

#15

OKTOBER 2012

# ROLLESPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

## FORUM

**MASSER AF  
SUCCES FOR  
FORUM 2012  
PÅ FYN**

**SPIL HEKSEJÆGER -  
PÅ DEN SEJE MÅDE**

## KØN

**DERFOR ER DER STADIG EN DEBAT  
INTERVIEW MED TALSPERSONEN  
FOR PIGER I PANSER**

**RABATKUPONER FOR MERE END  
350 KRONER INDE I BLADET!**

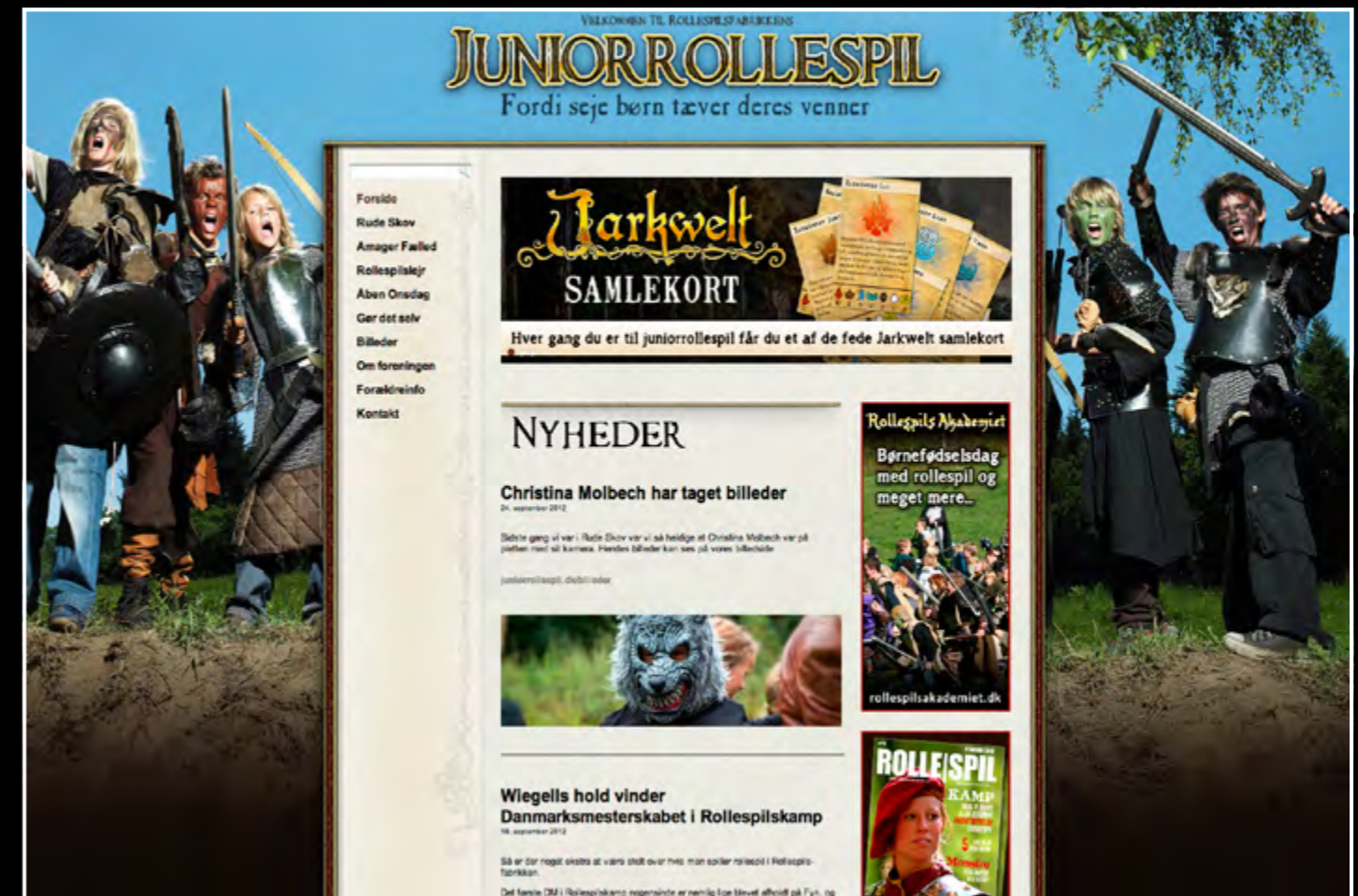


[www.rollespil.org](http://www.rollespil.org)

50 kr

**Rollespilslejr 2013**  
**15.-19. juli på Jomsborg**  
**www.rollespilslejr.com**

**Sæsonafslutning**  
**3. november 2012**  
**www.junior-rollespil.dk**



# VIL DU GERNE VÆRE LIDT MERE SOM SØREN EBBEHØJ? SÅ TEGN ET ABONNEMENT PÅ PLAYGROUND, OG FÅ DIN EGEN PERSONLIGE KOPI

( LEDEREN )

# PLAYGROUND

THE NEW WAVE IN ROLE-PLAYING • ISSUE #7 • 2012

PERSONAL COPY #118: Søren Ebbenhøj



## EN VOKSEN HOBBIT MED EN GULDØL

Jeg er for nylig blevet 33. En voksen hobbit, så at sige.

Og det betyder selvfølgelig, at jeg har filosoferet lidt over hvordan både mit liv og det danske rollespilmiljø har ændret sig siden jeg startede med at spille liverollespil som 13-årig (bordrollespillet startede jeg med som 8-årig, men det blev lagt på hylden i '96, så det har ikke betydet så meget).

Da jeg begyndte at spille rollespil, var vi en flok unge knægte med hang til nørderi og diskussioner, der havde fundet hinanden. Det var fredag aftener med Warhammer, Doom2 og Mortens mor, der altid smed os ud når klokken blev 23.00. Eller prøvede på det, i hvert fald.

Vi var nogle uskyldige sjæle. Jeg begyndte først at drikke øl efter, at jeg var startet på universitet og jeg var 18 før jeg fik mig en kæreste (som i øvrigt også var rollespiller). Nu optræder jeg med en guldøl i lederen og er på TV pga mit åbne ægteskab.

Og selvom man kan diskutere om det er børnevenligt eller ej, så er virkeligheden den, at det rollespilmiljø, som jeg er med i, er et hvor festerne betyder utroligt meget. Ideer, venskaber og projekter udklækkes mens folk har en øl i hånden. Det er stort set umuligt at lokke folk til arrangorkurser, debataftener eller hinandens kampagner. Men til fester? Jo, tak. Også i den grad. Også dem, der ikke drikker (for dem er der heldigvis også plads til).

I vores søsterlandsforening, Sverok, blev det for ikke så forfærdeligt længe siden besluttet, at der var alkoholforbud til Sverok-arrangementer. Det svenske Forum er alkoholfrit. Det danske? Not so much.

For mig handler det ikke så meget om man godt kan lide at drikke sig i hegnet og danse moderne eller om man mere er til stille samtaler over en Vampire-bog. Det handler om, at lave et blad, der også viser den side af rollespilmiljøet. Vi er et miljø af kreative og eftertænsomme ildsjæle, der udfordrer verden omkring os. Men vi er også et miljø, der fester, drikker og knalder i et væk. Og derfor er der i dette nummer af ROLLE|SPIL en sextest fra vores søstermagasin Playground. Og ja, der blev drukket øl, da artiklen blev til.

Claus Raasted  
Som bedst kan lide guld

# 35

Rabatkuponer er kilden til rigdom - og så kan de klippes ud!

### Rabatkuponer (klip ud!)

Som noget nyt har ROLLE|SPIL lavet aftaler med et par firmaer og en forening, så du kan spare penge! Hvis du klipper kuponerne ud fra dit blad kan du bruge dem til at spare penge. Sverok, Snapdrag og Rollespilsfabrikken er alle i Danmark. Så klip ud, og med et øl i hånden leg det er selvfølgelig kun kuponer fra den trykte udgave af ROLLE|SPIL der kan bruges - det giver desværre ikke rabat af priserne på PW'ns ud!

<p>10% rabat</p> <p>Denne kupon giver 10% rabat på indkøb af rollespilbøger eller brætspil i Fanatic</p>	<p>100 kr rabat</p> <p>Denne kupon giver 100 kr rabat på indkøb af guldkort til Fanatic Live</p>
<p>200 kr rabat</p> <p>Denne kupon giver 200 kr rabat på indkøb af børnefødselsdage hos Rollespilsakademiet</p>	<p>50% rabat</p> <p>Denne kupon giver 50 kr rabat på indkøb af Jarkwelt-bogen til Rollespilsfabrikken's børnerollespil</p>

SIMULATED SEX - TESTED TO THE LIMIT

SNAPDRAGON - PLAYING WITH FIRE

CHARLIE TODD CLOSE UP

#### Udgiver

Rollespilsakademiet  
CVR 29274436  
rollespilsakademiet.org  
redaktion@rollespil.org  
ISSN: 1904-3872

#### Redaktion

Chefredaktør: Claus Raasted  
Redaktion: Anders Berner, Nynne Søs Rasmussen  
Layout: Lars Nøhr Andresen

#### Skribenter

Claus Raasted, Gaffa Brandt, Kristoffer Apollo, Lars Andersen, Lars Nøhr Andresen, Nynne Søs Rasmussen, Simone Ejstrup

#### Foto & Illustrationer

Allan Eising, Boiken Enterprises, Christina Molbech, Claus Raasted, Jesper Heebøll Arbjørn, Just A Little Lovin', Maria Knudsen, Niels Jensen, Peter Munthe-Kaas, Simone Ejstrup, Thomas Kerff

#### Tryk

Toptryk Grafisk

#### Covermodel

Asbjørn Olsen

#### Coverfoto

Allan Eising

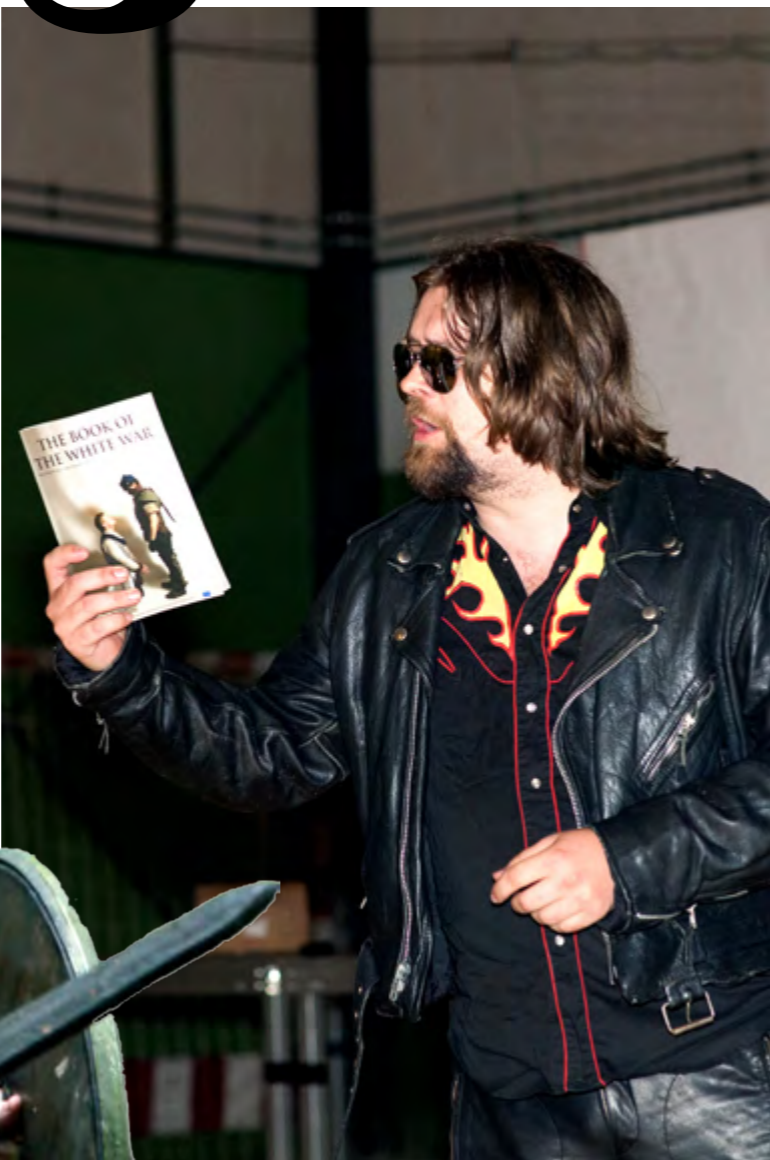
- 08 | Nyheder om rollespil i Danmark
- 12 | Nyt fra Bifrost
- 14 | Kampagneoversigt
- 16 | SEX! Smagsprøve fra Playground
- 22 | Sidste afsnit af Simones føljeton
- 26 | Debat & Læserbrev
- 28 | Idolplakaten - nu som betalt indhold
- 30 | FORUM 2012
- 35 | Rabatkuponer som du kan klippe ud
- 37 | Krigen gjorde ham til bedre menneske
- 38 | Teori med Claus
- 40 | Spil heksejæger - I dare you!
- 46 | Bag om Piger i Panser
- 50 | Lars Andersen besøger Tempus Vivo

## Blev gamle Lars Andersen omvendt til liverollespil?



# 30

Forum 2012 var for sejt - læs hvorfor!



# 43

Spil badass heksejæger på den seje måde!



Ballade med Dirtbusters og modreaktioner - få den fulde historie om Piger i Panser

# 16

Hvorfor har Klaus Meier kappe på? Læs nyhederne på side

# 08

Sex i rollespil - tænder vi på det? Stor test fra magasinet Playground

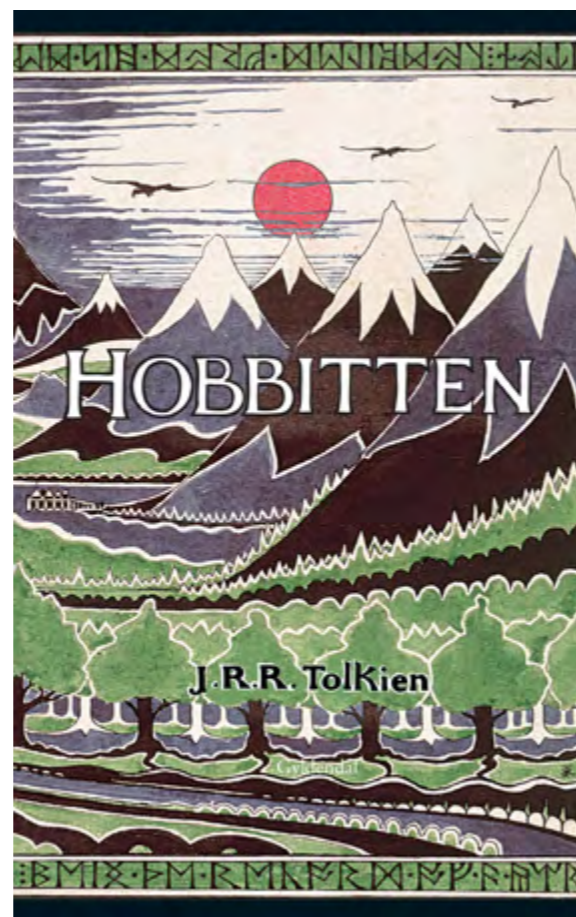


# Jubilæums-udgave af Hobbitten

Hobbitten af J. R. R. Tolkien udkom første gang d. 21 september 1937. Bogen fylder 75 år – men det er jo ingen alder for en hobbit. Gyldendal markerer 75 års begivenheden ved at udgive en helt særlig jubilæums-udgave af Hobbitten. Den er nemlig blevet nyoversat af en af Danmarks største Tolkien-kendere, Jacob Levinsen. Omslag, illustrationer og kort er Tolkiens originale. Og bogen er forsynet med forord af sønnen Christopher Tolkien, med forfatterens noter samt efterord af oversætteren.

