så forskellen på det her og så de andre jobs, du har haft?

Sune: Altså, her arbejder jeg f.eks. ikke i en kælder og prøver at finde de billigste måder at lave ting på. Her arbejder jeg med seriøse budgetter og med nye og bedre materialer. Tingene er lidt anderledes på den måde, og det gør en stor forskel. Til “Wicked” købte vi f.eks. 600 ure og skilte dem ad for at have stumper til dragter og pistoler.



Du kan opleve nogle af Sunes kreationer til forestillingen “Wicked”, som spiller frem til den 8. maj på Det Ny Teater i København. Mere info kan findes på hjemmesiden www.detnyteater.dk

René: Det lyder ret sejt. Hvad har så været din allerstørste succesoplevelse herinde?

Sune: Det viledste var, da jeg kom ind med den nye kanon til “Le Miserables” og alle skuespillerne bare stoppede og kiggede på den og sagde, at det var det fedeste i verden. Det var en fed fornemmelse.

René: Sune, du har flere gange nævnt, at du lavede ballade, da du var yngre. Hvordan kom du egentlig væk fra det?

Sune: Det kan godt være, det lyder ret kliché, men faktum er, at liverollespils miljøet hjalp mig. Det var her jeg fandt nye venner og noget mere konstruktivt at bruge min tid på.

René: Hehe, ja, jeg er fra Rødovre, så jeg ved hvad du mener. Men for at springe et andet sted hen... nu arbejder du jo i en branche, hvor det tit går både op og ned. Kan du fortælle mig om en af de negative ting ved at arbejde på Det Ny Teater?

Sune: Ja, selvfølgelig. Nogle gange er det jo helt crazy. Da vi kørte “Mary Poppins” forestillingen, fik jeg at vide 24 timer før generalprøven, at jeg skulle bygge en full-size dukke af skuespilleren, som spillede Mary.

Den skulle flyve ud over publikum, og det tog mere eller mindre alle 24 timer at bygge den - og selv det havde jeg ikke klaret uden hjælp fra min kammerat Kasper.

Den nåede heldigvis at blive færdig, men efter generalprøven sagde instruktøren, at den scene skulle slettes. Røvtur. Men for det meste er det sgu’ et drømmejob.

René: Tak for snakken, Sune.

Sune iført en dragt lavet af designeren Paul Farnsworth

Østerskov Efterskole

En skole for rollespillere
www.osterskov.dk



Oplev heftig action på Østerskov!



Få masser af sære venner



Spil med i Fladlandssagaen

Østerskov Efterskole huser i 2011 rollespils-kampagnen, Fladlandssagaen. Alle er velkomne! Gratis entre.



Plads til nye elever

Østerskov har plads til flere elever i skoleåret 2011-2012. Læs mere på osterskov.dk



Warhammerturneringer

Månedlige turneringer - alle er velkomne!



Magicturnering

Åbne Magicturneringer hver torsdag aften.
Prerelease på Mirrodin Besiegelse d. 30 januar
Alle interesserede er velkomne.



Fucked up ungdom

TEKST: EMIL BLICHFELDT



Patric Paw Wärgården: C.R.A.P. 162 sider. Illustreret af Nikolaj Deleuran. Ostenfeld.

Målgruppe: 14+ år.

Pris: 159,00 kr.

C.R.A.P. har umiddelbart intet at gøre med fantasy eller rollespil. Men efter at have læst bogen "10 historier fra Rollespilsdanmark" så stod det klart, at selvom rollespil for de fleste udfylder et rum, andre vælger at fylde med stoffer, så har alkohol og stoffer også haft en destruktiv rolle i rollespilmiljøet. Dette blev klare demonstreret i indlægget fra Opus. Derfor gik jeg i krig med C.R.A.P. - måske var drug-viden noget JEG kunne bruge til rollespil.

Efter endt læsning af bogen C.R.A.P. havde jeg det fysisk dårligt og var nødt til at bruge et par timer på at få styr på tingene. Det er meget sjældent, at jeg får det sådan af at læse en bog, men C.R.A.P. er en lang tour de fucked up ungdom, der kryber ind under huden på læseren. Som læser kommer man uvægerligt til at tænke på alle de gange hvor man har smidt kontrollen og givet den gas. Hvad nu hvis, det var en selv der ikke havde holdt igen i hverdagen? Havde bajere og hash ledt til Kratom og andre opiater? Hvad skulle der til, før man selv havde taget den deroute, Patric og Charlie begiver sig ud på?

I bogen tager de alle former for mærkelige stoffer og bliver gradvist mere og mere mærkelige selv. Vi følger Patric gennem halvgennemførte uddannelser, ufaglært arbejde, amokløbende byture og den stigende nedbrydning af sindet.

I lang tid har man som læser fornemmelsen af at bogen er stillestående, dumhederne er de samme og personer ændrer sig ikke, men så begynder Patric at tage sig i nakken, mens Charlie bare fortsætter ned i sølet. Pludseligt er de ikke længere på samme niveau. Patric ser at Charlie efterhånden er forvandlet til et sølle vrage af et menneske. Charlie er blevet misbruger. En misbruger der stadig bor hjemme hos sine hændervridene forældre, der gang på gang synes at spørge sig selv: "Hvad har vi gjort galt?"

C.R.A.P. er et tidsskildre af unge mænd, der søger efter en mening med tilværelsen, men falder i en dyb pøl af stoffer og livslede. Bogen er som sagt en barsk læseoplevelse, men alligevel letlæst og rigt illustreret af Nikolaj Deleuran, der med sine fortællende tegninger understreger bogens galskab. Bogen er en fin debut af Patric Paw Wärgården, men jeg ved dog ikke om jeg har lyst til vide hvad der er sket med Charlie i tiden efter bogen.

Make your own
medieval
clothing

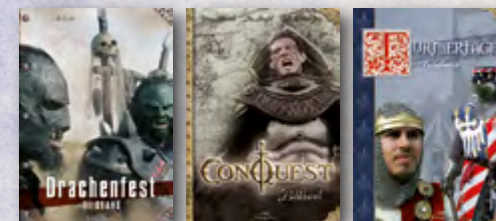
HEADWEAR FOR
MEN AND WOMEN
ISBN 978-3-938922-17-0

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

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

Zauberfeder

LITERATURE ABOUT FANTASY,
THE MIDDLE AGES AND LARP



A.B. LEGETØJ
Triangel 4
2100 København Ø

FÆRGE'S KÆLDER
www.færgekælder.dk
Smallegade 12
7400 Herning

BELLATOR
www.bellator.dk
Vestergade 15
4850 Stubbekøbing

FANATIC
www.fanatic.dk
Grønnegade 2
4000 Roskilde

BØRNEPLANETEN
www.boerneplaneten.com
Høedvej 4
4450 Jyderup

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

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

FARAOS CIGARER
Jernbanegade 63
2800 Kongens Lyngby

DRAGONS LAIR ÅRHUS
Skt. Knuds Torv 3
8000 Århus C

HISTORICUM
www.historicum.dk
Fjordagervej 20
6100 Haderslev

DRAGONS LAIR ODENSE
Grøbrødre Passagen 9
5000 Odense C

LEGEKEDEN FREDERIKSHAVN
Hjørningvej 143 c
9900 Frederikshavn

WWW.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE

WWW.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

BETALT
INDHOLD

ROLLE|SPIL anmelder

En rollespilsantologi der bestemt ikke er for alle

TEKST: EMIL BLICHFELDT



Claus Raasted: 10 historier fra Rollespilsdanmark. 200 sider. Rollespilsakademiet
Målgruppe: 15+ år. **Pris:** 149,00 kr.

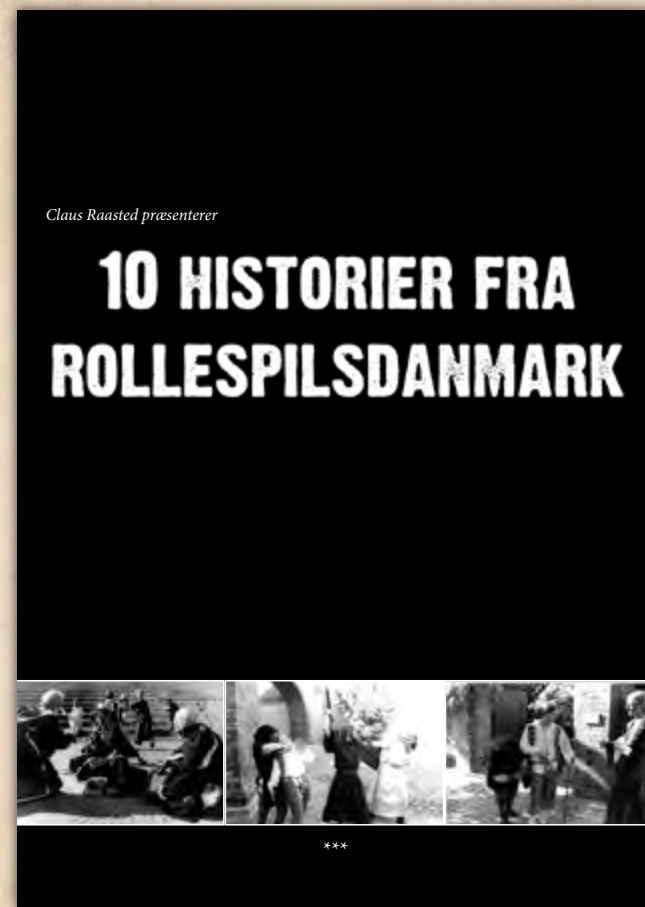
10 Historier fra Rollespilsdanmark viser 10 forskellige personlige vinkler på rollespil i Danmark. Målgruppen er liverollespillere, der ser sig selv som rollespillere af livsstil, som er aktive indenfor "rollespilmiljøet" (hvad det så end er) og som desuden er interesserede i gamle war stories.

Med denne noget snævre målgruppe for øje, giver de 10 historier et fint, omend overfladisk, billede af hvordan det har været at sætte foreninger i gang, køre kampagner og i høj grad hvilke konflikter dette medfører.

Når jeg dykker ned i de enkelte bidrag og læser teksterne så går læsningen overordnet ubesværet. Det er spændende at høre de glimtvisse beretninger fra "backstage". Flere af bogens tekster fremstår særligt velskrevne og præget af stor fortællelyst, hvilket især gælder "Rollespil er da djævlens værk" og "Verdenen på spil", som jeg nød meget.

Desværre lider indtil flere af bogens indslag af mangelfuld korrektur – hvor stavfejl og udeladte ord springer stærkest i øjnene. Rent sprogligt er selve formidlingen indtil flere steder opremsende. Man må forvente at personer der har historiefortælling som en stor del af deres hobby kan skrive, så man får lyst til at læse (Tsk. Tsk. Bordrollespilsantagelse, Emil. :o) -red.). Hoveddelen af fejlene burde være fanget af redaktøren. At det ikke er gjort kan jeg kun se som et udtryk for sjusk.

På trods af redaktionelle fodfejl, må disse ikke overskygge at der rent faktisk fortælles en række spændende beretninger fra Danmarks rollespilsverden.



Jarkwelt-bogen: 100 kr

112 sider. A5. Fuld farve.

Fra en forældreudtalelse (anmeldelse)

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

- Lasse Bøeg Jensen



“Lortebog!”

TEKST: SUMPO

ROLLE|SPILs anmelderdrage hedder Sumpo og er lidt af en hidsigprop. Denne gang har hun set sig sur på Rollespilsakademiets udgivelse "10 historier fra Rollespilsdanmark". Den lille drage giver den hele vingen og går til angreb på ROLLE|SPILs chefredaktør.

Så sidder han der og smiler Raasted smilet. Chefredaktøren har inviteret mig ind i Førerbunken. Han er omgivet af tjenende ånder, mængder af våben og reolmetre af bøger om alt fra rollespil til togets historie.

"Hvad synes du om bogen, Sumpo?" spørger den tilsyneladende altid glade mand. Jeg ved smilet dækker over en afgrund af sort ondskab, så jeg lader mig ikke snyde.

Jeg er på fjendens terræn. Et forkert ord og jeres udsendte Sumpo-drage er lavet til flyvende hakkebøf. Men jeg er uden frygt. Med snilde og behændighed skal jeg få pillet det smil af hans læber.

Jeg smiler frygtløst tilbage og flyver udenfor rækkevidde af våbnene. "Jeg er ikke en gammel rollespiller, og jeg hader alt det der 'nu-er-vi-venner-så-ingen-navne'."

"Jeg vil have blod, Claus! Bidragene til bogen er sgu' ok. Et par af dem er ligefrem velskrevne, men hvad helvede vil du med den bog? Hvad fa'en skal jeg bruge den til? Den kunne tydeligvis ha' været en fed og relevant bog, men på grund af dine manglende evner er bogen kun relevant for en meget lille skare af mennesker."

"Det kan godt være, at jer gamle arrangører og jeres spytslikkende fanboys synes det er en fin bog, men når man ikke kender alt det der bliver hentydet til, så virker ordene dokumentation som en joke. Bogen dokumenterer jo slet ikke det JEG syntes om."

"Det er jo dybt hul i hovedet, Claus. Den kunne have leveret seriøse slibrigheder og endnu mere relevant: Den kunne have været en kogebog til kommende rollespilsarrangører."

Der er helt stille nu. Mørket trækker sig sammen. Kendte jeg til frygt ville det løbe koldt ned ad ryggen på mig, men heldigvis er jeg en drage af den modigste slags.

Ånderne venter bare på tegnet til angreb. Smilet daler en anelse hos Claus og han gør sig klar til at sige noget, men jeg er for hurtig.

"I bogen bliver der antydnet intriger og problemer – i en sådan en grad at det kunne gøre enhver Paradise Hotel deltager grøn af misundelse."

"Men nej, det må vi ikke vide noget om! I stedet for, at få kød på bordet og måske oven i købet fortælle lidt om problemløsning med blankstål, så bliver der skøjtet hen over alt det, der kunne være fedt at vide."

Claus er naturligvis stadig lang fra slået til tælling, omend jeg har svitset de krøllede lokker. Han får en til under bælttestedet.

"Når bogen handler om arrangører og at arrangere scenarier, hvorfor så ikke dokumentere hvordan man rent faktisk arrangerer et scenarie? Hvis hver enkelt skribent havde bidraget med enkelte af deres metoder, ville redaktøren kunne have samlet og opsummeret det til en samlet kogebog, der kunne vise hvordan man starter en forening, ansøger fonde, skaber god kontakt til skovfogeder og får tilmeldinger, mad, drikke osv. til at gå op i en højere enhed."

"Sidst og ikke mindst er det fuldstændigt uforståeligt, at der ikke i slutningen af hvert afsnit er angivet kontaktoplysninger over eksisterende foreninger. Se, det ville have været dokumentation og ikke bare overfladisk opsummering. Fra alle de gamle arrangørerne, til alle de gamle arrangører. Dragepis!"

Man skulle næsten tro han kan mærke, at der om lidt bliver sparket videre på en liggende mand. I hvert fald sender han sine væsner til de tilstødende grotter. Han vil helt klart ikke ydmyges mere foran sine tilbedere.

I stedet skulle han have leveret et modangreb, for Sumpo's afsluttende taktikker er frygtet i vide kredse. Vide kredse!

"Har du forstået hvad jeg siger, din langhårede abe? Bogens problem ligger ikke hos forfatterne, men hos bogens redaktør. Du har simpelthen givet dem for løse tøjler. Du har spændt ti fine heste for vognen og ladet dem køre i hver sin retning – og så kommer vognen jo ikke særligt langt vel?"

