



Anekdoter fra et rollespil Hvem vil ikke være konge?

ET BORDROLLESPIL OM LIVEROLLESPIL (LARP)

AF JACOB SEVERIN NIELSEN

Forord

Det du er i gang med at læse er ikke blot et scenarie, men et forsøg på at dokumentere hvordan de klassiske fantasy liverollespilsscenerier og kampagner var i 90'erne.

Dette er det første værk af en serie der skal dokumentere de forskellige dele af rollespilmiljøet og de fordomme der er omkring miljøet, som oftes bunder i nogle sandheder.

Formatet

Jeg har valgt at skrive dette værk i iBook formatet, som er beregnet til at blive læst på iPads. Dette skyldes at jeg gerne vil lege med de ekstra muligheder de giver. Det skal hertil nævnes at scenariet godt kan læses og spilles uden disse ekstra features.

Scenariet, spilaterialet etc. kan findes i en pdf version på Alexandrias hjemmeside :

<http://alexandria.dk/data?scenarie=3790>

Hvordan du bør læse dette Scenarie

Jeg har skrevet scenariet så det kan læses af to type læsere. Spilledere af scenariet og rollespilsinteresserede.

SOM SPILLEDER

Hvis du er spilleleder på dette scenarie, er det vigtigste at du forstår spilstilen og sørger for at få introduceret spillerne så de er så godt klædt på til scenariet som muligt. Derfor er det vigtigt du læser afsnittene:

1. Spillelederens opgave
2. Hvad vil jeg gerne ramme med scenariet?
3. Synopsis

Dette skulle gerne give dig et overblik over hvordan scenariet skal spilles og hvad du som spilleleder skal lægge vægt på. Herefter bør du læse kapitlerne:

1. Introduktionen
2. Rollerne
3. Spilmaterialet (Herunder især vigtige bipersoner)

Det er vigtigt du har disse dele på plads, eftersom de lægger rammen for scenariet. Du skal have styr på reglerne, hvilke roller der er i spil, og hvordan konflikterne ligger imellem disse, så du kan skabe den bedst mulige illusion i spillet.

Til sidst bør du læse scenariet. Her er det vigtigt du har forstået den overordnede fortælling, og hvordan de forskellige akter fungerer, og skal spilles.

Hvis du har ekstra tid til overs, og gerne vil have mere inspiration til hvordan du kan gøre spillet endnu sjovere for dig og dine spillere, vil jeg forslå dig at læse baggrundsmaterialet, hvor jeg især vil anbefale spørgeskemaundersøgelsen.

Læs gerne rollerne og GYF listen igennem en ekstra gang, og tænk spilforløbet igennem.

SOM ROLLESPILSINTERRESERET

Hvis du gerne vil vide hvordan de klassiske liverollespilsscenerier var, vil jeg foreslå du ser filmen “Laiv?! Det der i hareskoven”, som du kan finde i afsnittet “Hvad vil jeg ramme med scenariet?”. Dernæst vil jeg foreslå du læser baggrundsmaterialet.

I kapitlet “Roller”, har jeg beskrevet nogle klassiske arketyper indenfor rollespilmiljøet i en mere eller mindre karikeret grad, som også kan være sjove og interessante at læse.

Hvis du gerne vil læse min udlægning af, hvad de scenarier og kampagner der blev lavet i 90'erne handlede om, kan du læse scenariet.

Hvis du gerne vil vide hvordan disse scenarier er i dag, så vil jeg foreslå du tager ud og spiller et, og ser om de har udviklet sig.

Hvem bør spille dette scenarie

Dette scenarie er både for dem som har prøvet at spille liverollespil men også for dem der har fordomme om spillet. Det er for spillere med en stor portion selvironi, der ikke har noget imod at lave store armbevægelser.

Spillet er fyldt med hemmeligheder, hvor du som spiller skal få dem frem i lyset. Modsat et klassisk intrigespil skal du ikke holde på dine hemmeligheder, men gøre dem så synlige og din karakter så sårbar som mulig, for bedre at fortælle en underholdende historie.

Opdeling af spilgrupper

Dette scenarie kan spilles af forskellige type spillere, og fungerer bedst udfra opdeling af disse.

En gruppe bør have en fælles eller ingen referenceramme til liverollespil. Derfor foreslår jeg, at du opdeler dine spilgrupper i følgende grupper:

- I. Dem der har spillet liverollespil i 80-90'erne.
- II. Dem der har spillet liverollespil i 00'erne.
- III. Dem der slet ikke har spillet liverollespil.

Herudover kan dem der har spillet liverollespil finfordeles.

Spillelederens opgave

Som spilleleder er du cheerleader, og skal opmuntre dine spillere til at bruge mekanikkerne til at fortælle vilde og episke historier, og når de gør dette, skal du **lade dem lykkes helt eller delvist, men vær' ikke bange for at lade dem mislykkes hvis de ikke klarer deres slag med terningerne.**

Lad spillerne "styre" spillet

Du skal give spillerne en fornemmelse af, at de styrer spillet, så de ikke opdager at mange af scenerne er planlagt fra Akt 2. og frem. F.eks. hvis spillerne allerede til briefing prøver at stjæle nogle magiske genstande (GYF'er), så lad spillerne få muligheden for at få fat i dem. Du skal give spillerne mulighed for at lykkes med alle deres ideér, og ikke lade dig holde tilbage af scenariets struktur. I stedet skal du tilpasse scenariet til spillernes ideér. **Det gør med andre ord ikke noget at spillernes karakterer bliver BAS.**

Pas på lange scener

Du skal ikke være bange for at slutte en scene for hurtigt som spilleleder. Når målet er nået eller katastrofen er sket, så slut scenen. Dette gøres ved at du som spilleleder fortæller, hvad der er sket som afslutning og herefter fortæller imod næste scene.

Del spillet op imellem spillerne

Det er vigtigt at du som spilleleder fordeler spillet lige imellem spillerne, ellers kommer en eller to spillere til at styre det hele. Opfordre dem til at splitte sig op, hvis de skal nå alle deres mål, og spørg ind til hvad de inaktive spillere gør o.lign.

Hvad vil jeg ramme med scenariet?