Den 12. december 2012 er der biografpremiere på første del af Peter Jacksons 3D-filmatisering af Hobbitten. De to efterfølgende film vil efter planen være klar i henholdsvis 2013 og 2014

For yderligere at fejre jubilæet og filmatiseringen genudgiver Gyldendal i november 2012 også trilogien om Ringenes Herre i komplet og revideret oversættelse. Húrins Børn og Tolkiens Efterladte Historier genudgives i hardback-udgaver.



## Ny klassisk fantasy kampagne

Ravnsholt/Repos starter en ny kampagne på Holbæk Fæled.



Kampagnen er klassisk fantasy med orker, halvinger, elvere og stolte menneskepaladiner. Aldersgrænsen er 10 år, med mulighed for dispensation. Det kommer til at koste 50,- at deltage, men første spilgang d. 6. oktober er gratis for alle.

På kampagnens hjemmeside kan du læse meget mere om baggrunden for kampagnen og få masser af praktiske råd. Og vi håber på, at få dem i kalenderen snart!

[www.r-r.dk/dnv](http://www.r-r.dk/dnv)

## Fastaval 2013: Scenariefeltet er afsløret

Du kan godt begynde at glæde dig til påsken 2013. Scenariefeltet til Fastaval 2013 er netop blevet afsløret og det ser stærkt ud næste år. Der er noget for en hver smag – både de traditionelle noveller og scenarier, live, Grind Night og et enkelt helcon. Tjek teaserne ud på: [www.fastaval.dk/scenarier2013teasers/](http://www.fastaval.dk/scenarier2013teasers/)



## Silbertin-gårdens sidste rejse

Måske er du en af dem, der har slæbt de sagnomspundne og frygtede "6 metriske ton" op på toppen af en bakke? Silbertin-gården er en kæmpe stor mobil gård af træ, som blev bygget til Legendernes Tid VII i 2004 og som siden har været brugt til diverse scenarier på Sjælland. Gården er lige blevet doneret til Østerskov Efterskole, som en mobil rollespilkullisse til deres kampagne "Fladlandssagaen". Vi håber at de bliver rigtig glade for den (og er glade for at, det ikke længere er os, der skal bære rundt på den).



**WE DELIVER FANTASY!**

**LITERATURE**



**GAMES**



**FILMS & MUSIC**



**EQUIPMENT**



**ZAUBERFEDER SHOP**

[www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE](http://www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE)  
WIDE CHOICE · INTERNATIONAL SHIPPING



## Knutepunkt 2013: Crossing Borders

I år bliver den årlige internationale rollespilkongres Knutepunkt afholdt i Norge d. 18-21. april. På Knutepunkt kan du møde rollespillere fra hele Norden, og sågar også fra mere eksotiske steder såsom Rusland, USA og Israel. Traditionen tro bliver der udgivet en "Knutepunkt book" med interessante artikler om rollespil og sammensat et spændende program, med mange forskellige indslag - og du har mulighed for at bidrage!

Call for Papers og Program: [knutepunkt.blogspot.no/](http://knutepunkt.blogspot.no/)



## Ny bog om sommerens store succes-scenarie "Den Hvide Krig"

I april 2012 udkom dokumentations-bogen om KAPO fra forlaget Rollespilsakademiet (det er os!), som nu bliver efterfulgt af "The Book of the White War".

Bogen dokumenterer scenariet Den Hvide Krig (Ebbehøj, Trier, Barkholt, Kristiansen, Prag og Givskud, 2012), som blev spillet i sommers og handlede om kultursammenstød i et besat land.

"The Book of the White War" består af arrangørernes forventninger til og evalueringer af scenariet, samt spillernes personlige beretninger og mere analyserende tekster om scenariet. Bogen er redigeret af Casper Gronemann og Claus Raasted.

Du kan læse bogen helt gratis her:  
[rollespilsakademiet.dk/pdf/thewhitewar.pdf](http://rollespilsakademiet.dk/pdf/thewhitewar.pdf)

Du kan også kunne bestille dit eget eksemplar af bogen på [www.rollespilsakademiet.dk/webshop](http://www.rollespilsakademiet.dk/webshop)

## Hvad bruger rollespillere egentlig deres penge på?

Vi ved det ikke faktisk ikke rigtig, men hvis man ser på den store auktion til fordel for Bifrostpuljen, der blev afviklet på dette års Forum, kan du måske få en idé. Der blev nemlig i alt indsamlet 64.437 kr. til det danske rollespilmiljø på auktionen. Her følger en lille top 6 (lidt sejere end top 5!), over hvad der indbragte flest penge:

### TOP 6 over auktionskøb

1. Vintersolbillet - Doneret af connen Vintersol - 5.000 kr.
2. En gourmetmiddag - Doneret af Peter Fallesen - 3.000 kr.
3. En nordet festivalpakke - Doneret af Roskilde Festival - 2.750 kr.
4. ROLLESPIL fanplakat med dig selv - Doneret af Rollespilsakademiet - 2.400 kr.
5. Et moskusokseskind - Doneret af Munken og Myten - 2.400 kr.
6. Lydkulisse til scenarie - Doneret af Michael Sonne Jørgensen - 2.200 kr.

Af andre spektakulære indkøb kan nævnes at Klaus Meier, dette års General på Fastaval, blev solgt til, at gå i kappe i 5 timer (efter købers valg) til den nette sum af 1700 gode danske kroner.



## Nyheder fra Epic Armoury

Orc Big Axe

**1099,-**

Varenr.: 402418

Orc Staff

**1149,-**

Varenr.: 402825

Orc Axe

**699,-**

Varenr.: 402419

Dark Elven Staff

**1299,-**

Varenr.: 402832

Lorian Glaive

**1199,-**

Varenr.: 402834

facebook



Facebook.com/DragonsLairDenmark  
Nyheder, sjov og spas -  
Besøg Dragons Lair nu.

**Dragons Lair**  
FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

# Forum takker for i år

Forum 2012, landsforeningen Bifrost's årlige landsstævne, er nu vel overstået. 180 rollespillere, i alle aldre, fra hele landet og med mange forskellige syn på rollespil mødtes d. 14.-16. september på Midtfn, for at debattere, spille, lege, workshoppe, feste og netværke, alt sammen med rollespil i fokus.

Fra arrangørens side skal der lyde en stor tak til alle, der har hjulpet med at gøre det hele muligt. Deltagere, frivillige, scenariefattere, sponsorer, oplægsholdere og lokationen.

Især til den store auktion, der har hjulpet med at indbringe 64.437 kr. til Bifrostpuljen, skal der lyde en stor tak til alle dem der har doneret items og budt på dem. En kæmpe tak til alle som har givet, for at vi kan lave bedre og større rollespilsprojekter.

- Ann, Astrid, Naya og Nynne, på vegne af Forum 2012

## Arrangørkursus

Ildsjæle fra Fyn sørger nu for, at Bifrost stabler endnu et kursusforløb på benene. Det kommer til at bestå af tre separate kurser, for nemhedens skyld kaldet "Arrangørkursus I, II og III".

Målet med kurset er at give arrangørerne redskaber til at arrangere et rollespil efter hvert kursus. Det anbefales at man sigter efter en spiller gruppe på 10-60 deltagere – da det gør projekterne mere realiserbare. Kurserne vil ved hjælp af boks-modellen give arrangørerne redskaber til beskrive deres rollespil, og der vil blive spillet 5 scenarier på det første kursus for at give praktiske erfaringer med spilmekanik. Der vil også blive berørt emner som location, hjemmeside, ledelse, fundraising osv. så de praktiske forudsætninger for at arrangere er på plads.

Det første kursus (Arrangørkursus I) bliver afholdt i Odense Ungdomshus 9.-11. november 2012. Prisen bliver mellem 50 og 300 kr pr deltager (alt efter om din forening kan få lederkursus støtte). Kurset bliver arrangeret af Nikolai Elmer, Maria Bergmann Hamming og Alexandra Mortensen

Du kan læse mere på [www.landsforeningenbifrost.dk/kursus](http://www.landsforeningenbifrost.dk/kursus)

## Bifrost GF2012

Det er snart tid til endnu en generalforsamling i vores landsforening.

Datoerne hedder i år 16.-18. november. Stedet er spejderhytten Skovbrynet, Ørsbjerg Skovvej 21, 5560 Aarup.

Generalforsamlingen er din chance for, som medlemsforening, at være med til at præge foreningen og bestemme hvad ressourcerne skal bruges på. Det er også en god mulighed for, at møde rollespillere fra hele landet og diskutere hvad vi kan bruge hinanden til - og høre lidt om hvilke projekter der findes derude.

Mere information kan findes på [www.landsforeningenbifrost.dk/generalforsamlingen](http://www.landsforeningenbifrost.dk/generalforsamlingen)

## Bøger fra Bifrost

Sidste år var Bifrost med til at støtte udgivelsen af mastodont-bogen "Scenariebogen - 9 fremragende danske rollespilscenarier 2006-2010", som nu bl.a. står på de danske folkebiblioteker.

I år er det indtil videre blevet til tre bogudgivelser, som Bifrost har støttet, og det er vi stolte af. Alle tre bøger findes både i en trykt udgave og i en gratis PDF-udgave, som du kan downloade.

**Arrangørtips** - [www.rollespilsakademiet.dk/pdf/arrangortips.pdf](http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/arrangortips.pdf)  
**The Book of KAPO** - [www.rollespilsakademiet.dk/pdf/kaipo.pdf](http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/kaipo.pdf)  
**The Book of The White War** - [www.rollespilsakademiet.dk/pdf/thewhitewar.pdf](http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/thewhitewar.pdf)

### Herunder en liste over de foreninger, firmaer og privatpersoner som har doneret til auktionen til Forum 2012:

- 2027- Livet efter Kapitalismen
- Alea
- Anders Würtz
- Anna Westerling
- Bjarke Pedersen
- Charles Bo Nielsen
- Christian Gjelstrup
- City of Cities 3
- Det Imaginære Bryghus
- Eidolon
- Einherjerne
- Fantask
- Faraos Cigarer
- Fastavals Dirtbustere
- Fëa Livia
- Foreningen Eventyr
- Föreningen Krigshjärta
- Frederik Berg Østergaard
- Gersemi Siri Pedersen
- Ironfortress /Epic Armoury
- Jane Austen Live
- Jesper Heebøll Arbjørn
- Just A Little Lovin' 2013 / Rollespilsfabrikken
- Karsten "Bamse" Bundgaard
- Klaus Meier
- Krigslive IX
- Kristoffer Thurøe
- Luca Saverio Pristed
- Læderiet
- Martin Hansen
- Michael Sonne Jørgensen
- Munken og Myten
- Månstercrew
- Nynne Søs Rasmussen
- Peter Fallesen
- Rollespilsakademiet Palnatoke
- Roskilde Festival
- Rottehullet
- Stofshop – Up to date
- Sverok
- Thomas Kerff
- TRoA
- Viking-Con
- Vintersol

Og en ikke mindre tak til dem der sikrede, at de mange spændende konkurrencer, som var nye tiltag på Forum 2012, oven i købet kunne uddele fede præmier til deres deltagere.

- Fanatic
- Grenselandet
- Ropecon
- Rollespilsakademiet Palnatoke
- Roskilde Festival

Og til dem, der generelt gjorde Forum 2012 lidt nemmere at lave.

- Jyske Bank Faaborg
- Arbejdernes Landsbank
- Workz

# RODES.dk

100% SJOV til drenge



### Missil Helikopter

Sej missil skydende RC helikopter med. Turbo funktion og gyro stabilisator. 6 missiler medfølger  
**Længde:** 21 cm  
Farver: Brun eller Grå  
• LED lys i front  
• Lades via USB kabel

TILBUD 299,-



### Palnatoke pro sværd

Palnatoke sværd af virkelig høj kvalitet. Speciallak, skum og glasfiberkerne gør sværdet helt unikt. Anbefales af rollespillere. Komplet udvalg af Palnatoke sværd.  
**Længde:** 85 cm eller 100 cm

Frit valg 499,-



### Pro freestyle løbehjul

Topmodel med super forstærket T-bar og forgaffel. High performance 85A PU hjul med aluminiums core.  
• Ekstra stærke svejsninger  
• 4-dobbelt forstærket alu clamp  
• ABEC 7 real-crome kuglelejer  
• Ekstra kraftig bagbremse  
• Ekstra højt løbehjul

TILBUD 899,-



### Crazy Freestyle løbehjul

Super flot stunt løbehjul med aluminiums deck med mat coating og grip tape med flot grafisk design. 100 mm gummihjul med plast core.  
• Svejsede forstærkede T-bar  
• ABEC 7 real-crome kuglelejer  
• 4-dobbelt forstærket clamp

TILBUD 599,-



### Kite drage

Kite drage med glasfiber ramme. to styre-snorer. Meget let at flyve med. Flere forskellige farver.  
**Str:** 115 x 70 cm

TILBUD 149,-



### Armbrøst

Sej armbrøst i kraftig plast der skyder med sugekoppile. Kvalitet fra Crossman USA. Inkl. 6 pile + skydeskive. CE godkendt

TILBUD 149,-

RODES, Torpenvej 4, 3050 Humlebæk  
Tlf.: 49191220, [www.ropes.dk](http://www.ropes.dk)

### Åbningstider:

Mandag - fredag 10-18  
Lørdag 9-15

# KAMPAGNE

# OVERSIGT

Få det komplette overblik over landets kampagner i **ROLLE|SPIL!** Hvor, hvornår, hvem og hvor mange.

Og mangler DIN kampagne, på listen, så skriv til os!