"Bogens problem er simpelthen en uprofessionel redaktion, der ikke har været i stand til at udarbejde guidelines til reel dokumentation. Det skyldes enten, at du ikke kan se problemerne eller at du bare er ligeglad med hvad du leverer."

"At du afslutter med afsnittet 'Dem de andre ikke må lege med' er et rigtigt godt eksempel på hvad jeg prøver at få dig til at forstå. Afsnittet er måske fin og reel dokumentation for dumhed, fuldskab og alt hvad man ikke ønsker af destruktiv adfærd i forhold til andres arbejde, men det fremstår uendeligt uklart hvad du vil sige med at bringe den historie som afslutning på antologien?"

Jeg hænger triumferende i en røgsky under loftet. Alle min skæl stritter i triumf. Nu må smilet da være tværet ud. Han må anerkende at jeg og de titusindvis af rollespillere jeg helt sikkert repræsenterer har ret.

Men Claus griner bare. Han trækker på skuldrene og ser irriterende upåvirket ud. Med et skævt smil bortforklarer han sit lort:

"Det var aldrig målet at lave en kogebog for nye arrangører. Målet var, at fortælle 10 arrangørers historier – som de selv gerne vil fortælle dem. Men kogebogen var da en god ide til næste bog – jeg kan se at jeg allerede har en sikker køber. Det var bare ikke denne her bog, Sumpo. Sorry."

Mr. Teflon smiler bredere end nogensinde. De tjenende ånder er kommet tilbage med forfriskninger og der er en venlig stemning i lokalet. Fuld af retfærdig vrede baldrer jeg et vindue og flyver ud i vinterkulden. Lorteland.

TEKST: RENÉ BOKÆR

VERDENS SEJESTE PLOT-DIMS

ROLLE|SPIL er blevet bedt om at tage et kig på en film-rekvisit i den dyre ende.

Rene Bokær er forelsket - og efter at have læst nærmere, så forstår man ham godt.

What the **** er et kryptex?

En sløv fredag eftermiddag på kontoret får jeg en lidt usædvanlig opgave. Jeg skal ind til butikken Fuglsang og hente et anmeldereksemplar af noget, der kaldes for et "Kryptex". Heldigvis har jeg jo både læst og set *The Da Vinci Code*, så jeg er godt klar over hvad det er - men indrømmer også, at før Dan Brown kom ind i mit liv, så vidste jeg sgu' heller ikke hvad et Kryptex var.

Nobody expects the Noble Collection

Jeg ved ikke helt hvad jeg skal forvente, da jeg tropper op hos Fuglsang. Måske noget fancy-udseende makværk til et par hundrede kroner, som kun de mest desperate Da Vinci-samlere kan synes er spændende. Virkeligheden er noget helt andet. For det her er ikke bare et stykke film merchandise, men en af de lækre høj-kvalitets replikaer fra firmaet Noble Collection - og det betyder, at både pris og lækkerhed er i top.

Deluxe el Deluxe

Kryptex'et her er ingen undtagelse. Det er et fantastisk stykke håndværk, der både ser godt ud og som med sine knapt 800 g. har noget substans. Det er simpelthen bare møglijet og eftersom jeg endnu ikke har set på prisen, så er jeg stadig lykkeligt uvidende om hvad det koster. Men at det er perfekt som plotgenstand til et scenarie er der ingen tvivl om. Selve kryptex'et er 15 cm langt og det hemmelige kammer er 13 cm i længden og har en diameter på omkring 2,5 cm. Det betyder, at man både kan gemme små sedler i det, bruge det til at skjule en lille glasflaske eller (som i mit tilfælde) gøre det til gemmested for chefens bil-nøgler.

Og glem ikke træ-æskén

Kryptex'et kommer i en træ-æske med et enormt lækkert finish. Æsken kan desuden bruges som en del af kodebrydningen, for den har rosesymbolet på forsiden som i filmen - og også her kan symbolet tages af, så der kan gemmes en lille seddel under det. Symbolet bliver holdt fast af magneter, så der er ingen risiko for at det falder ud på et uheldigt tidspunkt.

Guld er ikke alt som glitrer

Som du, kære læser, nok kan forstå, så er jeg voldsomt begejstret for Da Vinci kryptex'et fra Noble Collection, og da jeg får prisen at vide er jeg stadig ligeså begejstret. Kryptex'et koster nemlig den nette sum af 1.449 kr. i Fuglsang, men til gengæld er det også alle pengene værd hvis man er scenariearrangør. For man kan nemlig ændre koden ved hjælp af en normal skruetrækker, og det betyder at det kan bruges igen og igen - hvadenten det handler om et fantasy-scenarie, en vampire-kampagne eller noget obskurt sci-fi med rumgrækere som Troels Palm ikke kan lide.

We wants it, precious...

Man kan efter sigende også få det i en low-budget udgave til 400 kr., men for mit eget vedkommende så ved jeg, at jeg skal have fat i et af de her kryptex til min børnerollespilskampagne på Amager Fælled. For det er simpelthen en for sej plot-dims.



FARAOS CIGARER

ALT UDSTYR TIL LIVE ROLLESPL !

SÅ ER DET PÅ TIDE AT FÅ RYDDET LDT OP I BUTIKKEN, VI HAR EN MASSE SPÆNDENDE TILBUD TIL DIG. KOM FORBI BUTIKKERNE ELLER KLIK DIG IND PÅ VORES HJEMMESEDE OG GÅ PÅ OPDAGELSE.



FORGOTTEN DREAMS CONQUEST TEMASVÆRD



FARAOS GAMES - KØBENHAVN
SKINDERGADE 27
1159 KØBENHAVN CITY
TELEFON +45 33 32 22 11



COMICS & GAMES - LYNGBY
JERNBANEPLADSEN 63
2800 LYNGBY
TELEFON +45 32 10 10 23

WWW.FARAOS.DK

BETALT
INDHOLD

FREMTIDENS ROLLESPILSUDSTYR

TEKST: RENÉ BOKÆR

ROLLE|SPILs Rene Bokær har fået nyt legetøj i hænderne. Denne gang drejer det sig om udstyr fra Epic Armourys nye Dark Moon serie. Og han er glad.

Dette lækre Chainsword er fra Epic Armourys nye serie af fremtidsvåben - Dark Moon. Det er fremstillet i et ekstra slidstærkt skum og med en hårdfor lak så det kan tåle al den massekræft, man helt sikkert kommer til at lave når man først har fået denne en meter lange Tool of Destruction i hænderne.

Sværdet er fyldt med detaljer - fra små skruer til udstødning. Epic Armourys produktchef påstår selv at tænderne er limet med ekstra stærk lim så de ikke skulle falde af. Jeg er tvivlende, men efter at den ene af cheferne har filet min højre arm i stykker i et kvarters tid er min tvivl gjort til skamme. Om tænderne holder i længden ved vi ikke, men at de holder imponerende godt selv ved heftig brug er der ingen tvivl om. Til gengæld gør min arm nu møgondt.

Men hvor klingen og tænderne er fede, at kigge på, så er håndtaget ikke bare visuelt lækkert, men også skidegodt at holde på. "Det er præcis magen til dem på de gamle Palnatoke sværd!" udtaler en af vores andre anmeldere (Troels Palm) begejstret, da han får det i hånden og straks begynder at hærge kontoret, mens hans triumferende siger som en motorsav. "Wrun... wrun... wruuuuun!"

Et sidste sted, hvor Chain Swordet skiller sig ud fra andre rollespilssværd er vægten. Det vejer markant mere end andre Epic Armoury sværd på den længde - knapt et halvt kilo. Det er der kompenseret for ved, at gøre håndtaget langt nok til at man nemt kan bruge to hænder. Og det skal siges, at selvom det er fedt at slå med det i en hånd, så er det når man går Chain Sword amok med begge hænder, at sværdet virkelig kommer til sin ret. Konklusion: "Wruuuuun!"

protection for you: 999 kr.

Det nye Riot Shiled fra Epic Armourys Dark Moon serie er helt anderledes end de skjolde vi plejer at se. Som en del andre professionelt producerede skjolde er det lavet i hårdt skum med en tynd glasfiber-kerne - hvilket giver det god holdbarhed.

Epic Armoury skal dog tænke en ekstra gang over deres skjoldhåndtag, for Riot Shield'et har ikke en rem til armen og et regulært håndtag til at holde om, men i stedet tre remme - et til armen og to, der sidder på kryds som man skal holde i hånden. Og det er sgu' ikke optimalt, kan jeg afsløre - især ikke når man er blevet trængt op i en krog af 130 kg ren ondskab i form af Troels Palm.

Når det er sagt, så skal der ikke være nogen tvivl om, at det nye Riot Shield er superfedt. Det er markant "moderne" i sit look og har lækre detaljer over det hele - og så er det utroligt sejt, at man kan kigge ud af skjoldet gennem det lille "vindue". Det giver selvfølgelig også noget frygt, når en eller anden galning bevidst prøver at stikke ind gennem skjoldet mens man selv kigger ud... men sådan er livet jo.

Konklusionen må være, at det her er et fedt skjold hvis du skal spille nutids-, eller fremtidsrollespil - bare du ikke har ikke noget imod remme der niver lidt i hænderne.



EPIC ARMOURY

TRUST YOUR GEAR

DARK
MOON

"Fremtiden er dystert, håbløs og mørk. For at overleve i denne verden, skal du sørge for at være på vagt og have dine våben klar."

Vi anbefaler Dark Moon gear. Disse er beregnet til moderne, sci-fi og post-apokalyptiske liverollespil. Der findes mange forskellige typer af våben i serien.

"Make your choice and fight to survive, yet another night"

Serien er af samme høje kvalitet som alle andre Epic Armoury produkter og indeholder både realistiske og futuristiske våben. Serien bliver løbende udvidet og revideret, så hold dig opdateret på vores hjemmeside og facebook gruppe.

Slagvåben:



Vibro Sword
Vejl. uds. 750 kr.

Fire Axe
Vejl. uds. 600 kr.

Baseball Bat
Vejl. uds. 550 kr.

Chain Sword
Vejl. uds. 850 kr.

Kastevåben (kerneleløse):



Brick
Vejl. uds. 160 kr.

Wrench No. 1
Vejl. uds. 120 kr.

Hand Grenade
Vejl. uds. 120 kr.

Shuriken
Vejl. uds. 60 kr.

Find dit gear hos din lokale våben dealer...



Få nyhederne med det samme. Meld dig ind i Epic Armourys facebook gruppe.

Søg: Epic Armoury

BETALT
INDHOLD



(eller goblin)

TEKST: TROELS PALM

KONFLIKTEN

Det, der oftest definerer orker, og deres allestedsnærværende hangarounds gobliner, er at de er stridbare. Skal det så skræmme folk væk fra rollen eller tiltrække dem til den? Det er jo op til den enkelte. Heldigvis er jeg på ingen måde pacifist og hvis det ikke var for maskerne så ville jeg nyde at spille ork.

Tænk på det på denne måde: Du kan sagtens skrive en dyb rolle og spille den godt. Du kan skrive sidevis af kulturmateriale om hvordan orkerne er emigreret over Rustbjergene og har løsrevet sig fra deres dæmoniske mestre. Men hvis du hver gang du tager til marked bliver jaget væk af byvagten så er du nødt til at håndtere det på en eller anden måde.

Så virker det desværre sjældent at plukke blomster eller invitere til debatmøder. Til gengæld giver det en eminent undskyldning for at slå hoveder sammen, og ikke på en planlægningsagtig måde.

GOBLINERNE

Goblinerne er lige så onde som deres større søskende. Måske endda mere. Hvis man lever i et samfund hvor magt giver ret og man er en lille skid af en grøn hud, så er man nødt til at være så skræmmende at ingen træder på en. De små overfalder i flok og fra baghold.

Hvis en ork træder på en af dem skal han sørge for at kigge sig over skulderen og sikre sig at der ikke er en forgiftet kniv på vej ind mellem hans skulderplader. Det gælder om at statuere eksempler. Hvis man skamferer en udfordrer grusomt i alles påsyn, så bliver man ladet lidt i fred.

SHAMANERNE OG DEN GAMLE TRO

Grønhuderne skiller sig ofte ud ved at tro på noget fundamentalt anderledes end deres omverden. De går i mange spilverdener direkte til Elementånderne i stedet for at lefle for Guderne. De har fundet ud af at tilbede afdøde ånder og opnå kræfter ved ofringer. Deres druider kan kommunikere med ulvene og sende meddelelser over lange distancer gennem deres hyl.

Her kan du rigtig gå amok med baggrund og mystisk magi. Lav lange ritualer hvor du spår i kyllingebeben eller hvordan bladende fyger i vinden. Påkald ulvenes kraft når du slås og hyl mod månen sammen med dine brødre.

Goblinerne er vismændenes medhjælpere. Nogen er nærmest komiske sidekicks og nogen er om muligt endnu mere vidende om de mystiske vinde end deres shamanherrer. Lidt som Igor i Discworld.

DEN FREMMEDE

Orker er barbarer eller nomader. Måske er de mindre civiliserede end deres naboer eller måske er de oprindeligt fra en anden del af kloden. Faktum er at de er dem, de andre ikke vil lege med. Hvilket jo heldigvis giver en virkelig fed historie at fortælle.

Vil du helst høre mig berette om de hærgende horder fra Genghis Khans Mongoliet eller vil du høre en historie om svenske fiskere og deres landsbys begyndende forsøg på demokrati? Det tænkte jeg nok.

Sørg for at finde på ting du selv synes er fede at få frem i rollen. Bed til guderne efter hver kamp. Spis altid lige meget med begge hænder eller tyg skiftevis i hver side af munden. Tag støvlerne af når du snakker med dværge. Vær unaturligt bange for hunde eller katte. Muligheder er der nok af, og jo mere sært, jo bedre.

Udarbejd sammen med de andre orker kulturelle særpræg der gør jer til mere end bare store og ekstra grimme landevejsrøvere. Åben op for at spille med andre kulturer hvis de har lyst. Det er ikke en skam at alliere sig med roverhøvdingen fra naboskoven eller druiderne ved den gamle stencirkel.

Det behøver ikke være fjollet. Hvis man spiser elverkød, fordi man på den måde kan stjæle deres blodsbundne magiske kræfter så behøver man heller ikke være bedste venner med højelvernes ridderorden.

Goblinerne kan være bindeleddet til civilisation. De er harmløse nok til at der bliver set gennem fingre med at de færdes i menneskenes områder. Så kan de stjæle og spionere og hvis man har brug for at slå en handel af med de store skræmmende orkbanditter, så fanger man en af lommetyvene og tvinger den til at give en besked videre.

DEN ANDERLEDES

Orker er en slags intelligent svamp. De er korruperet med dæmonisk blod. I fordums dage var de elvere, som blev fanget og tortureret indtil selveste deres kerne knækkede og de for evigt var forvredne spejlbilleder.

Hvis det er baggrunden er der ingen vej tilbage. Orker er onde på en måde de færreste overhovedet kan sætte sig ind i. De dræber spædbørn og spiser dem, ikke bare fordi de smager godt men fordi de synes det er sjovt. Lægger spilverdenen op til at orker er onde, så gør dem onde.

Gør det synligt og gør det frastødende. Hvis du er resultatet af onde troldmænds forsøg med dæmonblod og forældreløse børn så er du ikke bare lidt anderledes. Så er du en mørk afspejling af det gode og lyse. Måske har din stamme ritualer hvor i skærer i jer selv.