I dette scenarie prøver jeg at ramme liverollespils-kulturen og spillestilen i 1990'erne, hvor jeg fokuserer på de problemer man sloges med dengang. F.eks. kampen om at være en subkultur vs. en mainstreamkultur som Maya Müllers beskriver meget præcist i sit speciale om liverollespil:

I de første år af subkulturens eksistens fik den lov til at "passe sig selv", men i starten af 1990'erne fik samfundet øjnene op for miljøet, og igangsatte alienerings-, assimilering- og neutraliseringsprocesser der slutteligt medførte, at subkulturen fra slutningen af 1990'erne ændrede udtryk og blev en integreret del af børne- og ungdomskulturen. Indenfor børnekulturen blev liverollespil mainstream, mens det i ungdomskulturen aldrig blev lige så populært. For især børnenes vedkommende havde liverollespillet karakter af en fritidsaktivitet og var for de færreste en livsstil.

Jeg tager udgangspunkt i et high fantasy liverollespil, der dengang var den mest populære genre, som de fleste også betegner som rollespil. Hvis du ikke kender denne genre og/eller deltaget til scenarierne i 1990'erne, vil jeg foreslå at du ser filmen "**Laiv?! Det der i hareskoven**".

Herudover vil jeg gerne nævne filmen "The Wild Hunt" instrueret af Alexandre Franchi, som også bruger det metalag der eksisterer imellem rollespil og virkeligheden jeg beskæftiger mig med i dette scenarie.

FILM - Laiv?! Det der i hareskoven



<https://www.youtube.com/watch?v=DDvROJI8yc>

Med scenariet vil jeg gerne ramme temaet med en humoristisk vinkel ved at overdrive problemstillingerne, selvom der ligger mange sandheder bag de problemer som spillerne vil opleve.

Synopsis

Titel: Anekdoter fra et rollespil

Undertitel: Hvem vil ikke være konge?

Type: scenarie (bordrollespil).

Genre: Socialhumoristisk

Antal spillere : 4

Antal spilledere: 1

Forventet spilletid: 4-5 timer.

Forfatter: Jacob Severin Nielsen

Teaser

Der var engang, hvor rigtige plots var episke, hvor rollespil var fantasy, og hvor kapper var lavet af velour.

Der var engang, hvor verden var magisk, hvor klatre var en evne, og døden kun varede 10 min.

Der var engang, hvor man kunne se forskel på godt og ondt, hvor tyve havde bonk-køller, og troldmænd bar melposer.

Der var engang noget, der hed laiv-rollespil...

Setting

Scenariet er et selvironisk eventyr om fantasy-liverollespils-kampagner og deres nære forhold til de gamle rollespil som Dungeons & Dragons og Warhammer.

Igennem episke og humoristiske scener beskrives liverollespilmiljøet i Danmark i løbet af 1990'erne.

Scenariet

Scenariet handler om hvordan rollespillere kun spiller for egen vindings skyld, både udenfor og indenfor spillet.

Scenariet tager udgangspunkt i en gruppe eventyrere, som vil slå kongen af tronen og derefter stikke hinanden i ryggen, indtil en af dem bliver den nye konge og derved får status, sex og respekt i rollespilmiljøet.

Fortællingen starter med at udstille rollernes problemer hjemme hos dem selv. Herefter springer vi til mødet med de andre liverollespillere til briefing. De ser hinanden an, og konflikterne tilspidses, alt imens de render rundt i skoven for at samle en hær stor nok til at vælte kongen af tronen.

Spillet er underholdende og humoristisk for spillerne, eftersom det vil være vildt overdrevent og karikeret, mens det for deres roller vil være alvorligt og selvhøjtideligt. For rollerne handler det om at blive anerkendt, få respekt, og magt igennem liverollespillet.

Scenerne skifter mellem tre forskellige synsvinkler: hvad deres karakter gør i liverollespillet, hvad deres rolle tænker og føler, og hvordan andre oplever situationen udefra. Spillernes roller er opbygget på disse synsvinkler og har mål derefter.

Til at understrege scenariets præmis og sikre den overdrevne karikerede spilstil benyttes metaregler og nogle spiltekniske regler inspireret af Cracked fra Fastaval 2012.

Dedikation

Dette scenarie er en hyldest til en æra indenfor dansk liverollespil. Dengang hvor det var ok at have en kappe i velour, hvor en hvid pavillon var fancy, hvor et sværd var lavet af gaffa-tape og liggeunderlag, og hvor skovfogden måske var blevet informeret om at der blev spillet rollespil i skoven.

Tak til

Jeg har prøvet at involvere så mange fra rollespilmiljøet som muligt i mit projekt og derfor er der også mange der skal have tak for dette.

Først og fremmest vil jeg gerne sige tak til alle dem som har svaret på mit spørgeskema omkring deres oplevelser med rollespil. Denne tak går til: Catja Severin Nielsen, Anne Sofie M.J, Tora de Boer, Malou Alstrøm, Anna Jensen, Anders Berner, Claus Raasted, Rasmus Hjernø, David Silset og Charles Bo Nielsen, Lena 'Kikko' Siggaard Andersen og alle de andre.

Herefter går en tak til dem, der har hjulpet mig med at lave og skaffe spil- og baggrundsmateriale.

Daniel Benjamin Clausen og Jun Junge for billeder fra Sølottet I-IV.

Nicolai Hiorth & Claus Raasted for billeder fra deres rollespilsarkiver.

Maya Müller for hendes speciale om liverollespil.

Hans Peter Harsten (HP) og Mao for et dejligt undeholdene interview om deres tid i rollespilmiljøet.

En speciel tak til Scenariehuset og David Silset for at hjælpe mig med at udvikle min idé.

En stor tak til Maibritt Vogelius for at rette alle mine stavefejl.

Til sidst en tak til mine spiltestere, som har hjulpet til med at finpudse scenariet: Per, Kenneth, Oliver, Lars Rune Jørgensen, David Silset, Mads Egedal Kirchhoff, Thomas Kyrsting og Hans Peter Harsten.

Introduktion & Opvarmning

Dette kapitel handler om hvordan du som spilleleder skal introducere dine spillere. Hvordan du sætter dem i den rigtige stemning inden scenariet. Hvordan du fordeler rollerne og hvorledes reglerne er skruet sammen. Øvelserne i dette kapitel er en vigtig del af scenariet og må derfor ikke springes over.