Location	Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Bornholm (Rønne)	Aria	Asteria	Hver søndag i lige uger	Fra 8 år	ca. 20	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Falster (Nykøbing F)	LOFALI	LOFALI	Tredje weekend i hver måned	Fra 15 år	Max. 100	www.lofali.weebly.com	lofali@hotmail.com	Danny Diemer
Falster (Nykøbing F)	ROG-Live	ROG-Live	Første søndag i hver måned	Fra 10 år	50+	www.roglive.dk	nils@smidemann.dk	Nils Smidemann
Fyn (Davinde)	Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Fyn (Odense)	Dragons Lair	Reya – Ezendo	2. sidste søndag hver måned	Fra 10 år	180 – 350	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Fyn (Odense)	Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30-40	www.solhverv.org	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
Fyn (Svanninge)	Faaborg Børnehus	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
Kbh. (Amager)	Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	50-100	www.junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com	Rene Bokær Pedersen
Kbh. (Bagsværd)	GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-350	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Kbh. (Ballerup)	Hareskoven	Nordlenets Saga	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	www.nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com	Marianne Bartholdy
Kbh. (Glostrup)	Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
Kbh. (Holte)	Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Kbh. (Holte)	Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 15 år	150 – 200	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Kbh. (Valby)	VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Skyggekrigene	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	30-100	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Mini-rol	Første lørdag i hver måned	Under 14 år	10-60	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Midtjylland (Ribe)	RIPEN	Stenmarken	20. aug – 17. sep – 8. okt	Under 15 år	ca. 80	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.dk	Bestyrelsen
Midtjylland (Silkeborg)	Silkeborg LRF	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 – 60	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Midtjylland (Stilling)	Urkræfterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	25-75	www.argana.dk	spillederne@argana.dk	Peter B. Pedersen
Midtjylland (Aarhus)	Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 – 100	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Midtjylland (Aarhus)	Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	www.1sondag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Nordjylland (Hobro)	Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Variierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen
Nordjylland (Thisted)	ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned	Fra 9 årca.	50	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Tor Torp
Nordjylland (Tornby)	TroA	Yxenskovens Hem.	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	100+	www.yxenskoven.dk	yxenskoven@troa.dk	Claus Gajhede
Nordjylland (Aalborg)	TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 – 250	www.troa.dk	sidstesoenadag@troa.dk	Steffen Kanstrup
Sjælland (Haslev)	Forest Wizards	Forest Wizards	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Sjælland (Ringsted)	Midtsjællands RF	MRF faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Christensen
Sjælland (Roskilde)	Fanatic	Fanatic Live	Tredje søndag i hver måned	Fra 8 år	150 - 200	www.live.fanatic.dk	info@fanatic.dk	Daniel Steinaa
Sjælland (Roskilde)	RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Sjælland (Vemmelev)	Gondalar	Gondalar's Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	www.gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Vestjylland (Kibæk)	RF Giants	Giants Rollespil	Variierer (se hjemmesiden)	Fra 12 år	Fra 30	www.giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk	Henrik Fomsgaard
Vestjylland (Tarm)	Ølgod RF	Kanevala Krønikerne	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år,	50-80	www.oelgodrollespil.dk	dennis@oelgodrollespil.dk,	Dennis Mejsedal
Østjylland (Knebel)	Legendemes Budbringere	Legendemes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år,	30-70	legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk



# Den store sextest fra Playground Magazine

Folkene bag ROLLE|SPIL, står også bag et engelsksproget internationalt rollespilmagasin med navnet Playground. Vi vil gerne vise læserne af ROLLE|SPIL, hvad Playground er for en størrelse, så her er den store sextest fra Playground #7

Af Lars Andresen

**H**istoren om Playground starter i Norge, hvor nogle rollespillere fik lyst til at lave et rollespilmagasin, der tog rollespil som medie seriøst. Der blev taget vel imod ideen, og der fulgte en pose penge i støtte med til magasinet, men efter fire numre, var redaktionen løbet sur i det og kastede håndklædet i ringen. Men her slutter historien ikke, for det så Claus Raasted selvfølgelig som en mulighed for at udgive endnu et rollespilmagasin, og han spurgte nordmændene, om han måtte overtage magasinet, så det ikke døde.

## Sådan køber du Playground

Det var der heldigvis ikke nogen, der havde noget imod, så han, Lars Andresen (det er mig) og Kasper Friis Hansen gik straks i gang med Playground. Nu er der lavet tre magasiner af den danske redaktion, og vi følger os nu helt sikre på, at vi fortsætter med produktionen. Derfor vil vi lige slå et lille slag for Playground her i ROLLE|SPIL i håbet om, at nogen af vores læsere, også kunne være interesserede i Playground.

Magasinet er som nævnt skrevet på engelsk, og det koster 50 euro for et abonnement på fire numre (vi udgiver fire numre om året). Det svarer rundt regnet til 370 kr. for fire numre.

Hvis du kunne tænke dig at tegne et abonnement på Playground, så skal du gå ind på playgroundmagazine.net, hvor du kan købe abonnementet.

Artiklen FUCKING AROUND er et godt eksempel på den retning, som vi gerne vil tage Playground i. En humoristisk, inspirerende og brugbar artikel om rollespil. Men der er mange andre typer af artikler i Playground. Interviews, debatartikler, nyheder fra hele verden og så videre. Køb og læs. ☺

**intercourse**  
SEX IN LARP

**FUCKING AROUND**

**TEST SCORES**  
1 = bad  
10 = goood

### THE BACK RUB

This is a good ol' classic! It has been used at fantasy games in most of the Nordic countries for centuries and is perhaps the most common solution to simulating sex at larp. Don't ask us why though. There exist several variations of the back rub technique. We choose to test it with both performers keeping all of their clothes on, and Charles giving Elin a back rub, which in the fiction equals sex. This can be done with or without the players making sounds, like moaning or crying out in pleasure. If the players want to play out sexual assault, the back rub could be rough and maybe even hurt a bit. We chose to do it without sound effects or rough behavior.

**Test persons:** Elin and Charles  
**Hornyness:** 4  
**Immersion:** 3  
**Awkwardness:** 2  
**Voyeur:** 3  
**Use it at:** Larps without focus on sexual relations, where the option for ingame sex is still desired.

Charles explained how his biggest problem with the technique is the lack of eye contact between the performers, which makes it difficult to play on the interaction, especially if you don't make any noise. Another problem with this technique, according to the panel, is that it is a "one way" technique. It's not designed for mutual pleasure and has a clear division between "giver" and "taker". On the plus side, it's very easy to apply to games, since players don't need any props to perform it.

The panel agreed that the technique feels pretty safe and is not awkward—it's just a back rub after all. When the technique is safe it is sometimes easier to act out the sex. If it's a good back rub, sounds and mimicry might come easier for the players. As for the voyeur factor—it doesn't really look like sex, despite Charles and Elin's best efforts to make "O-faces" or as Ann put it: "It's really not that exciting to watch." Another funny side effect to using this technique at larps could be that a normally innocent back rub is impossible without making participants confused as to whether the characters are having sex or just rubbing, a problem strangely mirrored in most signs advertising Thai Massage.

**The Big Fat Disclaimer**  
This method of testing is flawed. We ripped the techniques out of the context they were designed for. We tried them out with no characters and no stories, apart from what we made up on the fly. Every technique feels and looks better when you are in the zone, in-game and in character. The panel compensated for this by rating the different techniques based on the potential for giving players a good sexual experience at larps, and not just how they felt and looked during the test.

**The Scoring System**  
The panel conducted the test with two or more people trying out one of the sex techniques while those who weren't involved would observe. Afterwards the panel discussed the pros and cons and rated the technique on a 1-10 scale in four different categories.

**The Horniness Factor:** Does the technique have the potential for the performers to be turned on during use? How sensual or intense can simulating sex feel using this method? Could the testers imagine themselves being actually turned on using the technique given the right circumstances?

**The Immersion Factor:** How easy was it to immerse into the act? Did the technique provide the opportunity to express the performer's personality, feelings, and moods? Where they able to tell a story using the technique and/or play out different kinds of sexual relations?

**The Awkwardness Factor:** How uncomfortable did the performers feel using the technique? Would they feel comfortable performing it with everybody during a game or only people they trust? Awkwardness is not necessarily a bad thing; it is an ambiguous score. Our rule of thumb is that awkwardness and intimacy are often closely linked, so if a technique feels a bit weird, it's probably because it has the possibility to create an intense experience (given the players' comfort and safety). As a larpwright you might want to design for awkwardness or try to avoid it.

**The Voyeur Factor:** How good did the technique appear to spectators? Did it actually look like the performers were having an intimate moment? Where they able to communicate a believable story using the technique? Could the spectators understand what was going on? Maybe the technique looked dirty enough to turn the spectators on.

**About the panel**

**Name:** Elin Nilsen  
**Age:** 32  
**Country:** Norway  
**Best ingame sex experience:** Desperate lesbian Ars Amandi ++

**Name:** Charles Bo Nielsen  
**Age:** 23  
**Country:** Denmark  
**Best ingame sex experience:** Off-screen sex in a medieval tent

**Name:** Ann Kristine Eriksen  
**Age:** 24 år  
**Country:** Denmark  
**Best ingame sex experience:** Telling the story of how her partner fell asleep during sex in a freeform game.

**Name:** Claus Raasted  
**Age:** 33  
**Country:** Denmark  
**Best ingame sex experience:** Sex with a vampire prostitute in a toilet.  
**Clan:** Unknown

**Name:** Nynne Søs Rasmussen  
**Age:** 25  
**Country:** Denmark  
**Best ingame sex experience:** Lesbian group sex in the pillow room

26 **PLAYGROUND** 27 **PLAYGROUND**

# intercourse

SEX IN LARP



## ARS AMANDI

If the back rub is a classic larp technique, Ars Amandi is today's Nordic larp mainstay. It was first used and developed during Mellam himmel och hav in 2003 (Wieslander and Björk) and has since been used at several Nordic Larps. It's a highly praised method to play out sex and intimacy in larps. The players touch one another on the arms and shoulders, lightly and firmly, playfully and forcefully, while keeping eye contact. Ann and Elin volunteered to try it out, as both were familiar with the technique.

**Test persons:** Elin and Ann  
**Horniness:** 9  
**Immersion:** 9  
**Awkwardness:** 8  
**Voyeur:** 6

**Use it at:** Larps where intimacy, love and relationships are important themes

"I once said that I would rather have my boyfriend having really bad sex with someone else than having really hot Ars Amandi at a game," Nynne states. Both the horniness factor and the immersion factor are really high here, and the panel knows several players who have fallen in love after using Ars Amandi, effectively extending the meaning of safe sex. Elin also commented that the potential for group sex is there and can be very hot! This technique gives the players almost unlimited options for playing out different kinds of sex and relations- not just for raw fucking, but Ars Amandi is also well suited for playing out love and intimacy. Another big pro is that players are able to keep eye contact and give and take pleasure simultaneously.

It's fairly easy to apply this method to a game, but will probably require some pre-game workshoping since the awkwardness factor is pretty high and it can end up feeling really intimate. Ars Amandi is a well-defined technique that makes players more comfortable after they have been properly introduced to it. As for the visual side, the panel agrees that it can be a bit difficult for spectators to see what's really going on. Is it sex or just friendly petting?



## THE PENCIL AND THE SHARPENER

This is a sex technique from Russia, which featured in Playground #2. The women at the larp will carry pencil-sharpeners and the men pencils, when they want to have in-game sex they will go somewhere private and the man will simply put his pencil into the woman's pencil-sharpener. It's used at fantasy games running for years, where the organizers want to keep track of bloodlines or sex have another game-mechanic function.

This technique seems a bit alien to the panel, but Ann and Nynne agrees to give it a shot.

**Test persons:** Ann and Nynne  
**Horniness:** 3  
**Immersion:** 2  
**Awkwardness:** 3  
**Voyeur:** 1

**Use it at:** Larps without focus on sexual relations, where the option for ingame sex is still desired.

"It's not awkward, in a manner that makes me uncomfortable - it's just really weird" Ann starts. Both she and Nynne couldn't help breaking down laughing while performing the test. The panel agrees that the weirdness might have something to do with the sexualization of the everyday objects. It does however actually provide the possibility of putting a little bit of character into the act, in the way you choose to stick or push the pencil into the sharpener. There is something in the symbolism that works well. Another plus is that it's so safe to use, that most players would be able to perform the technique.

The panel would prefer if all players carried both a pencil and a sharper, to break the "active man" / "passive female" stereotype. It might be a little weird to carry the items in a setting that strives to be historically authentic before the invention of the pencil. There is not much eroticism in the technique and it doesn't offer much to look at for spectators either.

## OFF SCREEN SEX

Another classic! The players go somewhere where they can be heard but not seen. The usual move is to take the action into a medieval tent, but around a corner, into the next room or the outskirts of the forest work as well. The players go off-game and talk about what kind of sex they want to play out and how to do it. They act out the scene making loud noises: moaning, screaming, clapping their hands, or whatever they feel represents their copulation. They will not actually touch each other and keep their clothes on the entire time. This technique differs from the others, in that it does not focus on the characters having sex but instead informs the spectators listening to the act.

Claus and Elin went into another room, with only a curtain separating them from the rest of the panel, listening intently.

**Test persons:** Claus and Elin  
**Horniness:** 8  
**Immersion:** Spectators: 9 / performers: 3  
**Awkwardness:** 7  
**Voyeur:** 10

**Use it at:** Larps that wants to focus upon storytelling and dramatic, and less on immersion.

To the panel's surprise this one worked out rather well. Charles commented, "When you can't actually see them, it really gets your imagination going." "It's pretty much equal to watching porn without pictures," Nynne adds. Ann, Nynne and Charles agree that they found themselves on the fine line between horny and uncomfortable listening to Claus and Elin making quite believable fucking sounds. The panel was excited about the possibilities for playing out things like dirty talk, foreplay and the after match. The potential for agreeing upon things off-game is also a plus.

The downside is that it can end up being more performance than larp for those making the sounds. It's basically a division between playing for the immersion or playing to give the other players a great show, and it's very specific to what players would prefer. It can be quite awkward to make fucking sounds with someone you don't know, and it might be difficult not to mimic the way you actually sound in bed (that could be either a good or bad thing). Elin concludes that the range of possible awkwardness is wide and depends on the situation; it can feel very safe or really uncomfortable. >>



# intercourse

SEX IN LARP

## BODY PAINT

This one is another technique from Russia with love. The Russians invented body paint to make it possible to act out group sex. The one who is going to be fucked provides a part of his or her body to be painted. The shy ones will give you their arm; the hardcore ones show breast or belly.

We decided to do an exact copy of the picture from the feature about Russian sex-techniques in Playground #2. It involved Ann baring her neck, shoulders and arms, Elin and Charles painting her arms while Nynne puts a boffer weapon on her throat from behind.

Test persons: Ann, Nynne, Elin and Charles  
Horniness: 5  
Immersion: 4  
Awkwardness: 2  
Voyeur: 5

Use it at: Larps that focus on group dynamics or want to portray different ways of having sex

Elin and Ann agreed that it was a bit weird, but could work quite well. Charles commented with a sly smile that group sex always tend to be a bit awkward at first. The panel agreed that the technique has a horniness potential; it could be quite hot and sensual to paint and be painted. They remained more skeptical about the group sex potential. Maybe it would work better one on one with both players painting each other at the same time. There was also doubt whether it was designed for group sex or sexual assault. However, you can leave the person holding the sword out of the picture. Elin summed it up: "At best it looks like Ars Armandi, at worst it's just plain weird." The panel couldn't seem to agree if it would be more or less sensual to finger-paint or if the brush adds sensuality.

They agreed that it has potential, and Ann suggested using it in a post-apocalyptic setting where you could integrate the painting as part of culture and each player could have her own color so you could trace previous sexual partners. The downside could be that it would require paint and brushes to be available to players at any time, and it can end up messy if you are playing indoors.



## SAFETY PIN

This technique is also from Russia. One player hides a safety pin somewhere on his or her clothing. If another player wants to have sex, they do a body search to find the pin. When found, the characters have had sex. The safety-pin can be located anywhere on the players clothing, from underwear to sleeve. It's up to player hiding the pin. If a player is a real Don Juan, she can display her many conquests by showing a row of different safety-pins.

We decided to let Charles hide the safety-pin. Ann was the one frisking him.

Test persons: Ann and Charles  
Horniness: 5  
Immersion: 4  
Awkwardness: 2  
Voyeur: 5

Use it at: Larps that focus on sexual conquest, for instance ballroom larps

It turned out that Ann had trouble finding the pin, and Charles couldn't see if she found it or not. "You can end up being really grabby in a bad kind of way," Ann commented, and in general the panel agreed. The problem is that the passive one can't control just how grabby the active one ends up being. The panel wasn't fond of the technique having a clear division between the active and passive player either. It's especially problematic if you also apply gender stereotypes: male players searching and female players hiding the pins.

It ended up feeling more like a treasure hunt than sex, which is a clear turnoff for the panel. Who would have thought? More than one member of the panel used words as unsafe and confusing to describe the technique. It might fix some of the problems if moaning louder indicated if the player searching you is getting close to finding the pin. It has some storytelling potential because it's pretty visual. As Claus concluded: "It looks like a dirty body search."