Måske torturerer i altid hver tredje falden fjende uden anden årsag end at sådan er det bare. Spiser i intelligente væsener? Så sørg endelig for at gøre det hvor andre kan se det. Ellers er det jo ikke sjovt. For jer altså. Tilskuerne skal jo netop helst få det lidt dårligt.

Lad være med blidt at følge dine overherrers ordrer. Måske flyder dæmonblodet i dine årer, men det betyder jo netop at andre burde respektere din styrke. Forsøg gentagne gange at vælte stammens leder.

Angrib hans trolddomskyndige rådgivere fordi de er svage. Led dit folk i et korstog mod netop den ondskab der har gjort jer til slaver. Ikke fordi at det er hvad gode folk ville gøre. Men fordi at når i er færdige med dem, er der ingen tilbage der er sejere, vildere, bedre eller mere krigeriske end jer.

ET PAR ORD OM STEAMWORKS OG ARCANA

Et sted hvor goblinerne skinner igennem over for orkerne, er når man eksperimenterer med steampunk. Gobliner er naturligt byggede til hurtig teknologisk udvikling. Mest på grund af ringeagt for egen og andres sikkerhed.

Hvis man ikke har problemer med at bruge levende testobjekter eller våben der ind imellem giver en selv stød, går det bare hurtigere end når man er en forsigtig dværg der ikke laver noget nyt uden at udfylde 3 formularer til det teknologiske råd og sidenhen bede til sine forfædre om succes. Så er det hurtigere at være grøn.

Hvis man er lille og irriterende, har man også god grund til, at kunne fyre et haglgevær af i retning af folks ansigt.

ROLLE|SPIL giver denne gang nogle tricks til hvordan du spiller grøn med stil.

UDSTYR

Proteser, masker og sminke. Ingen kan lide det, men det er svært at se godt ud uden. Sorg for at lære tricks der gør det nemmere at leve med sved og åndedrætsbesvær. Et velkendt og nemt masketrick er at binde en bandana under masken med knuden ved panden.

Bandanaen suger en del sved og knuden holder masken ud fra ansigtet så man ikke bliver besværet ved øjnene og åndehullerne.

Hvis du skaffer proteser, så er det næsten ikke til at undgå, men at ligge vat ind under kinderne i huler som kan drænes ned under hagen kan hjælpe.

Limen kan heller ikke binde uden et eller andet form for dræn. Som et personligt råd vil jeg anbefale halvmasker pga. vejtrækning.

Den frie kæbe giver bedre ansigtmimik end masken og er meget nemmere at have med at gøre end den tid det tager at lægge seje proteser på et helt hold.

Man kan kombinere det med en tynd bandana over håret med knuden skjult i nakken under slagkoftens krave.

Smadrede rustninger og barbariske våben ser godt ud hvis det er et gennemgående tema. Barbariske våben kan købes mange steder.

Palnatokes rust og blodfarver er virkeligt lækre. Epic Armourys nye skum er dejligt og funktionelt og deres udvalg af stilarter er så stort, at man altid kan finde noget der passer.

Kig lidt omkring på nettet og se hvad der byder sig. For der er meget godt derude.

Smadrede rustninger er nemme. Hvis du nogensinde har spillet en aktiv kamprolle, ved du hvor nemt det er at få en ringbrynje til at gå op i sømmene.

Læderrustninger kan patineres med fedt og olie eller slides. Hvis man ikke er alt for øm overfor sit udstyr er et udmærket trick altid at slæbe det rundt lidt på en grusparkeringsplads.

Rifter og skidt bliver godt og tilfredsstillende. Undlad at prøve det med latexvåben. Hvis du vil se eksempler på Steampunk-udstyr så er det ikke sværere end at bladere om til artiklen hvor Sune bygger lækkert grej til "Wicked"-musicalen.

Ligegyldigt hvad du gør, så husk, at det er meget nemmere at være ork hvis du ligner en!

Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

Er du klar til det store slag? Har du pudset din rustning af og hvæstet sværdet? - Er du klar til krigslive 7?

Hvis du er tilmeldt og har betalt til krigslive 7, så får du 10% rabat på alt liverollespil i Dragons Lair - til og med 22. Maj 2011. Gælder ikke tilbudsvarer.

Hellebard
Pris: 1150 kr.

Kettle Hat Defender
Pris: 750 kr.

Corinthian
Pris: 450 kr.

Kompas. Pris: 150 kr.
Teleskops kikkert. Pris: 180 kr.

Merc Torso Armour
Pris: 999 kr.

Slagkofte Brun / Sort
Pris: 500 kr.

Imperial Shield
Pris: 800 kr.

Knight Shield
Pris: 650 kr.

Footman - long
Pris: 649 kr.

Long - Norman
Pris: 550 kr.

* Alle priser vejl. udsalg



Få nyheder og opdateringer med det samme. Meld dig ind i Dragons Lair facebook gruppe på www.facebook.com

Søg: Dragons Lair

WWW.DRAGONSLAIR.DK

BETALT
INDHOLD

Dragons Lair Online
Gråbrødre Passagen 9
5000 Odense C

web@dragonslair.dk
Tlf. 63 11 12 19

Dragons Lair Odense
Gråbrødre Passagen 9
5000 Odense C

kontakt@dragonslair.dk
Tlf. 65 91 97 01

Dragons Lair Århus
Sankt Knuds Torv 3
8000 Århus C

aarhus@dragonslair.dk
Tlf. 86 19 00 63

Dragons Lair Aalborg
Algade 63
9000 Aalborg

aalborg@dragonslair.dk
Tlf. 98 12 16 18



Sminkeguide: Alder

TEKST: ANDERS FUNCH LERCHE

ROLLE|SPILS Anders Lerche kigger denne gang på hvordan du kan komme til at se ældre ud på en overkommelig og overbevisende måde.

Uanset om det er til rollespil eller til et kostumebal, er din karakters udseende vigtigt. Hvis du spiller en ældre karakter, kan din makeup skabe eller bryde din overordnede rolle. Her er nogle tips til at føje år (eller årtier) til dit ansigt, og få andre til at sige: "Wow, du ser gammel ud!" når de ser dig. Her er listen over ting du skal bruge:

- * Makeup pensler: fin spids og flad bredere spids
- * Makeupsvampe
- * Stubbesvamp
- * Cremesminke - f.eks. en palet med 12 farver
- * Foundation farve
- * Transparent pudder
- * Baby vådservietter

Start med at tage et godt kig på dit ansigt under et skarpt ovenlys (som i et badeværelse). Læg mærke til hvor lyset rammer (kindben, toppen af næsen, over øjenbryn, osv.). Disse vil blive fremhævede områder. Områder, der er mørkere (under øjnene, nedenfor kindben, under underlæben og hagen) vil blive skyggeområder.

Du skal huske på afstanden til din målgruppe. Hvis du vil et kostumebal, skal makeuppen være mere subtil. Hvis du skal være på scenen med en spotlight og den første række af publikum er 30 meter væk, skal din makeup skal være langt mere overdrevet og dramatisk.

For de fleste rollespil er det nok ca. lidt imellem, men det afhænger af hvor intimt scenariet er og hvor stor realismen skal være. Lidt overdrivelse skader nu sjældent.

1 Påfør gerne en grundfarve - f.eks. en foundation, i en farve tæt på din naturlige hudfarve eller lidt mørkere. Dit fundament skaber et lærred for dig at arbejde på, så sørg for at det er jævnt og glat.

Det er vigtigt at huske, at når du "former" dit ansigt med makeup, vil de lyse farver fremhæve og skabe en illusion om et område, der kommer ud, mens skygger får det til at trække sig tilbage. Begge dele er nødvendige for at skabe autentiske rynker.



2 Ved hjælp af en fin spids pensel og mørkebrun creme makeup, maler du de naturlige linier på dit ansigt omkring mund, øjne, pande og hals. Hvis du ikke har nogen rynker allerede er du heldig! Rynk gerne dit ansigt op, for at se hvor disse linier naturligt ville være. Du kan også bruge en brun eyeliner, men sørg for at spidsen er holdt meget skarp. Husk at alle linier generelt skal pege lidt nedad, for at få huden til at se hængende ud.

3 Ved hjælp af en bredere, flad spids pensel og hvid creme makeup, tegner du omhyggeligt en hvid streg lige op mod den mørke linie og blander det opad mod de markerede områder af dit ansigt. Den lyseste del af den hvide streg skal ligge ved siden af den mørke og derefter fades udad. Gør dette for alle de mørke linier trukket på dit ansigt og brug gerne en skrå svamp til at fade med.

4 Efter du er færdig med rynkerne, lægger du en mørkere cremefarve under dine kindben, øjne og lodret ned foran på halsen på hver side af spiserøret. Dette vil give en illusion af, at disse arealer vil være sunket ind. Læg derpå lys creme makeup på kindbenene, over øjenbryn og ned i midten af din hals, som skaber mere dybde der. En skrå blød makeup svamp virker bedst til at fade med her også.

5 Glem ikke dine øjenbryn eller andet ansigtshår. Mal med grå (eller hvid) vandsminke på hårene og specielt i tindingerne, hvor man oftest får grå hår tidligst.

6 Brug en stubbesvamp over ansigtet for at give det en grov tekstur. Sæt også diverse alderdomspletter og fregner rundt omkring og et par små blålige blodårer i panden og slut af med transparent pulver for at fiksere crememakeuppen. Tilføj evt. en paryk, et par små briller og selvfølgelig dit kostume og du er klar til alderdomshjemmet.

A En anden teknik er at bruge latex på huden for at lave rigtige rynker og ikke bare illusionen af former. Man kan tilmed købe en indfarvet "Old Age Stipple-Latex", der laver fine rynker, når den er tørret, men almindelig latex gummi kan også lave effekten. Man strækker huden ud med et par fingre, f.eks. under og omkring øjet og påfører latex-gummiet med en lille svamp, mens man holder fast i huden samtidigt.

B Derpå tørres gummiet med en hårtørre og pudres med transparent pudder. Først da slipper man huden, der så vil trække sig sammen og forme fine rynker. Ovenpå lægger man gerne særlige gummi makeup farver, men almindelig vandsminke kan også bruges med et udmærket resultat. Er man over 30 får man oftest en god effekt på den måde, mens 15-årige nok ikke skal forvente den store forskel, pga. deres huds store smidighed.

Som med meget sminke er resultatet svært at få naturligt, men øvelse gør mester og det hjælper at iagttage hvordan rigtige mennesker får rynker og hvor skyggerne falder naturligt.

Om Anders Lerche

Anders Lerche er selvlært makeup artist. Han har lavet sminke og effekter i over 16 år og har arbejdet på danske og internationale film, samt teatre og ikke mindst utallige rollespil. Han er ejer af firmaet Far Out Effects, som laver og importerer masker, tænder, dragter og effekter til samtlige danske rollespilsbutikker. Han tager gerne ud til rollespil og laver sminke og arrangerer sminkekurser for små og store landet rundt - bl.a. for at vise folk at de nemt kan skabe flotte effekter og store monstre med materialer de nemt kan få adgang til.

Krydsord for rollespillere

	Den svenske landsforening for rollespil, kortspil og lignende hobbyer	Modsat lys Gammelt rødt/hvidt dobbelt-land fra Magic		Horehus (minus drengenavn)	Engelsk ord for tallet nul - bare stavet på bømemanér	De to første bogstaver i et af de mest brugte ord for "magiker"	
Stor, Større, ?????							Det sidste bogstav i det flammende "... som Sauron har
Bedømme							
Kvinder, hvis mænd går i krig bliver nogle gange "....."							Kontrol Bogstaver (skal IKKE give mening)
Forkortelse for Wii-spillet Radiant Dawn			Andet ord for tyvegods Fremtids scenario i 2010				
Engelsk ord for grøn hud				Militær gren af nazi-organisationen	Idiot		
I Warhammer-verdenen tilbyder mange onde kultister "....."					Stilhed Det meste brugte bogstav i "Piger i Panser"		
Hvis du vil vinde et årsabonnement på ROLLESPIL i resten af 2011, så kan du gøre det ved at sende kontrolbogstaverne på en mail til os. Vi trækker lod blandt de rigtige svar.		Prins fra Namia (minus "a")					

FASTE KAMPAGNER



Arstad spiller hver onsdag fra 18-21 i fantasi genren. Fra 11+
Få mere information på :
www.fantasiverden.dk



Trollderod spiller hver den 1. lørdag i måneden fra 11-15 (Kun for aldersgruppen 7-13 år)
Få mere information på:
www.trollderod.dk

**BETALT
INDHOLD**

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

**BETALT
INDHOLD**

RODES.dk

100% sjov til drenge



Dansk Produceret rollespilssværd fra Palnatoke



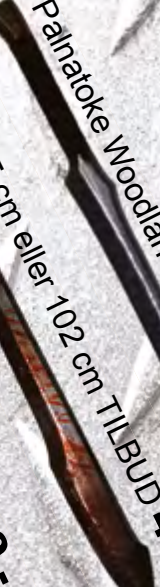
Rouge 75 cm TILBUD 299,-



Elven Green 85 cm-102 cm TILBUD 499,-



Orc blade 85 cm eller 102 cm TILBUD 499,-



Palnatoke Woodland Semi.Kort 85cm KUN 399,-

Panther Tank V2 Kompletsæt 1:16

Stor Realistisk RC tank der skyder med 6 mm plastik kugler. Kanonen kan vippes og dreje 360 grader. Længde 43 cm. Kan lægge røgslør ud og skyder ca. 25 m. Inkl. stor batteripakke og lader.



Tilbud 999,-

120m2 Hardballkælder Spækket med våben og udstyr

- Autoriseret Classic Army forhandler
 - Mere end 15 års erfaring indenfor hardball
 - Eget værksted
 - Eget spilleområde i Hillerød, på over 20.000m2
- Mere info på www.hardballheaven.dk

Dan Wesson 8 inch Komplet sæt.



CO₂

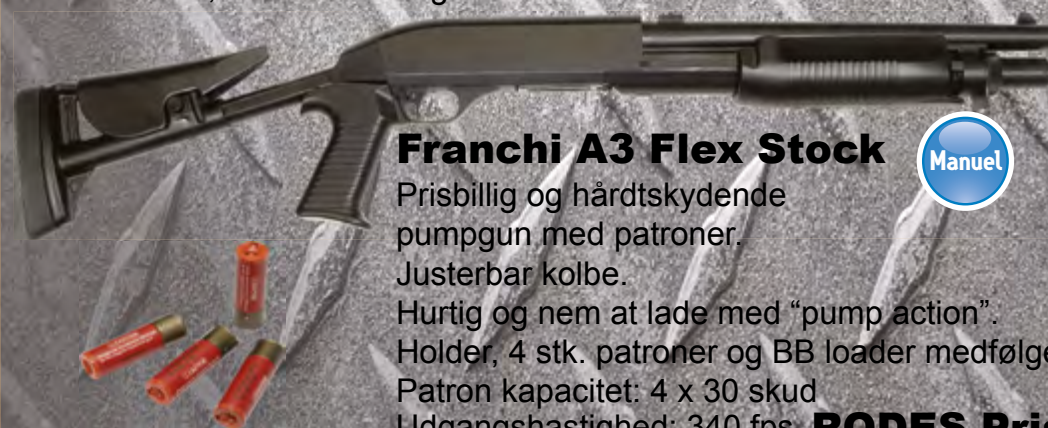
G36 C Komplet sæt

H&K G36 C, flot og velfungerende ASG riffel. Magasin kapacitet 470 skud, justerbar hop-up. Udgangshastighed: 350fps
Inkl: Batteri 8,4V 1100mAh og lader.