Introduktion af Scenariet

Dette scenarie tager udgangspunkt i liverollespillet i 90'erne. Men det betyder ikke at scenariet skal være dokumentarisk korrekt. Det er ikke vigtigt hvor sortelver-lejeren lå, eller om den overhovedet eksisterede. Så længe I skaber en sjov fantasy verden der fungerer til jeres fortælling, så er det den rigtige.

I skaber selv en verden og en historie sammen, som bygger på hinandens fordomme og skøre påfund omkring liverollespil. Fiktionen er kun begrænset af jeres egen fantasi.

Scenariet handler om at fortælle en så sjov historie som muligt sammen, og er derfor opbygget på, at det gælder om at fremvise sine mål og hemmeligheder så tydeligt i spillet som muligt, uden at fortælle dem til de andre spillere. Man skal spille sin rolle på en sådan måde at ingen af ens medspillere er usikre på, hvad ens bagtanker er.

Hvis spillet kan vindes, vil det være ved at alle andre spillere efter scenariet kan gætte hvilke mål ens rolle og karakter har, og man selv kan gætte alle de andres mål.

Som spillere spiller I en eventyrgruppe, som vil overtage tronen ved at dræbe kongen, og selv sætte sig på tronen. Men scenariet handler ikke bare om det, men ligeså meget om ens skjulte dagsorden uden for fantasy fiktionen, og det er i sammenstødet imellem disse to dagsordner, at spillet slår gnister.

Scenariet introducerer mekanikker regler og mål man skal holde styr på i løbet af spillet. Disse kan, til at starte med, godt virke overvældende, men læres hurtigt gennem øvelserne og i starten af spillet. Det skal hertil nævnes at spillet ikke kan spilles forkert, så længe man blot husker de spiltekniske regler.

Husk; dette scenarie kan ikke spilles forkert!

Før I går igang

For at spille scenariet skal I bruge minimum 2 terninger (2d6), og 16 markører (tændstikker, terninger el.lign).

Herudover skal alle roller og spilmateriale være printet ud.

Anskaf evt. et anlæg og CD'en Skjaldesang fra 2001.

Fortællingsøvelse 1

Hver spiller skal opdigte en sjov og/eller akavet historie til et liverollespil, der gerne må være sand.

Udlever en kopi af regeloversigten til hver spiller, og få herefter to spillere til at genfortælle en af de andres historier, men denne gang endnu mere akavet, med hjælp fra de forslag der er i pointsystemet for de spiltekniske regler, som også står beskrevet i regeloversigten.

Note

Brug disse historier til at krydre scenariet med, og lav evt. referencer til historierne. Men træd samtidigt varsomt hvis en spiller har brugt noget, der er mere tragisk end sjovt, kan det være en dårlig ide at tage med i scenariet.

Eksempel på en historie

Jeg var engang sortelver, og blev bedt af sortelverprinsessen om, at finde et bøgeblad mens vi var midt i en grandskov. For ikke at skræmme andre på min vej, måtte jeg ikke have mit våben med mig. Efter at have trasket længe i skoven støder jeg ind i en gruppe, hvor en af dem råber: "Pas på! Han har ikke noget våben; han er magiker", og hele gruppen flygter væk.

Denne historie kan krydres mere, ved f.eks. at gøre sortelverprinsessen til vedkommendes storesøster, der vil have sin lillebror så langt væk som muligt.

Fortællingsøvelse 2

I løbet af spillet skal spillerne forklare situationen ud fra forskellige synsvinkler. Spillerne kan i løbet af scenariet frit hoppe imellem følgende fortællingsformer:

Fortællingsformer

1. Det rollen/karakteren gør og siger.
2. Det rollen tænker.

Når en spiller taler som fortællingsform to, skal han lægge begge sine håndflader tydeligt på bordet.

For at øve springet imellem disse fortællingsformer vil jeg forslå i afprøver dem.

GALLERI 1.1 Inspiration til fortællingsøvelse 2.



Testscene: En arrangørgruppe skal afholde et scenarie om en måned og mangler 10.000 kr. til scenariet. De leder desperat efter hvor, de kan skære eller fremskaffe flere penge. Derfor har den økonomiansvarlige indkaldt til et krisemøde.

Scenen slutter når: De har fundet ud af hvordan de skal skaffe de 10.000 kr.

Spilleleder info: Udlever rollerne til hver spiller og introducer dem kort, uden at røbe deres hemmeligheder. Bed spillerne om at gøre deres hemmeligheder synlige, mens de spiller scenen ved at bruge de to fortællingsformer.

Spillederen kan i løbet af spillet bede de forskellige spillere, om at fortælle ud fra en af formerne, men spillerne er også selv velkomne til at springe imellem fortællingsformerne på eget initiativ. Hvis det virker for overvældende, kan spillerne koncentrere sig om de første to fortællingsformer, og spillederen kan udfører den tredje.

Efter testscenen.

Lad spillerne læse deres karakter op, og fortæl dine spillere at det scenarie de lige har skaffet penge til, er det som deres roller nu skal deltage i, og at de **nu har defineret arrangørgruppen.**

Rollerne:

SP1 - Per: Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham. (Men det ved de andre roller ikke)

SP2 - Jonas: Den mad ansvarlige som ikke selv vil betale for at være med og ikke vil spare på maden. Spillerne skal have helstegt pattegris. Desuden kan han ikke forstå hvorfor scenariet lige pludselig mangler penge en måned før.

SP3 - Thomas: Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om, hvis de ikke skaffer pengene og vil derfor have at arrangørerne selv skal betale for scenariet.

SP4 - Johannes: NPC ansvarlig, spillermagnet og pige-charmeur, der skal spille kongen til scenariet og vil have en kæmpe kongeborg lavet af rafter og stilladser, med en tilhørende hængebro og voldgrav.

SL - Elisabeth: Johannes har lovet Elisabeth at hun skal spille prisensesse til scenariet, hvilket hun glæder sig til. Men en ting som Elisabeth glæder sig endnu mere til, er hendes tur sammen med sin kæreste Per til Paris. Det bliver den største romantiske oplevelse i hendes liv, nogensinde.

NOTE : Elisabeth har en affære med Johannes inden scenariet, men det er ikke sket på nuværende tidspunkt.

Stemningsøvelse

For at sætte den rigtige stemning, og få nedbrudt de sidste barrierer mellem spillerne, skal I karikeret synge eller citere sangen herunder:

Sang: Kære Morten MIF

Melodi: "Svend i rosengård"

Tekst: ukendt

SPILLEDER (den grumme) :

"Hvor har du været så længe,
kære Morten MIF?"

