

Du læser lige nu den gratis online-udgave af ROLLESPIL. Og det er vi utroligt glade for!

Vi ville dog være ekstra glade hvis du købte et abonnement eller købte bladet i løssalg i en butik eller hos din forening.

Det hjælper nemlig alt sammen med at sikre, at vi kan blive ved med at lave ROLLESPIL! Og det vil vi gerne...

Den store venlige knap du skal trykke på for at abonnere



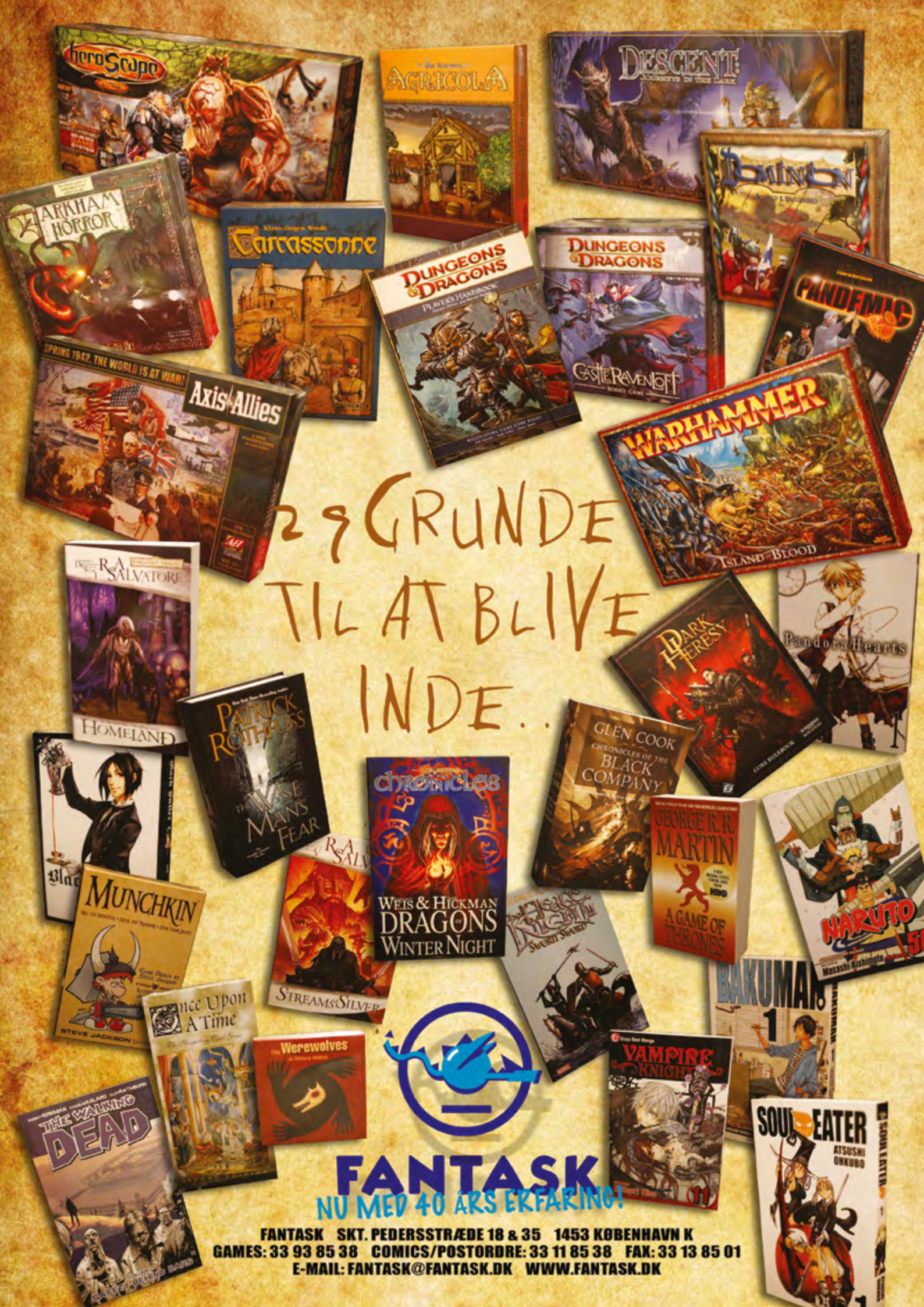
For dig betyder det...

- at du kan få bladet den 1. i måneden i stedet for den 8.
- at du kan have bladet liggende ved sengen (eller dit WC).

For os betyder det...

- flere abonnenter betyder flere faste penge.
- flere faste læsere betyder gladere annoncører.
- mere løssalg betyder at flere vil sælge bladet.

- Anders, Rene & Claus



29 GRUNDE
TIL AT BLIVE
INDE...



FANTASK
NU MED 40 ÅRS ERFARING!

FANTASK SKT. PEDERSSTRÆDE 18 & 35 1453 KØBENHAVN K
GAMES: 33 93 85 38 COMICS/POSTORDRE: 33 11 85 38 FAX: 33 13 85 01
E-MAIL: FANTASK@FANTASK.DK WWW.FANTASK.DK

ROLLE|SPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP BEGYNDER EVENTYRET

APRIL 2011 - #6 - 2. ÅRGANG

Få Sanne op
på væggen!

Stor fanplakat inde i bladet

PÅ MAGIC
KRYDSTOGT
I CARIBBIEN

SMINKEGUIDE:
DÆMONER

KAMPAGNEKALENDER
her spiller du rollespil

FASTAVAL
fylder 25 år

læs om Danmarks største rollespils kongres

Mogens taler
med en pige!

Endnu et kapitel i Lars Andersen
historie om rollespillets oprindelse

CLEOFIE SIGER "DU BLIVER
SNART SPIST AF ZOMBIER"



ISSN 1904-3872

Elementernes Kamp

☸ 4. juni 2011

"VI VAR 540 SPILLERE SIDSTE GANG.
JEG HÅBER VI BLIVER 1000 I 2011..."

- CASPER GRONEMANN



WWW.ELEMENTERNESKAMP.DK



More than 200 different items online at www.ForgottenDreams.de



Aprilsnar?



ROLLEISPIL ser i denne omgang helt anderledes ud end det plejer. Det er der selvfølgelig en grund til - og grunden er ikke at det er den 1. april. ROLLEISPIL redaktionen har nemlig diskuteret, om vi skulle afprøve et helt anderledes slags layout i et nummer, for at se hvordan det blev modtaget. For selvom vi elsker det lidt "fantasyprægede" normale layout, så er det svært at komme udenom at de fleste andre hobby-magasiner er layoutet på en noget anderledes (og simple) måde.

Så derfor sidder du nu med ROLLEISPIL #6 foran dig - og det ligner ikke sig selv. Men måske er det ikke sidste gang bladet kommer til at se sådan her ud. Det afhænger nemlig fuldstændigt, af den respons vi får på det her.

At det er mindre arbejde at layoute artiklerne på denne her måde, fremfor den "normale" måde vi gør det på i ROLLEISPIL, er ingen hemmelighed. At det er lettere at læse artiklerne er heller ikke noget som er til debat. Men er det lækrere?

Er det mere fristende at give sig i kast med bladet, når det er præsenteret på denne måde, eller er det federe når det oser lidt mere af fantasy?

Vi er meget i tvivl og derfor spørger vi jer til råds. Vores håb er selvfølgelig at så mange af jer som muligt vil skrive til os - enten på redaktion@rollespil.org, facebook, diverse internetforum'er eller hvad I nu bruger - og fortælle os om I bedre kan lide "det nye" eller "det gamle".

Og til dem, der læste lederen i ROLLEISPIL #2 ("Jeg ku bedre lide #1..."), så er det her om ikke andet et statement fra os om, at vi ikke er groet fast endnu. Om forandring fryder, eller om det er for kedeligt bare at være lidt som de andre, er noget som vi lader være helt op til jer, vores læsere.

Men sæt dig tilbage. Læs. Kig. Kommentér. Så bliver vi nemlig så glade.

Claus Raasted
Eksperimentator

Dragen er tegnet af David Jensen, der helt uopfordret sendte den til os. Tak, David. Du er for sej!

Kolofon

Chefredaktør: Claus Raasted • **Redaktion:** Anders Berner, René Bokær • **Layout:** Claus Raasted

Skribenter: Casper Gronemann, Claus Raasted, Cleo Hatting, Daniel Benjamin Clausen, Emil Blichfeldt, Lars Andersen, René Bokær, Sofie Bojsen, Troels Palm, Tue Kaae

Foto & Illustrationer: Allan Eising, Anders Hilskov, Casper Gronemann, Christina Molbech, Claus Raasted, Daniel Benjamin Clausen, Emil Blichfeldt, Jonas Vandall, Judy Coursey, Mari Skullerud, Mike Ditlevsen, Peter Munthe-Kaas, Rene Bokær,

Coverfoto: Mike Ditlevsen • **Covermodel:** Sanne Harder

Udgiver: Rollespilsakademiet, CVR: 29274436, www.rollesakademiet.dk • **Tryk:** Toptryk Grafisk

Hjemmeside: www.rollespil.org • **Kontakt:** redaktion@rollespil.org, 22 34 24 80 (Chefredaktøren) • **ISSN:** 1904-3872

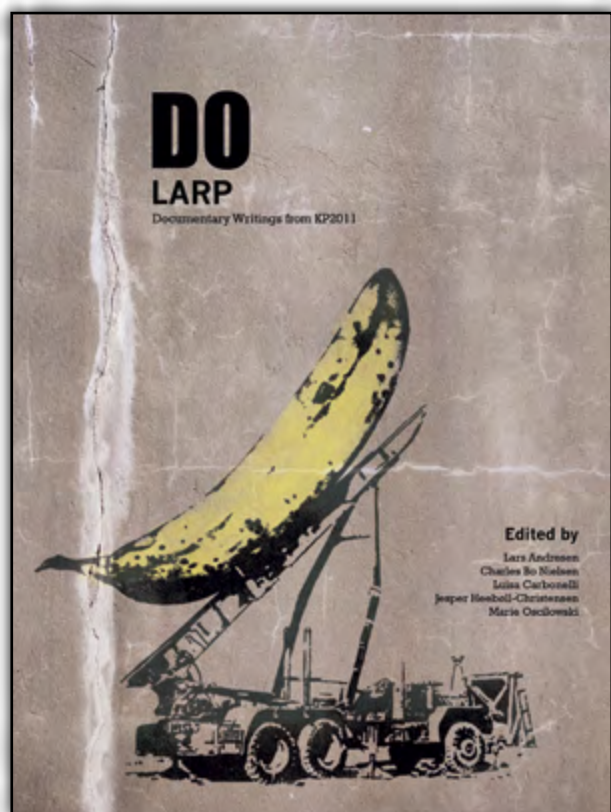
MAGIC (8)



FASTAVAL (28)



SOLDATER (38)



BØGER (44)

LEDEREN

5

PÅ KRYDSTOGT MED MAGIC-SPILLERE

8

CLEOFIE SIGER AT NØRDER SKAL DØ

14

INTERVIEW MED EN STIFINDER

17

DÆMONSMINKE MED TUE KAAE

18

ROLLESPILSKRYDSORD... OF DOOM

24

FAN POSTER: SANNE HARDER

26

FASTAVAL FEJRER 25 ÅRS JUBILÆUM

28

PAS PÅ HOVEDET

34

KAMPAGNEKALENDEREN

36

20 ÅR UDEN ULYKKER

37

ROLLESPILSGUIDE: SPIL SOLDAT

38

TRAGTMODELLEN - ET ARRANGØRVÆRKTØJ

42

3 NYE BØGER OM ROLLESPIL

44

LARS ANDERSEN FORTÆLLER

46

ANNONCER OG ABONNENTER

48

HELIKOPTER? ER DET EN WORKSHOP?

50

Magic in the Caribbean

Tekst: Casper Gronemann



AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

ROLLE|SPIL kigger gerne på andet end rollespil, for selvom Warhammer, Magic, WoW og Cosplay i princippet ikke har meget med rollespil at gøre, så synes vi alligevel det er spændende. ROLLE|SPILs Casper Gronemann er derfor taget til det Caribiske Hav for at prøve noget helt nyt og anderledes: et Magic-krydstogt!

■ Som næb, så næse - papegøje på Grand Cayman (Anders Hilskov)

ET MAGISK KRYDSTOGT

"Holy shit. That's a big bastard, ain't it?" Det overraskede udbrud kommer fra en lettere overvægtig amerikaner, der står på kajen og glaner op imod solen. Hans øjne er store på trods af det skærende solskin. Han er iført et par jeans, et Seiko-ur og et par Nike-sko. I alle henseender ligner han en helt almindelig amerikaner. Det, der viser forskellen på ham og en gennemsnitlig fyr fra Houston, Texas, er at han, samt nogle af de folk der står i nærheden af ham, er iklædt en beige T-shirt med påskriften "The Magic CRUISE 3" på forsiden, og kortspillet Magic the Gatherings logo på bagsiden. Den første tanke der umiddelbart bør strejfe en forbipasserende, med et let kendskab til nørderi, er nok; "hvad fanden laver 40 kortspilsnørder på en kaj i Galveston, USA?"