EL

TILBUD 1499,-



Franchi A3 Flex Stock

Prisbillig og hårdtskydende pumpgun med patroner. Justerbar kolbe. Hurtig og nem at lade med "pump action". Holder, 4 stk. patroner og BB loader medfølger. Patron kapacitet: 4 x 30 skud Udgangshastighed: 340 fps

Manuel

RODES Pris 449,-

Imponerende og meget hårdtskydende CO2 revolver i fuld metal med et løb på 8 tommer. Inkl. pistolkuvert, 15 stk. CO2 patroner, 2 stk. speed loader og 1000 stk 0.36g kugler Patron kapacitet: 6x 1 skud Udgangshastighed: 550 fps

TILBUD 1499,-

Torpenvej 4, 3050 Humlebæk
Tlf: 49191220
www.ropes.dk

Åbningstider
Man-fre: 10-18
Lørdag: 09-14

BETALT
INDHOLD

PALNATOKE

“It’s not just a sword... it’s a lifestyle!”

Blodrilke klingen er tilbage!
Køb den hos din nærmeste
Palnatoke-forhandler...

Celtic
599,-

Footman
599,-

EPIC ARMOURY

KONKURRENCEN ER AFGJORT!

TILLYKKE TIL KASPER WENDELBO FRA AALBORG

Epic Armoury konkurrencen fra ROLLE|SPIL #4 er blevet afgjort! Quiz'en var nok en tand for svær, for der var ingen som havde alle svarene rigtige (undtagen René, men hans svar er blevet ignoreret, da han er redaktionsmedlem). Derfor har vi trukket lod blandt alle dem, der havde 1 fejl... og den heldige vinder af Epic Armoury grej for **5.115 kr.** er:

Kasper Wendelboe fra Aalborg

Så Kasper, der er grej på vej til dig... og det er fedt!

Rollespilsvaaben.dk
- Din lokale vaabenforhandler

Vi står inde for både kvalitet og gode priser!

BETALT
INDHOLD

Både rollspilsvåben og rollespilsudstyr

Danskere som NPC'er til Conquest Of Mythodea

Death Bringers



Vi spiller :

Nekromantiker
hovedansvarlige for ritualerne, samt at genoplive vore krigere.

Præster
Hjælper med ritualer, samt helbreder alle
Krigerne
Beskytter magene og skaffer ofrene

Har DU lyst til at være med?

Besøg vores hjemmeside og se nærmere. Tjek nederst til højre

Vores Mål:
At stjæle spillernes magi og give det videre til Bone Queen.

Ansøg og vær med

Ansøg om at være med og du vil opleve timevis af spil som ingen andre vil.

deathbringersdk.weebly.com



BETALT
INDHOLD

TEKST: CLAUD RAATED

HAN ER LIGEGLED MED ELVERPIGERNE

ROLLE|SPIL får sig en snak med Jakob, der hellere vil danse med bjørne end tæve orker.

Hans facebook profilbillede er lige for tiden en Care Bear og som han lidt forsigtigt smiler sig ind ad døren, så ligner han også lidt en hyggelig bjørn. Jeg har sat Jakob Rune Hansen stævne på ROLLE|SPILs kontor fordi jeg gerne vil blive lidt klogere på noget som han ved noget om: homoseksuelle rollespillere.

Jakob er 26, har været rollespiller i 13 år og har vidst at han mere var til mænd end til kvinder i omtrent ligeså lang tid. Men hvis man tror, at mænd, der er til mænd alle ligner små, overpyntede pretty boys, så tager man grueligt fejl, og det er Jakob et godt eksempel på. For ligesom heteroseksuel seksualitet findes i mange former og afskygninger, så er der også bøsser (hvilket Jakob grinende siger, at jeg godt må skrive) af alle slags.

Han er "bjørn" og som navnet antyder, så er det mere noget med store, bamsede mænd med skæg end nipsede pyntedukker. Dem er der mange af, fortæller han, og da jeg spørger ham hvordan hans med-bjørne ser på, at han spiller rollespil så er svaret et svagt smil, der efterfølges af "De synes det er lidt småfjøllet, men accepterer det."

"Jeg bliver mere drillet end foragtet." Jakobs kæreste deler heller ikke hans interesse for rollespil, men synes det er fedt, at Jakob går op i det. Rollespil ligger dog ikke kæresten fjernere end, at han er ivrig WoW-spiller, så lidt nerd love er der tale om.

Jeg har inviteret Jakob fordi jeg gerne vil høre lidt om hans take på homoseksuelle i rollespilmiljøet.

For selvom han selvfølgelig ikke taler på vegne af andre end sig selv, så er jeg overbevist om, at han har nogle erfaringer med i bagagen som jeg ikke har. Den første af disse erfaringer overrasker mig noget, for da jeg spørger Jakob hvor åben han er med sin homoseksualitet, så fortæller han, at han faktisk i starten var lidt mere forsigtig med det når han var i nærheden af rollespillere.

For et miljø, der har en selvforståelse af at være meget tolerant, så er det jo ikke just betryggende, så jeg går ham lidt på klingen med hvorfor han holdt lav profil i starten. "Der er mange adrenalin-drenge som skal ud i skoven og lege vildmænd og brøle af hinanden. Jeg tænkte, at det var bedre at lade være med at træde nogle over tærerne," siger han, mens han ser lidt eftertænsom ud.

Måske var typen af spil også noget af det, der gjorde, at Jakob var lidt påpasselig i starten. Som han selv formulerer det, så har han aldrig været meget til at spille "stærke krigerroller".

Han vil hellere spille det fredelige drama og den stille intrige. Derfor valgte han til sidste sommers store rollespil City of Cities (som man kan læse mere om i ROLLE|SPIL #1) at drive et kombineret bordel/hyggestue/chill-lounge med det rare navn "Hjertehospitalet".

Her oplevede Jakob lidt af hvert og oplevelsen er en han kommer til at huske et godt stykke tid. "Jeg havde stamkunder, der var nazister, men jeg oplevede ikke at nogen så ned på mig udenfor spillet fordi jeg er bøsse. Snarere tværtimod. Der var en del, der roste mia for at være så åben."

Den åbenhed er heldigvis ikke exceptionel, og da jeg spørger lidt ind til hvilke frustrationer Jakob går og slås med som homoseksuel rollespiller, så er det et helt andet sted skoen trykker. "Jeg synes langt det meste rollespil henvender sig til heteroseksuelle mænd og biseksuelle kvinder. Hvorfor er der ikke flere historier om prinser, der skal giftes væk, men i virkeligheden er hemmeligt forelskede i væbneren?". Stod det til Jakob, så var der meget mere "gay content" - fortællinger der handler om kærlighed til en af samme køn eller forviklinger på grund af skjulte passioner.

Det tror han også ville få nogle flere af dem, der utvivlsomt gemmer sig inde i skabene, ud. Om rollespilmiljøet har mange skabsbøsser eller ej ved Jakob ikke, men hans gæt er, at der må være nogle derude. I forhold til, at man tit taler om 10-15% homoseksuelle i samfundet generelt, så har han nok ret, for selvom jeg personligt kender homoseksuelle rollespillere (af begge køn), så er det langt fra 10-15% af mine rollespilsbekendte, der kaster sig over eget køn når chancen byder sig. Så vidt jeg ved i hvert fald.

Overordnet set er Jakob dog ganske tilfreds, og selvom der er ting han gerne ville ændre på hvis nogen gjorde ham til Gudekejser, så føler han sig hverken forfulgt, foragtet eller forkert når han er blandt folk, der godt kan lide at klæde sig ud og tale med fjollete stemmer.

Og det er for mig at se det vigtigste, selvom jeg for Jakobs skyld håber, at der i fremtiden kommer flere danske rollespil hvor kærlighedshistorierne ikke nødvendigvis går på tværs af køn.



PROFIL: FREDERIK NYLEV

Født: 5. oktober 1979

Frederik "Storm" Nylev er en af de gamle drenge, der har været med siden rollespil i Danmark kun var noget, der blev dyrket af et par tusind nørder. Han har været med til at sparke projekter igang i årevis - bl.a. System Danmarc, kampgruppen Imperiet og projektetværket OPUS. Tilnavnet "Storm" stammer fra hans ungdom, hvor han spillede en rolle ved navnet. Typisk.



FASTAVAL 2011

20.-24. april

Tilmeldingen åbner den 21. februar

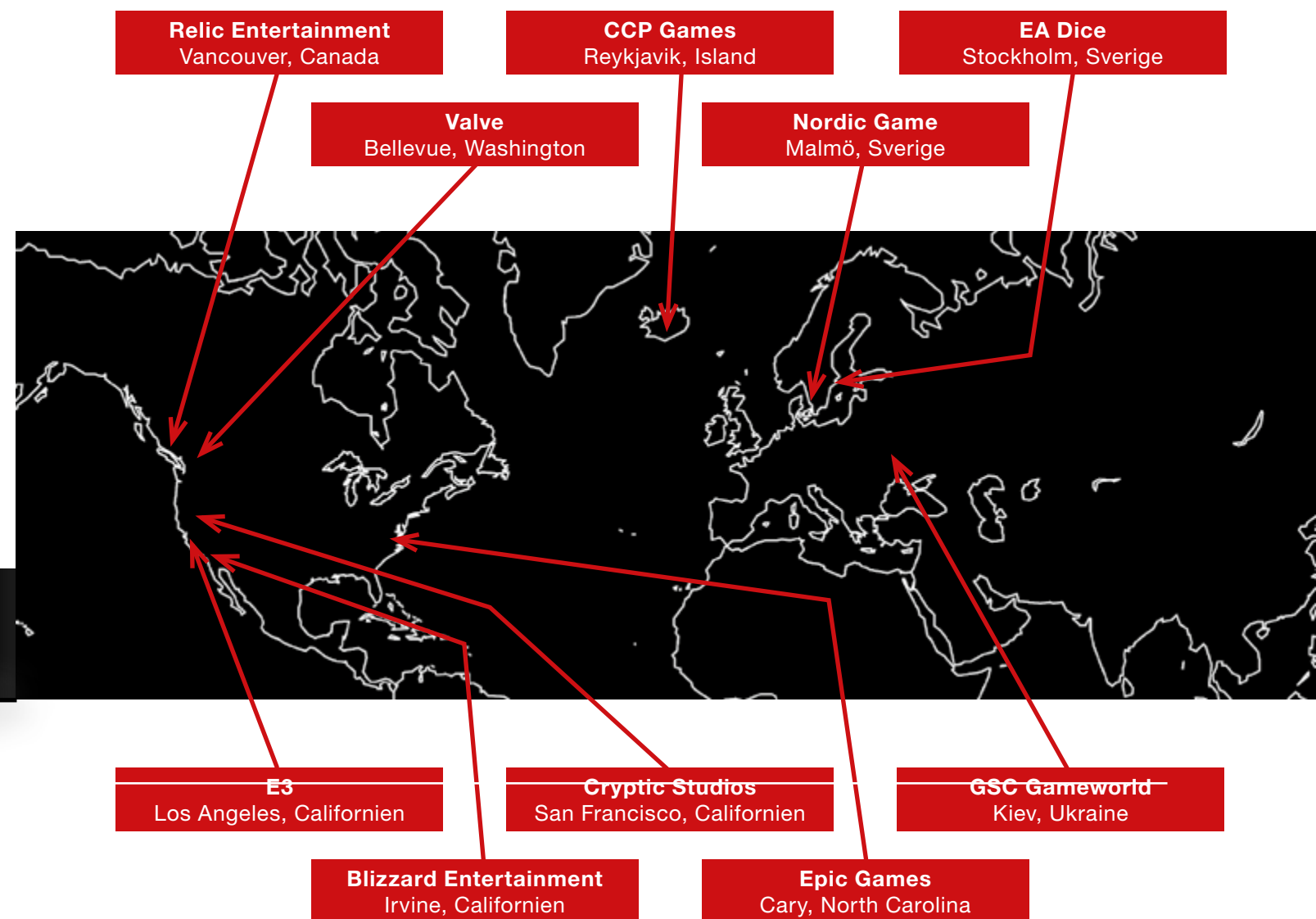
Læs mere på

FASTAVAL.DK

og følg os på facebook.com/fastaval



Spil er vores verden!



Vi besøger de store spilmesser, nørdearrangementer og udviklerstudier og bringer hver måned dig friske nyheder fra spillenes verden. Gå ind på www.gameplay-online.dk for at tegne abonnement, så du ikke går glip af nogen numre af Gameplay. Du kan lige nu få et årsabonnement med 12 numre for kun 399,- kroner og spare over halvdelen af prisen!

gameplay

STEDET, HVOR IDEERNE SPREDES

Det er snart tid til den nordiske rollespilskongres Knudepunkt og i år er det i Danmark. ROLLE|SPILs chefredaktør Claus Raasted er fast Knudepunkt-gænger og han er utroligt begejstret. Men han er selvfølgelig også med til at lave Knudepunkt 2011.

Et sted, hvor man bliver klogere

Vidste du, at rollespil i Tjekkiet startede i årene efter 1. verdenskrig og at deres første dokumenterede Sci-Fi-scenarie var i 1959? Var du klar over, at israelske rollespillere i starten lavede deres våben af skrot fra gamle tanks? Havde du nogen anelse om, at rollespillere i Finland er ca. 70% hunkøn? Havde jeg ikke været på Knudepunkt ved jeg ikke om jeg havde vidst det – og mange, mange andre mindste ligeså ubegribelige og inspirerende fakta. Ligeledes havde jeg ikke kendt alle de fantastiske rollespillere jeg i dag kender, som aldrig har sat deres fødder til et dansk rollespil.

Det var tilbage i ‘98 hvor alting var bedre...

I slutningen af 1998 var der nogle af mine københavnske rollespilsvenner, der spurgte om jeg ikke skulle med til det her ”Knudepunkt” i foråret 1999. Jeg vidste ikke helt hvad det var, selvom jeg havde hørt det nævnt fra tid til anden. Så vidt jeg kunne forstå var det et arrangement, hvor en masse rollespillere fra forskellige lande mødtes over en forlænget weekend på en skole og snakkede om rollespil.

Tanken om, at mødes for at snakke om rollespil frem for at spille det var ikke fremmed for mig, men det at nogen gjorde det så storstilet var alligevel nyt. Når jeg tænkte rollespils-con’er tænkte jeg på sådan noget som Viking-Con, hvor 700 entusiastiske rollespillere, brætspillere og Magic-spillere brugte en hel weekend på at nørde sammen.

Sådan var Knudepunkt ikke – selv ikke dengang. Hele ideen var, at få folk til at mødes og snakke om deres fælles hobby, og selvom der var ting man kunne ”lave” (som f.eks. en turnering med rollespilsvåben, som jeg deltog i iført sutsko og skull-maske) så handlede det mest om snak. Der var folk, der holdt foredrag om rollespil de havde lavet og folk der diskuterede alt fra regelsystemer og kostumer til politisk aktivisme og sex i rollespil - med lige stor entusiasme.

“If I get beaten up at a larp, I want to feel I’ve been beaten up... and if I have sex at a larp, I want to feel the penetration.”

- Martin Ericsson fra Sverige, 1999

Vanvittige mennesker

Det første jeg husker fra Knudepunkt var, at det var fyldt med vanvittige mennesker. Selve arrangementet foregik på et gymnasium i København, så det var begrænset hvor luksuriøst og formelt det var, men derfor kunne det jo godt have været den sædvanlige flok bebrillede nørder med hestehaler og Manowar t-shirts der var mødt op.