## FREEFORM STYLE

A freeform game is a term used to describe a number of unrelated role-playing traditions that have originated by rejecting some of the main components of traditional tabletop role-playing - usually game mechanics in the traditional sense of points and dice. Some freeform games are larp-like in that players may move and gesticulate in character, but are played with only 3-8 players who remain in the same room. (And you don't even have to take our word for it. We used the fantastic Nordic Larp Wiki. Check it out at nordiclarpwiki.org. It's wonderful!)

There are several different techniques to play out sex scenes at freeform games, usually centered around the players narrating the action in some way, for instance while holding hands and looking each other in the eyes. We choose to test a technique from this year's Fastaval, a Danish convention, from the game Summer Lovin' (Lindahl, Nilsen, Westerling 2012). The scenario revolves around pseudo-awkward one-night stands at a music festival, and how a group of guys and girls tell their war-stories to their respective friends.

The sex-scenes are played out verbally, with the couple sitting opposite each other, holding hands and knees touching. No other parts of the body are in contact. One player will narrate an action (For instance, "I touch your boob.") and the other player will then narrate a reaction and a new action ("I like this. I move slightly so you can reach better, and kiss you gently/"). The players continue to play the sex scene out, always action-reaction-action. Charles and Claus tried it out.

Test persons: Claus and Charles  
Horniness: 8  
Immersion: 8  
Awkwardness: 10  
Voyeur: 9

Use it at: Freeform games, but you could try applying it to larps

Claus' first comment was that the technique is like advanced chat or phone sex, and that obviously works for a lot of people. The immersion and horniness factors are therefore pretty high, but so is the awkwardness. It put our players out of their comfort zones, especially before the test-scene began with sweaty palms, racing hearts and shaking hands. When the scene started, it wasn't quite as bad.

You can end up drawing upon your own sexuality and previous experiences while narrating the scenes, because that's probably the first stuff that pops into your mind. It's also very easy to express a character's emotions and reactions. It was very interesting for the rest of the panel to watch and listen to. Maybe this had something to do with the whole thing being a bit dirty - in a good way.



## ARS SAVIOR

This technique isn't actually a sex technique, but a mechanic developed for kissing. As the name suggests it is inspired by Ars Amandi, but instead of players touching each other's arms, they stand close and touch each other's faces. This represents them kissing or making out like teenagers on the dance floor or in a dark corner. It was developed for the Norwegian larp Klassefesten (Larsdatter Grasmø, Jansen and Lindahl 2012), a larp about being in your teens. The technique was also used at the second run of Just A Little Lovin' this summer.

Charles and Nynne gave it a go.

Test persons: Nynne and Charles  
Horniness: 8  
Immersion: 9  
Awkwardness: 8  
Voyeur: 9

Use it at: Larps where making out - and who is doing the making out - is important for the game.

It's a very intimate technique, the closeness and fingers softly caressing the faces makes it hard not to respond. Ars Savior enables you to play clumsy teenagers making out for the first time; either too much tongue and fumbling around, genuine soft kisses, or "I want to eat you up!" passion - it's all in the hands and eyes. Charles stated that he prefers this technique to its big sister, Ars Amandi.

The panel agreed that it's also nice to watch, and there is no doubt about what is going on. Another plus is that it's so simple and well-defined, making it easy to apply to different games, and it feels safe to use even though still a bit awkward and very intimate--in a good way. ■



# Plads til helte

Pigernes historie er så småt ved at slutte, men de går ikke ud uden kamp. Og hvorfor er det egentligt så fedt at slås med rollespilsvåben?

Af Claus Raasted



ROLLESPILS chefredaktør dengang i '98, hvor han troede, at han var en helt

**V**i er efterhånden nået til femte og sidste del af Simone Ejstrups fortælling om hendes besøg til TRoAs rollespil.

Uden, at ville afsløre alt for meget af hvordan det hele ender, kan det vist ikke skjules at der endelig kommer kamp - og at pigerne får lov til at mærke kampens adrenalinsus for første gang nogensinde. Og her er nemlig noget som

rollespil kan, som meget få andre ting kan.

Vi kan lege med oplevelser uden (alt for meget) frygt for konsekvenserne, fordi rollespil i bund og grund er leg og ikke spil eller konkurrence. Selvfølgelig får man et adrenalinsus af, at spille VM i fodbold, fyre en rock-koncert af foran 50.000 mennesker eller gå til eksamen.

Men det er et farligt adrenalinsus sammenlignet med det, som vi får når vi spiller rollespil. Og det er der en ganske god grund til.

Konsekvenserne af, at fejle er nemlig ret små. Selvom der kan være konsekvenser af, at tabe en kamp i et rollespil, er konsekvensen kun for rollerne - ikke for spillerne.

Jo, jo, bevares, det er da sjovere at vinde end at tabe (for det meste). Men når det ikke koster særligt meget, at tabe tør vi give fuld gas og ofre os for at skabe fantastiske oplevelser for hinanden. Her er nemlig plads til helte.

## FASTE KAMPAGNER



Arnstad spiller hver onsdag fra 18-21 i fantasi genren. Fra 11+  
Få mere information på:  
[www.fantasiverden.dk](http://www.fantasiverden.dk)



Trolderod spiller hver den 1. lørdag i måneden fra 11-15 (Kun for aldersgruppen 7-13 år)  
Få mere information på:  
[www.trolderod.dk](http://www.trolderod.dk)

*Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn*

EN FØLJTETON I TEKST OG BILLEDER

Føljetonen om Simone Ejstrup og hendes to veninder Emily og Regine startede i ROLLE/SPIL #11 og slutter i dette nummer. I næste nummer (#16) skriver Simone nogle kloge ord om sine oplevelser og refleksioner, men her får du først sidste del af historien om de tre heltinder.

# Det Sidste Slag

Eventyret nærmer sig sin afslutning for vor tre (u)prøvede heltinder, og som i et ethvert godt eventyr, slutter vi med en kamp på liv og død!

Af Simone Ejstrup

**F**ørst sneg vi os frem gennem skovens buskadser og væltede træer. Vagtinstinktet var tændt, ørerne var spidsede, og vi forventede angreb fra alle, vi mødte på vores vej. Men nu marcherer vi op ad skovstien med selvsikre skridt og rejste pander. Foran os går Silas og Jonas. Situationen er vendt. Vinding af respekt handler ofte om at blive set med de rigtige mennesker, og åbenbart er intet anderledes i rollespil. På meget kort tid er vi gået fra at være fredløse til... VIPs?

"Vig tilbage for D'damer!" befaler vores kavalerer, som vi marcherer ind i en flok kampklædte børn, der hænger ud på skovstien. De adlyder omgående, men ikke med tilfredsstillende hurtighed.

"Hørte du ikke hvad vi sagde? Kan du så få benene på nakken!" skændes der mod et forvirret drengebarn, som hopper rundt på stien som en kylling uden hoved. Omsider springer han ud i rabatten, hvor han vender sig om og gentagende bukker ydmygt efter os, idet vi passerer. Jeg spidser læberne og nikker imponeret. Efter et par meter, kan jeg ikke lade være med at vende mig om mod de irettesatte drengebørn for at give dem et sidste hoverende blik, men da jeg ser deres utilfredse ansigtsudtryk, får jeg i stedet travlt med at holde trit med min egen gruppe.

"Hvordan kan det egentlig være, at vi ikke har set nogen orker endnu?" spørger jeg forundret Silas, da jeg lunter op ved siden af ham. Han lader tommelfingeren og pegefingeren gnubbe skægstubbene på hagen. "Nogle gange har vi haft en orkflok med i spillet, men jeg tror ikke, at der er nogen med i dag..."

Jeg får lyst til indvillige ham i vores traumatiserende start på dagen: "Faktisk var det meningen, at vi ville være orker, men arrangøren sagde til os, at vi ikke var store nok. Faktisk..." Jeg rynker brynene undrende. "Faktisk troede jeg, at der ville være meget mere action i rollespil. Flere krige og slåskampe og overnaturlige væsner og sådan..." "Nogle gange er der meget krig," svarer Silas eftertænksomt. "Men i dag har det nok mest handlet om politik."

Politik i rollespil? Jeg lærer mange nye ting i dag.

Et godt stykke inde i skoven (jeg har mistet stedfornemmelsen) finder vi en lysning omgivet af lange slanke træer. Det er den perfekte arena, og drengene beslutter, at det er blevet tid til at give os en lille lektion i fægtning. Vi får lov til at holde deres lange sværd i hænderne - uden tvivl en del mere professionelle end vores hjemmelavede økser, hvor man kan skimte det blå skum-materiale igennem malingen (hvad man i forsvarsposition ville kalde 'det charmerende hjemmelavede touch'). Regine aka. Dirt Rider svinger sit igennem luften, og mister næsten fodfæstet. "Woouuw," udbryster hun forpustet.

"Du mangler nok et skjold til at holde balancen med," konkluderer Silas og rækker hende sit store træskjold.

"Helt sikkert bedre!" pruster hun ironisk og sender mig et hjælpeløst blik. Jeg sender hende et grin tilbage.

"Nuvel, hold skjoldet tæt ind til kroppen. Lidt længere ned. Husk at beskytte dine fødder!" råber Silas, men det er for sent. Jonas har allerede jaget sit sværd ind i hendes venstre skinneben. Regine sender ham et forarget blik, der siger noget i retning af; hvor-er-du-tarvelig-jeg-var-jo-ikke-klar-endnu...

Imens Regine farer løs på Jonas, bliver to sværd tildelt henholdsvis Emily og mig. "Go on, vis hvad I kan," lyder opfordringen samt startskuddet, og vi slår løs på hinanden med en kampgejst, der får savlet til at flyve i lange tråde fra vores frådende mundvige. I en avanceret undvigelsesmanøvre drejer jeg så hurtigt rundt på tåen, at mit engangskamera flyver ud af lædertasken og lander i skovbundens muld. Silas tager det op fra slagmarken i sine hænder. "NØØØJ, MAGI!" udbryster han betaget og begynder at snappe løs med det...

Imens jeg fægter med Emily, lægger jeg mærke til, at nye krigere slutter sig til vores lille gruppe. De er enten hoppet ud fra træerne eller faldet ned fra himlen. Et par af dem er halv-voksne teenagere, og resten er børn. De sætter sig fredeligt ned i muldet for at iagttage, eller springer selv ud på pladsen for at tage del i



"Hun må indse, at hun ikke har kræfter til at beskytte sit legeme og slå ud med sværdet på samme tid, så hun tager en satsning og kaster skjoldet fra sig. Lad det blive hendes redning eller hendes undergang...."

morskaben. Lysningen har i sandhed forvandlet sig til en lystig kamparena.

Efter adskillige udøvelser af diverse krumspring og kamptricks, som vi ikke vidste, at vi havde i ærmet, smider jeg mig i ærlig udmatelse ned i muldet sammen med Emily for at snuppe et tiltrængt pusterum. Regine vælger ligeledes at indstille kamptræningen og bevæger sig over imod os.

"Hvad satan, Jonas. Fik hun ram på dig til sidst?" hører jeg Silas råbe.

"Det var EN gang!" forsvarer Jonas sig. "EN gang ud af femten!"

Først tror jeg, at Regine har tænkt sig at joine os i muldet, men så stopper hun op foran os med hænderne i siden, og hun kigger direkte ned på os og siger med bestemt stemme: "Little Mud Slayer! Green Mist!" Blikket glider fra Emily til mig og tilbage igen. "Det er vist på tide, at vi indtager vores rette plads her i Nibelheim. Er I med mig eller ej?" Mere behøver hun ikke at sige. Et løft med øjenbrynet, et luragtigt smil på læben, og vi forstår hentydningen. Nu skal Regine få den krig, hun har ventet på. Med en hurtig bevægelse er vi på benene igen. Vi samler vores lånte sværd op fra skovbunden og krydser klingerne over hinanden i en trekant. To sekunders øjenkontakt siger alt. Et frygtindgydende brøl (læs: hvin) giver genlyd i skoven, idét vi bryder trekanten og hæver vores våben højt mod træernes kroner, førend vi tordner frem mod alle de andre krigere.

Vores overrumplingsmanøvre har frosset et par af børnene fast til jorden med en handlingslammet mine - Dem fælder vi på vejen. De

ovrige tilstedeværende imødekommer vores udfordring som ærede rollespillere. Little Mud Slayer, Dirt Rider og Green Mist spredes i tre forskellige retninger. Vi svinger klingerne rundt det bedste vi netop har lært, og overraskende nok lykkes det os faktisk at partere en krig i ny og næ.

Dirt Rider får lokket Silas væk fra de andre, og de to mødes i en farlig duel. Hans træk er hurtige, hans angreb er dødsbringende, men med nød og næppe holder hun slagene på afstand med sit skjold.

Men snart begynder trætheden at prikke i armen, og samtidigt ligger desperationen på lur i baghovedet og truer med at tage over. Hun må indse, at hun ikke har kræfter til at beskytte sit legeme og slå ud med sværdet på samme tid, så hun tager en satsning og kaster skjoldet fra sig. Lad det blive hendes redning eller hendes undergang...

Selv er jeg endt i en duel med en ung dude kaldet Frank. Imens vi ihærdigt forsøger at skære hinandens legemsdele af, får jeg ud af øjenkrogen øje på Little Mud Slayer. Hun kæmper mod Jonas, og jeg tænker, at jeg må finde en måde at komme over til hende på - vi er stærkest, når vi står sammen. Jeg ville lave en baglæns salto, hvis jeg kunne, men i stedet løber jeg bare baglæns, imens jeg drejer rundt

om mig selv. "Dækker du min ryg?" skriger jeg til Little Mud Slayer, imens jeg formår at hoppe over en klinge, der truer med at skære mine ben over. Vi presser vore rygge ind mod hinanden og holder vores våben frem i beredt position. Jonas og Frank cirkulerer om os som to hyæner om et bytte (eller som to nisser om et juletræ). Så laver jeg et move. Jeg kaster mig frem mod Frank og støder mit sværd forbi alle forhindringer og ind i hans bryst. Men i samme sekund mærker jeg en klinge gennemføre mit hjerte, og jeg vakler bagover. Mit korpus vælter ned over Little Mud Slayer, der er faldet på samme tid. For en stund bliver alting sort.

Jeg slår øjnene brat op, da et lidende skrig som ved et netop tildelt dødsstød gennemtrænger mine øregange og får nakkehårene til at rejse sig langt ned ad ryggen, hvor de ikke længere kan kategoriseres som nakkehår. Med kinden presset ned mod de stikkende kviste, lader jeg blikket vandre ud over slagmarken, og fra mit frøperspektiv øjner jeg den frygtløse Dirt Rider, der står tilbage som en soloartist på en scene. "You want a piece of me, huh?" bjæffer hun og danser i krumspring rundt om sig selv, som er det endnu ikke gået op for hende, at krigen er ovre, at hun er den eneste overlevende.

Så forsvinder hun pludselig i vilde spring ind imellem træerne. "Nu skal jeg fu\*ki\*\* finde ham, der kaldte mig en skøge!" er det sidste, jeg hører fra hende, og jeg tænker på hvornår, jeg mon får hende at se igen. Langsomt lukker jeg mine øjenlåg i igen og venter på, at de obligatoriske ti minutter er gået, før jeg må rejse mig til opstandelse. You've gotta live and die by the rules...

THE END



# ROLLESPILSBASEN

DIT VÆRKTØJ TIL DELTAGELSE I ROLLESPIL



## Opret din egen karakter

Gør din karakter personlig med billede, evner og baggrundshistorie.



## Tilmeld dig begivenheder

Tilmeld dig med dine karakterer og betal direkte på siden.



## Debatter på forum

Bliv klogere og få hjælp på vores forum.



## Brug din Facebook

Login og inviter dine venner via Facebook.