Svaret er enkelt: Den kolossale luksusliner som de står og stirrer på, skal i den næste uge være arena for et af de mest nørdede events i menneskets historie; The Magic Cruise. Retten er eksotisk, men opskriften er enkel; grundelementerne er et krydstogtskib, der sejler Caribien rundt, fantastisk 3-retters gourmet-mad serveret af dygtige kokke hver eneste aften, samt barer, mile-lange hvide sandstrande, lækre kvinder i badedragter, og swimmingpools. Tilsæt hertil 40 Magic-spillere, heriblandt nogle af de dygtigste ansatte hos Wizards of the Coast, det firma der bl.a. producerer Magic the Gathering, Dungeons & Dragons, m.m., og et utal af forskellige Magic-events, turneringer, samt en god spids druk. Resultatet er en fuldstændig outrageous cocktail af nørd på højeste plan, blandet med Gin-Tonics og Caribiens bagende sol. Med andre ord skal de 40 Magic-spillere til at begive sig ud på en fabelagtig rejse, som bedst kan beskrives med en blanding af deres status som Magic-spiller og seksuel tilfredsstillelse: Det, der venter dem, er en nørdegasme. Intet mindre.

■ Et andet krydstogtskib skimtes fra Conquests dæk (Casper Gronemann)





SUPER BOWL - THE AMERICAN WAY

Det starter allerede den første aften. Fra en gigantisk storskærm på krydstogtskibet Carnival Conquests dæk, følger de 40 Magic-spillere med i den uden sidestykke største begivenhed i amerikansk sport: Super Bowl - finalen i amerikansk fodbold. Mellem forrygende touch-downs, Black-Eyed Peas live-optræden, øl, drinks og gratis burgere, snakkes der Magic-kort. Der er endnu ikke en spiller der har hevet sine kort frem - turneringerne starter først i aften - men glæden er tydelig, og gennem en rus som består af lige dele Budweiser og tilbageholdt spænding til når der skal spilles kort, kan man allerede fornemme at den kommende uge kommer til at være intet mindre end fænomenal.



MAGIC PÅ HAVET

De næste par dage tilbringer Carnival Conquest på havet, i sin færd mod den første af Caribiens øer. Første aften bliver der spillet alle former for Magic the Gathering i skibets galleri. De 40 spillere kaster sig ud i alt fra det kompetitive "Type 2" - den mest professionelt spillede form for Magic - til det ultra-afslappede "Elder Dragon Highlander," eller "Commander," et format hvor hvert "deck", den bunke af kort man spiller med, består af 100 kort, og hvor der ikke må spilles med mere end én kopi af hvert kort. Morgenen efter starter The Magic Cruise Dual Format Championship.

Her spilles en Type 2-turnering, samt det lukkede "Sealed"-format, hvor man starter med en ukendt kortpøl, og skal lave sig et deck. Spillerne forsøger at kæmpe sig vej til en af de eftertragtede Top8-placeringer. Spillere i Top8 får æren af at være "The Magic Cruise 3"-mestre. "Sealed"-delen spilles om morgenen, Type 2-delen om eftermiddagen, og mod forventning lykkedes det ROLLE|SPILs udsendte at kæmpe sig vej til Top8. Om aftenen spilles den eksklusive Top8-draft, hvor de 8 bedste spiller mod hinanden i et format, hvor såkaldte booster-packs, små pakker med Magic-kort, åbnes og sendes videre blandt spillerne, som hver gang vælger et enkelt kort, og til sidst kæmper mod hinanden med de resulterende decks.



STEMNING OG HYGGE

Amerikanerne er ufatteligt venlige. Antropologer har tilskrevet denne venlighed en speciel amerikansk "overfladiskhed", hvor man undgår konfrontationer og uenigheder med mennesker, man ikke kender så godt, eller tilbageholder kritik og uvenlige ord, når man snakker med hinanden. Uanset om man tilskriver amerikanernes imødekommethed generel venlighed eller overflade, så er det et utroligt effektivt virkemiddel på et krydstogt hvor 40 mennesker skal hygge sig med hinanden i en uge. Der snakkes, drikkes og spilles Magic på kryds og tværs, og stemningen er i top.



100 SPØRGSMÅL TIL PROFESSORERNE

Aftenen før første havn holdes der Q&A med ansatte fra Wizards of the Coast R&D-afdeling (Research & Design), hvor spillerne på skibet kan stille alle spørgsmål mellem himmel og jord. Der går i dybden med Magic-design og stilles dusinvis af gode spørgsmål til den kreative designer Kenneth "Always Like the Fatties" Nagle og den intelligente playtester Zac Hill, bachelor i politisk videnskab - hvis jobhistorie inkluderer artikelskrivning for Washington Post samt et job som policy-analytiker for Centeret for Uafhængig Journalistik i Kuala Lumpur, Malaysia. Der er også Magic Onlines data-analytiker Lee Sharpe, samt den dygtige spildesigner David Guskin. Debatten ledes af Bill Stark - Magicfænomen og forfatter af thestarkingtonpost.com. Publikum lærer en hel del om Magic the Gathering, som de ikke vidste i forvejen - også selvom de mere kritiske spørgsmål besvares med en lidt for officiel "firma-linje".



JAMAICA, MAN!

Skibet lander ved Jamaica Onsdag d. 9. februar 2011. Forude venter en tour af den lille ø, opbrudt af "chilling" på stranden med live-reggae. På vej mod stranden holder vores taxi stille for at sætte et par medturister af. Mens taxien er parkeret stikker en forbigående, med rastafari-fletninger og karakteristisk rasta-hat, hovedet ind i bilen for sådan af ren venlighed at høre, om nogen af taxiens passagerer kunne tænke sig noget "weed".

Der bliver takket nej for nu, men et par af passagerne benytter sig af muligheden da vi når frem til stranden - resten får flettet håret på karakteristisk jamaicansk maner, svømmer, og nyder godt af Caribiens enestående vejr. Der bliver helt sikkert sendt en tanke eller to fra de ombordværende danskere til kolde Danmark, mens der fyldes flere isterninger i den jamaicanske øl, for at holde den kold.

- Superbowl - live på storskærm (Casper Gronemann)
- Susan DuPont slynger pap i en turnering (Casper Gronemann)
- Tøserne fra turen konkurrerer i et all-girl draft (Casper Gronemann)
- WotC folkene: Ken Nagle, David Guskin, Zac Hill (Casper Gronemann)
- Casper og Joe the Chauffer fra Jamaica (Judy Coursey)

THE MAGIC CRUISE

Arrangørgruppe	Legion Events
Hovedansvarlig	Steve Port
Dato for Magic Cruise 3	6.-13. februar 2011
Website, Magic Cruise 4	www.legionevents.com

Rollespilsvaaben.dk
- Din lokale vaabenforhandler

Vi står inde for både kvalitet og gode priser!

Både rollespilsvåben og rollespilsudstyr

HELLO, CAYMAN ISLANDS!

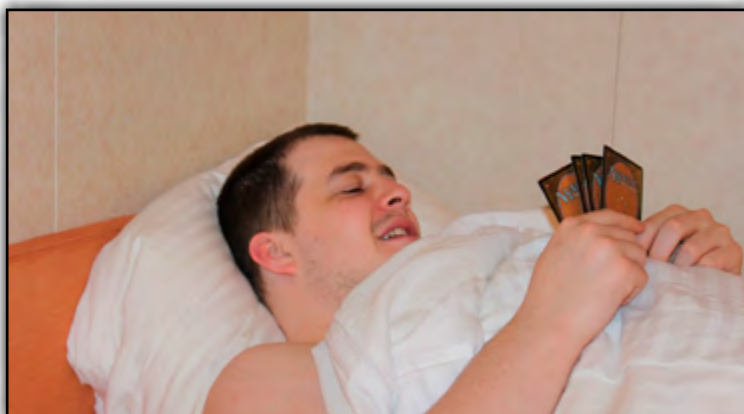
På The Magic Cruise 3 er der kun tre udlændinge - alle danskere. Resten er amerikanere eller canadiere. På Cayman opleves der papegøjer af "den-er-sgu'-ret-stor"-slagsen. Så svømmes der med rokker, de såkaldte "Stingrays," som med deres glatte kroppe glider ind og ud mellem turisterne.

På vejen videre har en af det lille tour-skibs besætningsmedlemmer fundet en kæmpe konkylie, og med en smidig fingerfærdighed får han pillet det lille krebsdyr indeni ud. Smagen er af frisk skaldyr og salt - lige noget for danskerne. På anden del af turen kyskes og danses der med delfiner.



MEXICO, BABY!

I den mexicanske havneby Cozumel beslutter de fleste af gæsterne på The Magic Cruise sig for en afslappende dag på stranden. En kvik gæst finder en "all you can eat - all you can drink" strand, hvilket resulterer i en Mexico-tur der mest af alt er kendetegnet af druk, ædegilde, og en dansker så fuld, at amerikanerne må slæbe ham tilbage på skibet, under fuldemandsviser og lignende fonøjeligheder. Mexico er en fantastisk oplevelse præcis som Jamaica og Cayman Islands, og alt i alt efterlades Caribien en hel del oplevelser rigere, og en hel del amerikanske dollars fattigere.



SIDSTE DAG PÅ HAVET

Da vi sejler fra Mexico ved vi, at nu er det ved at være slut. Det er dog som om, at det faktum blot sparker stemningen et gear op, for alle er enige om at give den fuld tryk sidste aften. Vi starter med lidt til hjernen: Bill Stark holder et foredrag om Magic og medier, bl.a. med fokus på, hvordan de nye sociale medier har indflydelse på spillet. Efter Starks foredrag spiser vi middag, og derefter finder vi Dwayne St. Arnauld, softwareingeniør for Wizards, og hans kone, Teresa St. Arnauld, i favoritbaren "Alfred's," i færd med at ryge store, cubanske cigarer, købt på Grand Cayman.

Vi bliver tilbudt en, og slår os ned i stolen ved siden af Jason Radabaugh, en af de flinkeste mennesker på turen, og softwareudvikler for Wizards. Det er omkring på dette tidspunkt, da den søde, fyldige smag fra cubaneren blander sig med stemningen rundt om bordet, at der tænkes på, hvor fuldstændig vild denne tur har været. Her sidder en fyr fra Husum, Danmark, og ryger cubanere og diskuterer Magic Online, med de folk, der har ansvaret for det.

"This is fucking life, ain't it?" siger Dwayne, mens han puster en røgsky ud, efterfulgt af et suk af tilfredsstillelse.



■ Anders chiller på decket på Grand Cayman (Casper Gronemann)

■ Andreas med tømmermænd og magic-kort (Casper Gronemann)

■■■ Manden med verdens fedeste efternavn, Rob Highlander (Casper Gronemann)

Kender du til en vanvittig begivenhed som ROLLE|SPIL skal besøge? Send os en mail!



GOOD NIGHT AND GOOD LUCK

Der overdrages en udgave af bogen 'Rollespilsfotos 2008' til Wizards ansatte. De takker, og øjeblikke senere befinder stort set hele Magic Cruise 3 besætningen sig i et af skibets diskoteker, stang-visne. Der bliver danset, og man får sig lige en snak med alle, før der siges farvel. Efter et par timers fest rykker nogen af os ned i galleriet. På vej ud af diskoteket råber en stemme: "Hey! Tell mr. Rawstead thanks for the book - he should fucking pay you some more dude!" I galleriet finder vi et par stykker der spiller Elder Dragon Highlander med vodkashots. En smøg og en White Russian i Alfred's bliver sidste vers, før The Magic Cruise går til køjs.

Krydstogtet afsluttes med en 10-timers flyvetur til London, og derfra et fly til København. Mens jetlaggen lige så stille indfinder sig, sender tre danskere deres tanker til mandskabet fra The Magic Cruise 3 - en ferie, der aldrig vil glemmes. Der går nok en hel del tid, før nogen af os gør noget ligeså crazy igen.

Eller, der er jo The Magic Cruise 4, næste sommer... Skal du med?

■ ROLLE|SPILs udsendte reporter stirrer ud over det krystalblå hav på Grand Cayman (Anders Hilskov)



ridderrolle.dk

rollespilsvåben & tilbehør



ridderrolle.dk

rollespilsvåben & tilbehør

Tekst: Cleo Hatting / Sofie Bojsen



NÅR ZOMBIERNE KOMMER...

...så dør du. Det gør Cleofie ikke. Cleofie er klar; det er du ikke. Resultatet af dette er meget enkelt: du dør – Cleofie overlever. Og eftersom du ikke selv fatter hvorfor, så hør efter.