Det var det så sandelig ikke. Der var finner med mærkeligt hår i sære farver, anarkist-feminist-aktivist-svenskere og intellektuelt-udseende nordmænd i midt-30’erne. I forhold til hvilke typer man normalt kunne støde på til (live)rollespil i Danmark på det tidspunkt (se ”Alting var bedre i ‘98” i ROLLE|SPIL #1), så var det her noget helt nyt.

Ikke længe efter åbningsceremonien (som var et eller andet pjat med at vi alle sammen skulle binde os sammen i en stor knude med udleverede rebstykker) blev vi placeret i diskussionsgrupper, som var blevet tilfældigt sammensat. Vi fik udstukket et emne: ”Sex i rollespil” og så havde vi ellers en lille time til at diskutere frit fra leveren.

Fælles interesse, forskelligt udgangspunkt

Det var her jeg for første gang for alvor indså, hvor forskellige rollespillere kunne være, for her var både en tynd finsk pige der forklarede at hun syntes, at sex burde symboliseres med oralsex for at undgå konssygdomme og en dystert-udseende svensker, der udtalte de legendariske ord:

”If I get beaten up at a larp, I want to feel I’ve been beaten up... and if I have sex at a larp, I want to feel the penetration.”

Jeg var lamslået. Ikke kun fordi jeg dengang syntes, at deres holdninger var ekstreme, men også fordi de tog debatten dybt seriøst. Der blev grinet og stemningen var uformel, men jeg husker stadig, at det her var nogle for hvem rollespil ikke bare var leg. Det skulle vise sig, at være et nøgleord for oplevelsen.

Seriøs debat om leg

Her var mennesker, der ikke syntes, at det var mærkeligt at diskutere rollespil som kunstform, vej til personlig udvikling eller værktøj til at skabe meningsfulde historier.

Det var ikke fordi de ikke også kunne lave rollespil for at underholde, men det var første gang jeg blev konfronteret med folk der havde budskaber med deres scenarier og ikke bare ville lave ”noget fedt rollespil”.

Jeg var dengang en god del yngre (sjovt nok) og en del af de folk, jeg stødte på virkede lidt farlige og sære. Derfor fik jeg slet ikke det samme ud af mit første Knudepunkt som jeg kunne have fået, fordi jeg selv var alt for tilbageholdende, men selv om jeg lidt holdt mig til min egen flok gik jeg derfra med en oplevelse for livet. Det her var noget jeg skulle med til igen – ingen tvivl om det.

Inspiration for the win

Noget af det, der imponerende mig mest ved mit første Knudepunkt var, at jeg gik derfra med så mange nye ideer og indtryk. Der var ting, der skulle prøves, ting der skulle modbevises og ting der skulle viderefortælles.

Det havde været et par dage med idéudveksling mellem ildsjæle og vilde fester til sent ud på natten og var en øjenåbner af rang. Måske var der folk, der forlod Knudepunkt ‘99 med en følelse af ”Hvad skulle vi kunne lære af de der udenlandske rollespillere?”, men jeg var så absolut ikke en af dem. Og ganske rigtigt – 1999 var mit mest produktive år hidtil som rollespilsarrangør.

Den følelse har jeg haft hvert år siden da (undtagen i 2001, hvor jeg desværre missede Knudepunkt i Norge) og hvert år når jeg er kommet hjem fra Knudepunkt har jeg kastet mig ud i nye og vilde projekter. Igennem årene har jeg også været så heldig, at jeg har kunnet inspirere andre og har fået mig en masse fantastiske venner fra andre lande.

Da jeg blev gift i 2009 var der således 10 udlændinge med – otte af dem Knudepunktsbekendte og de to sidste medbragte bedre halvdele – og blandt de titler jeg har, så er ”tysk børnerollespils gudfader” en af dem jeg er stoltest af. Og den har jeg pga. Knudepunkt.

(fortsættes på side 32)



Rollespillere fra hele verden

Til det første Knudepunkt var der kun deltagere fra de fire nordiske lande – Danmark, Norge, Sverige og Finland. Med tiden har Knudepunkt dog vokset sig større og der er nu gerne mere end 20 nationaliteter repræsenteret hvert år. Der findes ingen samlet database over Knudepunktsdeltagere gennem årene, så det er umuligt at vide med sikkerhed hvilke lande der har været deltagere fra. Listen nedenfor er derfor ikke udtømmende, men indeholder bl.a.:

Belgien, Brasilien, Danmark, England, Estland, Finland, Frankrig, Holland, Hviderusland, Italien, Israel, Letland, Norge, Polen, Rusland, Singapore, Slovakiet, Sverige, Tjekkiet, Tyskland, USA, Østrig

15 x Knudepunkt indtil videre

Knudepunkt blev første gang afholdt i 1997 i Norge. Der er Knudepunkt en gang om året, og værtskabet går på skift mellem de fire nordiske lande. Det er nu fjerde gang Knudepunkt er i Danmark. En af de oprindelige Knudepunktsarrangører fra Knudepunkt ‘99 i Danmark, Kasper Sjøgren, er endda også med til at arrangere det i år.

Anarkistisk Organisation

På trods af, at Knudepunkt efterhånden er på sit 15. år, så findes der ingen central organisation der står for at afholde det.

Der er ingen der bestemmer over Knudepunkt – det sker bare.

De fire landes landsorganisationer og lokalforeninger støtter gerne arrangementet, men i sidste ende har det hver gang været en gruppe frivillige som har slået sig sammen og sagt ”Vi laver det næste Knudepunkt”.

Det eneste, der ligger fast er rækkefølgen:

Norge-Sverige-Danmark-Finland.

Så i 2012 skal vi til Helsinki.

Du kan stadig være med til optakten

En anden Knudepunktstradition er ”A Week in ...”, som foregår i ugen op til Knudepunkt. Første gang det blev afholdt var til ”A Week in Denmark” i 2003, hvor udenlandske deltagere kunne komme før selve Knudepunkt og opleve lidt af Danmark og dansk rollespil. Gæsterne blev privat indkvarteret (vi havde 10 boede i det kollektiv jeg dengang boede i) og ugen op til Knudepunkt var fyldt med rollespil, turistudflugter og fester.

Dette års ”A Week in Denmark” starter lørdag 12. februar med en stor fest og kører indtil torsdag 16. februar hvor selve Knudepunkt starter og er også åbent for folk, der ikke er med til selve kongressen. Det kører samtidigt med Rollespilsfabrikkens Rollespilsfestival og du kan læse mere om begge begivenheder på:

www.rollespilsfabrikken.dk/festival

Kongressen i dag

Men en ting er hvordan Knudepunkt var i 1999. I dag er der både ting der er præcis det samme og ting, der er meget anderledes. Knudepunkt 2011 er et luksuriøst event, der foregår på et lækkert conferencehotel, hvor der bydes på 3 måltider om dagen, hotelværelser med eget bad og conferencefaciliteter som projektorer og overheads til præsentationerne.

Der er sket meget siden vi mødtes i klasseværelser og drak øl i smug mens de svenske sikkerhedsvagter kiggede den anden vej tilbage i år 2000. Knudepunkt handler stadig om rollespil og rollespilsteori, men eftersom rollespil ikke længere er ligeså nyt og ukendt som det var tilbage i 90’erne, så er niveaueu blevet højere.

Lidt til alle...

Der er spilforskere, der til hverdag arbejder med rollespil og forskning. Der er gamle, garvede rotter, der har været med siden midt-90’erne og som har lavet vilde projekter det meste af deres liv. Og der er nye mennesker, som bringer noget nyt og overraskende til den faste kerne af Knudepunkt-gængere, som ofte kun mødes denne ene gang om året men som alligevel er tæt knyttet.

På Knudepunkt kan du møde både finske spilteoretikere med hang til forskning, norske rollespillere der bruger rollespil som politisk værktøj og svenske middelalderrollespillere, der har spillet den samme rolle i 15 år.

Der er tjekkiske idealister, italienske drømmere og tyske journalister. Der er teenagere, forældre og folk der nemt kunne have børn, hvis de ikke allerede har det. Og de er alle sammen passionerede rollespillere på hver deres måde.

Unlike any other place on Earth

Skal man opsummere det hele i en enkelt sætning, så er Knudepunkt det sted i verden, hvor flest rollespillere fra flest lande mødes for at snakke rollespil, feste og lære hinanden at kende.

Det vigtigste til Knudepunkt har alle dage været at få mennesker med en interesse for rollespil til at mødes og udveksle ideer og erfaringer. For selvom der er kæmpe forskel på et finsk Harry Potter rollespil med 100 teenagepiger i troldmandskåber, et norsk politisk rollespil i Oslo centrum og et dansk Krigslive-scenarie, så kan vi lære af hinanden.

Og selvom der findes kongresser i flere lande, der er inspireret af Knudepunkt (b.la. Forum i Danmark), så er der ingen som når originalen til sokkeholderne.

Next year in Helsinki

Tilmeldingen til Knudepunkt i år er dog for længst lukket – og på trods af, at vi i Danmark tit slås med, at få nok deltagere når vi laver store arrangementer, så var der ingen der var i tvivl om, at de ca. 250 billetter til Knudepunkt 2011 i Danmark ville blive udsolgt.

Men om et års tid er der Knudepunkt i Finland og så snart der er en dato så booker jeg min billet – og har du mod på at få dig en rollespilsoplevelse du ikke glemmer foreløbigt, så vil jeg anbefale dig at gøre det samme.

Men jeg er selvfølgelig også forudindtaget.

Det bliver lidt man efter 11 gange på Knudepunkt.

Knudepunkt er også bøger

Hvert år udgives der i forbindelse med Knudepunkt en bog om rollespil. Det blev første gang forsøgt i 2001, da nordmændene udgav hæftet ”The Book” og traditionen tog for alvor fat i 2003 da de danske Knudepunktsarrangører udgav bogen ”As Larp grows up”. Indtil videre findes der 8 Knudepunktsbøger – og de er alle tilgængelige som gratis PDF’er.

Til Knudepunkt 2011 er der blevet lavet ikke bare én, men tre bøger, med titlerne ”Think Larp”, ”Talk Larp” og ”Do Larp”. Du kan finde dem i PDF på:

www.rollespilsakademiet.dk/kpbooks



En bog bliver til

TEKST: ANDERS MIDTGAARD

ROLLE|SPILs entusiastiske praktikant Anders Midtgaard har mødt rollespilleren med det usædvanlige navn Frikard Ellemand til en snak om hans nye projekt "På kæmpers skuldre"



Find projektet på facebook

<http://www.facebook.com/group.php?gid=147227865320593&v=wall>

Anders

[Det er en grå eftermiddag i Kongens København. Jeg er blevet sendt ud af min chef for at mødes med en fyr med det sære, sære navn Frikard Ellemand. Jeg har fået at vide at Frikard er noget af en spydspids indenfor dansk rollespil og scenarioskrivning (i hvert fald ifølge ham selv) til en snak om hans nye projekt: "På kæmpers skuldre".]

"Frikard Ellemand, du har jo sammen med Klaus Meier Olsen, Kristoffer Rudkjær og Morten Greis Petersen valgt at lave en bog med de bedste scenarier fra de sidste ti år. Hvad har fået jer til at gøre det?"

Frikard

"Vi elsker jo alle sammen det gode rollespill!"

[Frikard tager en tår af sin cafe latte og tilføjer så:]

"Det er en passion, som vi gerne vil dele med jer andre, og at udgive en bog vil være med til at hæve ambitionsniveauet og dermed på langt sigt også kvaliteten."

Frikard

"Bogen er jo som sagt en samling af de bedste danske scenarier. Hvad synes du gør et scenarie godt?"

"Jeg synes personligt, at et godt scenarie skal indeholde 3 ting: Stramt design, et budskab og litervis af hjerteblood."

Anders

"Okay Frikard, det lyder jo alt sammen meget godt, men hvordan er i kommet i gang? Det må jo være dyrt at udgive en bog."

Frikard

"Da vi besluttede os for at lave bogen, stod vi lidt på bar bund med hensyn til finansiering. Så vi hev fat i vores venner Peter Munthe-Kaas og Kristoffer Thure, og før vi vidste af det, havde vi fået penge af både DUF's initiativstøtte og Bifrost."

"Der er faktisk ikke så langt fra idé til produkt, når man er en del af et godt netværk. Der er vi som rollespillere utroligt privilegerede."

Anders

"I har jo planer om at trykke 500 bøger. Hvem skal have de bøger? Der går jo rygter om, at de er gratis."

Frikard

"Selvfølgelig kommer bøgerne til at være gratis. Sådant en smålig ting som penge skal jo ikke stå i vejen for et oplysningsprojekt af den her kaliber."

[...]

"Vi vil selvfølgelig gerne nå så langt ud som muligt, så derfor har vi tænkt os at give bøger til alt fra de mindste foreninger til de største conner. Og selvfølgelig også til nogle af de ensomme, fortrukne og stakkels, misforståede scenarieforfattere rundt omkring i Danmark."

Anders

"Hvad regner I med, at de her bøger kommer til at gøre ved det danske rollespilmiljø?"

Frikard

"Bogen skal være det grundlag, der sikrer os, at scenarieudviklingen skrider i den helt rigtige retning, og at det danske rollespil også i fremtiden vil være creme de la creme."

[Frikard smiler lidt for sig selv. Han ser ud til, at jeg ikke er den første, der har stillet det spørgsmål.]

"Der er jo ingen grund til at opfinde den dybe tallerken to gange"

Anders

"Det lyder da utroligt ambitiøst. Hvorfor tror du ikke, der er andre, der har kastet sig ud i den her slags projekter?"

Frikard

"Nu stammer ideen til bogen faktisk fra det gamle projekt R'lyeh. Vi har så bare valgt at lave et federe projekt med nye og bedre scenarier."

Anders

[Frikard får talt sig varm og ligner en, der kan blive ved en uge endnu. Entusiasmen og kærligheden til rollespillet lyser ud af øjnene på ham, så jeg skynder mig at afslutte interviewet og beslutter mig for at smutte, inden jeg drukner i en uendelig talestrøm af selvhøjtidelige kommentarer og buzzwords. Men under kunstner-imaget virker det alligevel som om der gemmer sig et projekt, der er latterligt spændende og da Frikard grinende byder mig farvel kommer jeg i tvivl. Er det her en prætentios kunstner, en glad dreng, der har trukket mig i benet eller noget helt tredje? Et sidste spørgsmål kommer til at afgøre det.]

Anders

"Lige før vi slutter, Frikard... hvorfor hedder du egentligt Frikard Ellemand? Jeg hører, at du før i tiden hed Jonas eller sådan noget. Hvorfor navneforandringen til et så absurd fjollet navn?"

Frikard

Hey... det var ikke en del af aftalen. Vi er her for at tale om mit projekt, ikke mit navn. Du kan godt få historien, men du skal sgu' ikke trykke det. Det var til scenariet "Tilbage til Djævløen", hvor alle var fulde konstant. Til efterfesten duellerede jeg med en fyr om mit navn. Og tabte. Røvtur.

Anders

[Jeg ser fuldstændigt lamslået ud et øjeblik, før jeg bryder sammen af grin. Det er sgu' det dumme jeg endnu har hørt. Frikard er min nye helt. Ikke ti vilde heste ville kunne få mig til ikke at bringe forklaringen som en del af interviewet. Men med det navn må han kunne ta' det!]