ALLE :

"Jeg har tævet de andre drenge,
kære arrangør,
og du finder dem sikkert aldrig!"

1 SPILLER (den glade) :

"Hvornår mon plottet kommer,
kære arrangør?"

ALLE :

"Det har vi gemt til sommer,
kære Morten MIF,
men du finder det sikkert aldrig!"

2 SPILLER (den ivrige) :

"Hvornår vil vampyrerne komme,
kære arrangør?"

ALLE :

"Når kisterne er tomme,
kære Morten MIF,
men du finder dem sikkert aldrig!"

3 SPILLER (den bange) :

"Hvornår ser vi røde lygter,
kære arrangør?"

ALLE :

"Når Harkielpigerne flygter,
kære Morten MIF,
og du finder dem sikkert aldrig!"

4 SPILLER (den triste) :

"Men hvor har I gjort af plottet,
kære arrangør?"

ALLE :

"Det ude på Sølottet,
kære morten MIF,
så du finder det sikkert aldrig!"

Regler

Der er to slags regler til scenariet. Regler i forhold til spillet (Spiltekniske regler), og så er der nogle meta-regler.

Meta-regler

Regler til det liverollespil, som spillernes karakterer er med til. Meta-reglerne er altså ikke nogle regler man som spiller skal overholde, men det har konsekvenser i spillet.

F.eks.: for at man i spillet kan bære en person, skal man have evnen, men spilleren vælger bare at bære vedkommende selvom han ikke har evnen, eller vælger at bruge evnen 'bære person' selvom han ikke selv har den. Spilleren kan blive beskyldt for at snyde, etc. Men det vil være en del af spillet. Hvis man bryder reglerne for meget vil arrangørerne sende én hjem; hvis det bliver opdaget.

Der er følgende meta-regler i forvejen:

1. Hvis ens karakter dør i liverollespillet, lever den op igen efter 10 min (når scenen er færdig).
2. En karakter kan kun fjernes ud af spillet via. et magisk ritual (som Morten kan lave).
3. Hvis man har hånden over hovedet er man ikke i spil. dvs. når de er til liverollespillet, så skal de tage hånden over hovedet, for at sige noget som deres rolle. Ellers taler de som deres liverollespilskarakter.

4. Sex illustreret ved nakkemassage i liverollespillet. F.eks. giver voldtægtsmanden offeret massage. (En sådan scene skal spilles som liverollespil).

Der eksisterer også en masse andre meta-regler, men disse skal I som spillere selv finde på undervejs i spillet. Det er kun spillederen der sætter begrænsningerne for hvor vilde reglerne kan blive.

Det er op til spillerne, hvor meget de vil gå op i reglerne, og hvor mange der skal være.

Spiltekniske regler

Hvis en spiller gerne vil gøre noget, som han ikke kan gøre ved dialog, som f.eks. at slås med buffervåben, snige sig forbi vagten uden at blive set, stjæle noget, etc., bruges de spiltekniske regler.

Dette gøres ved, at spilleren fortæller hvad hans karakter gør, imens markører sættes ud for de forskellige points. Herefter slås med terningerne (2d6) og de det samlede antal points lægges til resultatet, og det afgøres om det lykkes eller ej.

Herefter fortæller modstanderen (spillederen eller en anden spiller) hvad der sker. Hvis man fejler dør ens karakter, og/eller noget der er værre. F.eks. falder i åen, får stjålet sin magiske genstand o.lign.

Undtagelser

Der kan være ting, som der ikke skal slås for. F.eks. hvis man skal åbne en lås på niveau 5, så skal man have 'åbne låse' på niveau 5 eller på anden måde have dette, for at kunne åbne låsen. Ingen terninger skal rulles.

Points

Når man fortæller hvad man gør, får man bonus til ens kast, ved at inddrage de ting som står på listen herunder:

- **Regler:** Bruger eller udnytter du nogle specielle regler, evner, formularer? (En evne eller formular må kun benyttes én gang)
- **Omgivelserne:** Kommer du hoppende ned fra et træ eller ud fra en busk? Udnytter du vindretningen, eller prøver du at skubbe modstanderen ud i en å eller nogle brandnælder? Andre ting i omgivelserne kan f.eks. være: et fly, en cyklist, en hest, en skovsø, en hvid pavillion etc.
- **Snyd:** Holder du fast i den andens våben mens du slår ham, bruger du en evne du ikke har, eller råber du 2 i skade imens du slår din modstander?
- **Følelser:** Er din rolle bange, eller pinlig berørt over at have nike sko på? etc.. Eksempler på følelser: Afmagt, Angst, Apati, Begær, håb, Jalousi, Skyldfølelse, tillid, vrede, misundelse, skuffelse.

- **Modstanderen:** Kender du vedkommende, eller er der noget bemærkelsesværdigt ved ham? Fortæl noget din rolle tænker eller bemærker om sin modstander.
- **Show spil/kamp:** Taler du først til en forsamling? Kommer du hoppende fra et træ, eller jonglerer du med dit sværd?

Det er ikke muligt at få points for noget der er gjort eller nævnt tidligere, og man kan maksimalt få 4 som bonus i alt.

Spillederen kan vælge at give en spiller op til 2 ekstra bonus point, hvis spilleren f.eks. har skaffet en hær til at hjælpe sig, fået hjælp af en arrangør eller skaffet en magisk genstand der gør opgaven lettere.

Note til spillederen : Bo-dil har en morgenstjerne, der giver ham/hende 1 bonus point til kamp i skoven.

Sværhedsgrader.

en handling, kan have en af følgende sværhedsgrader:

1. Nemt 7+
2. Middel 9+
3. Svært 11+
4. Meget svært 13+

Specielt til kamp i skoven.

Hvis man vælger at angribe en af sine medspillere, vil sværhedsgraden som udgangspunkt være 'svært'. Hvis ens angreb lykkes, bestemmer angriberen hvad der sker; hvis ikke, gør offeret eller spillederen. Andre spillere kan herefter blande sig, men de to kan ikke angribe hinanden igen i denne scene.