De kommer. Det ved alle. Det er blot er et spørgsmål om tid, før din søde gamle nabo kommer forbi for at grave indvoldene ud af maven på dig; det er blot et spørgsmål om tid, før vort lille land, fyldt med hygge, kaffe og frikadeller, bliver indtaget af uendelige horder af sultne forrådnede lig. Og vi ved også godt, at de ikke kommer til at tage sig til takke med wienerbrød. Så hvad har du tænkt dig at gøre? Nu skal Cleofie her med glæde fortælle dig, hvorfor nørderne er de første, der dør.

Rule #1: Cardio

Kære rollespillere. I er smukke, præcis som I er. I er bare for blegfede til at overleve noget som helst. Chancerne for at jeres cola-vaner når at lægge jer ned, før zombierne overhovedet får rejst sig, er skræmmende stor. Få lettet din slaskede undskyldning af en røv, og lær at løbe mere end fem meter ad gangen uden at få et astmaanfald. Så kan det også være, at folk begynder at tage dig bare lidt seriøst, når du råber "TO I SKADE! TO I SKADE!". (*)

Generation Lort

Ja, nogen skal jo sige det. I er en del af en generation fuldstændig uden ryggrad. Jo før i indser det, jo bedre. I er bygget af lunken sprutprut – no more, no less. Dette afspejles perfekt i jeres måde at "forberede" jer til zombiernes kommen. Hvor mange timer er der gået med at diskutere, hvad årsagen til deres komme mon er? Mon de kan løbe eller ej? Hvordan skal jeg holde styr på mine kills? Men I behøver jo slet ikke stille alle de spørgsmål, for...

...I DØR!

Imens du sidder og sumper over hvor mange zombier, der skal til for at skifte en el-pære, har Cleofie hustlet sig til en bunker med et omfattende undergrundssystem. Imens du prøver at finde ud af, hvilken gun, du tror, der er mest egnet til at splatte forrådnede hoveder til ukendelighed med, har Cleofie været på skydebanen, anskaffet sig et våbenbevis, købt et våbenskab og fyldt det op. Og imens din mor læser din godnathistorie, sliber Cleofie macheten, kobenet og spaden.

Rule #48: Hygiene

Du stinker, dit svin.

Rule #666: It sucks

Vi skal alle dø når zombierne kommer. Men du dør før Cleofie. Faktisk dør du først. Peace.

*Cleofie frasiger sig alt ansvar, hvis folk dog stadig ikke kan lide dig

■ Gerda var beviset på, at Se & Hør er hjernedød læsning (Claus Raasted)

Your-LARP-Store.com

Your store for costumes, LARP weapons and accessories

VISA MasterCard PayPal Maestro

Free shipping from 250 €

Write your own tale...

Tents available from 189 €

Nice blouses, skirts and dresses for the ladies...

LARP Weapons - Foamed Weapons - Armours - Costumes - Character-Accessories - Masks & MakeUp - Jewelry - and more

Your-Store-for-LARP, Fantasy and Medieval Reenactment

KØBENHAVNS MIDDELALDER MARKED 2011



Valby Parken

Pinsen 10. - 13. juni 2011
Fredag, lørdag & søndag kl. 10-18, mandag kl. 10-17

RIDDERTURNERING MIDDELALDERMARKED DET HISTORISKE SLAG

**For hele familien: Musik, Rollespil,
Vikinger, Middelaldermad, Sværdekamp m.m.
Forsalgsbillet på Billetnet, giver adgang alle 4 dage**

www.KMM.dk



Tekst: Emil Blichfeldt



SKAL BORDROLLESPIL DØ?

Studie, fast arbejde eller familieliv er ofte med til at sparke benene væk under de lange rollespilssessioner. Selvom årelange eventyr er fantastiske, kan de have svært ved at klare spillere der ikke kommer - mange mastere har plukket sig skaldet på den bekostning. Måske ryger eventyret ligefrem på gulvet og der opstår vrede mellem master og spillere. Hvilket ikke var meningen, vi spiller jo rollespil for at have det sjovt. Men i stedet for at vinke farvel til de andre travle mennesker og bruge den sparsomme fritid på bøger og computerrollespil, så kunne løsningen være i Pathfinder Societys eventyr, der er lavet til at kunne køres på en aften.

Hvad siger Pathfinder koordinator Diego Winterborg?

Hej Emil, din gamle gravrøver, det glæder mig du viser interesse for vores broderskab af eventyrere. Pathfinder har overtaget faklen fra D&D 3.5 og har optimeret spillet, mens D&D 4. Ed. er langt mere kamporienteret. Hos os er der aldrig mangel på spillere og store eventyr. Hver session varer 4-5 timer, og er vævet sammen verden over. Så det der for den enkelte kan fremstå som et isoleret eventyr, er i virkeligheden en del af en kæmpe kampagne med flere tusinder af eventyrere. Din helledåd vil sende ekkoer gennem hele verden.

Hmm, det lyder jo fristende, hvordan foregår det?

Officielt mødes vi hver anden lørdag i Fantask, men ofte kører vi også privatesessioner. Uden for København spilles kampagnen primært privat - med stor succes. Nedlagte fjender, jomfruer og opklarede mysterier er legio. Der er ikke behov for at du kommer hver gang. Du kan endda optræde i forskellige grupper med samme karakter til forskellige arrangementer - endda til con'er. Jeg kan tilmed tilbyde at komme forbi dig og dine venner, så kan I prøve varen

Hæ, hæ, jeg er ked af at sige det Diego, men du lyder sgu lidt som en sælger, tjener du kassen på det her?

Gid det var var så vel, men siden det er gratis at deltage så har jeg udelukkende udgifter. Men sådan er det når man brænder for sagen. Hvis du vil vide mere så send mig en mail på: pathfinder.society@live.dk eller find alle nødvendige oplysninger her: paizo.com/pathfinder

Du er en guttermand Diego, kom forbi med dit eventyr, så giver jeg mad og Cola.

Vi ses Emil. Se frem til en gedigen gang rollespil.

■ I disse miljøbevidste tider deles fire voksne mænd tit om en bog (Emil Blichfeldt)

MAKE YOUR OWN MEDIEVAL CLOTHING



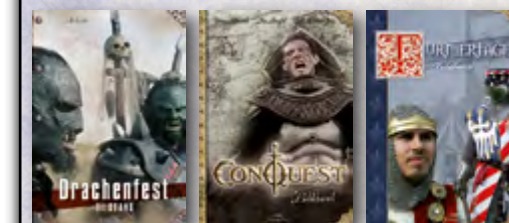
**HEADWEAR FOR
MEN AND WOMEN**
ISBN 978-3-938922-17-0

**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
Trianglen 4
2100 København Ø

BELLATOR
www.bellator.dk
Vestergade 15
4850 Stubbekøbing

BØRNEPLANETEN
www.boerneplaneten.com
Høedvej 4
4450 Jyderup

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

DRAGONS LAIR ÅRHUS
Skt. Knuds Torv 3
8000 Århus C

DRAGONS LAIR ODENSE
Grøbrødre Passagen 9
5000 Odense C

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

FANATIC
www.fanatic.dk
Grønnegade 2
4000 Roskilde

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

FARAOS CIGARER
Jernbanegade 63
2800 Kongens Lyngby

HISTORICUM
www.historicum.dk
Fjordagervej 20
6100 Haderslev

LEGEKEDEN FREDERIKSHAVN
Hjørningvej 143 c
9900 Frederikshavn

www.ZAUBERFEDER-VERLAG.DE
www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE

DÆMON SMINKE

Tekst: Rene Bokær



TILBAGE TIL RØDDERNE

ROLLE|SPIL faste sminkør Anders Lerche holder en velfortjent pause fra skriveriet, så han kan arbejde på det han laver mest af - nemlig masker og SFX. Vi har været så heldige at få besøg af en af Anders' artsfæller, den tidligere GW-maler Tue Kaae. Tue har besluttet at han vil sminke Rene som dæmon og stilen han har valgt er overdrevet og bevidst børnevenlig, modsat Anders' mere naturalistiske stil. Læs videre og lær et par tricks.

- Rene troede, at det ville blive en normal dag på kontoret (Claus Raasted)
- Når en sminkør siger "Jeg skal lige bruge et par ting", så er det min. 20 (Rene Bokær)
- Tue putter lim på et af dæmonhornene, som skal i panden på Rene (Rene Bokær)
- Sculpt. Det ser ulækkert ud, men er ret sejt (Rene Bokær)
- Der findes ingen, der kan se så koncentreret ud som en skaldet mand (Jonas Vandall)

MATERIALER OG TEKNIK

Hvadenten du sminker en dæmon, laver et latex-våben eller bygger en rustning er der to vigtige faktorer der bestemmer hvor godt resultatet bliver. Den ene handler om øvelse og evner. Det er den, som jeg skal hjælpe dig, kære læser, med i denne artikel. Den har at gøre med kvaliteten af de materialer du bruger. Det kan sagtens lade sig gøre at sminke med de mest primitive materialer, men det vil hjælpe dig meget at arbejde med god sminke og gode faciliteter. Derfor vil jeg starte med at gennemgå hvad jeg bruger.

Værktøj: Pensler køber jeg i Panduro Hobby eller Søstrene Grene. De har en kvalitet der er mere end god nok til den grove sminkning og de er billige. Det vigtige er, at du har en stor pensel til at farve hurtigt med, og en fin spids pensel til detaljearbejde. Derudover er det en god idé at have en svamp også. Den bruges til at påføre store mængder maling hurtigt og til at fade kanter.

Sminke: Jeg bruger hovedsagligt to slags sminke. En vandsminke ved navn Snazaroo købt i Panduro. Den har glimrende dækkeevne og er billig. Derudover bruger jeg den professionelle make-up sminke Skin Illustrator. Den er noget dyrere, men er uden sidestykke når man skal sminke subtilt og realistisk. Den købes over nettet - eller i Wicked Workshop i København.

Special Effects: Her bruger jeg et andet professionelt produkt. Det hedder Sculpt Gel og bruges til at lave glidende overgange imellem latex-proteser og hud. Det gør at man bliver fri for den tydelige kant, der ellers er ved kanten af protesen.

Lim: Limen jeeg bruger hedder Aqua-Fix. Den holder længere end den mere udbredte Mastix og er både meget nemmere at arbejde med og lettere at få af når man er færdig med at have brug for den.

Teknik: I guiden her vil jeg sminke en dæmon. Dæmoner er noget som finder vej til næsten enhver fantasy-kampagne, men som tit kræver enten dragt eller maske. Det kan dog gøres simplere. Jeg starter med at lime hornene på. Det er vigtigt med Aqua-Fix at påføre lim på begge flader og vente til limen er halvtør. Den er hvid når man putter den på til at starte med, og når den er blevet gennemsigtig sætter man protesen på. Derefter blander jeg noget Sculpt Gel og lapper kanten imellem protesen og huden med en modelleringspind. Jeg slutter så af med noget pudder til at gøre overfladen mat ligesom huden.

GUEST STAR: TUE KAAE

Tue Kaae er en gammel rotte indenfor sminkørfaget, og selvom han modsat Anders Lerche aldrig har sprunget ud som fuldtids SFX specialist, så har han dog flirtet lidt med betalt sminkearbejde.

Tue er til gengæld internationalt kendt for sine evner med en pensel i en anden henseende, for han er tidligere vinder af den prestigefyldte Golden Daemon male-pris, som firmaet Games Workshop uddeler.

For år tilbage boede Tue endda en overgang i Nottingham, hvor han arbejdede med at modellere for selvsamme Games Workshop.



PENSLEN KOMMER I SPIL

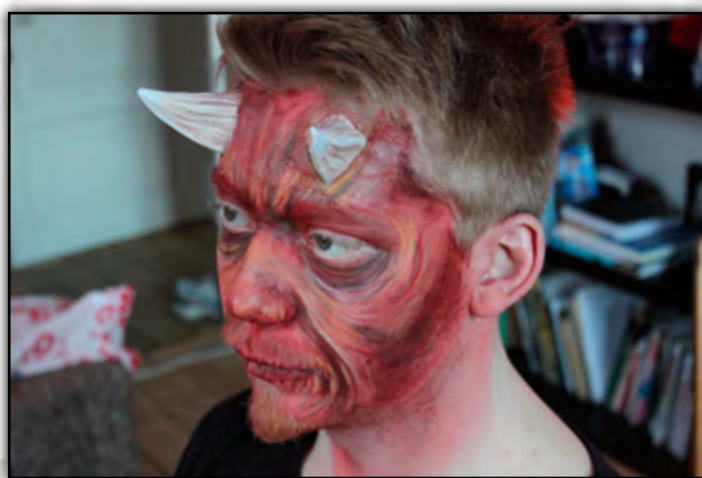
Ansigtet: Jeg starter med at farve det meste af ansigtet med en svamp i en rødlig tone, men lader noget af den naturlige hudfarve skinne igennem. Det gør sminkningen mere naturlig og troværdig. Jeg lægger derefter mørkerøde streger ind i de naturlige rynker, omkring øjnene og under kindbenene, med en pensel. Bagefter fader jeg de skarpe penselstrøg ud med en pensel.