KAMPAGNE OVERSIGT

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Dragons Lair	Reya – Ezendo	Anden sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	180 – 350	Odense, Fyn	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 – 100	Århus, Midtjylland	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	Århus, Midtjylland	www.1sondag.dk	kaldmikkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Årsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Troldeord	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.troldeord.dk	info@troldeord.dk	Jonas Kragegaard
Forest Wizards	Forest Wizards – Krøniken om Hassellund	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	Haslev, Sjælland	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Faaborg Børnekulturhus Forening	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	Svanninge Bakker, Fyn	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-500	Bagsværd, Kbh	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Gondalar	Gondalar's Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	Vemmelev, Sjælland	www.gondalar.dk	m.s.schuitze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	Holte, Kbh	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	Davinde, Fyn	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år	30-70	Knebel, Østjylland	www.legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk
Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	Holte, Kbh	www.lorania.dk	jannick@lorania.dk	Jannick Barrett
Midtsjællands Rollespilsforening	Midtsjælland Rollespilsforenings faste kampagne	3 lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	Ringsted, Sjælland	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Bjørn Christensen
Ravnsholt-Reopos	Lamme-Lørdag	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	Nyopstartet	Holbæk, Sjælland	www.r-r.dk/LL	mahler@mivia.dk	Jakob Mahler Hansen
RIPEN	Myten om Llamir	Første lørdag i hver måned	Fra 13 år	ca. 70	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-fantasy@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
RIPEN	Stenmarken	Tredje lørdag i hver måned	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-junior@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
Rollespil-Bornholm	Rævenfeldts skæbne	Hver tredje lørdag i måneden	Fra 8 år	Ca. 30	Bornholm	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Rollespilfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 13 år	150 – 200	Hørsholm, Kbh	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Rollespilfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	rene_b_pedersen@hotmail.com	Rene Bokær Pedersen
Rollespilfabrikken	JRK Roskill	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk	Hans Feilberg
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordenets Saga – Første Søndag i Hareskoven	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordenet.dk	farmandmao@gmail.com	Mads "Mao" Ahola
RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	Roskilde, Sjælland	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Silkeborg Liverollespilsforening	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 – 60	Silkeborg, Midtjylland	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	Glostrup, Kbh	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned (apr – sep)	Fra 9 år	ca. 50	Thisted, Nordjylland	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Frostholt Søe-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	100-250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidstesoenag@troa.dk	Yvonne Hagbard
Urkrafterne	Urkrafterne	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	30-100	Stilling, Østjylland	www.urkrafterne.dk	urkrafterne@gmail.com	Bestyrelsen
VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	Valby, Kbh	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretschmar
Ølgod Rollespilsforening	Kanevala Krønikerne: Ellyrians Forbandelse	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år	50-80	Tarm, Vestjylland	www.oelgodrollespil.dk/kanevala	dennis@oelgodrollespil.dk	Dennis Mejsedal
Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Variere (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	Hobro, Nordjylland	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen

Mangler din kampagne eller har du rettelser? Skriv til os på redaktion@rollespil.org



NYHEDER FRA Rollespils Akademiet

Kan Købes i rollespilsbutikker
og boghandlere



www.rollespilsakademiet.dk

50 57 33 90

info@rollespilsakademiet.dk

LEGENDERNES VERDEN

L.V. III: 27.-29. MAJ 2011

L.V. IV: 16.-18. SEPTEMBER 2011

I SAGNLANDET LEJRE
- DEN PERFEKTE RAMME TIL ROLLESPIL

BILLETPRIS TIL OG MED D. 1. MARTS: 400,- KR
BILLETPRIS FRA D. 2. MARTS TIL OG MED D. 1. MAJ: 450,- KR
BILLETPRIS FRA D. 2. MAJ TIL OG MED D. 21. MAJ: 500,- KR
SE MERE PÅ: WWW.LEGENDERNESVERDEN.DK



HOLD NU OP MED AT VÆRE FANGIRLS

TEKST: CLEO HATTING & SOFIE BOJSEN

ROLLE|SPILs selvudråbte revolutionære badass-messias-duo Sofie og Cleo skyder denne gang med skarpt efter alle dem, der sætter andre rollespillere op på en piedestal.

Jeg kan dufte kaffen, hvis beroligende aroma sniger sig op i mine næsebor. Dernæst en skummende lyd af væske, der bliver hældt op i kaffen. Den klirrende lyd fra en porcelænskop, der bliver skubbet henover disken.

Jeg vender mig om imod den nye, lykkelige ejer af en dampende varm café latte. Han sidder der i en lang sort cottoncoat med et artzy silketørklæde på. Illusionen om den rige forretningsmand dør dog hurtigt, da mit stjålne blik søger imod hans ansigt.

Han har briller på – spinkelt stel. De mørke plamager under hans sovndrukne øjne bevidner om en meget hård nat. Hans hår, til min undren, er langt og samlet i en hestehale.

Den kedelige leverpostejsfarvede frisure glinser som en klat tang, der lige er skyllet op på stranden.

Og så går det op for mig – han er en del af eliten. Eliten i det danske rollespilmiljø er en flok gamle, forfærdelige mænd, der bruger al den tid, de kunne bruge på at date eller tjene penge, på at skrive jeep-scenarier eller narre penge fra lokalforeninger.

Jovist er de geniale. Jovist er deres IQ muligvis højere end os dødeliges. Dødelighed – netop! Deri ligger problemet. Nu læser du denne klumme, og ja, du tænker sikkert ”Fy, for faen, for en gang jantelovspis” (that’s right bitch, vi ved, hvad du tænker – Cleofie er nemlig beyond elite).

Det har alt med jantelov at gøre, når Cleofie siger, at noobs (ikke-eliten) ophører de gamle grise til udødelige skabninger. Men det er den omvendte jantelov, der spiller ind.

Arrogancen stiger hver gang Lille Bob siger: ”Årh, hvad! Jeg snakkede med Store Bob. Vi er slyngveninder nu”.

Og det på trods af, at Store Bob 5 min. senere ikke aner, hvem Lille Bob er.

STOP DET! VI ER LIGEMÆND!

Rollespil er ikke en videnskab, men en leg. Stop det der berømthedsstrip. Cleofie magter det ikke. Peace.

En bog, der gør en stolt af at være rollespiller

TEKST: CLAUD RAASTED

Jaakko Stenros, Markus Montola: Nordic Larp. 320 sider. Fea Livia.

Målgruppe: 15+ år

Pris: 299,00 kr.



Nogle bøger er så lækre, at man får lyst til at eje dem – også uden, at man har den fjerneste idé om, at indholdet er spændende. Sådan en bog er Nordic Larp. Bare det at kigge på bogen gør en glad. 28 x 24,5 cm. 320 sider. 1,9 kg. Nordic Larp er en stor, lækker bog og det kan ikke understreges nok. Den ser godt ud på hylden og når man bladrer igennem den, bliver man overvældet over det lækre billedmateriale.

Men der er selvfølgelig også indhold i bogen. Bogen indeholder beskrivelser af 30 rollespil, der hver har været med til at præge nordisk rollespil gennem de sidste 15 år. Som forfatterne selv siger, så er det ikke fordi alt rollespil der foregår i Norden kan betegnes som ”nordic larp”, men at det omtalte ”nordic larp” er en ganske særlig tradition indenfor rollespil, som er international, eksperimenterende og nordisk.

Man vil altså ikke kunne læse om sin lokale kampagne eller om hvordan de fleste svenske rollespil er når man åbner bogen, men i stedet vil man få et indtryk af nogle af de rollespil, der har været indflydelsesrige i de nordiske lande og som der stadig bliver talt om flere år efter.

Og selvom Nordic Larp har fokus på det eksperimenterende, det alternative og det alvorlige, så spænder bogen utroligt bredt. Der er sværdsvingende børneorkester fra Rude Skov i Danmark, svenske okkultister fra 20’erne og norske reklamefolk fra fremtiden. Der er vampyrrollespil fra Finland, storladet svensk fantasy fra start-90’erne og et kapitel om det internationale kæmpeprojekt Dragonbane.

At Nordic Larp er en bog man bliver klogere af, er ikke til at komme uden om, og for alle de rollespillere, der har svært ved at forklare forældre/venner/kollegaer at rollespil er mere end bare orkester og elvere, så er Nordic Larp det perfekte værktøj. Ikke, at der ikke er både orkester og elvere med i Nordic Larp, men der er meget, meget mere end det.

Skal jeg sige noget som helst negativt om Nordic Larp, så er det, at det ikke er os fra Rollespilsakademiet der har udgivet den – og det er selvfølgelig kun ren misundelse det handler om og ikke en reel kritik af noget art. Den er nemlig møglækker og bør gå som varmt brød.

Bottom line. Det her er en bog du skal eje hvis du er rollespiller. Længere er den ikke.

Pentagram-modellen

TEKST: JESPER KRISTIANSEN (2011)

De fleste vil gerne have konflikt til et rollespil. Gerne hele spillet igennem. Men det kan være svært at lave relationer, der både sikrer konflikt, og sørger for at alle kan deltage hele scenariet igennem og have det sjovt. Pentagram-modellen kan muligvis give dig hjælp på vejen.

Introduktion

Pentagram-modellen er en måde man kan organisere hold eller roller til rollespil, hvis man gerne vil opretholde en form for status quo i sit scenarie, samtidig med at man vil have konflikter i sit spil. Modellen er simpel, men stiller nogle krav til antallet af roller eller hold den kan indeholde, nemlig fem. Modellen kan både bruges af arrangører og spillere, afhængigt af hvem der definerer rollernes eller holdenes relationer. Den er ganske let at anvende, så frygt ej.

Pentagram-modellen er, i denne udformning, voldsomt inspireret af den grundlæggende opbygning af kortene i kortspillet ”Magic: The Gathering” fra Wizards of the Coast. I dette kortspil findes der 5 typer af kort, der er organiseret i et pentagram. Du kan se bagsiden af et Magic-kort nederst på siden, som glimrende viser pentagrammet.

Farverne definerer relationen

Placeringen af den enkelte farve i pentagrammet afgør hvilke farve den har positive relationer til, og hvilke farver den har negative relationer til. ”Hvid” er f.eks. venner med ”Blå” og ”Grøn”, men fjender med ”Rød” og ”Sort”. Man har altså positive relationer til sine naboer, men negative relationer til dem, der er placeret modsat.

Tanken er at man udskifter farverne med enten roller eller grupper. Hvis man f.eks. skal spille en familiegruppe på fem roller til et scenarie, kan man placere alle fem roller i pentagrammet - med hver deres plads. På den måde er man sikker på altid at have nogle at spille en konflikt med, og man er sikker på balancen, da de konfliktende roller altid vil have en fælles ven.

”Fatter Grøn” og ”Sorte-Søn” vil f.eks. have den fælles positive relation ”Røde Mor”. Det er derfor ikke muligt at organisere et flertal af spillerne i systemet, og løse konflikten endeligt. Så længe der ikke fjernes en rolle fra systemet (f.eks. ved at en rolle slås ihjel, eller på anden måde fjernes fra systemet), vil der være uendelige konflikter at hente i modellen.

Det kan være enten personer eller hold

På samme måde kan man i denne model organisere et scenarie bygget op omkring 5 hold. I stedet for enkeltpersoner, har man nu hele hold placeret rundt i pentagrammet. I dette tilfælde er det vigtigt, at alle hold er nogenlunde lige stærke i antal/magt/status/rigdom, eller hvad der nu er definerende for succes i scenariets fiktion. Men selv hvis der er forskel i magtforholdene, skulle en svagere parts venner stadig betyde at konflikten er værd at spille på.

Det er vigtigt at fremhæve at modellen ikke beskriver graden af konflikter, altså om man er dødeligt uvenner med dem der er placeret overfor, eller om man bare er mildt uenige med dem. Konflikts niveau og type er op til scenariets øvrige udformning, Modellen fortæller bare at den findes.

Spillerne skal vide, at modellen bruges

Det er vigtigt at alle spillere, der påvirkes af modellen, ved at de er organiseret på denne måde, og at de forpligter sig til at overholde dette, spillet igennem. For det er naturligvis meget let at forstyrre balancen, hvis man vælger at holde med en af sine fjender, eller angribe en af sine venner. Så enighed om modellen, er en forudsætning for at man kan bruge den til noget.

Modellen er både brugt til at organisere grupper til større sommerscenarier (Voksenscenariet ”Sommertinge” i 2009 med 80 spillere og ungdomsscenariet ”Mellem Kansler og Krone” i 2010 med ca. 370 spillere) og til en børnerollespilskampagne (Rollespilsfabrikkens Amager Fælled-kampagne 2009-2010) samt til at organisere roller i grupper til levende rollespil og bordrollespil.

Hvad

En model til at organisere grupper eller roller, for at sikre stabilitet og konflikt på samme tid. Modellen organiserer fem elementer (roller eller spillere) i et system med positive og negative relationer.

Hvor mange

Modellen skal indeholde fem elementer, for at balancen i systemet opretholdes. Det kan dog opskaleres til ni eller tretten.

Hvem

Modellen kan både bruges af arrangører eller spillere. Det kræver blot at man har mandat til at definere relationerne mellem de 5 elementer.

Tårnmodellen

TEKST: RYAN ROHDE HANSEN (2002)

Modellen er dannet ud fra en betragtning af, hvad der adskiller en simpel rolle fra en avanceret rolle. Den adskiller disse i abstraktionslag, hvor simple roller primært trækker fra de konkrete lag og hvor avancerede roller strækker fra de mere uhåndgribelige lag. Fordelen ved at stræbe efter de avancerede lag er, at spilleren får en mere bredt funderet rolle, der troværdigt kan reagere på ukendte impulser.

PLOT	KONKRET
MOTIVATION	↓
HOLDNING	
VERDENSSYN	ABSTRAKT

Plot:

Hvad vil/skal rollen?

Eksempel:

Dræbe kongen. Gifte sig med købmandens datter. Stjæle juvelen.

Uddybning:

Plot er kun konkrete ting, der skal opnås, og laget står sjældent alene, men det er ikke desto mindre nødvendigt. Hvis ikke spilleren har noget at lave der, så keder han/hun sig. Forskellen mellem en god og dårlig rolle på dette lag er sværhedsgraden og holdbarheden (tidsmæssigt) på plots.

Motivation:

I dette lag ligger grunden til at gøre tingene i plotlaget. Det er klassisk noget med hvorfor og fordi.

Eksempel:

Jeg vil dræbe kongen, fordi han undertrykker os. Jeg vil stjæle juvelen, fordi den er smuk.

Uddybning:

En del roller når aldrig længere end dette lag, og forskellen mellem en god og dårlig rolle på dette lag er opfindsomheden i begrundelsen. Det er mere spændende at spille mestertyv, der vil have juvelen, fordi jeg kan lide dens glans end bare fordi den vil indbringe en masse penge.

Holdning:

Karakterens følelsesmæssige forhold til de ting, som han/hun gør. Det kan godt være, at rebellen vil slå kongen ihjel, men han har det dårligt med at slå et andet menneske ihjel. Det er her holdningen til plot og motivationen ligger.

Eksempel:

Men jeg kan ikke leve med mig selv, hvis jeg slår et andet menneske ihjel. Jeg er så vred og aggressiv, at det går ud over mine egne venner.

Uddybning:

Indlevelseshive lader ofte karakteren udspringe fra dette lag, og dette er grunden til, at arrangørerne for denne type live ofte ser sig som bedre. Karakterer begynder at blive dybe, når de når ned på holdningsniveauet, da der ofte er nok at spille på. Den gode/dårlige forskel er her, om holdningerne er troværdige i forhold til karakteren, og om de er spilleværdige. Dette kan være meget forskelligt fra spiller til spiller.