Hvis spillerne vælger at angribe en anden gruppe, vil spillederen sætte en sværhedsgrad, og et samlet x antal hp for modstanderne. På skift fortæller spillerne hvad de gør, og kaster terningerne som normalt.

For hvert point man overstiger sværhedsgraden, mister modstanderne 1 hp. Hvis man ikke klarer sin sværhedsgrad, dør ens karakter, eller noget der er værre, som normalt.

Eksempel 1.

Mads kæmper imod 2 mand med hvert 1 hp.

Mads fortæller en god historie og får 3 i bonus, og har et sejt våben, der er magisk og giver 1 ekstra point.

Det er svært at kæmpe alene mod 2 mand på en gang, men han prøver så godt han kan.

Spilleren slår med sine terninger.

7 (terninger) + 3 (fortælling) + 1 (magisk genstand) - 9 (Sværhedsgrad) = 2 .

Mads giver 2 hp i skade. dvs. de dør begge to.

Hvis Mads havde slået 4 i stedet havde regnestykket set således ud:

4 (terninger) + 3 (fortælling) + 1 (magisk genstand) - 9 (Sværhedsgrad) = -1 .

Mads dør og mændene, stjæler alt hans guld og hans magiske våben.

Herefter starter en ny scene hvor Mads Mads lever op igen, og tager videre på nye eventyr.

INTERAKTIV 1.1 Beregning af spiltekniske regler.

Regel resultat beregner.

Denne widget, kan bruges til at få genereret eksempler på hvordan regelsystemet fungerer. Du kan også bruge denne widget, hvis du ikke har nogen terninger selv.

Fortællings elementer (max 4 point)

Regler Omgivelserne Snyd Følelser Modstanderen Show spil/kamp

Beregning

Terninger Fortælling Bonus Sværhedsgrad Resultat
0 + 0 + Ingen - Nemt (7) =

Beregn resultat Kast terningerne + = Nulstil alt

Denne widget, kan bruges til at beregne resultater for de spiltekniske regler, eller blot generere eksempler.

Eksempel 2.

En stor hærske kommer hen imod byporten. Borgmesteren (spilleren) går dem i møde og sikre sig at han har solen i ryggen så hæren får den i øjnene (**omgivelserne**). Han går hen mod hærføeren som han kan huske har lovet at brænde hans by af under briefing (**modstanderen**). Han kan mærke en trang til at ydmyge ham foran han hær(**følelser**), hvorefter han viser en rød cykellygte foran hærførers øjne og råber frygt (**regler**). Der slås herefter med tegningerne.

Hvis borgmesteren klare sit slag flygter hærføeren og hans hær går i opløsning, og nogle bliver byvagter i den nye by. Hvis han fejler brænder byen og borgmesteren dør.

Fordeling af roller

Læs rollernes stikord op, og fordel rollerne ud fra hvad spillerne gerne vil spille.

F.eks. rollen “Den Lumske - nonnen, drama-ist”.

Gør spillerne opmærksomme på, at de skal forholde sig til tre mål, som er defineret i venstre side på deres ark. Her har de et mål som spiller, et mål som deres rolle i fiktionen og til sidst et mål som deres karakter i fantasy-fiktionen.

Herudover skal de huske at give deres karakter et navn, og lægge mærke ideérne til evner, som deres karakter kan have. Men hvilke de har og om de har andre, er helt op til deres egen fantasi.

Efter at spillerne har læst deres roller, skal der afklares følgende:

1. Spillerne skal fortælle hvilket navn deres karakter og deres rolle har.
(Den som spiller den grusomme, skal vælge et køn for sin rolle. Er Bo-dil en mand eller kvinde. Bo eller Bodil.)
2. Hvilken slags Gud er ‘den erfarne’ præst for. En god eller en ond?
3. Hver spiller skal fortælle lidt om deres rolle og deres karakter, så de andre spillere får en fornemmelse af vedkommende.
4. Afklar relationer imellem rollerne.

Scenariet



Fortælling og spilforløbet

Dette scenarie handler om, hvordan et hold til et liverollespil kæmper sig til respekt, sex og anderkendelse i det danske liverollespilmiljø. Vejen derhen er kringlet, og der er mange forskellige historier at fortælle.

Den primære fortælling handler om et hold, der for alt i verden prøver at overtage tronen i spillet både offgame og ingame. Dette skyldes at holdlederen har fået ondt i røven over at han er blevet smidt ud i kulden af de andre arrangører, hvilket han ikke vil acceptere. Derfor prøver han at skaffe sin lovede rolle som konge tilbage, ved at erobre tronen i spillet. Hertil hører fortællingen om hver af de fire spilleres baggrund og motivation til hvorfor de deltager i liverollespillet.

Den sekundære fortælling handler om plottet som arrangørerne har skabt til liverollespillet. De har lavet et **klassisk lørdagsdæmon-scenarie**, hvor deres NPC (Johannes) spiller en gal konge, der i løbet af scenariet bliver

forvandlet til en dæmon, ligesom hans nærmeste håndlangere bliver dæmoniseret. Dette skyldes, at hans ypperstepræst faktisk er dæmonolog og er i gang med at skabe sin egen dæmoniserede hær. **Ypperstepræsten prøver at fremmane dæmonen Leviathan**, som er hans herre, der skal overtage kongens krop. **Imens kongen er ved at blive dæmoniseret, bliver han også mere og mere skør, ondskabsfuld og kommer med mærkelige deklæringer.** Dette er selvfølgelig sat i spil af arrangørerne og umuligt at undgå. Men **elverne** finder ud af dette og **får bortført kongen, hvorefter de laver et stort ritual for at uddrive dæmonen.** Bortførelsen forekommer lige **inden spillerne har tænkt sig at overtage tronen**, og de bliver nød til at gå med Arrangøren Thomas ned for at befri kongen (Scene: Plothammeren kommer). Befrielsen falder sammen med, at elverne er i gang med at uddrive dæmonen fra kongen, men **ritualet går galt og han omdannes til en dæmon**, og hele Thomas' følge bliver splittet og ved ikke om de skal adlyde kongen/Dæmonen Leviathan. Her skal spillerne prøve at slå dæmonen ihjel og derefter erklære sig selv som konge. Når kongen er fundet, slutter liverollespillet i fiktionen. Scenariet afrundes til efterfesten hvor arrangørerne evaluere deres scenarie.