Understregningen: Det er vigtigt her at bruge en mørkerød og ikke en sort. Den mørkerøde understreger den røde farve, hvor en sort ville gøre farven kold og unaturlig. Derefter lægger jeg lyse streger i orange og gul uden på den røde. Her følger jeg igen de naturlige former i ansigtet omkring øjnene, munden og næsen.

Rynkerne: Så tegner jeg rynker på med en mørkegrøn. Endnu engang er der vigtigt at bruge en grøn og ikke en sort. Den grønne er komplementærfarve til rød, og gør derfor den røde farve mere rød og mere levende at se på. Hvis du er i tvivl om, hvor i ansigtet du skal tegne rynkerne, så få den du sminker til at skære nogle grimasser og læg mærke til hvor huden naturligt folder. Hvis du farver mørkt de samme steder vil det se naturligt ud når personen snakker.

Du kan få flere tips til at sminke rynker i ROLLESPIL #5.

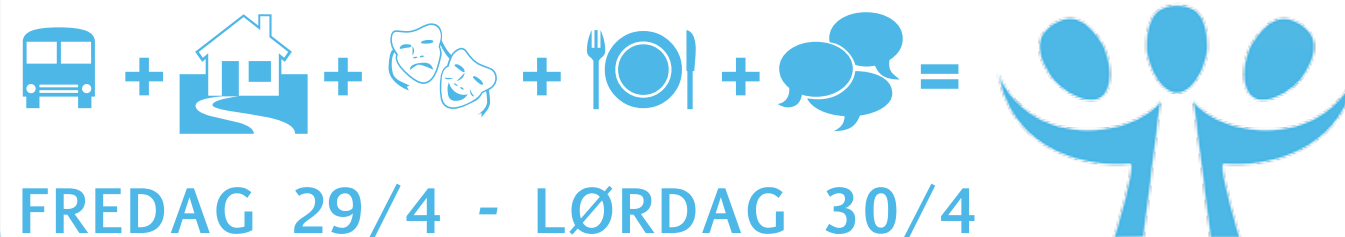
- Læg mærke til den elegante rødlig hals (Tue Kaae)
- Et par rynker og så er dæmonen klar! (Tue Kaae)



Tegning: Cleo Hatting



BIFROST FORENINGSKURSUS



Et kursus i hvordan vi gør det lettere at arrangere rollespil og drive foreningerne. Et kursus for dig der sidder i bestyrelsen, er aktiv i din forening eller vil starte en ny forening op.

ØKONOMI I PRAKSIS

Gør bogføring og økonomistyring nemt

GULD OG GRØNNE SKOVE

Skaf politisk indflydelse hos kommunen

LEDERKURSER?

Lær at søge støtte til kursur som det her

EKSPANSION UD AF KRISEN

Få flere penge i foreningen ved at lave mere

SOCIAL ENGINEERING

Skab det sociale liv i jeres forening som I vil have

HERSKERTEKNIKKER OG MANIPULATION

Bliv bedre til at tale sammen og til at få budskaber ud

TIDSPUNKT: 29/4 - 30/4 2011

LOKATION: Vibevej 31, 2400 Kbh NV

TILMELDING: agberner@gmail.com, 50573390

PLADSER: Max. 20 deltagere

PRIS: 500 kr. for støttegodkendte foreninger

(kontakt os hvis I ingen penge har)

...we will meet in
MYTHODEA

**THE GREATEST ADVENTURE OF ALL TIMES
IS NOT SHOWN IN CINEMA...**

CONQUEST
03.-07. AUGUST 2011

www.Live-Adventure.de

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

OMVENDT KRYDSORD

	1	2	3	4	5	6	7	8
9	F	A	S	T	A	V	A	L
10	U	16	L	Y	R	E	17	O
11	S	K	Å	R	18	J	E	R
12	K	A	B	A	19	S	U	T
13	E	O	R	N	O	K	20	E
14	R	S	O	21	S	A	A	B
15	E	K	K	O	22	T	R	O
	23	O	24	L	T	25	N	G

HVAD SKER DER???

ROLLESPIL er denne gang noget anderledes end det plejer, og derfor er Krydsordet også helt anderledes. Vi har nemlig i dette nummer valgt at lave et "omvendt krydsord". Det betyder, at vi leverer svarene og så håber vi, at du vil levere ideer til spørgsmålene. Rent praktisk fungerer det ved, at du kan sende en eller flere ideer ind til os på redaktion@rollespil.org - og så bruger vi de bedste ideer til at udforme en ny krydsogtvær i 2012 (hvor alle alligevel har glemt svarene fra dette nummer).

Måden du gør det på er altså ved at finde et svar som du synes du har et godt spørgsmål til.

Det kan være, at du tænker "#25: NG... det kunne være noget med alignment fra D&D". Så skriver du følgende til os:
 "#25: Alignment for de som er gode i sjælen, men er lidt neutrale overfor loven."

Eller tænker du "#9: FASTAVAL... det har jeg da læst om i det her nummer!". Så skriver du:
 "#9: Hvad er feature-artiklen i ROLLESPIL #6?"

Så hvis du har ideer - skriv til os!

RODES.dk

100% sjov til drenge



Dansk Produceret
rollespilssværd fra Palnatoke



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.**



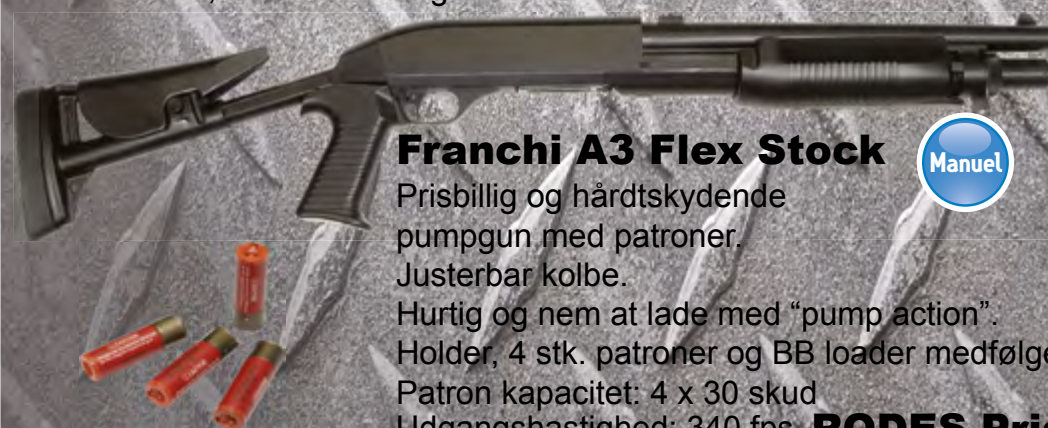
G36 C Komplet sæt

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.

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

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

Konklusionen er tydeligvis, at conner er for plebejere - ikke for os "rigtige" rollespillere, der tager mediet seriøst.

Sanne Harder, 2003

PROFIL: SANNE HARDER

Født: 18. januar 1975

Sanne Harder er en af de få danske rollespillere, der har formået for alvor, at markere sig både som bordrollespiller og live-rollespiller. Hun har vundet Ottoer på Fastaval, lavet det narrativistiske scenarie Agerlund og var en af idémagerne bag Østerskov Efterskole. Og så bruger hun rollespil i sin undervisning, og det kan vi godt lide her på ROLLESPIL redaktionen..



25 ÅR MED FASTAVAL

Tekst: Daniel Benjamin Clausen



OTTOER, GALLA OG NØRDERI

Fastaval er på mange måder Danmarks største rollespils begivenhed. Siden 1986 har rollespillere fra hele landet, hvert år i Påsken, valfartet til Århus for at spille rollespil, hygge, drikke og føle sig voldsomt smarte og elitære. Men Fastaval er ikke kun narcissistisk elitedyrkelse, gallabanket og ræset om de præstigefyldte forgyldte pingviner. Fastaval er en hel verden for sig, med sit eget sprog og sin egen kultur. Vi har fået Fastaval-rotten Daniel Benjamin Clausen til at hjælpe os med at skrive ROLLE|SPILs guide til Fastaval.

■ Kombinationen af fadøl, gummisko og blåt dæmon-suit blev næsten for meget for Mr. Fastaval 2007 (Mike Ditlevsen)



MIN FØRSTE VAL

Jeg husker tydeligt min første Fastaval. Det var i 1996. Jeg var nyudklækket rollespiller, som havde været én gang på Viking-Con, samt på en lille Con i Albertslund kaldet X-Con. Men i foråret 1996 tog jeg, sammen med min daværende rollespilgruppe, til Århus. Det var før Storebæltsbroen åbnede, så det var med tog til Kalundborg, og færgen over.

Mit første møde med det Århusianske miljø, var Ernst, som sad vred og mægtig i indtjek. Ernst – er for kendere af Fastaval en hel institution i sig selv – og noget af en personlighed. Fastaval i 90'erne var kæmpe stort. I hvert fald for en ung Københavner-purk som mig. For det første, så var Skjoldhøjskolen i Tilst, hvor Fastaval i '96 blev afholdt, en rimelig stor skole. For det andet var der rigtig mange aktiviteter på dette års Fastaval. I 1996 havde Fastaval 10 års jubilæum. Det havde meget været den samme gruppe mennesker som havde stået bag, og i mine unge øjne udstrålede de en sammenbanket solid erfaring. Mine positive indtryk startede godt ud med en solid informationsfolder. (Opsamlet i Fantask) Folderen havde velkommende forord af Torkild Simonsen, Århus' daværende borgmester (wow!) og forord af deres General, Anders Trolle.

Programmet bød bl.a. på en Dag 0 med spillederkurser, seminarer, æresgæster, bord-live- bræt- og figurspil i massevis og på kongressen havde de sågar deres egen avis (Hollywood X-press) deres egen lille biograf, en kiosk, en bar og tilmeldt også deres egen tv-station. Jeg brugte det meste af min første dag, på at udforske hele skolen og lære alle kongressens faciliteter at kende. Hurtigt gik det op for mig at Fastaval ikke blot var en kongres for rollespillere. Det var en helt verden for sig, med sin egen kultur og jargon. Bl.a. lærte jeg hurtigt at erfarne Con-gængere ikke brugte betegnelsen Con om Fastaval. Nej da – Det var skam ikke fint nok. Man var ikke på Con, man var på Val! Fastaval skiller sig ud fra andre Conner på mange måder. Udover at den foregår i Påsken, og derved strækker sig over hele 6 dage, så er der så mange nærmest institutionerede funktioner og begivenheder som er særpræget for Fastaval. Jeg vil her prøve at beskrive nogen af dem.

■ Standup-komikeren Mads Brynnum er gammel Fastaval-veteran (Mike Ditlevsen)



TEMAERNE

I 90'ernes Fastaval fyldte temaet utrolig meget. Godt nok har andre nutidige kongresser også temaer, men ingen var så gennemført som Fastaval i 90'erne. Første år med tema var i 1995 (så vidt jeg ved). Her var temaet Victoria Tiden. I 1996 var temaet film. Informationsfolderen bar præg af dette tema, med tegninger og layout som passede dertil. Der var scenarier der var skrevet i filmisk stil, Fastaval-avisen var en Hollywood tema-avis, gallabanketten var i Hollywood stil, og alt i alt var det hele rigtig gennemført. I 1997 var der Paranormal tema. Tv-serien X-files var på sit højeste, og mange af scenarierne var skrevet i den stil. Det var et godt år. I 1998 var temaet Himmel og Helvede, og i 1999 bød vollen på underseisk Atlantis tema. Jeg husker selv 1999 som højdepunktet, hvor det nærmest kappede over, og der blevet brugt ALT for meget tid på at oppynte, lave galla-kostumer osv. Derefter tonede temaet langsomt ud. Dog med et enkelt peak i 2001 hvor der var 1001-nats eventyr tema. Her blev fællesområdet omdannet til eventyrs Bagdad med sofaer, gulvtæpper, vandpipe og snore med vasketøj.

Der var også en helt fantastisk omgang mavedans til Gallabanketten. I 2002 var temaet science fiction, efterfulgt af nogle rimelig nedtonede temaer. I 2007 fik tema-konceptet en kort opblomstring med 007 tema, som fostrede et af mine ynglingslogoer for Fastaval. Næmli en pistol-bevæbnet Bond Otto. Fastavals temaer viser rimelig godt hvornår Vallen havde sin storhedstid. Næsten alle Val-gængere som jeg har talt med, har givet udtryk for at Fastavals temaer klart var størst og bedst i 90'erne.