WWW.ROLLESPILSBASEN.DK



# Rollespillernes Bifrost

I 2009 skiftede Landsforeningen for Rollespil navn til Bifrost, Foreningen for Kreativ Udvikling af Børn og Unge. ROLLE|SPILs chefredaktør giver et par gode grunde til, hvorfor den i stedet bør være Bifrost, Landsforeningen for Rollespil

Af Claus Raasted

I 2003 var jeg med til at stifte Landsforeningen for Levende Rollespil (LLR), der idag hedder Bifrost. Dengang var grunden til, at vi ville lave en landsforening kun for liverollespillere, klar. En del af os havde aldrig rigtigt følt os knyttet til den tidligere landsforening, Sleipner, som vi følte var "lidt for meget jysk bordrollespil".

Et par år efter blev LLR til Landsforeningen for Rollespil, og forsøgte nu at samle miljøer-

ne. Men i 2009 tog nogle en beslutning om, at landsforeningen ikke længere kun var for rollespillere, men også for Magic-spillere, brætspillere, hardball-folk og Cosplayere. Jeg var imod det dengang og er kun blevet det mere med tiden. Forum 2012 demonstrerede hvorfor ganske glimrende. Det var nemlig en kongres for rollespillere. Jo, jo, der var da brætspil på programmet og en Magic-turnering også, men Forum handlede om rollespil. Og selvom det er svært at gøre noget for danske rollespil-

lere, så kan det lade sig gøre. At lave noget for Magic-spillere, hardballere og re-enactere oveni er langt sværere - og det er heller ikke det vi er gode til. Måske kan Bifrost en dag blive landsforening for dem også, men lad os starte med, at få Bifrost slået fast som rollespillernes landsforening. Der er jo trods alt, en grund til, at bladet her ikke hedder "Bladet for kreativ udvikling af børn og unge", selvom vi både har skrevet om Magic og Warhammer.

## Læserbrev: Mindre blod!

ROLLE|SPIL har igen givet Gaffa Brandt ordet. Og han er ikke glad for 'bleed'

Af Gaffa Brandt

Bleed er et udtryk jeg for nylig har stiftet bekendtskab med. Det har nok været brugt længe, men jeg lever i Udkantsdanmark og vi er ikke altid så hurtige til at tage smarte udtryk til os, som man er andre steder.

Udtrykket er i sig selv dybt tåbeligt, men hvad der er mere latterligt er at der har siddet nogle sørgelige norder der mente at der rent faktisk var brug for et sådant udtryk.

Før jeg går videre er jeg nok nødt til at nævne hvad bleed betyder. Bleed er et udtryk der beskriver at man blander dele af sig selv ind i karakteren under scenariet. Det kan også betyde at karakteren og rollespillet gjorde så stort indtryk på en, at rollen kan være svær at slippe efterfølgende. Altså at man tager en del af karakteren med ud af scenariet.

Bleed-in og bleed-out bliver de to ting kaldt. Det lyder som dårlig menstruationssex, men bleed-in betyder bare at man tager sin egen personlighed med ind i spillet. Bleed-out er derimod et udtryk for at tage karakteren med ud af spillet. Bleed er altså et udtryk for folk der har svært ved at skelne mellem virkelighed og rollespil.

Bleed er selvfølgelig et dybt tåbeligt navn for dette fænomen, da det ikke har nået med at bløde at gøre. Man burde nok have kaldt det for blending eller personlighedsspaltning i stedet for, men nu om dage er det rigtig smart kun at forholde sig til de sørgelige følelser.

Udtrykket at bløde kan altså betyde at man efter et scenarie er vildt glad fordi man har taget sin overlykkelige karakter ud i virkeligheden. Syntes du udtrykket at bløde er dårligt valgt? Selvfølgelig gør du det. Det er ikke bare dårligt valgt, det er fucking dårligt valgt.

Her har vi altså med folk at gøre der bedst vælger at fokusere på alt hvad der er nederen. Hvor jeg kommer fra kalder man den

slags folk for gotere eller tudeprinsere og tudeprinsesser.

Det er selvfølgelig smart tænkt af disse goternorder. De har fået deres trang til at græde ud om alt og intet gjort til noget smart inden for rollespil, men her slutter rosen også.

Hvornår helvede har det været positivt ikke at kunne skelne mellem sin maniodepressive karakter og sig selv? Her kommer svaret. Det har fucking aldrig været smart og det kommer forhåbentlig ikke som nogen overraskelse.

Nu er det ved at værre en god del år siden jeg selv startede med at spille rollespil. Der er sikkert andre end mig der kan huske at de voksne advarede en om at spille. De frygtede at børn ville få svært ved at skelne mellem rollespil og virkelighed i fremtiden, men vi svarede altid at vi var meget bevidste om, hvad der var vores karakters måde at handle på og hvad der var vores egen. Det der var det fede ved at spille rollespil, var at man kunne få lov til at lege en helt anden person end sig selv.

Jeg kan ikke lade være med at tænke på om konceptet med bleed ikke kunne have spændende konsekvenser for en person der måske er lidt små-ustabil i forvejen, men så får vi da heldigvis skilt færene fra bukkene med tiden.

Bleed er et udtryk for en modebølge der odelægger dansk rollespil. Konceptet har lagt sig som en mørk tåge over forfattere i Danmark og det er derfor vi nu ser så mange lorte-scenarier rundt om på conner i det danske land.

Der var engang det var sejt at spille psykopater, riddere, soldater, detektiver og alt muligt andet fedt. Det er stadig fedt, men hvorfor handlede langt største delen af scenarierne på Fastaval i år så om at man spiller familien Danmark hvis største problem er om der skal salami eller leverpostej på madpakken?

Det kan vi takke bleed for. For at man nemmere kan forholde sig til rollen og dermed

opnå mest bleed gælder det nemlig om at skrive så virkelighedsnære roller så muligt.

Roller man kan føle og bløde med. Ja, det er mega klamt. Det betyder at et stort antal scenarieforfatterne på nuværende tidspunkt konkurrerer om at skrive så kedelige scenarier så muligt. Lur mig om der ikke kommer et scenarie der handle om at være arbejdsløs og miste sin dagpengeret på årets Fastaval. Der skal selvfølgelig være plads til alle, men bleed burde goternorderne sgu' holde for sig selv hjemme i deres mors kælder. Der kan de tude og skære sig selv i armen alt det de har løst til, uden at være til gene for andre.

Jeg gider heller ikke høre om rollespillere der fortæller om deres oplevelser fra et følelsesladet scenarie, hvor de blødt enormt meget. Jeg har set fucking voksne mænd græde når de skulle genfortælle deres oplevelser.

Nu er det ikke fordi jeg er så gammeldags at jeg mener at mænd ikke må græde. Hvis man brækker benet eller bliver løstet i løjene er det ok. Det er derimod overhovedet ikke ok når man fortæller om et rollespil man har deltaget i.

Folk der ikke kan skelne mellem rollespil og virkelighed er dårlige rollespillere og hvorfor skulle jeg være interesseret i en dårlig rollespillers oplevelse af et lorte-scenarie?

Heldigvis kender jeg en masse dygtige forfattere og spillere derude. Det betyder at der stadig er håb for dansk rollespil. Jeg har spillet jeres action, investigation og horror scenarier. Det var fede scenarier. De var uhyggelige, hæsblesende og spændende. Jeg havde en fed oplevelse med jeres scenarier og det var fedt at spille mærkelige obskure personligheder. Jeg gik fra scenariet med et smil på læben fordi jeg netop havde gennemspillet en god historie, men jeg gik i baren og drak bajer med mine venner i stedet for at bryde sammen i gråd som en anden tøs.

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE



# Osterskov



# Efterskole

Kirketofte 4, 9500 Hobro

Tlf. 77 34 29 90

Mail: kontor@osterskov.dk

www.osterskov.dk



**BETALT  
INDHOLD**

## **PROFIL: CHARLES & BOIKEN**

**Født Fastaval 1996**

Boiken og Charles er to af de personer i dansk live der er kendt for at snakke, og snakke meget, de har flere vilde idéer end få andre og de får bestemt ikke ført nok af dem ud i livet!

Boiken er mest kendt for at have været hovedarrangør på COC2, scenariet som alle troede Boiken bare snakkede om, men som han rent faktisk arrangerede med lidt over 270 spillere. Charles er nok mest kendt for sin optræden i reality dating showet Dagens Mand, at lave en provokerende blog og deltage til flere forskellige scenarier og conner end de fleste. Han snakker stadig (s)om dragen til Dragonbane!

# Forum 2012 SÅDAN!

**ROLLE|SPIL var selvfølgelig med, da Landsforeningen Bifrost afholdt sin store årlige konference for alskens former for rollespillere. Og der var i høj grad grund til begejstring.**

Af Claus Raasted Foto Allan Eising

**A**t vi her på ROLLE|SPIL redaktionen er glade for Forum (se ROLLE|SPIL #13) er ingen hemmelighed. Men derfor vil vi stadig godt fortælle de af jer, der ikke var blandt de knapt to hundrede deltagere på Forum 2012, lidt om hvad der skete på årets Forum og hvad det betyder for rollespil i Danmark det næste år.

For dem, der slet ikke kender til Forum, så er det landsforeningen Bifrosts årlige "landsstævne", hvor rollespillere fra hele landet mødes for at snakke om rollespil, spille rollespil og møde hinanden – gerne med en øl i hånden.

## Forskellige slags rollespillere

Forum 2012 bød dog på en del fornyelser og "firsts". For første gang nogensinde blev der spillet bordrollespilsscener på Forum – gennem Projekt Særimer (se ROLLE|SPIL #13). Det betød flere ting for arrangementet. For det første betød det, at der blev spillet bordrollespil – hurra! Men det betød også noget andet, og langt mere vigtigt. Der kom nemlig en masse folk til Forum, som primært (eller udelukkende) er aktive bordrollespillere, og det gav en helt anderledes dynamik at have forskellige miljøer repræsenteret.

Det er nemlig ikke altid, at vi får blandet bord- og liverollespilmiljøet, men til Forum 2012 lykkedes det over al forventning. På trods af, at der er mange forskelle på de to miljøer og udtryksformer, så er der mange ting vi kan lære af hinanden – og selv de mest indædte af os kan godt lokkes til at lege med de andre, hvis vi først møder dem. I løbet af 2012 fik jeg afsluttet min 15-årige pause med bordrollespil og Lars Andresen fik efter 25 år som bordrollespille endeligt spillet noget live-rollespil (og skriver om det i bladet). Den slags sker fordi vi har arrangementer som Forum.

## De første Danmarksmestre fundet

Et andet af de nye tiltag var Danmarksmesterskabet i Rollespilkamp, som blev afviklet for allerførste gang nogensinde. Oplægget var simpelt; tre-personers hold med standardbevæbning skulle kæmpe mod hinanden i korte kampe, og vinderholdet ville gå derfra med et guldsværd fra Palnatoke (det er os!) og et gavekort på 1.000 kr. til rollespilsbutikken Fanatic.

Og det gik ikke ligefrem stille for sig, da de 13 hold (12 danske, samt et gæstehold fra Norge) tændte sammen i sportshallen på Midtfyns Fritidscenter. Der var alt det, der skulle være for at indvie en ny sportsgren – både pressefolk med blitzende kameraer, dommere der blev råbt skældsord af og hujende fans med bannere.

Der var også en del tommere, men

humoristiske indslag og ægte blod på banen, da en af deltagerne tog imod et lidt for hårdt slag.

At Danmarksmesterskabet var en succes er der ingen tvivl om, for der er allerede folk, der taler om hvordan det skal være vildere og større næste år. Dette års stolte vindere, "Voksenholdet" bestående af Nikolai Elmer, Daniel Wiegell og Luca Pristed, har lovet at de tager imod alle udfordringer når de skal forsvare titlen i 2013.

## Scenariepræsentationer og evalueringer

Der var dog mere nyt på årets Forum, som fortjener at blive nævnt. ROLLE|SPILs faste fotograf Peter Munthe-Kaas, stod nemlig for både at åbne Forum 2012 og for at afslutte det. Som det første programpunkt overhovedet havde Peter nemlig samlet en bunke folk, der hver især gav korte 5-minutters præsentationer af scenarier, som de havde været til. Fordi oplægsholderne var en meget broget skare gav det meget varierende typer af oplæg, men det betød, at man som nysgerrig rollespiller hurtigt fik lidt

mere indblik i hvad der var blevet spillet af spændende scenarier siden sidste Forum (dvs siden september 2011).

Dette virkede som en god start på konferencen, og som en naturlig afrunding på weekenden var der en lignende runde med scenariepræsentationer, hvor arrangører kunne fortælle lidt om de projekter der er på bedding. Også dette fungerede rigtig, rigtig godt, for ikke alene kunne man blive inspireret af de mange interessante projekter, man kunne også allerede nu begynde at plotte ind i sin kalender hvad man skal næste år.

## En hyldest til Krigslive-trioen

Et sidste område, hvor Forum 2012 bragte nyt til bordet, var uddelingen af Bifrosts nye pris (se ROLLE|SPIL #14), som bærer navnet "Årets Bifald". Den blev på dette, sit første år, givet til den uofficielle Krigslive-trio, som siden det første Krigslive i 2006 har sørget for, at føre Krigslive-traditionen videre og som

har arbejdet i skyggerne for at holde Krigslive i live – et job, der ikke altid har været helt ligetil.

Klapsalverne var derfor mange og højlydte, da en smilende og glad Thomas Aagaard gik på scenen for at modtage prisen på vegne af ham selv, Kåre Murmann Kjær og Allan Davidsen for deres arbejde med at være "Keepers of Krigslive". Hvordan det kommer til at gå Årets Bifald i fremtiden kan vi ikke spå om, men den fancy glas-statue har i hvert fald fået en god start.

## Der er kun en vej – og det er fremad

Om det bliver det samme hold, der laver Forum næste år er indtil videre uvist, men ligegyldigt hvem der er ved roret i 2013, så håber vi her fra ROLLE|SPIL på, at de vil tage alt det gode der blev gjort med Forum 2012 og videreføre det og udvikle på resten. Hovedarrangør Nynne Søs Rasmussen sagde en uges tid efter konferencen: "Vi havde så mange deltagere i år, at vi har fået vores egen plague ligesom Fastaval. Og det betragter vi som en succes!"

Det er hun ikke den eneste der gør. Jeg glæder mig i hvert fald allerede til næste år.



# ET PAR SCENARIER PRÆSENTERET PÅ FORUM 2012

## JUST A LITTLE LOVIN' 2013

Kæmpesuccesen der først blev afholdt i Norge og siden Sverige kommer til Danmark. Just a Little Lovin' spilles for tredje gang d. 5. - 10. august. Scenariet, der spilles på engelsk, har 60 spillere fordelt på to grupper. Kræftpatienter der har overlevet deres sygdom og det sprudlende homoseksuelle miljø i 80'erne der begge mødes til 4. juli fest lidt uden for New York. Spillet foregår over tre af disse fester i 1982, '83 og '84, hvor AIDS kommer til byen.

### Yderligere info

just-a-little-lovin.blogspot.dk



## JANE AUSTEN LIVE

"Jane Austen Live" er et litteratur-live scenarie (Lit-Larp) for ca. 28 spillere. Scenariet henvender sig til modne spillere, som kan lide intriger, drama og romantik. Alle deltagere modtager i god tid materialer og en karakter med historie og plots, tungt inspireret af Jane Austen, samt Søstrene Brønte og Elizabeth Gaskell.

Det er planen, at location bliver et lejet slot med alt incl., så man kan spille i en autentisk 1800-tals regency stemning, som især er kendt fra Jane Austens bøger. JAL satses på både danske og internationale spillere.