Den sekundære fortælling er ikke én som spillerne interagerer med i starten af spillet, men bliver stille og roligt draget ind i denne, som de til sidst bliver hovedpersonerne i.

Scenarie oversigt

OVERSIGT

1. Introduktion.
ca. 1 time.
2. Akt 1. - Forberedelserne starter
ca. 30 min.
3. Akt 2. - Ankomst og briefing
ca. 30 min.
4. Akt 3. - I Skoven
ca. 2 timer.
5. Akt 4. - Den episke afslutning
ca. 30 min.
6. Akt 5. - Efterfesten
ca. 10 min.

Introduktion.

1. Introduktion.
2. Fortællingsøvelse 1.
3. Fortællingsøvelse 2.
4. Stemningsøvelse.
5. Introduktion af regler.

Akt 1. Forberedelserne starter

1. Baggrundshistorie
2. Spiller du rollespil?
3. Du skal ikke være konge!
4. Planen lægges.

Akt 2. Ankomst og Briefing

1. Ankomst
2. Rollespil er ikke for børn
3. Check-in.
4. At møde Johannes
5. Våbenkontrol
6. Præsentation er alt (Briefing)

7. Ekstra scener.

- a. Arrangørbunkeren
- b. Lidt for blonde sortelverpiger
- c. I ledes i fordærv

Akt 3. I Skoven

1. Hvor skal vi hen

2. På vejen scener

- a. Jeg mangler mine formularer
- b. Vejen er vores
- c. Prinsessen i fare
- d. Pausen
- e. Pløthammeren kommer

3. Lokationsscener

- a. Landevejskroen
- b. Elvernes lejr
- c. Holdets lejr
- d. Plotvagten
- e. Arrangørbunkeren

f. Tyvelauget

g. Sortelvernes fæstning

h. Orkernes lejre

i. Bondebyen Askely

j. Kongeborgen

k. Universitetet

4. Ekstra scener

- a. At skide i vejkanten
- b. At vandre ud i tågen

Akt 4. Den episke afslutning

1. Dæmonen kommer frem

Akt 5. Efterfesten

1. Evalueringen

Akt 1. Forberedelserne starter

Under liverollespillets opblomstring, blev rollespillet for mange et sted hvor man kunne flygte fra virkelighedens problemer, som f.eks. manglende selvtillid, mindreværdskomplekser, mobning, skilsmisser o.lign.. Problemer som mange børn og unge lever med.

Det er disse problemer vi vil koncentrere os om i denne akt. Her præsenteres de forskellige roller, hvor de slås med deres daglige problemer. Til sidst sluttes akten af med et møde, hvor Morten får fremlagt at han ikke skal være konge alligevel og planen lægges for, hvordan de skal få Morten på tronen.

**De første tre scener foregår før Morten har fået at vide, han ikke skal være konge alligevel til scenariet.
- Nævn dette for spillerne!**

Alle scenerne i denne akt er øjebliksscener og skal max tage 5 min. stykket, med undtagelse af den sidste scene (Planen lægges) der skal spilles ud (max 15 min).

SCENE 1 - BAGGRUNDSHISTORIE

Bo-dil ringer ivrigt til Sofie, fordi de skal tale sammen over telefonen om deres rollers fælles baggrundshistorie, om hvordan de har den samme mor og hvilke evner de skal have.

Konfrontation: Ingen.

Scenen slutter: Efter 30 sek. fordi hendes forældre skændes og indrager hende i skænderiet.

Roller tilstede: Bo-dil, Sofie og Sofies forældre.

Forældrene: De er i et heftigt skænderi om Sofie skal flytte skole eller ej. Fordi de ikke har råd til at have hende i privatskole.

SCENE 2 - SPILLER DU ROLLESPIL?

Bo-dil (Den Grusomme) har lige lavet sin morgenstjerne færdig, og er gået ud på vejen for at afprøve den på nogle træer. Peter (Den nye) er ude med sine gymnasievenner, for at grine lidt af Bo-dil, inden de skal til fest hos Louise som bor længere nede ad vejen.

Konfrontation : Bo-dil vs. Peter

Scenen slutter: Når der enten bliver gjort noget groft mod Bo-dil eller Peter tager afstand fra sine gymnasievenner.

Roller tilstede: Bo-dil, Peter og Peters gymnasievenner.

Gymnasievenner: Prøver at få Peter til at være modbydelig overfor Bo-dil, ved at kaste øl efter ham og råbe tilsvininger af ham.

Fakta: Rollespil var noget kun nørderne dyrkede i 90'erne. Og nej, det var ikke sejt at være nørd.

SCENE 3 - DU SKAL IKKE VÆRE KONGE!

I rollespilsforeningens fredagsbar forklarer arrangørerne Morten, at han ikke skal være konge alligevel, og at de har valgt Johannes til at være det istedet.

De starter med at sætte sig ned med nogle øl og taler om magireglerne, som Morten skulle have lavet færdige på nuværende tidspunkt.

Scenen slutter: Når arrangørerne har fået slået fast at Morten ikke skal være kongen.

Roller tilstede: Per, Thomas og Morten.

Roller der kan introduceres: Johannes, Bo-dil, Elisabeth.

Per: Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Prinsesse Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham. Per er meget jaloux anlagt og har et højt temperament.

Thomas: Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om. Derfor vælger han selv at deltage i scenariet, som en magtfuld NPC rolle for at få scenariet derhen hvor han gerne selv vil have det.

Fakta: Fredagsbaren var en vigtig del af dansk liverollespil, som for nogen var mere populære end selve rollespillet. Disse blev i starten holdt på barer og senere i foreningslokalerne.

SCENE 4 - PLANEN LÆGGES

Morten afholder et holdmøde hjemme hos Bo-dil, for at fortælle at de bliver nød til at droppe deres hold, eftersom han ikke har fået lov til at være konge. I stedet skal de lave et andet der skal vælte kongen af tronen.

Konflikt: Ingen

Scenen slutter: Når de er kommet nærmere en beslutning eller faktisk har fået lavet en. Max. 15 min.

Ting der kan bringes i spil:

- Bo-dils liste over magiske genstande kan komme i spil.
- Arrangørerne kan ringe til Morten, for at høre hvor de manglende magiregler bliver af.
- Peters mor kan ringe, og minde ham om han skal passe sin lillebror, den dag de skal til scenariet.

Roller tilstede: Alle spillerne og Bo-dils mor Sif.