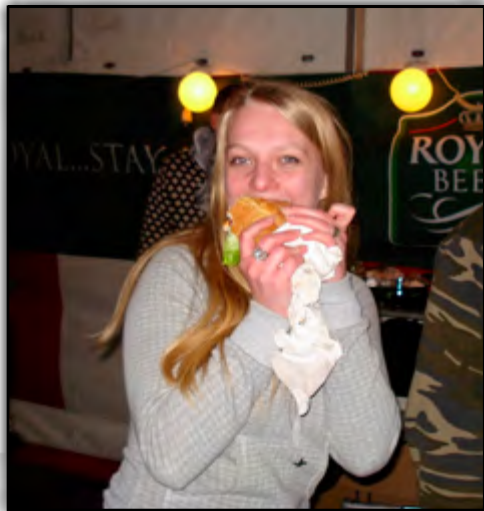
■ Man må godt være med selvom man ikke er klædt ud (Mike Ditlevsen)



ÆRESGÆSTER

En af de ting som imponerede mig meget ved Fastaval var deres æresgæster. I 1994 var Mark Rein-Hagen Vallens første æresgæst. Skaberen af Vampire: The Masquerade. I 1997 var æresgæsten David Berkman, for mig ukendt, men skaberen af spilsystemet Theatrix. I 1998 Keith Herber, og efter nogle års pause, havde Fastaval i 2000 sin vel nok mest kendte æresgæst nemlig Steve Jackson, som vel nok er mest kendt for bl.a. GURPS og kortspillet Munchkin. I 00'erne var der kun få æresgæster, og de blev ikke længere nær så hypet som i 90'erne.

■ Julia Bond Ellingboe fik smilet frem hos Fasta-folket i 2010 (Arkiv)



FASTAVAL TV

Fastaval tv er et af Fastavals helt store kendetegn.

En gruppe mere eller mindre skøre TV-folk med hang til platte jokes og porno, gjorde i 90'erne Fastaval usikker for enhver kvindelige Fastaval-deltager. Under navet Fasta-TV, lavede disse folk groft fis, dels med unge nye spillere men især med folk fra 'Eliten'. I løbet af dagen blev der filmet på livet løs, redigeret i stress og jag, og om natten i baren, blev dagens tv indslag vist til stor jubel for alle tilstedeværende. Nattens TV-fremvisning på Fastaval er altid et stort tilløbsstykke. Da Fasta-TV stoppede tog andre over. Siden kom Farum-TV, og senere John-TV. De sidste par år er niveauet vokset og særligt i slutningen af 00'erne var TV-indslagene på Fastaval eminent godt. Mange af disse indslag kan i dag findes på Nettet. Søg på John-TV.

■ Fastaval-TVs opgave har alle år været at afsløre pinlige øjeblikke (Mike Ditlevsen)



DIRTBUSTERS

Dirtbusters er et helt kapitel for sig. Konceptet blev udviklet i midt 90'erne, og er en blanding af rengøring og liverollespil. Senere hen er det mere en blanding af druk, sex og Manowar. Oprindelig var idéen at lave en spoof på Ghostbusters. Et militaristisk rengøringsteam i uniformer og med rengøringsredskaber som våben. Gaffatape og rengøringsmiddel sat i bæltet, som lettrækkeligt håndvåben. Mobben over skulderen som et gevær. Jeg husker tydeligt mit første indtryk af Dirtbusters fra en af mine første Valler. En gruppe folk i hvide støvdragter, militærstøvler og rengøringsvogn med blåt blink på, megafon med hyletone til udrykning.

Jeg var just færdig med et rollespil. Jeg var GM, og havde som sådan ansvaret for lokalet. Da spillerne havde forladt lokalet og jeg havde pakket mine ting sammen, trådte deres Commander ind i lokalet. Gjorde honnør for mig og spurgte om jeg var færdig med lokalet. Da jeg bekræftede, sprang Commanderen af sted. Udenfor stod 5 Dirtbusters klar, og med høje hastige råb, fik de hver deres opgave. Tavle, bord, gulv, vinduer, skraldespand. De havde 60 sekunder til at fuldføre missionen. Commanderen talte sekunderne og inden der var talt ned, havde alle Dirtbusters rengjort hver deres område af lokalet, sprunget ud igen, mens de højt råbte: "Clear!" På under 60 sekunder havde de rengjort hele lokalet. Det var fucking cool! Jeg var super betaget af dem. De var idoler. De var helte. Men senere skred konceptet lidt ud. I slut 90'erne blev stilen mere punket. Nu handlede det mere om druk, Manowar og om at score damer. Der blev uddelt 'fisse-medaljer' og læst op af porno-blade i stor stil. Respekten dalede i takt med at useriøsiteten steg. Alligevel – til gallabanketten, når der højlydt bliver spillet "The Crown and The Ring" – så rejser alle sig op, og hæver deres glas højt. For så ved alle Val-gængere at nu kommer Dirtbusters snart marcherende ind, op på scenen og til deres store hyldest. For at bruge hele sin påske på at gøre rent efter 600 svin på en stor rollespilkongres, det er sgu alligevel ret sejt. Respekt.

■ For at blive Dirtbuster skal man helst høre Metal og tilbede onde guder (Mike Ditlevsen)

■■ Det er ikke billigt at blive fuld på Vallen, hvis man skal gøre det Dirtbuster-style (Facebook)

■■■ Gaffa Brandt - Dirtbuster og Fanboy #1, som vi har lovet at promovere i ROLLE|SPIL (Facebook)



OTTOEN - ROLLESPILLERNES OSCAR

Det som Fastaval vel nok er mest kendt for, er Ottoerne. En Otto er en lille forgyldt pingvin (en afstøbning af Danske Banks sparebøssepingvin Pondus). Siden 1992 har Fastaval uddelt priser til de scenarier som været spillet på årets Val. Pingvinen Otto stammer oprindeligt fra et Fastaval-scenarie fra 1989 ved navn "Ulloq nunaqarfinnguagaluami". Prisuddelingen minder på mange måder om Oscar-uddelingen. Der er et dommerpanel (primært bestående af tidligere Otto-vindere) som bl.a. på baggrund af SpilMesternes bedømmelser af scenarierne, indstiller scenarierne til nominering i de forskellige kategorier. Der er som regel 5-6 nomineret i hver kategori. Kategorierne er f.eks. "Bedste Virkemidler", "Bedste formidling" og "Bedste Scenarie" I rollespils kredse er det enormt prestigefyldt at vinde en Otto. (Ottoen er rollespillernes svar på en Oscar)

Der er 3 Ottoer som er særligt eftertragtet. Det er Ottoen for "Bedste Scenarie", "Publikumsprisen" som udelukket uddeles på baggrund af spillernes bedømmelse af spil, og Æresottoen. Æresottoen, gives dog ikke til et scenarie, men til en eller flere personer, grupper, projekter eller lignende, der har mærket sig ud i rollespilmiljøet. Igen – lige som Æresoscaren.

De 6 top-nominerede til Æresottoen offentliggøres allerede i starten af Fastaval, og det er en utrolig ære alene at være nomineret. (det skriver Daniel selvfølgelig, fordi han 2 gange tidligere har været nomineret, men stadigvæk er skuffet over at han endnu ikke har vundet -red..

■ Otto-vinderen Mikkel Bækgaard holder en takketale, der er en Oscar-vinder værdig (Mike Ditlevsen)

AVISEN

ELITEN

GALLABANKETTEN



I gennem tiden har Fastavals avis haft både storhed og fald. I 90'erne kunne avisens redaktion fylde flere lokaler ud. Propet med computere og andet teknisk udstyr. Jeg husker særligt Morten Lund som en eminent avisredaktør, som gik op i avis-skriveriet og temaet med liv og sjæl. Avisen var ofte tilpasset til Fastavals tema. I 1995 hed avisens Fastaval tidende, 1996 Hollywood X-press, 1997 Fastaval Inquirer, 2002 Corebreach.

I 00'erne mistede avisene lige som temaet lidt pusten, og blev slet og ret kaldt Fastaval-avisen. Fra 2009 er avisene blevet kaldt Fasta-morgen, og i '09 blev der igen kørt på med temaet som hardcore dybdeborende journalister med hvide skjorter, hat, seler og notesblok.

■ Fastavals aviser har altid været præget af professionalisme og lækre produktionsfaciliteter (Mike Ditlevsen)

■ Frederik Berg Østergaard, Elitens Sande Ansigt (Facebook)

■ Banketten er stedet, hvor man finder ud af hvad der er hot og not. Blandt bordrollespillere altså (Mike Ditlevsen)



Et andet fast Fastaval-begreb man ikke rigtig kan komme uden om, er udtrykket 'Eliten'. Efter at Fastaval begyndte at afholde gallabanket og uddele priser til de bedste scenarier, skete der gradvist en udskilning. Den menige Fastaval-gænger på én side, og på den anden side arrangørerne, prisvindende forfattere, rollespilkändisser, spillemestre osv.

Elite-begrebet blev nærmest dyrket i 90'erne, selvfølgelig godt hjulpet på vej af Fasta-TV og deres grove sketches. Utvivlsomt var der mange fra eliten som nød godt af den ekstreme idoldyrkelse og den respekt den medgav blandt almindelige spillere.

Men med tiden tog hele konceptet overhånd. Langsomt blev ordet 'eliten' nærmest en hån, frem for en æresbetegnelse og det endte op i en del mudderkasteri. På mig virker det som om at 'elite' begrebet langsomt uddøde på Fastavali slutningen af 00'erne.



På listen over fastgroet Fastaval-begreber er Gallabanketten højt. Banketten blev indført i starten af 90'erne for at gøre afslutningen af Fastaval lidt festligere, og mere gallaagtig. Oprindeligt var det i fuld galla, med fin middag, sceneshow, taler og hele molevitten. Senere gled galla-tøj konceptet til siden, til fordel for koncept-kostume, eller bare follet tøj. En del Val-gængere har dog valgt at holde fast i den traditionelle galla-påklædning. Inklusiv undertegnede.

Til Gallabanketten er der en fin 3-4 retters menu, vin, tjenere (altid kaldet James) og udover forskellige underholdende indslag, er der også hædning af alle arrangører og hjælpere. Der bliver uddelt priser til hjælperne, alle forfatterne nævnes og hædres og generelt er der en stor portion velfortjent ryglapperi. Men vigtigst af alt, bliver Ottoerne uddelt. Sidst på aftenen, når maden er spist, og før folk for alvor drikker sig i hegnet, bliver der vist en opsamling af de bedste tv-indslag fra årets Val. Derefter ryddes salen, og der festes igennem til den lyse morgen.

FASTAVAL - EN OPLEVELSE FOR LIVET

Fastaval er for mit vedkommende Rollespillernes Mekka. Det skal opleves, minimum én gang i livet. Før da, kan du ikke kalde dig en del af det danske rollespilmiljø. Bevares – Fastaval er naturligvis en del af BORD-rollespillernes miljø, og ikke så meget Liverollespillernes. Selv om grænsen imellem de to miljøer udvaskes mere og mere. For mig, var min første Fastaval en oplevelse for livet. 6 dage i paradiset. 6 dage med rollespil, nørderi, fællessindede folk og dejlig jysk åbenhed. På vej hjem, en varm solbeskinnet forårsdag, stod jeg på dækket af færgen, da den sejlede ind i Kalundborg Havn. Jeg var lykkelig. De sølle 6 dage havde virket som en evighed. En fortryllende evighed i en helt anden verden. Fastaval var mit Narnia, min Jul, mit nytår og min fødselsdag, alt samlet i et. Jeg MÅTTE bare komme igen – og det gjorde jeg i 16 år i træk. Jeg meldte mig som GM, skrev scenarier, vandt Ottoer, blev 'elite', hev venner med og arrangerede bustur for Københavnerne. Alt på nær en officiel arrangørpost har jeg påtaget mig. (selv om jeg har været tæt på nogle gange) Nu – efter 16 år, er magien næsten væk. Næsten - for en varm forårsdag, når solen skinner, og luften står stille, så lugter det af Fastaval, og mit hjerte fyldes af glæde og forventning. Som Sidsel, en af mine bustursdeltagere sagde om Fastaval:

”Fastaval er prætenttøst og afslappet på en gang... et sted hvor tiden både står stille og bevæger sig over århundreder.”

Fastaval er tidløse traditioner, men også 1000 oplevelser i forskellige tidsaldr.

Vil Fastaval betyde det samme for dig? Måske – måske ikke. Men for rigtig mange, har det igennem årene betydet rigtig meget.

Fastaval fejrer nu 25 års jubilæum, og er kommet for at blive. Jeg glæder mig til at se hvad de næste 25 år bringer.

TAG PÅ
ØSTERSKOV
EFTERSKOLE

Hvor ellers kan du tilbringe skoletiden i et **rumskib**?