Verdenssyn:

Karakterens værdisystem, som skaber grundlag for dennes beslutninger. Rebellen udfører sine handlinger ud fra en ide om at gøre verden bedre. Tyven arbejder efter et system, hvor han/hun retfærdiggør sine handlinger over for sig selv.

Eksempel:

De politiske ideologier. Eksistensialisme. Andre filosofiretninger, etc.

Uddybning:

Kun få roller formår at tydeliggøre dette lag for spilleren. Det er et meget uhåndgribeligt lag, hvilket godt kan få nogle spillere til at bakke tilbage fra rollen.

Om at bygge en rolle på tårnmodellen

Modellen giver ikke en håndfast punkt for punkt gennemgang, men er mere et vurderingsværktøj, som man kan holde sin karakter op mod bagefter. Man kan også vælge at fokusere sin brainstormfase ud fra et enkelt (eller to) i modellen og så bygge de andre lag på bagefter. Det vigtige er at få bygget et solidt tårn – deraf navnet. Hvis man kun laver plot, så bliver rollen en kolos på lerfodder. Den gode ingeniør sørger for, at bygningen er størst i bunden, så den ikke kan vælte. De abstrakte lag giver en rolle, der kan klare uventede ting. Hvis det eneste, man skal er at dræbe kongen, hvordan skal man så forholde sig, når der er en, der kommer og spørger, om man vil være med i et hemmeligt ritual? Hvis man nu var den idealistiske paladin, der tror på godt og ondt, så ville man opsøge dem for at udslætte dem, mens den opportunistiske handelsmand ville se det som en mulighed for at komme frem i verden. På den anden side må tårnet ikke mangle toppen – ellers har karakteren ikke en berettigelse i scenariet. Det er få spillere, der vil acceptere en rolle uden top. Når dette er sagt, så skal det siges, at ikke alle spillere vil have alle lag. Der er folk, der sværger til amputerede roller, men det er fåtallet.

Om at spille en rolle bygget på tårnmodellen

Det er vigtigt at bemærke, at de dybe lag kun kommer indirekte til udtryk gennem de øverste lag. Der er ikke nogen, der kan vise socialisme, men deres handlinger kan afspejle deres holdninger. Det er også derfor plotlaget er det første og mest uomgængelige. Derfor skal spilleren være klar over, at plotlaget skal udspilles – også af hensyn til de andre roller, da hans plots er hans grænseflade (undskyld, jeg er ingeniørstuderende ☺) overfor andre karakterer. Hvad der ligger derunder er til for hans egen oplevelses skyld, men plejer dog at have en positiv effekt på scenariet ved at levere troværdige handlinger.

Begreber, der ikke er indeholdt i modellen

Baggrundshistorie: Har ikke sin plads i modellen, da den blot er midlet til at illustrere de forskellige lag.

Følelser: Kan betragtes som en afart af holdninger, der er mere impulsive.

Personlighed: En afart af verdenssyn, men igen mere individuel og uforudsigelig.

Ovenstående begreber er ikke nødvendigvis eksponent for det angivne lag i modellen, hvilket er grunden til, at de ikke er indeholdt.

TEKST: ANDERS MIDTGAARD

PRAKTIKANTENS HJØRNE

I dette nummer kigger vores praktikant Anders nærmere på figurspillet Warmachine og bringer en af Cleo Hattings fantastiske satire-tegninger. Nu med orkers syn på integration.

“Dagens rollespilsråd: Løb hurtigere!”



Jeg har for nyligt været på besøg hos figurspilforeningen Emperor's Pride i København for at blive klogere. En af tingene jeg er blevet klogere på er figurbættspillet Warmachine. Warmachine har måske ikke den samme spillerbase eller anerkendelse som Warhammer Fantasy Battle eller Warhammer 40.000, men det virker som et spil med utroligt meget potentiale. Derfor har jeg fået Gil fra Emperor's Pride til at sætte et prøvespil op, så jeg kan se nærmere på det. Og det vil jeg gerne dele mig jer læsere.

Det første man lægger mærke til er, at figurene er langt bedre proportionerede. De er utroligt også fedt designet og der er (wait for it!) kæmpe dampdrevne robotter! Det er svært ikke at blive i godt humør af. En anden ret lækker ting er at der ikke er nogen bøger til den individuelle hær. Man får simpelthen et kort med, hvor figurens evner samt pris er beskrevet. Så man behøver kun basisregelbogen for at komme igang. Desuden kan en turneringshær sagtens bestå af 15-20 modeller, så der er ingen undskyldning for en umalet hær - hvilket er et ofte set problem i f.eks. Warhammer Fantasy Battle, fordi der er så mange små skiderikker der skal males.

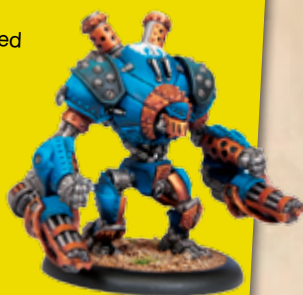
Spillet er simpelt, underholdende og strategisk udfordrende, hvilket gør at det mest af alt føles som en slags skak med uanede muligheder. Alt i alt klart et spil jeg vil anbefale til både nye og erfarne generaler.

Plus'er

- + Masser af forskellige enheder og karakterer
- + Kan spilles med kun en bog
- + Begrænset antal figurer gør det overskueligt (især mælmæssigt!)
- + Et lille slag kan spilles i en frokostpause (ja, en af dine pauser - red.)
- + Steampunk og store robotter er for fedt!

Minus'er

- Næsten alt er i metal (hvilket koster kroner og øre)
- Begrænset antal figurer giver færre muligheder
- Man kan ikke "customize" (købe items og opgrades til) sine helte
- Man skal bruge masser af counters



“Skal jeg komme på besøg hos din kampagne? Skriv til redaktion@rollespil.org for at få praktikanten på besøg!”

“Epic Sax FTW!”



KÆMPE Rollespilslejr

20. - 24. juli 2011

100 deltagere - 2000 kr pr. barn

Soldaterrollespil, sværdturnering, piratworkshop og meget mere...



Tag dine forældre med ganske gratis!

www.rollespilslejr.com

ROLLESPILSFESTIVAL I KØBENHAVN I UGE 7

BETALT
INDHOLD

12.2 KÆMPE ROLLESPILSEVENT PÅ RÅDHUSPLADSEN

12.2 BOOK RELEASE: THINK LARP, TALK LARP, DO LARP

13.2 "PÅ KÆMPERS SKULDRE I" - BORDROLLESPIL

13.2 NORDISK MESTERSKAB I ROLLESPILSKAMP

14.2 SALEM 1906 - ISREALSK ROLLESPIL OM HEKSEJAGT

14.2 MARCELLOS KÆLDER - NORSK MUSIKROLLESPIL

15.2 "PÅ KÆMPERS SKULDRE II" - BORDROLLESPIL

15.2 NORDIC LARP TALKS - ROLLESPILSDEBAT

LÆS MERE PÅ WWW.ROLLESPILSFABRIKKEN.DK/FESTIVAL



TEKST: CASPER GRONEMANN

OM BITCHES OG BASTARDS

ROLLE|SPIL har fra starten af haft artikler med fokus på rollespil og køn fordi vi på redaktionen synes, at det er vigtigt at beskæftige sig med. Denne gang giver ROLLE|SPIL ordet til Casper Gronemann fra foreningen Tempus Vivo, der maner til besindighed.

Udefra synes den kønsdebat, der i de seneste par år har taget fart i rollespilmiljøet, at være kendetegnet af to fløje.

Den ene - "bitch-fløjen" - virker overbevist om, at mænds undertrykkelse af kvinder gennemsyrrer samfundet.

Den anden - "bastard-fløjen" - er så pissetræt af at høre på kvinder, der ifølge dem giver skylden for deres ulykke til mænd, at den snakker om kvindekampen i rollespil, som var dens eksistensgrundlag lige så fiktivt som Harry Potters.

Man kan om ikke andet nemt få den opfattelse, selvom den ikke nødvendigvis er sand - og det kan være en af grundene til, at den almene rollespiller synes forholdsvis uinteresseret i at diskutere kønspolitik.

Patent på kønsdebatten

Et karaktertræk ved de to fløje er, at hvis du ikke er deres ven, er du deres fjende. "Bitch-fløjen" tager det ilde op, hvis du ikke går ind for kønskvotering til alle danske scenarier. Hvis du ikke deler den holdning, at foreningen "Piger i Panser" er nogle brystbehængte tudedukker, er det svært at komme til orde blandt "bastard-fløjen."

Fløjenes standpunkter kan virke ekstreme nok til, at et kompromis synes umuligt at opnå - og så kan man jo ligeså godt blande sig uden om. Men faktum er, at debatten er vigtig, da der er mange eksempler på, at dit køn begrænser dine muligheder selv i rollespillets ellers så tolerante miljø.

Betyder det, at "bitch-fløjen" har ret og at kvinder per definition er undertrykt af system og samfund?

Det er sådan set ligegyldigt - det vigtige er, at inddragelsen af det argument netop er kernen til et af problemerne med kønsdebatten i rollespil: Det handler meget lidt om den rollespilsrelaterede del, og langt mere om samfundets generelle kønsdebat i øvrigt.

Dens eksistens i rollespilmiljøet udvander debatten, trætter dens debattører og skræmmer mange væk fra at deltage i den.

Den lydlose majoritet

Selvom debatten om kønsdiskrimination i det øvrige samfund er interessant, er det således ikke en debat, der skal tages i forbindelse med rollespil, til at begynde med.

For at løse problemet med kønsdiskriminering i rollespil, bliver vi nødt til at diskutere det på en langt mere praktisk facon. Konkrete problemstillinger, der berører konkrete scenarier og foreningspolitikker, er interessante for os alle sammen.

Selvom samfundsstrukturen muligvis har en finger med i spillet, når det gælder diskrimination i rollespillets verden, så opnår man til at starte med intet ved at bruge samfundets generelle kvindeundertrykkelse som udgangspunkt.

Det eneste der sker ved det er, at debatten bliver endnu mere polariseret.

Der kommer flere bitches, der mener, at mændenes dominans over samfundet er roden til alt ondt. Det får endnu flere til at føle sig beskyldt for ugering, bare for at have en penis, og det skaber flere bastards. Flere bastards, der griber fat i kuglerne og råber "Fisse!" hver eneste gang man prøver at have en diskussion om køn, får blot endnu flere til at blive bitches.

For at knuse denne selvsupplerende onde cirkel, må vi kollektivt omdirigere debatten til et sted, hvor alle kan være med. Et sted, hvor man ikke føler sig erklæret som undertrykker, fordi man ikke mener der er noget i vejen med at bruge sjove ord om kvinders kønsorganer.

Et sted, hvor man ikke bliver anklaget for at have "sand i fissen," fordi man synes der er noget galt, når man ikke kan få lov til at spille ridder til Krigslive på grund af den C-skål, man er født med.

Under overfladen er hverken bitches eller bastards nemlig ligeså slemme, som debatten gør dem til. Selve polariseringen og den kraftige uenighed mellem de to grupper får begge til at fremstå som rablende fanatikere, og det er i realiteten utrolig usandsynligt, at det er tilfældet.

Lad være med at gå til ekstremer

Så lad dette være en opfordring til bitches og bastards; skil skidt fra snot. Debatten om systemets mandefavoriserende struktur er interessant, og ligeså er kritikken af kønskvotering.

Men ingen af delene er den optimale måde at kickstarte diskussionen på.

Til de "almindelige" nørder, skal det ligeså siges: Kast dig ind i debatten, men afvis til at begynde med at diskutere ekstremerne! Det kommer man sjældent langt med.



VS



TEKST: ANDERS MIDTGAARD



1. Nå, "superhelt" så du tror i kan hamle op med os. Vi er over 12 millioner spillere. Hvad siger du til det!?

3. Tauren!
Ikke kø!

5. Er det virkelig rigtigt at i kun har to byer at lave ballade i? Vi har en hel verden med store byer, enorme skove og flere kontinenter!

7. I vores verden er der desuden masser af forskellige racer og typer af karakterer

9. Jeg har hørt, at i højst kan blive level 30... haha!

10. Jeg er level 85!

12. Ja, intet slår en kæmpe økse når det kommer til at tæve folk. Hvad kan du måske?

14. Kaster i med busser?

16. Hmm... Fedt!

18. Uafgjort?

Efter en hed debat kan vi konkludere at det i sidste ende kommer an på hvad du som spiller foretrækker. Kan du lide vilde superkræfter, pistoler, eksplosioner og masser af gadgets? Så er DC Universe noget for dig. Hvis du derimod godt kan lide magi, monstre og endeløse spilområder er World of Warcraft nok mere din type spil.

ROLLE|SPIL handler ikke kun om rollespil i skoven og omkring bordet. Anders Midtgaard kigger nærmere på det nyeste skud på online-rollespilsstammen.

Sony har for nyligt udgivet Spillet Dc Universe online som er et MMORPG med udgangspunkt i kampen mellem helte og skurke i byerne Gotham og Metropolis.

Spillet skal tjene som (endnu) et alternativ til den verdensomspændende succes World of Warcraft, der indtil videre regerer som suverænt det mest succesrige online rollespil nogensinde.

Men har det nye ambitiøse spil virkelig noget at byde på i forhold til giganten fra Blizzard? Vi her på ROLLE|SPIL har sat os for at besvare det spørgsmål, og er der nogen bedre måde at gøre det på end at lade to ikoner fra de respektive spil gå løs på hinanden i en no-holds-barred debat?

2. 12 Millioner!? Damn... men vi bliver flere for hver dag der går!

Desuden ser vi bedre ud end jer. Forvoksede dødskeer. Ha! Det er jo en joke!

4. Ok, så. Men vi har både det mørke og dystre Gotham og det smukke solbeskinne Metropolis. Hvad har i? Skidne landsbyer og jordhytter?

6. [...]

8. Ha! Hver enkelt helt er fuldstændig unik med hensyn til både våben, bevægelsestype, udseende og evner!

Mulighederne er uendelige!

11. Virkelig...85?

Okay, måske er du level 85. Men slås du virkelig med det der våben?

13. Jeg kan smadre fjenden i jorden når jeg dykker ned fra himlen, kaste busser og kampesten gennem gaderne og sætte ild til skurke med tankens kræft!

15. Yes!

17. Det er faktisk også ret vildt at din verden er så stor!

19. Fair nok. Jeg skal også videre ud og redde verden.





Lars Andersen dykker igen ned i vores mytologiske fortid og gør der et usædvanligt fund, der involverer en kuffert.

I sidste nummer af ROLLE|SPIL havde jeg travlt med at brokke mig over folk, der tror man kan spille rollespil, men på opfordring vil jeg vende tilbage til min research i de gamle arkiver, hvor man kan læse om rollespillets dunkle oprindelse engang for 20 år siden (se ROLLE|SPIL #2 og #3 for tidligere afsnit). Og eftersom alle jo i øjeblikket taler om Krigslive, tænkte jeg, at jeg ville se, om man ikke kunne finde lidt information om de første rollespilsrustninger. Det kunne man.

For længe, længe siden mødtes De Første Fire for at spille rollespil. Der gik dog ikke længe, før to af de Fire forsvandt og aldrig mere blev hørt fra, men de to resterende fortsatte med at spille rollespil. De to var Tina fra Vesten og Mogens fra Norden, og efter de to første rollespil var flere kommet til. Der var Tinas ven, Hans, som godt gad snakke som en elver en hel dag, og der var drengen Knud, som boede på Mogens' vej og allerede havde hugget en viking i armen.