Pap-far(Hans): Synes Bo-dil er pinlig, og en svans der hellere skal hjælpe til i værkstedet end at spille rollespil.

Bo-dils Mor(Sif): Sif elsker sin søn overalt på jorden, men er lidt pinlig over ham i hans rollespilkostume. Hun vil meget gerne finde ud af hvem hans nye venner er og har derfor lavet nybagte boller.

Akt 2. Ankomst og Briefing

GALLERI 2.1 Inspiration til akt 2.



Inden et scenarie starter, er der mange forberedelser. Denne tid udnytter mange spillere til at øge ens chancer for at vinde scenariet, eller blot have en “sejere” rolle.

Denne akt handler om, hvordan spillerne prøver at få fordele inden scenariet starter ved at snyde systemet og tillokke sig fordele. F.eks. ved at få ekstra penge, evner, rustningspoints eller GYF’er af arrangørerne, selvom man ikke er berettiget til disse ud fra ens baggrund eller ifølge regelsystemet.

I denne akt skal du som spilleleder få scenerne til at ske flydende, således at spillerne ikke lægger mærke til, at du faktisk skifter scener. Giv dem også selv mulighed for at gå på opdagelse inden briefing. Her kan de f.eks. henvende sig i arrangørbunken og få tjekket ind, og måske lave nogle gode aftaler med de andre deltagere.

Akten skal max. vare 1 time.

NOTE: Giv dine spillere mulighed for at tale med de andre spillere og udforske arrangørbunkenen o.lign.

SCENE - ANKOMST

Peter ankommer til scenariet med sin lillebror og sin mor, som lige skal se hvem det er, hendes børn skal spille med. Scenen slutter når Peters mor går, og spillet glider videre til den næste scene.

Konflikt: Peters mor vs. Peter.

Scenen slutter: Når holdet er blevet samlet.

Roller til stede: Til at starte med er Peter, Morten og følgende bipersoner tilstede.

Peters mor: Lillebroderen må ikke være alene hjemme eftersom han har Epilepsi, ADHD og kun er 12år. Han skal tage ham med og passe på ham, hvis han ikke bliver hjemme.

Peters Lillebror (Spillederen): 12 år, Epilepsi, ADHD og mæg irriterende.

Glidende ankommer de andre spillere: Sofie og Bo-dil, i sammenhæng med at Peters mor og lillebror forsvinder ud af scenen.

SCENE - ROLLESPIL ER IKKE FOR BØRN

Peters lillebror, kommer løbene med tårer i øjnene og fortæller sin storebror at de bliver nød til at tage hjem, eftersom han ikke må deltage pga. arrangørerne.

Konflikt: Børn må ikke deltage i scenariet, og det vil **Peter**, blive konfronteret med, eftersom han ikke må have sin lillebror med. Dette skal gerne ende med, at han får lov til at tage ham med, men på en måde som han ikke bryder sig om. Det skal slås fast i denne scene at **Peter**, ikke bare kan efterlade sin lillebror, eftersom han så vil blive nød til at tage hjem med ham, og derved ikke have mulighed for at score Sofie.

Scenen slutter: når der er fundet en løsning for hvordan Peters lillebror alligevel kan deltage i scenariet.

Fakta: Tilbage i 90'erne, mente man ikke at rollespil var for børn. Først i 1995, startede Semper Ardens junior kampagne, som senere kom til at hedde Tempus Vivo.

SCENE - CHECK-IN.

Morten og Bo-dil er oppe for at tjekke ind.

Foran en computer sidder Johannes og tjekker spillerne ind. Bag ham står en stor kiste fyldt med spilmønter, som han uddeler til spillerne. Elisabeth hjælper ham med at finde formularer frem til spillerne.

Konfrontation: Morten vs. Johannes.

Scenen slutter: Når de har fået checket in.

Roller tilstede: Morten, Bo-dil og følgende bipersoner.

Johannes (Kong Arkos Fenris): Mortens ærkefjende, arrangørens spillermagnet og pige-charmeur. Han har haft en trekant med Elisabeth og Sofie, og har ikke talt med dem siden. Johannes elsker engangsknald, men har problemer med følelser, og vælger derfor at knalde eller forlade stedet. Han er ikke forelsket i nogen, men siger hvad der skal til for at få noget på den dumme.

Elisabeth (Prinsesse Elisabeth): En smuk ung pige der er kæreste med arrangøren Per, og spiller kongens prinsesse. Hun har en affære med Johannes som hun egentligt helst vil være sammen med. Men Per har jo lovet hende en tur til Paris, så hun har ikke fortalt ham noget.

SCENE - HAR DU LUKKET RØVEN?

Elisabeth kommer løbende hen til Sofie for at høre om hun har sagt noget til Per, eller andre?

Elisabeth er hunderød for at Per skal finde ud af hun har været ham utro sammen med Sofie.

Konfrontation: Sofie vs. Elisabeth.

Scenen slutter: Når magtfordelingen imellem de to piger er blevet slået fast.

Roller tilstede: Sofie, Peter og Elisabeth.

Elisabeth (Prinsesse Elisabeth): En smuk ung pige der er kæreste med arrangøren Per, og spiller kongens prinsesse. Hun har en affære med Johannes som hun egentligt helst vil være sammen med. Men Per har jo lovet hende en tur til Paris, så hun har ikke fortalt ham noget.

SCENE - VÅBENKONTROL

Spillerne stiller op i en kø for at få tjekket deres våben, og betale for scenariet med deres skindende 10 kroner. Spillerne afleverer deres våben til våbenkontrolløren, der smadre dem ind i et træ, som derfor nu er ved at dø. Hvis gaffatapevåbnet bliver konfiskeret, bliver det sprøjtet med hvid spraymaling og smidt i en bunke på jorden.

Konflikt: Spillerne skal igennem våbenkontrollen, og **Bo-dils morgenstjerne** bliver ikke godkendt (Denne giver brugeren +1 i kamp, via. det spiltekniske system). Det vil være et stort tab for Bo-dil, at miste sin morgenstjerne.

Scenen slutter: Når våbnet er blevet konfiskeret eller det er smuglet udenom våbenkontrollen.