### Yderligere info

Facebook: "Jane Austen Larp + Jane Austen Live"  
Hjemmeside og dato er ikke offentliggjort endnu.

## SWEET HOME ALABAMA

Sweet Home Alabama er et scenarie om trailertrash og rednecks og alle de moralske faldgruber, som et uddannet samfund kan risikere at falde i. Med en humoristisk tilgangsvinkel, byder scenariet på banjomusik, moonshine, Kentucky Fried Chicken og incest i lange baner, når dørene til årets "Farmer's expo" slås op. Scenariet er for 100 deltagere i alderen 18+ og bliver afholdt i uge 29, 2013.

### Yderligere info

redneck-live.dk  
facebook.com/sweethomealabama.larp

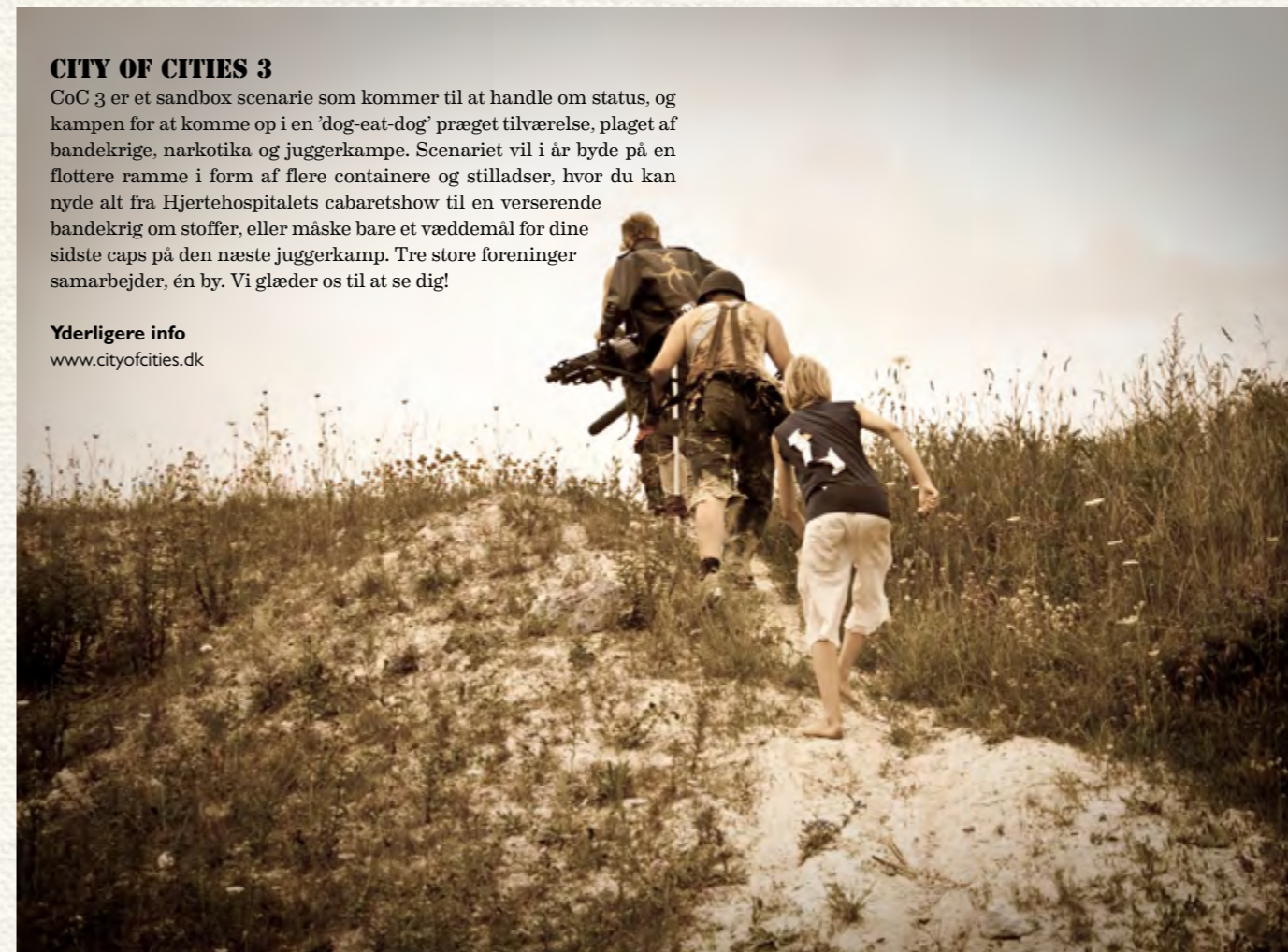


## CITY OF CITIES 3

CoC 3 er et sandbox scenarie som kommer til at handle om status, og kampen for at komme op i en 'dog-eat-dog' præget tilværelse, plaget af bandekrig, narkotika og jiggerkampe. Scenariet vil i år byde på en flottere ramme i form af flere containere og stilladser, hvor du kan nyde alt fra Hjertehospitalets cabaretshow til en verserende bandekrig om stoffer, eller måske bare et væddemål for dine sidste caps på den næste jiggerkamp. Tre store foreninger samarbejder, én by. Vi glæder os til at se dig!

### Yderligere info

www.cityofcities.dk



## RÆNKESPIK: HVAD MØRKET BRAGTE

Rænkespil: Hvad Mørket Bragte er et sommerscenarie for voksne spillere. Scenariet kommer til at udspille sig på Avnstrup spejdercenter ved Hvalsø midt på Sjælland fra d. 22. juli til d. 27. juli 2013. Vi håber på at være med til at genoplive traditionen med at have store, årlige sommerscenarier på Sjælland, hvor både store og små grupper fra hele landet har mulighed for at komme og spille sammen en hel uge.

### Yderligere info

rænkespil.dk

## UNDER DANMARK ER JEG FØDT

"Under Danmark er jeg Født" er et post-apokalyptisk samfundseksperimenterende scenarie, hvor gruppebaserede politiske intriger er i højsædet. Vi udfordrer samfundets normer og sætter spørgsmålstegn ved magtfordelingen.

Vores vision er at skabe et scenarie hvor resultatet af konflikterne er baseret på spillernes egne valg. Scenariet er arrangeret af den nystartede forening "R.U.M.L.E." (Rare Unge Mennesker Laver Events) og løber af stablen sommeren 2013.

### Yderligere info

underdanmark.dk  
eller til: underdanmark@gmail.com



# BLANDEDE BOLSCHER FRA FORUM 2012



# Rabatkuponer (klip ud!)

Som noget nyt har ROLLE|SPIL lavet aftaler med et par firmaer og en forening, så du kan spare penge! Hvis du klipper kuponerne ud fra dit blad kan du bruge dem til at spare penge. Simpelt, elegant, og siden sommeren 2011 igen lovligt i Danmark. Så klip ud, tag med og spar penge. (og det er selvfølgelig kun kuponer fra den trykte udgave af ROLLE|SPIL der kan bruges - det giver desværre ikke rabat at printe PDF'en ud)

10% rabat



Denne kupon giver 10% rabat på indkøb af rollespilsbøger eller brætspil i Fanatic

100 kr rabat



Denne kupon giver 100 kr rabat på indkøb af guldkort til Fanatic Live

200 kr rabat

Rollespils Akademi

Denne kupon giver 200 kr rabat på indkøb af børnefødselsdage hos Rollespilsakademiet

50% rabat



Denne kupon giver 50 kr rabat på indkøb af Jarkwelt-bogen til Rollespilsfabrikken's børnerollespil

# Vil du have en kupon i?

Rabatkuponerne kommer fra både os selv og vores samarbejdspartnere, og det betyder, at der er mulighed for at DU også kan få en rabatkupon i, hvis der er noget du gerne vil have gjort lidt ekstra reklame for. Det koster ikke noget - det tilfører bladet værdi og hjælper dig med at sælge en vare. Så hvis du tænker, at det er noget for dig og din forening/dit firma/dit scenarie, så send en mail til os på [redaktion@rollespil.org](mailto:redaktion@rollespil.org)

Fanatic  
Grønnegade 4  
4000 Roskilde  
(+45) 46 36 35 48  
[www.fanatic.dk](http://www.fanatic.dk)

Fanatic  
Grønnegade 4  
4000 Roskilde  
(+45) 46 36 35 48  
[www.fanatic.dk](http://www.fanatic.dk)

Der kan kun anvendes en kupon pr. køb  
Kuponen udløber 31/12/2012

Der kan kun anvendes en kupon pr. køb  
Kuponen udløber 31/12/2012

Rollespilsfabrikken  
Glentevej 70  
2400 Kbh NV  
(+45) 22 34 24 80  
[www.junior-rollespil.dk](http://www.junior-rollespil.dk)

Rollespilsakademiet  
Rungsted Plads 1, st. tv  
2200 Kbh N  
(+45) 50 57 33 90  
[www.rollespilsakademiet.dk](http://www.rollespilsakademiet.dk)

Der kan kun anvendes en kupon pr. køb  
Kuponen udløber 31/12/2012

Der kan kun anvendes en kupon pr. køb  
Kuponen udløber 31/12/2012

# Faldet fra den høje hest

Lars Andresen har spillet rollespil siden 1987, og denne sommer deltog han i sit første liverollespil (Den Hvide Krig) nogensinde. Efter 25 år omkring bordet, tog han kostumet på og bevægede sig ud i den virkelige verden. Læs her om, hvor liverollespillet var bedre, og hvor det skuffede

Af Lars Andresen Foto Allan Eising, Lars Andresen

**E**ngang i 2002 eller 2003 var der en heftig fejde mellem liverollespillere og bordrollespillere på det nu lukkede debatforum 'rpgforum.dk' og andre steder i miljøet. Diskussionen - eller lad os sige det, som det var - skænderiet, var opstået, fordi liverne havde meldt ud, at de nu tog ordet 'rollespil'. Altså når nogen sagde rollespil, så var det underforstået, at de mente liverollespil. Jeg var meget aktiv i debatten. Og jeg var 100 procent på bordrollespillets side.

Hvis man dengang havde sagt til mig, at jeg ti år senere ville komme kørende ned af en støvet vej i en kæmpe grusgrav med kostume, kryddersnaps og liggeunderlig i bagagerummet - og formålet var at spille liverollespil

over fire dage ... ja, så ville jeg nok have sagt: 'Nåhh, du mener ROLLEspil,' og have lydt meget hånlig.

Men heldigvis forandrer både verden og personer sig. Jeg er indbegrebet af en bordrollespiller. Eliten. Fastaval. Scenarieforfatter. Ottovinder. Caféhænger. Men som inkarnet bordrollespiller og forfatter til Fastaval, er jeg også interesseret i nye bevægelser inden for rollespil, og på Fastaval taler vi meget om semi-live. Bordrollespil, der ikke foregår omkring et bord, men i hele lokalet.

Og før jeg vidste af det, var jeg begyndt at lave dette magasin sammen med Claus Raasted, tog til fester i Rollespilsfabrikken og hang ud med deciderede livere på Fastaval. Jeg var faldet fra min høje bordrollespilshest, og jeg kunne ligeså godt fuldende mit fald, og



meldte mig derfor til scenariet Den Hvide Krig.

## Hvad nu hvis det bare er kedeligt?

Jeg havde ikke tænkt meget over, hvad jeg selv gerne ville have ud af Den Hvide Krig. Ærligt talt, så var jeg ret nervøs. Jeg var sammen med en masse mennesker - alle yngre end mig selv. Det var nyt for mig at føle mig som noob i et miljø, hvor jeg har været aktiv, siden jeg var 17 år gammel, og jeg ellers altid føler, at jeg har styr på det hele. Jeg var bekymret for to ting:

- At jeg ville synes at liverollespil var kedeligt.
- At jeg ville falde uden for og de andre spillere ville synes, at jeg spillede dårligt.

Efter 10 minutter trak jeg et lettelsens suk. Liverollespil er stadig rollespil. Efter 10 minutter var jeg i gang med en diskussion i vores familie, om hvorfor høsten (igen) var slået fejl, og derfra gik det egentlig fuldstændig af sig selv.

Det slog mig hurtigt, at der er vildt mange bolde i et liverollespil som Den Hvide Krig. Mange flere tråde, ideer, oplæg og personer at forholde sig til end i et bordrollespil. Allerede efter 10 minutters spil, var der sat forskellige småplots i gang fra de forskellige spillere i min familie. Det forskrækkede mig lidt lige i



Hverdagshygge i pashuremes lejr. Det gode vejr og de dejlige omgivelser gjorde meget for stemningen.

**DEN HVIDE KRIG OG FAMILIEN**

En af styrkerne ved Den Hvide Krig - i hvert fald som uerfaren liverollespiller - var, at sammenhold i familien var et meget vigtigt tema. Alle i familien skulle tage sig af hinanden, og dette kombineret med at det var normalt at tale meget og dele alle oplevelser gjorde, at der hele tiden var gang i noget spil. Det var svært at komme til at kede sig - i hvert fald hvis man kan lide at tale og især også bare at sladre og snakke.



starten, men så var det, at det gik op for mig, at vi havde 56 timer til at spille historierne ud, hvorimod man i bordrollespillet har fire timer til at komme i gang, opleve historien, nå til klimaks og afslutte det hele.

Det mindede mig faktisk en del om at spille en gammeldags bordrollespilskampagne - sådan en, hvor man mødes med vennerne, laver karakterer og så bare går i gang med at spille uden at have den helt store plan for, hvad der skal ske, men man som spillerer fornemmer, hvad spillerne synes kunne være spændende og så kører på det.

**Dejlige mennesker**

Det er lidt svært for mig at måtte indrømme, men det føltes som at komme hjem at være med i Den Hvide Krig. Til forskel fra bordrollespil virkede det til, at alle 80 spillere på Den Hvide Krig var enige om, hvad det var, vi skulle spille, og hvordan vi hjalp hinanden til at få det bedste spil ud af det. Sådan er det bare

ikke i bordrollespilmiljøet.

Som bordrollespiller er jeg vant til at møde spillere, der har vidt forskellige ambitioner og ønsker med et scenarie. Det er alt fra "Jeg vil underholdes - hvor er der action?" til "Jeg vil skabe et fælles drama, som vi alle mindes". Og scenarierne afspejler selvfølgelig denne forskellighed.

Som ny deltager havde jeg den fordel, at jeg grundet min alder kendte en del spillere på forhånd, og endnu flere spillere havde jeg mødt eller set før Den Hvide Krig. Det var nemt at komme med ind i det sociale, men min fornemmelse er nu alligevel, at scenariet og de andre spillere generelt var meget inkluderende - også over for dem, der ikke kendte så mange i forvejen.

**Mer' vil ha' mer'**

Den Hvide Krig var ikke mit sidste liverollespil, men det kan ikke erstatte bordrollespillet for mig. Bordrollespillet kan nogle ting,

som jeg ikke tror, at jeg kan få ud af live. Den ekstremt skarpe styring, de ekstremt fokuserede historier og især tilgængeligheden ved bordrollespillet kan jeg nok ikke fået i liverollespillet. På Fastaval kan man dukke op uden nogen form for forberedelse, gå amok i tre-fire timer og så sige farvel til de andre spillere og gå ned i baren og få en øl.

Liverollespil kræver et meget større engagement. Og det kræver mere tid. Og penge. Jeg endte med alt i alt at bruge i nærheden af 4.000 kr. på Den Hvide Krig. Men jeg skulle så også have en del udstyr, tog en del kryddersnaps med, havde intet til kostume i forvejen og så videre.