På **korstog**?

Under et **politisk topmøde**?

Østerskov Efterskole tilbyder undervisning baseret på **36 ugelange larps!**

Spil med i **Fladlandssagaen**

2. april: almindelig spilgang

7. maj: almindelig spilgang

14.-15 maj: SUPER spilgang

Læs mere på **osterskov.dk**



EN NY STANDARD INDENFOR HJELME

Krigslive nærmer sig jo. Knap et halvt tusind voksne rollespillere glæder sig - for nu skal vi ud og slås og lege soldater. Butikkerne glæder sig også, for Krigslive er det danske scenarie, som folk bruger flest penge på. Det er ikke fordi Krigslive er specielt dyrt, men fordi vi bruger så dejligt mange penge på grej når vi skal ud og slås med de andre galninge (se "1 million kroner på udstyr" i ROLLE|SPIL #2).

Og mon ikke vi kommer til at se nogle af Epic Armoury's nye parti af hjelme til scenariet? For selvom hjelmene ligner nogle af de gamle hjelme (nogle af dem findes allerede på markedet -red.), så er det smådetaljerne som gør redaktionen henrykte. For ikke nok med, at de nye hjelme har en pænere finish, så har hjelmene en forbedret brugervenlighed - og det lægger man mærke til.

Iron Fortress, der står bag Epic Armoury, har nemlig lyttet til deres ømme og irriterede kunder. Mange fravælger nemlig hjelme, fordi halsspændet irriterer halsen eller fordi hjelmen ikke passer til deres hoveder.

En hel del har dog overvundet disse forhindringer ved at selv at isolere deres halsspænde eller ved at købe en inderhætte/slaghætte/bæhætte for at beskytte de sarte hoveder. Nogle har endda været så avancerede at passe deres hjelm til ved at fore den med læder.

Ideen med de nye hjelme er, at producenten gør arbejdet, så kunden slipper. Og det kan jeg godt lide - for jeg elsker hjelme.

■ Redaktionens noget tvivlsomme sikkerhedsfolk nne ikke bestemme sig for hvordan hjelmene skulle bæres (Claus Raasted)

For at hjælpe mod spændegnidninger, har de nemlig nu selv implementeret en blød læderlap som holder spændet væk fra bærerens hud. Det skal man ikke undervurdere værdien af.

Der er også blevet gjort noget ved et andet problem, som hjelmbærere ofte oplever. Din hjelm flyver gerne rundt på dit hoved, falder ned i øjnene og sidder rent ud sagt af bæ. Spændet kan nemlig ikke hjælpe dig hvis hjelmen er for stor. Her har Iron Fortress igen valgt at gøre det nemmere for dig som forbruger. Ved at sende skum med (i flere tykkelser endda!), er det blevet gjort nemt for en selv at indsætte den tykkelse polstring, der gør at hjelmen passer perfekt til hovedet. Lækker detalje, og noget jeg klapper i mine små hænder af.

Skal man lige have et par tal med, så vejer de fire hjelme alle imellem 1500 og 1900 g og er lavet er 1-3 mm poleret metal. Prismæssigt ligger hjelmene i 600-800 kr. klassen.

Om det er lidt eller meget at betale for en hjelm er lidt op til en selv at vurdere, men at man får mere for pengene end man har gjort før når man har købt hjelme... det er der ingen tvivl om. Her fra redaktionen vil vi gerne give Iron Fortress og deres nye Epic Armoury hjelme to store, fede tommelfingre opad for at lytte til forbrugerne.

Nogle gange skal der faktisk ikke så meget til for at gøre et produkt væsentligt bedre end det allerede er - og det tager vi hjelmen af for, når det så sker. Og det her er en af de gange.

**HAR DU NOGET VI SKAL ANMELDE I ROLLE|SPIL?
SKRIV TIL OS PÅ REDAKTION@ROLLESPIL.ORG**

Vi er stolte af, at kunne præsentere vores nye dameserie.

Serien er af samme høje kvalitet, som du kender fra Epic Armoury's andre produkter, og bliver snart udvidet med specialiserede stilarter, over kjoler, nederdele, formelle og fine kjoler mm. Så hold dig opdateret på på vores hjemmeside og facebook gruppe.

Alle kjoler og trøjer er tilgængelige i størrelserne small, medium, large og X-large.

Pirate Shirt
Farve: Beige
Vejledende udsalg: 229 kr.

Pirate Shirt
Farve: Rå-hvid
Vejledende udsalg: 229 kr.

Empire
Farve: Sort
Vejledende udsalg: 229 kr.

Peasant
Farve: Rå-hvid
Vejledende udsalg: 299 kr.

Priestess Dress
Farve: Sort
Vejledende udsalg: 399 kr.

Priestess Dress
Farve: Rå-hvid
Vejledende udsalg: 399 kr.

*Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer

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

Søg: Epic Armoury

DEN STORE KAMPAGNEOVERSIGT

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	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.trolderod.dk	info@trolderod.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.schultz@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	Tredje 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	Stenmarken	Tredje lørdag i hver måned	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.dk	Bestyrelsen
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
Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 13 år	150 – 200	Hørsholm, Kbh	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com	Rene Bokær Pedersen
Rollespilsfabrikken	JRK Roskill	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk	Hans Feilberg
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordlenets Saga – Første Søndag i Hareskoven	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com	Marianne Bartholdy
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
Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30-40	Odense, Fyn	www.solhverv.org/nomin-agarwaen	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
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 Sør-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	100-250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidstesoenndag@troa.dk	Yvonne Hagbard
Urkrafterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	25-75	Stilling, Østjylland	www.argana.dk	spillederne@argana.dk	Peter B. Pedersen
VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	Valby, Kbh	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
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	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	Hobro, Nordjylland	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen

Tekst: Rene Bokær

TILLYKKE MED DE 20 ÅR

ROLLE|SPIL var ude og sige tillykke til Hillerøds Strategi- og Rollespils Forening. (HSRF), som kunne fejre 20 års jubilæum i slutningen af 2010. Jubilæet blev fejret, med stort frokostbord for både nye og gamle medlemmer, og ROLLE|SPIL var med på en kigger.

Rundt om det store frokostbord sidder nye og gamle medlemmer og taler glædeligt om deres sidste spil, eller om brætspil jeg aldrig havde hørt om. Jeg bliver modtaget af foreningens formand Bo Bekker, som stolt fortæller om foreningens historie. Han fortæller at foreningen hovedsagligt spiller bordrollespil, gerne nogle som de selv skriver, og det bliver altså til en god slat gennem 20 år. Derudover spiller de stort set alle figurspil, og når man ser samlingen, tror man kort man er kommet på museum.

Foreningen havde ved starten i 1990 52 medlemmer, og har nu omkring 20, hvor gennemsnits alderen ligger omkring 25. Flere af dem har dog været med siden starten, hvilket man absolut ikke skal kimse af. Man skal generelt ikke kimse.

Vildt bliver det dog først, da Bo nævner at de gennem de 20 år, aldrig har fået en klage fra en skole de opholder sig på, hvor de alligevel er hver onsdag, plus en hel weekend om måneden. Og det må være noget af en rekord!!! Vi garanterer derfor også Bo Bekker, at vi helt sikkert vil være der, når kommunen overrækker dem en gave ved deres 25 års jubilæum. Til den tid er jeg også blevet 25 selv.

■ Woohoo! 20 år er sgu' imponerende... (Arkiv)

Hardcover
112 sider
Farve



Markwelt

En verden til rollespil

99 kr.



TROELS PALM PRÆSENTERER:



OURS IS NOT TO QUESTION WHY. OURS IS BUT TO DO OR DIE

Der er under to måneder til vi skal til Krigslive VII og hvad kunne så være mere passende at skrive om, end hvordan du spiller soldat? Soldater i en eller anden form er til stede til næsten alle rollespil – hvadenten det er historisk, fantasy eller fremtidsrollespil. Men hvordan spiller man soldat? I dette nummer af ROLLE|SPIL kigger Troels Palm og Claus Raasted lidt på hvordan du kan gøre det spændende for dig selv og andre at spille soldat til et fantasy-rollespil.

■ At kunne dø lækkert er en af de vigtigste egenskaber for den menige soldat (Peter Munthe-Kaas)

Tekst: Troels Palm / Claus Raasted

Spil Soldat

HVEM ER DU?

Er du en grøn bondeknold der lige er blevet hentet i landsbyen? Er du en erfaren veteran? Måske er du en fanatisk religiøs kriger der følger din præsts befalinger? Her følger et par interessante arketyper og lidt ideer til karakteristik.

Spejderen

En ensom ulv blandt de ellers normalt sociale soldater. Måske er du en rebel, der ikke kan klare disciplinen direkte under officererne. Måske er du fra en vild egn og er blevet trænet som jæger hele dit liv. Eventuelt sidder du altid og bygger på dit camouflagede udstyr så det matcher det område i skal på kampagne i næste gang.

Veteranen

Et sår fra en pil er ikke værre end hvad du har prøvet før. Ved Slaget om Snedal tog du et sværdstik i siden og bankede stadig orken der gjorde det ned med dit skjold så Markus kunne spidde ham fast til bolværket. Veteranen har historier og er hårdfør. Alt er prøvet før og kan lede til en anekdote om hvordan krige bare var hårdere i gamle dage.

Feltlægen

Med helt gale øjne og en blodig sav leder du på slagmarken efter soldater der mest er for bange til at rejse sig og kæmpe videre. Der bliver kureret flere af frygten for amputation end egentlig lægekunst. Eller måske er du en kvaksalver hæren har samlet op på vejen. Febrilsk forsøger du alle din bedstemors huskeråd i et evigt spil for at de ikke skal finde ud af at du ikke er en rigtig læge. Hen ad vejen har du endda lært et nyttigt fif eller to og folkene holder faktisk af dig.

Den nye rekrut

Du forsøger virkelig. Det gør du altså. Men det der excersits er bare virkelig svært. Man havde altså ikke brug for højre og venstre på gården. Men hvis du klarer det godt og ikke taber dit spyd for tit kan det være du kan blive ordonans. De har fine nye uniformer. Bare det ikke er noget med at læse og skrive. Det er du ikke for skarp til.



- Som spejder er det bedst, hvis man falder i et med naturen (Peter Munthe-Kaas)
- Veteraner har gerne lækkert udstyr (Daniel Benjamin Clausen)
- Det er nemt at se ond ud som gal læge (Daniel Benjamin Clausen)
- Et naivt og uskyldigt blik er et krav hvis man er ny (Peter Munthe-Kaas)

Ingen Helte

Eller ingen skinnende riddere og gyldenlokkede prinsesser er måske hvad jeg egentlig mener. Soldater kæmper vel vidende at de måske skal dø. Men de kæmper alligevel. De egentlige helte er dem der strider gennem sumpen fyldt med beskidte giftige kryb med deres sårede kammerat over skulderen. Spil på omtanken for sidemanden i skjoldmuren. Lav beskidte feltforbindinger så man kan se i har været i kamp.

Forskellen mellem soldaten i krigen og krigeren i eventyret er realisme. Madkasser og tønder med drikkevarer er både praktiske og fede spilprops. En hel deling der holder pause og sidder og smører sandwiches på deres fladtoppede tasker er et sindssygt fedt billede at skabe. En vandreoppakning med ekstra tøj og sovegrej fuldender en hvilken som helst uniform. Husk at lave stropper der let kan smides af så I hurtigere kan komme til at slå. Det skal jo også være sjovt.

TI SPØRGSMÅL TIL SOLDATEN



#1: Hvad slås du med?

Sværger du til skjold og sværd?

Kan du godt lide at have et spyd at holde fjenderne væk med?

Er du en enmandshær, som drager i krig bevæbnet med fire-fem forskellige våben?

#2: Hvad gør du når du ikke slås?

Skriver du dagbog mellem slagene?

Har du altid terninger med og et lille klappbord til at spille på?

Sidder du og pudser din rustning og fjerner mudder fra dine støvler?



#3: Rustning eller ej?

Er du typen, der kan lide at gå rundt i pladerustning en hel dag?

Kan du godt lide den bevægelighed det giver, at have en ringbrynje på, selvom den er tung?

Er du mest til en let læderrustning (hvis det da overhovedet er rustning - se ROLLESPIL #5)?

#4: Hvad for noget udstyr er vigtigt?

Er det en pung til dine hårdttjente mønter?

Er det en kniv som gør, at du altid kan skære dig en humpel brød og lidt ost?

Er det vigtigste du ejer et drikkeskind, så du ikke bliver tørstig mellem kampene?



#5: Hvordan er du, når du bliver såret?

Gør du grin med det og cracker jokes?

Ligger du og skriger i smerte og tigger om hjælp?

Ser du bare sammenbidt ud og grynter barskt når nogen spørger til dine sår?

#6: Hvordan med navnet?

Er du mest kendt som din titel (f.eks. "Sergeant")?