Her følger tredje kapitel i fortællingen om rollespillets oprindelse.

Og det skete i de dage, at det tredje rollespil skulle afholdes og det skulle få konsekvenser, som vi stadig føler i dag. Selvom Thomas fra Syden var stoppet efter at være blevet skældt ud, var der stadig nogle fra hans parallelklasse, som gerne ville ud i skoven og slås, og de dukkede op til dette det tredje rollespil nogensinde.

Ligeledes kom Mogens, som allerede nu havde gjort “Jeg kommer fra Norden” til en fast replik, og hans ven Knud, der på trods af sin unge alder var god nok.

Tina fra Vesten havde desværre lagt sig syg, og i stedet for at tage i skoven, tog hendes elverven Hans hjem til hende for at pleje hende med urtete og nakkemassage, som man nu gør blandt skovelspillere.

“At forsøge at sætte tal på ville være for primitivt...”

Til gengæld kom der mange nye, for rygtet om rollespillet i skoven havde spredt sig, og da Mogens begyndte på sin briefing, var der ikke kun et par stykker, der hørte på ham, men næsten tyve unge knægte og et par eventyrlystne piger.

Mogens var i sit es, for det var tydeligt, at der var brug for en lang og informativ briefing, så de nye kunne lære, hvad rollespil rigtigt var. Da mange af de nye havde medbragt hjemmelavede våben, gjorde Mogens især et stort nummer ud af at fortælle, hvordan man spiller rollespil mens man slås.

For Mogens var sagen meget simpel og derfor blev hans forklaring det også: Blev man ramt i armen med en kniv, så skulle man selvfølgelig rollespille, at man var blevet ramt i armen med en rigtig kniv og blev man i stedet ramt i maven med en hammer, skulle man spille som om man var blevet slået af en rigtig hammer.

Om man kunne kæmpe videre eller ej var selvfølgelig noget, man selv kunne regne ud, og da en af de nye spurgte: “Skal man så tælle, hvor mange gange man bliver ramt?” rystede Mogens opgivende på hovedet og forklarede meget grundigt, at der jo selvfølgelig var kæmpe forskel på, om man blev snittet af en lille kniv eller hugget i ryggen af en kæmpe økse.

At forsøge at sætte tal på ville være for primitivt...

Der var dog en ting, som Mogens ikke sagde noget om i sin briefing, og det var rustninger og kostumer. Og det skulle vise sig at være en fejl.

Flere af de nye spillere havde gjort sig umage med deres kostumer; en havde en gammeldags hat på og tre drenge havde bluser på i næsten samme farver. Mogens kommenterede dog ikke på det, da han ikke følte, at kostumer behøvede at blive snakket om, og derfor sagde han heller ikke noget til Troels og Henrik, som var iført de første rollespilsrustninger.

Troels var nemlig heldig nok til at have en far, som var mekaniker og som havde skåret nogle stålplader ud til ham.

Derfor havde Troels et stykke metal, der dækkede noget af hans mave og to mindre stykker metal spændt på armene – noget som imponerede de andre spillere meget.

Henrik derimod havde ingen mekaniker-far, men efter at Troels tre dage før havde fortalt ham om sin seje rustning havde han besluttet sig for, at han ville lave en, der var endnu sejere. Henrik havde dog ikke adgang til stålplader, så han måtte finde på noget andet.

Nede i sin mors kælder havde han fundet en meget slidt læderkuffert, som han havde klippet op og limet sammen til en form for læderrustning, som dækkede ret meget af kroppen. Henrik vidste godt på forhånd, at det ikke rigtigt var en ordentlig rustning, men havde tænkt, at så længe den lignede lidt, var det vel godt nok.

“Henrik protesterede højlydt, for han havde jo rustning på.”

Og nu stod de altså i skoven, de to knægte, og Spilmester Mogens havde ikke sagt et ord om deres rustninger, selvom han havde talt langt og længe om andre ting. Der skulle dog ikke gå lang tid fra rollespillet var startet, til der begyndte at opstå problemer.

Både Troels og Henrik syntes nu selv, at de var usårlige. De var jo iført rustning. Det betød, at de fór rundt i skoven og nedkæmpede alt og alle, og ikke overraskende gjorde det de andre i skoven sure. Makkerparret blev også sure, for ikke alene forstod de andre ikke, at rustningerne gjorde dem usårlige, men de ødelagde også den episke helteoplevelse ved at brokke sig.

Til sidst blev de også sure på hinanden. Troels mente ikke, at Henriks rustning var en rigtig rustning og Henrik syntes, at Troels' rustning var grim. Fortørnede, men stadig krigslystne, gik de hver sin vej for at finde andre modstandere.

Henrik følte sig dog stadig usårlig og fik nedkæmpet adskillige andre spillere og var efterhånden blevet glad igen, da han stødte på en pige fra 7. klasse, der kun var bevæbnet med en lille og meget grim kniv, der mest bestod af gaffa-tape. Henrik besluttede sig for at lade hende leve, men knapt nok havde han undvist sit ædelmod før hun resolut stak ham i maven og sagde: “Nu er du død.” Henrik protesterede højlydt, for han havde jo rustning på.

Pigen spurgte ham vantro, hvordan et stykke læder kunne stoppe en kniv, som hun var ret overbevist om ville gå lige igennem.

Det mente Henrik nu nok, at det kunne, men han kom til kort, da pigen forklarede ham, at hun altså var en af den slags piger, der normalt brugte briller og som godt vidste noget om krigshistorie – og hun var ret sikker på, at læder hverken kunne stoppe knive, pile, spyd eller nogetsomhelst andet våben, som var tilpas skarpt.

Henrik vidste slet ikke, hvad han skulle sige, så han sagde bare “Undskyld” og gik.

Troels havde også en rigtig dårlig oplevelse, for midt i sin blodrus stødte han på Per, der havde gået til fægtning i fire år og også var ret god til at bruge et skumgummi-sværd. Det tog ikke lang tid, før Per havde fået et par gode slag ind på Troels, og endda på de steder hvor rustningen ikke dækkede.

Troels forsøgte at overbevise Per om, at rustningen beskyttede ham, men Per havde hørt godt efter Mogens' briefing og vidste jo godt, at et sværd i maven gør frygteligt ondt, uanset om man har rustning på skuldrene. Det brød Troels sig ikke meget om at få at vide.

Sidst på dagen samledes spillerne oppe, hvor Mogens havde holdt briefing for at få løst de mange konflikter, der havde været med rustningerne. Mogens havde dog slet ikke tid til at hjælpe dem, for der var kommet en journalist fra den lokale avis ud for at se, hvad det her nye “rollespil” var for noget.

Troels og Henrik var derfor hurtige til at foreslå, at de selv kunne lave et kampudvalg, hvor de kunne lave nogle rimelige regler, så der ikke kom bøvl med rustningerne næste gang.

Mogens havde nok indset, at det ikke var nogen god idé, men han var optaget af at forklare journalisten, at de altså kun legede dæmontilbedere og ikke var det i virkeligheden, så derfor sagde han ok til forslaget – dog på betingelse af, at de havde hans ven Knud med som tredjemand i det nye Kampudvalg.

Tre dage efter holdt Knud, Troels og Henrik det første rollespilsudvalgsmøde nogensinde. Det foregik hjemme hos Troels, og Troels' far havde lavet saftevand.

Siden rollespillet havde Henrik undersøgt, om læderrustninger nu også var rigtige rustninger, hvilket var foregået ved, at han havde ringet til sin onkel, som underviste i middelalderhistorie på universitetet.

Onklen havde forklaret Henrik, at læderrustninger godt nok eksisterede, men at de kun var til ceremonielle formål. F.eks. havde de romerske legionærer, som kun lavede administrativt arbejde, læderrustninger på for at vise, at de også var rigtige soldater. Henrik havde dog ikke hørt så godt efter, og så snart mødet startede, fortalte han stolt, at han havde snakket med sin historiker-onkel, som havde sagt at læderrustninger altså fandtes.

Han fortalte også, at romerne havde haft en slags særligt hærdet læder, som kunne stoppe sværd og pile, men om det var noget hans onkel havde sagt eller noget han selv havde gættet sig til, var ikke noget han selv havde helt styr på. De to andre var ret imponerede over, at Henriks onkel var rigtig historiker og godtog derfor hans forklaring om læderrustningerne uden tøven.

Denne gang var det Troels, hvis familie ikke kunne hjælpe, så han var selv gået i tænkeboks og havde fundet på en smart løsning, som han entusiastisk fremlagde for Kampudvalget: “Vi spiller jo en rolle, så en rustning er bare en symbolsk markering. Det gør altså ikke noget, at den dækker hele kroppen i rollespillet selvom den ikke gør det i virkeligheden.”

Der gik ikke mange minutter, før Henrik og Troels var blevet enige om, at deres rustninger faktisk havde fungeret rigtigt godt ude i skoven og at det eneste der manglede var nogle regler, så de andre spillere kunne forstå, hvordan tingene hang sammen.

Henrik foreslog endda, at eftersom rustningen nu bare var blevet symbolsk, så kunne man jo passende tælle point, når man blev ramt i stedet for det med at rollespille, at man var blevet ramt, og det kunne Troels godt lide. Så var der nemlig ingen, der kunne gøre ligesom Per igen.

Knud syntes ikke helt, at det med pointene var en god idé, og han var ret sikker på, at Mogens ville have sagt, at det var noget pjat, det med at tælle point til rollespil, hvis han havde været der. Desværre var Mogens der ikke og Knud var ikke så gammel som de andre to, så han fik ikke et ord indført.

“... så kunne han passende få to ekstra point for at være en sej Priest/Warrior.”

Det lykkedes ham dog til sidst at sige, at han ikke troede det med pointene var en god idé, men på det tidspunkt var Henrik og Troels allerede blevet enige om, at metalrustning var bedre end læder (selvom det også virkede!) og at det derfor gav dobbelt så mange ekstrapoint.

Knuds protester blev hurtigt gjort til skamme, for som Troels forklarede ham, så var der også mange andre fordele ved det nye pointsystem, og hvis Knud ville spille en slags præstekriger, som Troels havde læst om i en tegneserie, så kunne han passende få to ekstra point for at være en sej Priest/Warrior.

Knud kunne jo ikke modstå et sådant tilbud, og inden saftevandet var drukket, havde de tre drenge vedtaget det nye regelsæt, som de glædede sig til at fortælle Mogens om næste gang, de så ham.

Henrik fik dog lidt dårlig samvittighed på vejen hjem, for han vidste jo godt inderst inde, at ideen med at lave regler var, at det skulle blive sjovere for alle og ikke bare tilgodese ham selv.

Han rystede dog den moralske tvivl af sig hurtigt, for han var ret overbevist om, at der ikke ville gå mange spilgange, før Mogens eller en eller anden lurede, at det med point var lidt dumt og lavede det om – og når det alligevel ville blive lavet om snart, så kunne han i det mindste få lov til at nyde godt af systemet et par gange først. Det havde trods alt været sjovt at være usårlig, og Henrik vidste jo godt, at der ikke ville gå lang tid, før det var slut med kuffertrustninger, mærkelige snydepoint og rustninger, der dækkede selv der, hvor de ikke dækkede.

Om Lars Andersen

Lars er en gammel, sur mand i midt-40'erne, der ikke forstår rollespilleres trang til konservatisme. Derudover er han forfatter til to bøger om rollespil og verdens hurtigste bueskytte (true story).

ROLLE|SPIL

Annoncør-, og forhandlerpriser 2011

FORMAT & PRISER (ex. moms)

Annonceformat		Bredde x Højde	Pris
Bagsiden		148 x 210 mm	6.000 kr.
Dobbeltside		297 x 210 mm	5.000 kr.
1/1 side		148 x 210 mm	3.500 kr.
1/2 side		74 x 210 mm / 148 x 105 mm	2.000 kr.
1/3 side		49 x 210 mm / 148 x 70 mm	1.500 kr.
1/4 side		74 x 105 mm / 105 x 74 mm	1.250 kr.
1/6 side		74 x 70 mm / 70 x 74 mm	1.000 kr.
1/8 side		74 x 52 mm / 52 x 74 mm	750 kr.
Andre formater		Kontakt os	Variabel

RABATTER PÅ ANNONCER

Foreninger

Foreningsrabat (max. rabat opnåelig) -66% på annoncerne

Flere annoncer i samme blad

2 annoncer i samme blad: -10% på annoncerne

3 annoncer i samme blad: -20% på annoncerne

Binding over tid

Halvårsbinding (køb af annoncer i 3 numre) -10% på annoncerne

Helårsbinding (køb af annoncer i 6 numre) -20% på annoncerne

SALGSPRIS & FORHANDLERRABAT

Løssalgspris (prisen er inkl. moms)

50 kr. foreslået salgsspris. Forhandleren sætter dog selv prisen.

Forhandlerpris til løssalgseksemplarer (priserne er inkl. moms)

25,00 kr./blad v. 50 - 99 blade (50% rabat v. salgsspris på 50,00 kr.)

De afregnes kun for solgte/bortgivne/"brugte" eksemplarer.

Eksemplarer der afleveres tilbage til forlaget afregnes der ikke for.

TEKNISKE DETALJER

Løssalgspris (priserne er inkl. moms)

- 48 sider, A4, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g

- Kan downloades som interaktiv PDF fra hjemmesiden www.rollespil.org

- **ROLLE|SPIL** udgives af Rollespilsakademiet



BESKRIVELSE

ROLLE|SPIL er Danmarks eneste blad om rollespil. Bladet har artikler skrevet af rollespillere fra hele landet. Indholdsmæssigt dækker **ROLLE|SPIL** over alt fra tema-artikler og interviews til anmeldelser, guides og relevante nyheder som har interesse for rollespillere landet over.

REDAKTIONELT MÅL

Målet med **ROLLE|SPIL** er, at fremme forståelsen for rollespil som hobby og give værktøjer til at gøre rollespil mere spændende for både børn og voksne i alle aldre. Desuden er målet, at være en samlende instans, der giver rollespillere fra hele landet en fælles forståelse for rollespil i Danmark.

NUMRE i 2011

Jan/Feb (udkom 1. februar)

Mar/Apr (udkommer 1. april)

Maj/Jun (udkommer 1. juni)

Jul/Aug (udkommer 1. august)

Sep/Okt (udkommer 1. oktober)

Nov/Dec (udkommer 1. dec)

LÆSERE

I 2010 havde **ROLLE|SPIL** over 10.000 læsere. I løbet af 2011 forventes det, at vi får omkring 500 abonnenter (pt. 100) og at der sælges 1.000+ blade i løssalg pr. nummer. Der er lige nu ca. 2.000 digitale downloads pr. blad, men vi forventer at få det tal vil stige til ca. 5.000 pr. nummer nu det fysiske nummer ikke længere er gratis.

Men vi ved først mere sidst i marts.

ABONNÉR PÅ ROLLE|SPIL!

(ellers sender vi orken efter dig!)

1/2 års abonnement (3 numre)

180 kr.

1/1 års abonnement (6 numre)

300 kr.

Institutionsabonnement (6 numre)

600 kr.



Bestil på

www.rollespil.org

Rollespil for børn

www.junior-rollespil.dk

Sæsonstart

Rude Skov • Amager Fælled • Roskilde
12. marts 13. marts 20. marts