Men min oplevelse er, at engagement betaler sig. Gennem workshops og lang forberedelse kom jeg tæt på en del af de andre spillere, før vi overhovedet gik igang, og forberedelsen betød også, at de andre spillere uden undtagelse var engagerede og velforbredte.

# EPIC EFFECT

## WATER BASED MAKE UP



**DARK GREEN**  
20 ml. No. K360701



**GRASS GREEN**  
20 ml. No. K360702



**BORDEAUX**  
20 ml. No. K360703



**BRIGHT RED**  
20 ml. No. K360704



**PALE GREEN**  
20 ml. No. K360705



**UMBRA YELLOW**  
20 ml. No. K360706



**BLACK**  
20 ml. No. K360707



**ROYAL BLUE**  
20 ml. No. K360708



**YELLOW**  
20 ml. No. K360709



**SKIN TONE**  
20 ml. No. K360710



**BROWN**  
20 ml. No. K360711



**WHITE**  
20 ml. No. K360712



**DARK BROWN**  
20 ml. No. K360713



**GREY**  
20 ml. No. K360714



**ORANGE**  
20 ml. No. K360715



**PURPLE**  
20 ml. No. K360716



**ZOMBIE PALE**  
20 ml. No. K360717



**SILVER**  
20 ml. No. K360718



**BRONZE**  
20 ml. No. K360719



**GOLD**  
20 ml. No. K360720



**EPIC EFFECT SETTING SPRAY**  
50 ml.  
No. K360106



The Water Based Make Up from Epic Effect belongs to a series of deep pigmented, high quality colours. The colours are excellent for face painting and provide great coverage, even on foam latex appliances. The colours can be used on all parts of the body; it will even cover hair, beards and mustaches. The Epic Effect Water Based Make-Up will stay on the skin until you wash it off with soap and water. For even more staying power, seal the makeup with Epic Effect Setting Spray. There is a lot of pigment in Epic Effect colours so use them sparingly. This make-up dries matt so there is no need to powder.

# THE BOOK OF THE WHITE WAR

DOCUMENTING A LARP PROJECT ABOUT CULTURE CLASH IN AN OCCUPIED LAND



EDITED BY CASPER GRONEMANN AND CLAU S RAASTED



**Bogen om scenariet. 156 sider. Farvetryk.  
Køb den fra Rollespilsakademiet for 100 kr.**

## FANATIC LIVE - ET ROLLESPIL I WARHAMMER-UNIVERSET



**VÆLG DIN ROLLE OG  
DELTAG I KAMPEN  
MELLEM DE GODE OG  
DE ONDE RACER I  
FANATIC LIVE I  
HYRDEHØJSSKOVEN,  
ROSKILDE, HVER 3.  
SØNDAG I MÅNEDEN!**

**WWW.LIVE.FANATIC.DK**

# SPIL HEKSEJÆGER

Det er snart Halloween, og ROLLE|SPIL kigger denne gang på en rolle, som mangler i gadebilledet, når alle børnene render rundt og trick-or-treater. Ja, du har gættet det – heksejægeren!

Af Claus Raasted

HVA SÅ - VAR HUN  
SÅ EN HEKS ELLER  
HVAD?

NÆ, MEN HUN HAVDE  
EN COOL SAMLING AF  
SKELETTER OG DØDE  
HUNDE!

**F**antasy-rollespil er selvfølgelig meget forskellige, men ud over elvere, orkere, riddere og dronninger er der en ting, som går igen i mange fantasy-universer.

Hekse! Nogle steder passer heksene med det klassiske historiske billede af gamle, medicinkloge koner med tvivlsomme agendaer, men der er heldigvis også en del fantasy-universer, hvor hekse kan være af begge køn. Fælles for de fleste universer med hekse er dog, at der er nogle, som jager dem. Enter the Witch Hunter!

Heksejægerne er især kendt fra Warhammer-universet, hvor de med bredskyggede læderhatter, pistoler og kæmpe hellige bøger er nogle frygteligt farlige individer. Andre universer har deres egne varianter af heksejægeren, og selvom vi her på ROLLE|SPIL-redaktionen selvfølgelig ikke kan fortælle lige præcis DIG, hvordan heksejægere virker i dit rollespilsunivers, så har vi et par ideer til, hvordan du kan gøre rollen spændende for både dig selv og andre.

#### Det er jagten, der er spændende

Det første og vigtigste som heksejæger er at huske på, at rollen kun fungerer, hvis der er hekse i nærheden – eller hvis heksejægeren i det mindste TROR, der er nogle. Det er forbløffende kedeligt at spille heksejæger til en kampagne uden hekse, og det er endnu mindre spændende at spille heksejæger til en kampagne, hvor heksene bliver fundet med det samme og slagtet. Det er utroligt svært at få en "jagt" (og det handler ikke kun om hekse, men om alt muligt andet



nemt bare at slå sine fjender ihjel, og det afslutter bare konflikten.

#### Straf dem igen og igen

Hvad gør du så, hvis du endelig fanger nogle af heksene, mens de er i gang med at ofre nogle eller er ved at destruere magiske genstande med fæl magi? Igen er det meget sjovere, hvis de bliver forbudt at udøve hekseri og må gøre noget, de ikke bryder sig om, som straf, end hvis de får hugget arme/ben af eller bliver slået ihjel. At forbyde en heks at lave hekseri virker måske banalt, men det er altid sjovt at udskyde den yderste konsekvens – selv til kampagner, hvor man slår hinanden ihjel.

Hvordan det skal ske i praksis, kommer selvfølgelig meget an på, hvordan dit lokale rollespil fungerer. Men lige meget hvad, så er det meget mere spændende at være den straffende heksejæger, der har en offgame-aftale med heksene om, at ingen slår hinanden ihjel end at være den morderiske heksejæger, der slår hekse ihjel, og som konsekvens sikkert hurtigt selv bliver dræbt.

#### Find din motivation

Nogle af de værste heksejægere i virkelighedens senmiddelalder og renaissance var religiøst motiverede. Sådan kan det også godt være i rollespil. Tit har fantasy-universer guder og gudinder, som gerne vil straffe folk for alt muligt – men det kan også være andre ting der ligger bag. Det kan være en kongelig lov, en personlig jagt eller måske ligefrem en tidligere heks' eneste chance for at få "visket tavlen ren" (enten overfor en jordisk eller en guddommelig autoritet). Det vigtige er at finde ud af, hvorfor du jager

også) til at være i månedsvis – eller ligefrem årevis – men vi er sikre på, at du får det sjovere, hvis du gør det.

Så i stedet for at gøre hvad du kan for at finde heksene og slå dem ihjel, så får du meget mere langtidunderholdning ud af at finde ud af, hvad heksene gør, og så prøve på at stoppe det. Hvis heksene fremmaner dæmoner, så bekæmp dæmonerne. Hvis heksene laver hemmelige ritualer, så sørg for at de bliver holdt under opsyn og ikke så nemt kan lave ritualer, frem for at angribe dem. Det er altid

**"Hvis heksene fremmaner dæmoner, så bekæmp dæmonerne. Hvis heksene laver hemmelige ritualer, så sørg for at de bliver holdt under opsyn og ikke så nemt kan lave ritualer, frem for at angribe dem."**



I know what you're thinking. "Did he fire one shot or no shots?"

heksene, og det er især godt, hvis du kan finde på en forklaring, som giver dig mulighed for at slække lidt en gang imellem. Jeg vil til et rollespil meget hellere blive jaget af en heksejæger, der arbejder for en adelsmand, hun ikke bryder sig om (og som måske kan bestikkes, tales med eller konverteres) frem for en "der-er-ild-i-min-sjæl-og-mine-eneste-ord-er-brænd-heks-brænd" heksejæger.

#### Skil dig ud

Ofte vælter det med præster, troldmænd, shamaner og andre trylleryllere (bl.a. selvfølgelig hekse!) til danske fantasy-kampagner, og hvis du dukker op og ikke skiller dig markant ud, ender du nemt med at forsvinde i mængden af spirituelle og magiske folk. En af grundene til,

at det virker så godt for Warhammer-heksejægerne, er, at de tydeligt ser anderledes ud end fx præsterne i Warhammer-universet. Om det er bredskyggede hatte, en kæmpe hel-lebard eller lasede kåber udover en pladerustning, så gør et eller andet for at se markant anderledes ud. Husk på, at du skal forestille at være en som jager farlige hekse - ikke en, som skal ligne en heks.

Det betyder også, at du med fordel i dit spil kan skille dig ud. Gør folk opmærksom på, at du er heksejæger, og at du er ligeglad med tilfældige tyve, lumske dværge og arrogante elvere. Du er her ikke for at løse verdens problemer - måske er du selv et af dem - men du er her for at gøre livet surt for hekse (hvordan du end måtte definere dem!). Faktisk er det oplagt, hvis du er lidt af en skæv karakter og selv er lidt er på kant med loven, for det er noget sjovere at være heksejæger, som ikke rigtigt følger reglerne, end heksejæger som er åh-så-god-og-hellig.

Lige meget, hvor crazy ass du laver din heksejæger, bliver du overtruffet af virkeligheden. I 1675 gik jagten ind på et par hekse i byen Salzburg, og da en heks tilstod at have haft sex med Satan, gik jagten derefter ind på hendes søn, som også skulle være i ledtog med djævelen.

#### Snak med hekse-ne offgame

Noget af det bedste, du kan gøre, er at snakke (offgame) med nogle, som spiller hekse. Det behø-

ver ikke være nogle, som spiller det nu, men find nogle, som i det mindste har spillet hekse til din kampagne i noget tid. Så får du en idé om, hvilken slags spil de godt kan lide, og hvordan du er en fed heksejæger i forhold til dem, du rent faktisk jager. Og selvom det ikke er sådan, at du behøver sætte dig ned og planlægge, hvordan du skal spille sammen med dit bytte, så kan det være en god idé at få sludret lidt med nogle af fjenderne, så du får en idé om, hvad de synes, er sjovt.

Men det sidste gælder nu alle roller, og ikke bare heksejægeren!

### ZAUBERERJACKL HEKSEJAGTEN

Lige meget, hvor crazy ass du laver din heksejæger, bliver du overtruffet af virkeligheden. I 1675 gik jagten ind på et par hekse i byen Salzburg, og da en heks tilstod at have haft sex med Satan, gik jagten derefter ind på hendes søn, som også skulle være i ledtog med djævelen.

En fattig handicappet dreng med navnet Feldner Bettlerbub Dionysos blev fanget, og han sagde at Magiske Jack (Zauberjackl) ganske rigtigt anførte en gruppe fattige drenge, som brugte sort magi. Og hvad gør man så i Salzburg? Indleder en heksejagt, der fører til henrettelsen af 139 personer, hvor de fleste var unge drenge. Den yngste af de henrettede var 10 år - og med henrettelse mener vi selvfølgelig tortur og efterfølgende afbrænding.

"Gør folk opmærksom på, at du er heksejæger, og at du er ligeglad med tilfældige tyve, lumske dværge og arrogante elvere. Du er her ikke for at løse verdens problemer, men du er her for at gøre livet surt for hekse."

# FARAOS CIGARER

## ALT TIL HALLOWEEN OG UHYGGLIGE AFTENER

SÅ ER DET SNART TID TIL HALLOWEEN OG VI ER KLAR MED GODE TILBUD. KOM FORBI BUTIKKERNE ELLER KLIK DIG IND PÅ VORES HJEMMESIDE OG GÅ PÅ OPDAGELSE I DE MANGE TILBUD.

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



WITCH HUNTER ROBE  
FRA 499,-



METAL SKULDRE FRA 549,-



HOLDERE TIL VIE VAND 149,-



119,- STK. / 2 STK. 200,-



HELLIGT SVÆRD 599,-



ARMSKINNE (1 STK) 599,-  
LATEX ØLKRUS 199,-



MUNCHKIN BITES 166,-



A TOUCH OF EVIL  
PLUS UDVIDELSE KUN 666,-



HOUSE ON THE HILL 366,-

# WWW.FARAOS.DK

# Alle skal kunne spille alt

I de sidste tre år har de sat køn højere på dagsordenen i dansk rollespil end nogensinde før. Nynne Rasmussen fortæller om Piger i Panzer, visionen om mangfoldighed og kampen for at få lov til at være nørd.

af Kristoffer Apollo Foto Peter Munthe-Kaas, Christina Molbech

Som så mange andre revolutioner startede kønsoprøret i dansk rollespil med druk. I februar 2009 sad et par håndfulde kvindelige rollespillere og drak rødvin i Nynne Rasmussens lejlighed på Nørrebro i København. Der opstod en ophedet diskussion om drengenes muligheder kontra pigernes i de store scenarier, og pludselig var ideen der. Vi laver sgu vores egen gruppe til Krigslive. Og så var Piger i Panzer født.

Tre år senere har de fleste i rollespilmiljøet hørt om Piger i Panzer, som har været det hidtil mest organiserede indslag i en kønsdebat, der har kørt on/off siden engang i 90'erne. Panzerpigerne gennemslagskraft kan ikke mindst tilskrives en række prominente medlemmer, som ud over kønsdebatten også er aktive som arrangører og debattører i andre sammenhænge. Men selve Piger i Panzer tæller kun "cirka 12 medlemmer, både mænd og kvinder" og er mere et netværk end en forening, fortæller talsperson Nynne Rasmussen, da jeg møder hende i den lejlighed, hun nu deler med en anden PiP-nøgleperson, Ann Eriksen.

**Hvad var det, der provokerede jer til at lave Piger i Panzer?**

Vi var skidesure, over at alle vores kærester skulle til Krigslive og slås, mens vi følte os som det svageste led, der kun måtte komme med for at lave mad. Det greb om sig, vi fik 32.000 kr. i støtte fra DUF til at lave grej, og vi endte med at være 19



piger af sted. Vi kamptrænede rigtig meget, og det var fedt at slås sammen. Som en efterrationalisering var det også fedt at være nogle piger, der kunne sammen, så vi ikke mistede kontakten til miljøet, hvis vi gik fra kæresten.

**Føler man sig som det tynde øl med en rollespilkæreste?**

Det kan man godt. Jeg kom eksempelvis ind i rollespil via en kæreste og kom til at holde rigtig meget af det. Men når man kommer ind som kæreste, bliver man hurtigt én, der syr og laver mad og er hyggelig at hænge ud med, men aldrig bliver inviteret til at være med til at arrangere eller have en holdning.

**I valgte så at skabe Piger i Panzer. Er status lig med at slås?**

Nej, det er lig med at lave projekter, arrangere, være gode til logistik og til at formulere sig.

**Ser du ligestillingsproblemer som noget specielt for vores nordmiljø?**

Jeg tror ikke, det er værre end i andre miljøer. I min optik er der ikke ligestilling i samfundet, så hvorfor skulle der være det her? Der er også strukturer her, som er udsprunget af maskulin dominans. Kvinder i chain mail bikini og den slags. Vi ville gerne have mulighed for at spille kvindelige karakterer med betydning. Bryde med den måde, kvinder altid har været repræsenteret på.

**Men er det ikke et grundvilkår i alle former for fiktion, at kvinder fremstilles i bestemte roller?**

Jo, og derfor skal vi heller ikke tro, vi har det hårdere end kvinder i andre sammenhænge. Jeg kan også godt sætte mig ind i, at mændene har haft et fællesskab, hvor de kunne være sig selv, og at nogle interaktioner ændrer sig, når der kommer en masse kvinder med. Jeg tror bare, de ændrer sig til det bedre - det gælder også, når der kommer

nogle med anden etnicitet, social baggrund og så videre. Mangfoldighed gør tingene bedre.