Bliver du altid kaldt for dit fornavn eller har du flere navne?

Har du skrevet dit navn på din hjelm for at gøre det let for andre at huske det?



#7: Hvor kommer du fra?

Taler du meget om dit liv udenfor hæren?

Er du "herfra" (hvor end det så er i den givne situation)?

Er det ligegyldigt hvor du kommer fra, fordi du alligevel ikke spiller på det?

#8: Har du nogle sære vaner i kamp?

Kæmper du altid i venstre side af formationen?

Går du bersærk når du løber ind i en rødhåret modstander?

Kan du godt lide at råbe kampråb også selvom du er den eneste der råber?



#9: Overholder du reglerne?

Er du sådan en, der sladrer til lederne om de andres fejl?

Kan du godt finde på at bryde gruppens regler hvis der er noget mere spændende at lave?

Er du typen, der aldrig stiller spørgsmål, selv når ordrene er tåbelige eller selvmorderiske?

#10: Hvor langt gider du gå?

Synes du det er fedt at marchere rundt i timevis?

Er du parat til at tage en kæmpe omvej for at få en taktisk fordel i en kamp?

Venter du på, at fjenden kommer til dig, selvom det betyder, at du skal underholde dig selv imens?

■ Noget af det ærgerlige ved hellebarder er, at de er så svære at stikke i bæltet når man ikke bruger dem (Daniel Benjamin Clausen)

■ Pladerustninger er lækre, men koster gerne både blod, sved og kroner og ører (Daniel Benjamin Clausen)

■ Heinrich havde bare slået sin lilleå - desværre for ham udførte feltlægen alle operationer med en økse (Daniel Benjamin Clausen)

■ Der findes mange måder at holde på en tohåndshammer på - her ses "Stupido" stilen (Daniel Benjamin Clausen)

■ En rigtig romersk legionær forventedes at marchere ca. 25 km om dagen med fuld oppakning (Daniel Benjamin Clausen)

FARAOS CIGARER

ALT Udstyr til LIVE ROLLESPIL !

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 HJEMMESIDE OG GÅ PÅ OPDAGELSE.



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

Tekst: Anders Berner

TRAGTMODELLEN

Vi laver alle sammen rollespil på forskellige måder, og det betyder også, at vi gerne planlægger på vidt forskellige måder. Nogle sætter sig ned og finder på ideer før de overvejer hvor rollespillet skal finde sted henne. Andre starter med at beslutte sig for en fed afslutning til deres scenarie, og bygger så resten udfra det. Når man laver kampagnerollespil er det oplagt at starte det næste scenarie hvor det sidste sluttede. Metoder og holdninger er der nok af.

Her på ROLLE|SPIL laver vi selvfølgelig også scenarier - både i vores fritid og som arbejde - og det betyder, at vi har gjort os nogle tanker om hvordan man kan arrangere rollespil. To af de mest simple og anvendelige modeller har jeg valgt at dele med jer i det her nummer, og det er fordi det er to måder at kigge på scenarielavning på som har gavnet mig meget gennem årene.

En måde at lave scenarier på er, at se hele arbejdsprocessen, som en tragt, hvor der bliver hældt en masse ned i og hvor der kommer noget ud i den anden ende. En tragt er gerne bredere i toppen end den er i bunden, og når vi taler Tragtm modellen i rollespil, så er det meget afgørende for forståelsen af hvordan man gør.

DEN OMVENDTE TRAGT

Man kan dog også lave sine scenarier helt modsat, og det er det som jeg vil præsentere her. For selvom Tragtm modellen er testet gennem utallige projekter og virker glimrende, så er den meget afhængig af arrangørernes temperament og erfaringsniveau.

Uerfarne arrangører kommer nemt til at slå et så stort brød op, at de ikke engang kommer igang fordi det hele virker uoverskueligt. Selv erfarne arrangører har en tendens til, at drømme *meget* stort og så blive mere og mere disillusionerede, når det viser sig, at de må skære i deres visioner.

Arrangører, der er rigtig gode til at lave forventningsafstemninger har måske en tragt, der er næsten ligeså bred i bunden som den er i toppen, og laver færre kompromiser i løbet af deres scenarieproduktion.

Arrangører, der er gode til at "kill you darlings" har måske omvendt en enormt bred tragt til at starte med, og formår at lave fantastiske projekter selvom de slagter meget undervejs.

I Tragtm modellen starter man nemlig med en masse vilde ideer, store planer og luftkasteller. Nogle af dem kommer til at blive til virkelighed - nogle af dem gør ikke. Hemmeligheden ved at lave scenarier på denne her måde er, at man skal være parat til at skrue ned for sit ambitionsniveau undervejs for at sørge for, at scenariet rent faktisk bliver til noget.

Måske vil man gerne lave et stort fængselsrollespil, og man har alle mulige planer om hvor fantastisk det skal være. Der skal være 100 spillere, en af arrangørerne kender en professionel kok, der gerne vil arbejde gratis og der er nogle dygtige rolleskrivere, der har meldt sig. Foreningens ildsjæl har en far, der er fængselsbetjent og kan skaffe fangedragter og en af arrangørerne har mødt Lars Bom på en bytur i Horsens, hvor han i brandert har lovet at komme og spille fængelsinspektør. Det bliver kort sagt skidegodt.

Men så begynder virkeligheden at presse på. Spillerne er svære at lokke til scenariet, fordi de synes Lars Bom er kikset. Kokken melder afbud, fordi han er blevet booket til et bryllup og rolleskriverne kommer op at skændes om fortolkningen af Ryan Rohde Hansens Tårnmodel (se ROLLE|SPIL #5).

Nogen kommer til at pisse ildsjælen af, så fangedragterne er gone og Lars Bom nægter selvfølgelig at tage ansvar for noget han (måske) har sagt i fuldskab (i Horsens!).

Stille og roligt bliver slutproduktet mindre og mindre ambitiøst i takt med, at scenariet kommer tættere på og der må laves lappeløsninger for at klare de problemer der opstår. Det endelige scenarie bliver langt fra det arrangørerne havde drømt om, men det bliver stadig fantastisk.

Kåre M. Kjær bliver lokket til at deltage og giver en uforglemmelig præstation som fængelsinspektør. Kedeldragterne ser utroligt cool ud og scenariet fungerer rigtigt godt med 50 spillere, selvom det oprindeligt var tænkt til 100. Arrangørerne ryster lidt på hovedet af sig selv og lover hinanden, at de næste gang vil være mindre ambitiøse og mindre frustrerede.

Mange scenarier foregår på præcis denne måde - bortset selvfølgelig fra, at de færreste støder på Lars Bom (især ikke i Horsens).

Alligevel er det populært at lave scenarier sådan her, fordi man finder motivation i drømmen, men affinder sig med virkeligheden.

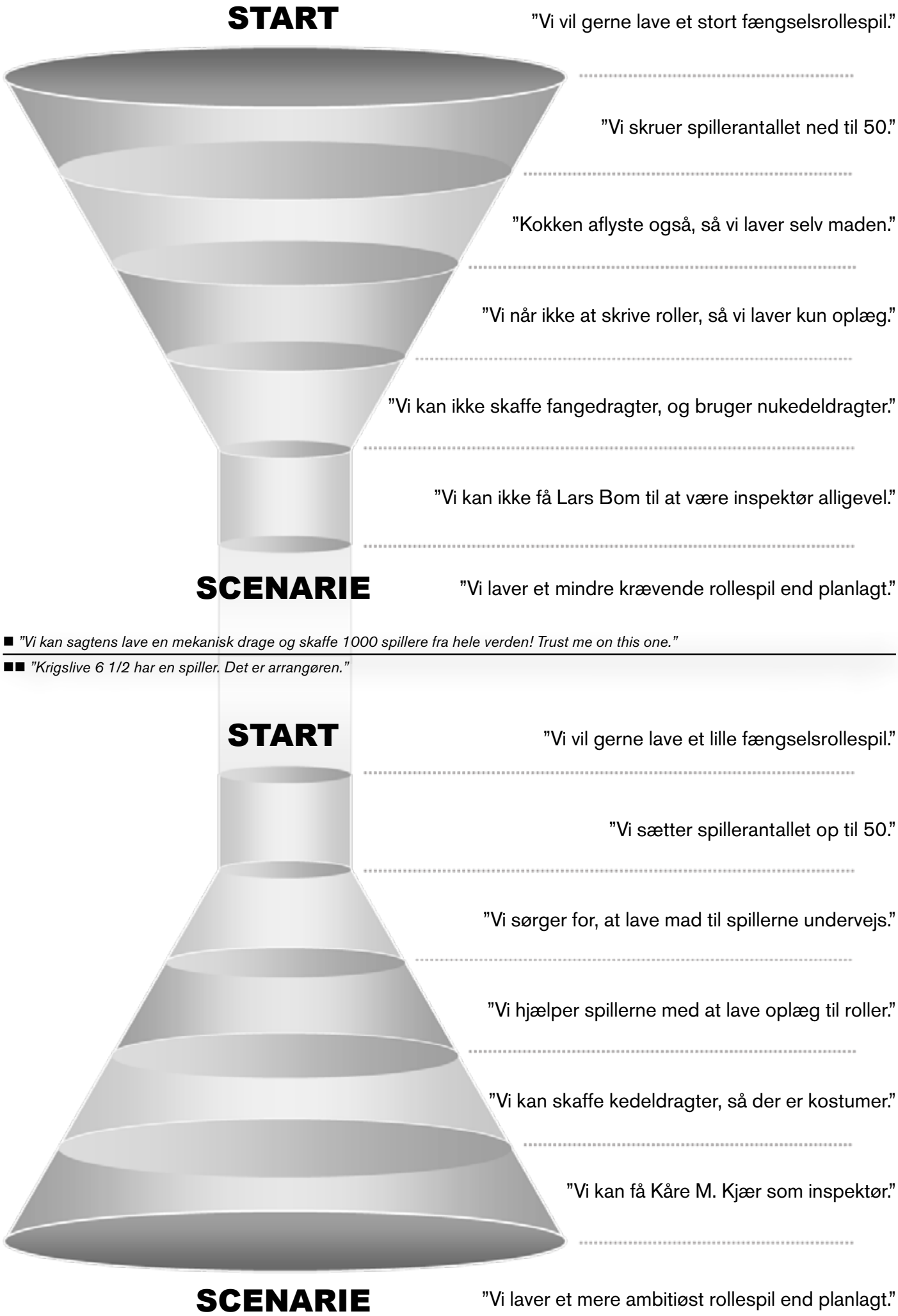
Men som tiden går, så åbner der sig muligheder, som man prøver at gribe. Tilmeldingerne vælter ind, og så er der lige pludselig penge til at lave mad til spillerne. To entusiaster tilbyder at hjælpe spillerne med roller og en vens pedelfar finder en masse kedeldragter i et støvet depotrum.

Lige før scenariet får arrangørerne en mail af rollespilsbloggeren Kåre M. Kjær, der siger at han gerne vil komme og spille inspektør hvis han får transporten betalt og da spillerne ankommer til scenariet bliver de mødt af noget mere end det først var tiltænkt.

Arrangørerne er glade, mange af spillerne er overvældede og der bliver talt om hvor meget sejere det kan gøres næste gang.

Alligevel er det få, som arrangerer på denne måde. Grunden er simpel. Det er svært at finde motivationen, når man laver noget, der til at starte med virker latterligt uambitiøst.

Især når man har med frivillige at gøre.



TRE NYE KNUDEPUNKTSBØGER

AKADEMISK KIG PÅ ROLLESPIL

For langt de fleste rollespillere er rollespil "bare" noget man spiller for underholdningens skyld. Nogle bruger det dog til alle mulige andre ting - fra pædagogik og psykologi til kunst og kulturoplevelser.

Med tiden er der kommet en hel del litteratur som har med rollespil at gøre, og "Think Larp" er det nyeste skud på den akademiske stamme.

I "Think Larp" tager 10 forskellige akademikere et kig på rollespilmiljøet med hver deres fagbrille. Den danske historiker Maya Müller kigger på rollespilmiljøets bevægelse fra subkultur til mainstream-fænomen.

Den finske filosof Ari-Pekka Lappi diskuterer om rollespil kan opfattes som en form for nihilisme og amerikaneren Evan Torner ser på de film, som skabes i rollespiløjemed.

Bogen er på engelsk og derudover er teksterne skrevet på et akademisk niveau, som gør at man nemt kan blive sat af. Men for de rette er "Think Larp" guld værd.

Thomas Duus Henriksen (red.), Christian Bierlich (red.), Kasper Friis Hansen (red.), Valdemar Kølbe (red.). *Think Larp. Rollespilsakademiet*. 240 sider.

Målgruppe: 21+ år

Pris: 225 kr.

Tekst: Claus Raasted



INSPIRATION FRA HELE VERDEN

I løbet af de sidste par år er der begyndt at komme nogle bøger på gaden, som fortæller om rollespil og projekter, som allerede er blevet afholdt.

I ROLLESPIL #5 bragte vi anmeldelser af både "10 historier fra Rollespilsdanmark" og mammut-værket "Nordic Larp", som begge havde til formål at kigge lidt tilbage for at blive klogere på hvem vi er og hvad vi kan.

"Do Larp" er endnu et bud på dokumentation af scenarier - denne gang fra hele verden. Der er 13 scenarier i bogen og hvert scenarie er velbeskrevet med både tekst og stemningsfulde billeder.

Og "Do Larp" spænder bredt. Her er et finsk eksperimentalarlespil, hvor man smadrer IKEA-kopper, et russisk renaissance-rollespil og et italiensk InCrowd-rollespil, der blev afholdt under en fantasy-festival.

Vil man inspireres og forundres, så er det her en bog man som rollespilsarrangør må eje.

Lars Andresen (red.), Charles Bo Nielsen (red.), Luisa Carbonelli (red.), Jesper Heebøll-Christensen (red.), Marie Oscilowski (red.). *Do Larp. Rollespilsakademiet*. 220 sider.

Målgruppe: 15+ år

Pris: 225 kr.



DER ER NOGET GALT I NORDEN

"Talk Larp" handler hverken om rollespilsteori, eller dokumentation af scenarier. Den lille 15x15 cm bog handler om holdninger, der skal få folk til at diskutere rollespil.

16 forfattere har givet hver deres bud på hvad de synes der er galt med rollespilmiljøet som det er nu - og det er nogle gange barsk læsning, for bladet bliver i den grad taget fra munden. Artiklerne er skarpe, korte og tankevækkende.

Bogen er som skabt til at ligge på et toilet, for hver enkelt artikel er ikke længere end, at man lige kan nå en på et besøg på tønden. Det er redaktøren ret godt tilfreds med. Så leder du efter stærke holdninger, så er din søgen forbi.

Claus Raasted (red.). *Talk Larp. Rollespilsakademiet*. 140 sider.

Målgruppe: 18+ år

Pris: 150 kr.



◆ De tre Knudepunktsbøger kan købes som et samlet sæt for 450 kr. De kan også downloades gratis på www.rollespilsakademiet.dk

Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

Husk - 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 tilbudsvare.

Pennen er mægtigere end sværdet...



Skrivesæt - Skulpteret låg
Pris: 375 kr



Skrivesæt - Metalfjer
Pris: 375 kr



Blæk - flere farver
Pris per stk.: 45 kr



Skrivepen - Fjer
Pris: 150 kr

Se også vores nye dameserie på hjemmesiden



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

Søg: Dragons Lair

Se hele vores udvalg på

www.DragonsLair.dk

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

odense@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



DEN BEDSTE DAG FOR ROLLESPIL NOGENSINDE

ROLLE|SPILs Lars Andersen er tilbage med endnu en fortælling fra de gode, gamle dage.

Jeg har indtil videre bragt tre afsnit af min krønike om rollespillets mytologiske opståen (se ROLLE|SPIL #2, #3 og #5), og det har fået nogle til at beskyldte mig for bare at være en sur, gammel mand. Intet kunne være længere fra sandheden, for selvom jeg selvfølgelig ER gammel og sur, så er min historie om rollespil langtfra kun dystert og negativ. Vi er nemlig nået til det fjerde rollespil nogensinde, og det skal snart blive afsløret hvorfor netop det fjerde rollespil var den bedste dag for rollespil nogensinde.

Det tegnede dog ikke så godt til at begynde med for som de, som husker hvor vores historie slap, vil ihukomme så var der til det sidste rollespil en journalist fra lokalbladet ude og interviewe Gamemaster Mogens om "det her rollespil". Faktisk havde Mogens, som jo var en af De Første Fire oprindelige rollespillere, brugt det meste af sidste spilgang på at fortælle journalisten om hvad rollespil nu var. Og som altid, så havde Mogens talt langt og længe, for det var utroligt vigtigt for ham, at journalisten forstod præcis hvad rollespil gik ud på og hvor fantastisk en hobby det var.

Men Mogens skulle blive overrasket, for lidet vidste han, at pressen ikke altid opfører sig som man ønsker, når man nu er talsmand for noget lidt nyt og uforståeligt. Så da avisen endelig kom et par dage før det næste rollespil, var det en chokeret Mogens som læste de ord, han troede havde været hans egne. Journalisten havde misforstået alt og havde mest bare lavet sjov med det hele. Næsten grædefærdig ringede Mogens fortvivlet til Tina, der også var en af De Første Fire. Han beklagede sig over den forfærdelige artikel og ytrede sin frygt for, at ingen ville komme til det næste rollespil - for hvordan kunne de dog efter den latterliggørelse de var blevet udsat for.

Tina manede Mogens til besindighed, selvom hun også var godt tosset på journalisten, og de blev enige om at dukke op i skoven som aftalt. Hvis ikke der kom andre, skulle Hans nok dukke op, for de var nemlig blevet kæresten både i og udenfor spillet.

Dagen oprandt, og da Mogens ankom til briefing-pladsen troede han først at han var gået forkert. Der var dukket næsten hundrede mennesker op og de var alle sammen kommet for at prøve det her nye sære noget. Mogens vidste ikke hvad han skulle gøre af sig selv af bar lykke, og da han overhørte to drenge, der måske var klædt ud som dødsbersærkere, hviske til hinanden, at det "...helt sikkert var ham fra fjernsynet..." vidste han, at denne briefing ville blive hans bedste nogensinde.

Imponerende nok lykkedes det Mogens at fatte sig i korthed, og det blev en fantastisk dag. Solen skinnede, de nye spillere var fyldt med spørgsmål som kun Gamemaster Mogens kunne svare på, og alle ville gerne høre på hvad han havde at sige. Faktisk fik han slet ikke spillet rollespil den dag, men for Mogens var det alligevel den bedste rollespilsdag indtil videre, for han oplevede for første gang i sit liv hvad det vil sige at være populær.

Og for at det ikke skal være løgn, så var der en af de nye piger, som syntes at ham Mogens der styrede rollespillet var ret sød, og hun kom hele tiden hen til ham og spurgte om råd og smilede til ham imens. Det var første gang at Mogens havde mødt en pige, der var interesseret i ham, og al den generthed han plejede at have i gymnasiet var væk - for de talte jo om rollespil. Så selvom Mogens i skolen var noget af en genert knægt, når han skulle tale om fester og mærketøj, så faldt det ham helt anderledes naturligt at tale om rustningsregler og elvere.

Så da Mogens gik hjem (med pigens telefonnummer i lommen, for det var før mobiltelefonens tid) var han endnu mere overbevist om, at det her rollespil, det var der en fremtid i. Moralen i dette nummers historie er, at rollespil blandt andet blev stort og populært på dårlig presseomtale - og derudover fandtes der allerede dengang masser af mennesker, der blev populære netop på grund af rollespil. Mogens var bare den første.

■ Selvfølgelig har en lille Mogens i sig. Ved siden af ham ses en ung Claus Raasted. (Arkiv)

FANTASIVERDENS SOMMERSCENARIE

D. 9 – 10 juli

Tilmeldingen er åben

www.fantasiverden.dk

www.arnstad.dk



Tandhjulene drejer "

Mørke skygger er kastet over Varga"

Landet ligger henslynget i en tilstand af frygtsom ro og falsk stilhed, mens de som edderkopper på lur, venter i deres spind på at de sidste brikker falder på plads.

Ingen kan vide sig sikre for de er over alt. Blandt dine fjender... blandt dine venner... blandt dine kære.

Med rod i gammel tid er de opsat på forandring gennem fornyelse. Kongemord, magtmisbrug og mørk viden, ingen midler skys for fremtidens vælde.

Som et urværk går deres plan frem og tilbage, intet er overladt til tilfældighederne.....

for tandhjulene drejer for

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 salgpris. Forhandleren sætter dog selv prisen.
Forhandlerpris til løssalgseksemplarer (priserne er inkl. moms)	25,00 kr./blad v. 10+ blade (50% rabat v. salgpris 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 (udkom 1. april)
Maj/Jun (udkommer 1. juni)
Jul/Aug (udkommer 1. august)
Sep/Okt (udkommer 1. oktober)
Nov/Dec (udkommer 1. dec)

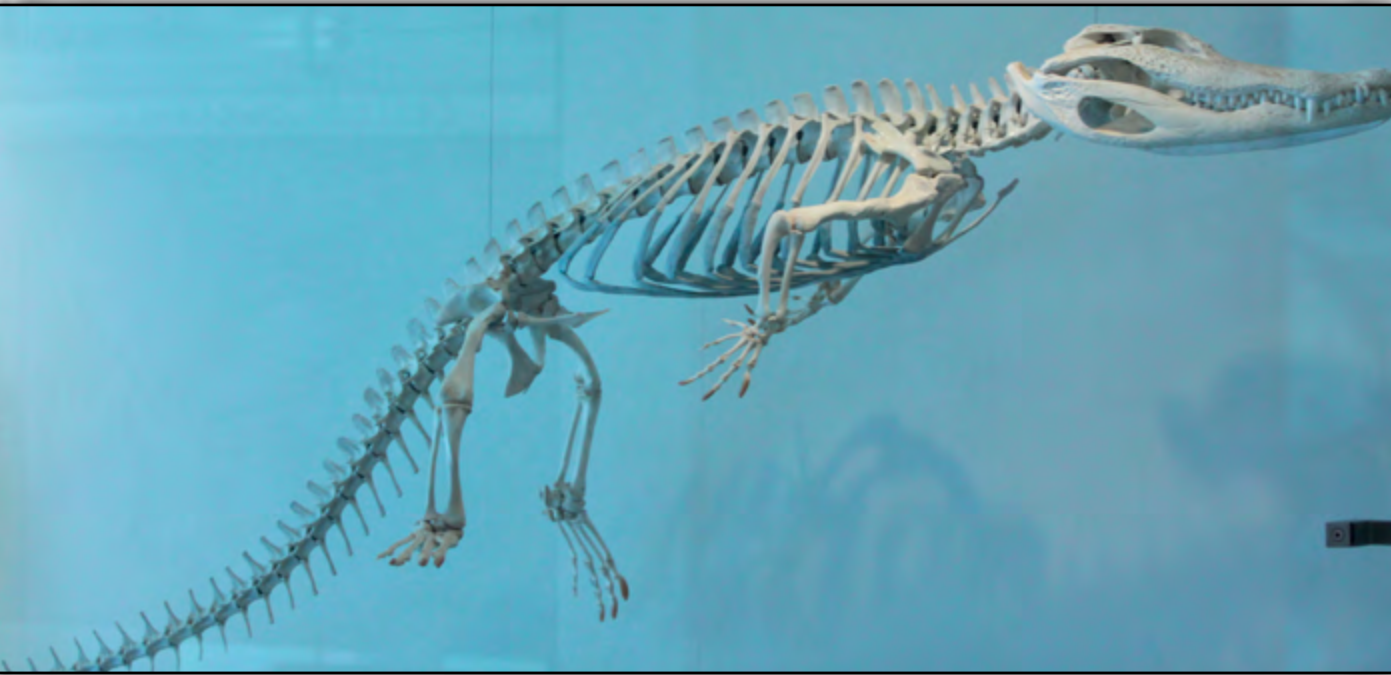
LÆSERE

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 i løbet af året.

CHOKERENDE AFSLØRING

Tekst: Claus Raasted



DINOSAURERNE LÆSTE OGSÅ ROLLE|SPIL

Nyere tysk forskning har vist, at visse dinosaurer faktisk læste en forhistorisk udgave af magasinet **ROLLE|SPIL**. Ved at studere udgravede fossilers øjenåbninger og kæbeparti har et hold forskere fra Von Münchhausen Institute i Breslau fundet ud af, at man kan genskabe hvilke læsevaner de store øgler havde. Og det viser sig faktisk, at flere af dinosaurerne var aktive læsere af **ROLLE|SPIL**s forfader **DINO|LEG**. Hvilken betydning det får for rollespilsforskningen er endnu uvist, men at det får konsekvenser er sikkert og vist.

■ *Ingamosaurus'en var en af sin tids mest rollespilsinteresserede øgler. (Claus Raasted)*

Vil du støtte rollespilsforskningen? Så tegn et abonnement på ROLLE|SPIL

1/2 år: 180 kr. for 3 numre

1/1 år: 300 kr. for 6 numre

Institution: 600 kr. (6 numre)

Find os på www.rollespil.org

**Synes du det var spændende
at læse om børnenazister?**

**Hader du Lars Andersens
faste klumme?**



**Og fatter du heller ikke
hvad helikopteren har
med ROLLE|SPIL at gøre?**

**Så deltag i vores store læserundersøgelse
www.rollespil.org/helikopter**