**Hvorfor det?**

Mangfoldighed tilfører kreativitet og nye projekter. Vi får input fra flere hjerner. Hvis rollespil kun blev lavet af heteroseksuelle mænd, ville alt rollespil blive lavet på samme måde. Når vi er flere, der kommer til med forskellig baggrund, skaber det noget nyt og fedt, som vi alle sammen kan lære af.

Da Piger i Panzer annoncerede, at de ville med til Krigslive V, fik de hurtigt stor opbakning, og mange hænder hjalp med at lave slagkoffer og andet grej, de kunne passe. Når panzerpigerne tænker tilbage, morer de sig dog også over, at mange af deres mandlige medspillere var ivrige efter at trække dem ind i romantiske subplots og intriger. De var der nemlig for at slås, og det holdt de fast i. Også året efter til Krigslive VI, hvor panzerpigerne ønskede om at spille kvindelige riddere medførte en hed debat på Liveforum, fordi arrangørerne i første omgang ikke mente, det passede ind i deres scenarie.

**Kan du ikke godt forstå, at folkene bag Krigslive VI var irriterede over, at I kom og ville lave reglerne om midt i det hele?**

Jo, jeg ville også være blevet irriteret, hvis det havde været mit projekt. Men hvis man laver et spil, der er så stort og elsket og inkluderende, så skal man tænke sig om, før man laver noget, hvor 20-30% har dårligere mulighed for at være med på grund af deres køn. I Piger i Panzer har vi ikke noget imod, at man bruger kønsstereotyper, men det skal være et bevidst designvalg. Enten skal alle kunne spille alt, eller også skal man kommunikere, at der er en pointe med begrænsningerne. Det ville for eksempelvis være fint med et 50'er-scenarie i Mad Men-stil, hvor det var en del af oplevelsen, at det ene køn skulle undertrykkes. Men omvendt, hvis man kan have fede elvere med skæg, kan man også have kvindelige riddere.

**Er der en pointe i, at kvinder i højere grad bliver bedomt på udseendet i deres roller?**

"I Piger i Panzer har vi ikke noget imod, at man bruger kønsstereotyper, men det skal være et bevidst designvalg. Enten skal alle kunne spille alt, eller også skal man kommunikere, at der er en pointe med begrænsningerne."

Det gør de måske. Da jeg kom ind i miljøet som 17-årig, var det i starten vildt fedt at opleve, hvor meget opmærksomhed jeg fik. Derefter blev det virkelig frustrerende kun at være sød og til pynt. Det gik på et tidspunkt op for mig, at jeg havde spillet mange scenarier i træk, hvor jeg var grim. Jeg havde ar i hovedet og puder på maven for at slippe for at være den konge kliche. Det gør mig vred at tænke på, at der er den her stereotyp for, hvordan en nørd ser ud, også for kvinder. Jeg har eksempelvis spillet enormt meget World of Warcraft og vil have lov til at føle mig lige så meget som en nørd som andre i miljøet.

**I miljøet ser vi også kvinder, der så at sige trækker en hale af fans efter sig. Er det ikke den ligestilling i status, som du efterspørger?**

Nej, vi skal ind som venner og samarbejdspartnere, ikke sexobjekter. Der er to typiske positioner i det - enten har man en masse, der savler efter én, eller også er der en lillesøster-effekt. Den sidste er meget udbredt i livemiljøet - at man er alles lillesøster i en klike, som så beskytter én.

Mens debatten omkring Krigslive VI foregik relativt civiliseret, gik der for alvor brand i diskussionerne, da Piger i Panzer i foråret 2012 udfordrede bordrollespillernes hellige haller på Fastaval. Nynne Rasmussen og Ann Eriksen havde for første gang besøgt Fastaval året før, og de undrede sig over kulturen omkring Fastavals in-game rengøringshold, Dirtbusters, som efter deres mening optrådte meget grænseoverskridende. Kort før Fastaval skrev Ann et frustreret indlæg på Facebook, og det medførte en eksplosiv debat, der udviklede sig så hurtigt, at det til sidst fik Facebook-trådene til at bryde sammen.

**Oplevede I bordrollespillernes reaktion som meget anderledes end liverollespillernes, da I kom ind med jeres budskaber?**

Det var sygt anderledes på grund af Facebook. Det gik så hurtigt og foregik på så mange planer. Derfor blev det meget mere uovervejet, og begge sider fik sagt nogle ting, der var vildt meget ude at skide. Vi sad nærmest lænket til vores computere i flere dage og blev helt trætte og lidt triste.

## NYNNE RASMUSSEN

Piger i Panzers talsperson er 26 år og bor på Amager. Nynne kommer oprindeligt fra Svendborg, hvor hun startede med at spille rollespil i 2004.

I dag studerer hun sociologi på Københavns Universitet og er aktiv i rollespilmiljøet på mange planer - både som deltager i scenarier, arrangør (af bl.a. Forum) og ivrig debattør.







"Vi var dybt chokerede over, hvad folk troede, vi stod for - at vi skulle gå ind for censur eller kønskvoter i scenarier. Det blev ren skyttegravskrig, fordi de to sider ikke kendte hinanden ret godt, og det førte til, at folk lagde alt deres had mod sure feminister over mod os.."

*Vi var dybt chokerede over, hvad folk troede, vi stod for - at vi skulle gå ind for censur eller kønskvoter i scenarier. Det blev ren skyttegravskrig, fordi de to sider ikke kendte hinanden ret godt, og det førte til, at folk lagde alt deres had mod sure feminister over mod os. Mens vi på vores side projicerede alle de gange, vi har følt os dårligt behandlet, over på Dirtbusters.*

**Ville du have gjort det anderledes i dag?**

*Det er et godt spørgsmål. Nej, det tror jeg ikke. Det var rigtigt provokerende, men jeg tror, det var en nødvendig provokation, som skabte reel cendring og dialog på Fastaval. Det er o.k., at nogle blev irriterede på os, for det vigtigste er, at folk tager stilling.*

**Under debatten dukkede der en Facebook-gruppe ved navn "Pikke i Pladerustning" op. Hvordan havde I det med den?**

*Vi var dybt chokerede, da vi så den. Det er rigtig svært, når folk gemmer sig bag, at noget bare er for sjov. Det kan altså godt gøre ondt alligevel. Folk har typisk fordomme, om at feminister er sure og ikke kan tage en joke, og det er rigtig hårdt at skulle kæmpe imod det, hver gang man vil sige fra. Noget af det, vi gjorde med Piger i Panser, var at bruge humor fra starten. Vi ville gerne igennem med vores budskab på en sjov måde frem for at stå og pege fingre. Det virkede godt i livemiljøet, hvor folk ved, at vi har det glimt i øjet. Men den dimension gik tabt i Fastaval-debatten.*

**Er det ikke også bevis på, at I har opnået en magtposition, når folk laver satiriske Facebook-grupper frem for at konfrontere jer med deres holdninger?**

*Jo, måske lidt. Vi føler, at vi har gjort en kæmpe forskel, og alene det, at folk gider lave en smædegruppe, viser, at vi er en faktor. Der har været mange diskussioner og hårde ord, men det har været det hele værd. Mange har støttet os, vi har fået selvtillid, og flere scenarier tager nu eksplicit stilling til køn - også den anden vej, som diskussionen af, hvorfor mænd ikke kunne spille companions i Firefly. Så generelt bevæger miljøet sig mod at være rarere at komme i for kvinder.*

**Og så er det okay, at det har kostet noget?**

*Det er o.k., at der en gang imellem er nogle, der bliver sure eller fornærmede. Men vi vil gerne blive bedre til at kommunikere vores budskaber, så det går op for folk, at vi ikke er ude på at tage noget fra nogen. Vores hovedformål er at skabe refleksion. Vi mener ikke, der skal være kvoter nogen steder, men er glade for at se flere kvinder være fremme.*

Trods mange hårde ord endte debatten omkring Dirtbusters fredeligt, da DB'erne og Piger i Panser mødtes på Fastaval og udvekslede gaver. Nynne og de andre panserpiger betragter sagen som afsluttet og håber, at alle har lært noget af den, selv om kønsdebatten ikke er slut.

**Hvad skal Piger i Panser nu?**

*Vi vil gerne åbne endnu mere op for, at alle kan spille alle slags roller, herunder at man kan spille kvinderoller på en sej måde. Vi vil også kæmpe for at få flere mænd til at spille roller med kvindelige værdier - bl.a. ved at være med til at arrangere Just a Little Lovin' næste sommer, som er et scenarie, der er klart mere grænseoverskridende for mænd. Vi vil gerne være mere eksperimenterende og queer ud over det hele, så det ikke kun er roller med stereotyp maskuline træk, der bliver vægtet højest. Og så vil vi gerne samle de nye piger i miljøet op ved at være til stede og nede på jorden. Vi vil ikke være de gamle koner, man ikke kan snakke med.*



# Rollespillere er fordomsfulde!

Lars Andersen har været på besøg i Tempus Vivo, som engang var Danmarks største rollespilkampagne. Og han er ikke glad.

Af Lars Andersen Foto Maria Knudsen

For nylig var jeg ude at spille rollespil i kampagnen Tempus Vivo i Glostrup. Nu skal det siges, at der jo ikke er noget usædvanligt i at jeg spiller rollepil, men at det usædvanlige er, at jeg aldrig før har spillet i Tempus Vivo. Når man kigger efter københavnske rollespil hvor der er plads til voksne, så er der fire steder som springer i øjnene – Nordlenets Saga, GERF, Helios og endelig Tempus Vivo. De tre andre steder har jeg af og til spillet med hos, så hvorfor ikke Tempus Vivo?

Min rollespilsven Peter og jeg kom derfor til at snakke om hvorfor vi aldrig havde været ude i Glostrup og spille med. Vi vidste det faktisk ikke rigtigt – måske havde vi hørt noget dårligt om det som havde sat sig i baghovedet uden at vi havde tænkt over det. Så jeg spurgte Dan (en anden rollespiller) om Tempus Vivo, og Dan svarede straks: "Tempus Vivo er dårligt!". Jeg spurgte selvfølgelig Dan hvornår han sidst havde været der, for det kunne jo have ændret sig siden Dan havde en dårlig oplevelse derude.

Det viste sig, at Dan aldrig havde været i Tempus Vivo, men han kendte en der

engang havde været der. Peter og jeg besluttede selvfølgelig, at vi straks måtte tage i Tempus Vivo, for om ikke andet at få bekræftet rygterne om, at det var noget lort, så jeg kunne skrive en sur klumme om hvor åndssvage de er i ude i Glostrup. Så Peter tvang sin teenager-søn til at stå tidligt op og tage med os gamle mænd ud til Tempus Vivo.

Mod al (i hvert fald Dans) forventning havde vi en rigtig god dag. Det var rigtigt sjovt, der var nogle søde mennesker og vi blev taget godt imod. Rollespillet der foregik derude kunne jeg også godt lide. Noget af det var lidt anderledes end jeg er vant til, men bestemt ikke på en dårlig måde, og konklusionen på dagen blev at Peter og jeg blev enige om, at vi burde have været derude for længst.

Her kunne min klumme faktisk have sluttet – uden mere brok og uden fodboldsammenligninger, som jeg ellers er glad for. Men sådan bliver det ikke. Vi, som spiller rollespil har nemlig en unik mulighed som fodboldtusser ikke har. Når man spiller fodbold i en fast klub kan man ikke bare "tage på besøg" i en anden klub og spille med der.

**"Vi, som spiller rollespil har nemlig en unik mulighed som fodboldtusser ikke har. Når man spiller fodbold i en fast klub kan man ikke bare "tage på besøg" i en anden klub og spille med der."**



Spillere, der til hverdag spiller teenagefodbold i FCK kan ikke bare tage til Brøndby og så få lov til at være med der på samme måde som vi frit kan rejse fra kampagne til kampagne og prøve nye ting af. Vi bliver endda taget godt imod, og jeg tror der er mange unge fodboldspillere som godt kunne være lidt misundelige på hvor flinke vi egentligt er til at inkludere folk ud fra.

Så hvorfor vælger rollespillere (og her bruger

jeg begrebet om alle os der spiller rollespil, ikke kun om dem, der lever det – se klummen fra sidste nummer) ikke at prøve alle muligheder? Hvorfor er der spillere fra Tempus Vivo som aldrig har været til GERF eller omvendt?

Danmark er et forholdsvist lille land, så det ville faktisk være overkommeligt for en virkeligt seriøs rollespiller at prøve at spille i alle kampagner i Danmark hvis han eller hun brugte et par år på det, men jeg vil vædde min

bitre pen på, at ingen rollespiller har spillet i så meget som halvdelen af de rollespilkampagner vi har på listen her i ROLLE|SPIL.

Faktisk tror jeg ikke engang, at der er nogen som kommer tæt på det – for rollespillere er som jeg fordomsfulde. Københavnerne er snobede, jyder er dumme og dem i den anden forning i Aarhus gør det forkert. Vi snyder os selv for oplevelser ved at være så fordomsfulde, og selvom vi ikke er ene om det, så har vi

virkeligt nogle fantastiske muligheder i Rollespilsdanmark for at komme noget mere ud.










Peter og jeg er allerede ved at planlægge hvor vi skal hen næste gang, og det bliver helt sikkert ikke et sted hvor vi har været før. Så kig på listen tidligere i bladet, vælg en kampagne og tag derhen. Lad være med at snyde dig selv for at prøve noget nyt, bare fordi du engang har mødt en der måske havde hørt noget dårligt om den kampagne.

( ANNONCEINFO )

# ROLLE|SPIL

Annoncørpriser 2012

## 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 (får ikke ekstra rabat ved binding eller flere annoncer)

Foreningsrabat for frivillige foreninger	-50% på annoncerne
Foreningsrabat for lokalforeninger af Bifrost	-70% på annoncerne

Flere annoncer i samme blad

2 annoncer i samme blad:	-15% på annoncerne
3 annoncer i samme blad:	-25% på annoncerne

Binding over tid

Halvårsbinding (køb af annoncer i 3 numre)	-15% på annoncerne
Helårsbinding (køb af annoncer i 6 numre)	-25% på annoncerne

## TEKNISKE DETALJER

- 52 sider, A4, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g
- Kan downloades som interaktiv PDF fra hjemmesiden [www.rollespil.org](http://www.rollespil.org)
- ROLLE|SPIL udgives af Rollespilsakademiet Palnatoke.

## DISTRIBUTIONSINFO

ROLLE|SPIL kan købes både i rollespilsbutikker og hos rollespilsforeninger. Bladet findes også på biblioteker og i visse skoler og institutioner. Spørg efter det hvor du er!

[www.rollespil.org](http://www.rollespil.org) - [redaktion@rollespil.org](mailto:redaktion@rollespil.org) - 22 34 24 80



## 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 2012

Jan/Feb (udkom 1. februar)  
Mar/Apr (udkom 1. april)  
Maj/Jun (udkom 1. juni)  
Jul/Aug (udkom 1. august)  
Sep/Okt (udkom 1. oktober)  
Nov/Dec (udkommer 1. dec)

## LÆSERE

ROLLE|SPIL bliver læst af børn, unge, voksne og gamle. Hvert nummer læses af tusindvis af rollespillere fra hele landet af. De primære læsere af bladet er unge i alderen 13-18, hvoraf ca. 75% er drenge. Og de er rollespillere...

“Kan I SÅ komme ud og købe et abonnement på ROLLE|SPIL!”



Privatpersoner: 300 kr/år  
Institutioner: 600 kr/år

[www.rollespil.org](http://www.rollespil.org)



# USA-ROLLESPIL TEST FIND PALNATOKE-VÅBNET



**“IT’S NOT JUST A SWORD... IT’S A LIFESTYLE!”**

**WWW.PALNATOKE.COM**

# 5 dage med rollespil Bornholm, uge 42



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