Fakta: Morgenstjerner blev bandlyst til de fleste liverollespil, fordi den kraft man kan få igennem accelerationen fra kæden, er en mangedobling af den kraft man normalt giver med et sværd. Mange rollespillere, troede det skyldtes at man kunne få kæden rundt om halsen, men dette var en myte der opstod (Se baggrundsmaterialet).

SCENE - PRÆSENTATION ER ALT (BRIEFING)

Johannes kommer, båret i en kongestol, han ser henover deltagerne med et stort smil og holder en ingame briefing tale til alle spillerne. Herefter går han med sit følge lige igennem våbenkontrollen uden at få tjekket et eneste våben.

Talen *“Mit gode folk. Tiderne har ændret sig og elverne har vist deres sande ansigt, ved at prøve at slå min ypperstepræst ihjel. Jeg erklærer fra og med i dag, at ingen elvere er velkommen i mit rige...”*

Konflikt: ingen.

Fakta: Briefing blev i starten lavet af en arrangør, som fortalte om plottet for den givne spilgang, hvis der var et plot. Senere begyndte man at lave ingame plots, hvor en erklæring fra kongen, ville blive læst op i spil, eller en anden vigtig person ville proklamere en hændelse der var eller ville komme til at ske. Herefter gik spillerne i spil, ved at vandre ud i skoven.

Ekstra scener.

Disse scener kan bruges som inspiration, til hvad der herudover kan ske i denne akt.

SCENE - ARRANGØRBUNKEREN.

Inde i arrangørbunkerens sidder Thomas og Per, igang med at støbe mønter imens de snakker om, at de ikke har noget plot og snart må finde på et.

I bunkerens ligger en masse spilmønter og GYF'er rundt om i hjørnerne.

Spillerne kan prøve at stjæle nogle penge eller en GYF fra lokalet, uden de bliver opdaget.

Sværhedsgrad : Svært 11+.

Hvis det lykkes, får spilleren nogle spilmønter eller en GYF af eget valg fra listen herunder.

Konflikt: Der må kun være arrangører i bunkerens, og spillerne vil blive smidt ud hvis de bliver opdaget.

Scenen slutter: Hvis spillerne bliver opdaget eller når de har skaffet nogle penge eller en GYF.

GYF'er man kan finde: Plothammeren, men uden GYF kort og Izyx's bæger.

GYF: Izyx's bæger.

Beskrivelse: Hvis man drikker af det, skal man gøre det første man får besked på.

GYF: Plot hammeren.

Ejer: Arrangørerne

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.
(Intet GYF kort)

GYF: Sjæle daggerten

Ejer: Ypperstepræsten Galniak

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

Roller tilstede: De spillere som sniger sig derind samt Thomas og Per.

Thomas : Hovedarrangøren er rædselsslagen for, at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om. Derfor vælger han selv at deltage i scenariet, som en magtfuld NPC rolle, for at få scenariet hen hvor han gerne selv vil have det.

Per (Arrangør): Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Prinsesse Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham. Per er meget jaloux anlagt og har et højt temperament.

SCENE - LIDT FOR BLONDE SORTELVERPIGIGER

Nogle blonde sortelverpiger er igang med at farve deres hår sort. De er meget interesseret i Peter (Den nye), men kun hvis han også skal spille sortelver eller hvis de kan lokke ham ind i deres torturkammer i scenariet.

Fakta: Sortelvere har hvidt hår.

SCENE - I LEDES I FORDÆRV

På vejen til rollespillet bliver Sofie og Bo-dil mødt af en gammel mand der gerne vil tale med dem om gud.

Konflikt: Den gamle mand vil ikke have de tager til rollespillet, fordi det er farligt.

Scenen slutter: Når den gamle mand er igang med at uddrive Bo-dils dæmon, eller når de ikke kommer nogle veje i deres diskusion.

Roller tilstede: Sofie, Bo-dil og følgende biperson.

Gammel mand: Han er sikker på at rollespil er djævlens værk og vil advare alle imod det. Han er bange for, at Bo-dil er besat og vil gerne uddrive hans/hendes dæmon.

Fakta: Rollespil i 90'erne var mystisk for menigheden, hvor mange rygter fortalte om folk der blev sindsyge og begik selvmord, fordi de spillede rollespil. Nogen beskyldte rollespillere for at være djævletilbedere eller bad til afguder. Eftersom rollespil var så specielt, og noget de færreste kendte

til, var mange bange for rollespillere, især når de var klædt ud og var sorte i hovederne.

Eksempel på dette kommer til udtryk i medlemsbladet "Den Nye Dialog" fra 1990, hvor teolog Jesper Steen Andersen skriver om rollespil i artiklen "Dungeons and Dragons' leg eller forførelse?".

Her skriver han bl.a. følgende i sin konklusion:

*Bibelen benægter ikke, at der findes en usynlig verden. Livet er nu engang mere, end hvad mennesket kan se med sine øjne. Men **Bibelen siger klart, at der findes en ond usynlig verden, der hører Satan, Guds modstander til. Det er denne usynlige virkelighed, som man oplæres i gennem "Dungeons and Dragons".***

...

Det er forkasteligt passivt at se på, at unge får slået deres sind i stykker ved at blive propfodret med dæmoniske lærdomme.

...

Når alle kristne er blevet kaldet til at kæmpe mod "ondskabens åndemagter", så lad os advare mod "Dungeons and Dragons", fordi der gemmer sig en grum og uhyggelig virkelighed bag dette spil.

Akt 3. I Skoven

GALLERI 2.2 Inspiration til akt 3.



1 af 17

Ligesom mange liverollespilsscenarier, er denne akt en sandkasse, hvor spillerne kan gå på opdagelse, og spillederen skal bruge sin fantasi til at få scenariet til at hænge sammen.

I denne akt skal alle scener have fremdrift i handlingen og dermed komme tættere på en afslutning om, hvordan de har tænkt sig at overtage tronen.

Scenerne springer imellem “På vejen scener” og “Lokationsscener” og afsluttes efter i alt 6-9 scener med “Pløthammeren kommer”. I denne akt er det vigtigt at du som spilleleder prøver at få følgende punkter opfyldt:

1. Peters lillebror forsvinder.
2. Peter lægger an på Sofie.
3. Sofie prøver at få hjælp til sine skumle planer.
4. Gruppen får mulighed for at skaffe en magisk genstand.
5. Morten skal forsøge at samle en folkemængde der skal hjælpe ham med at vælte kongen.

Hvis disse 5 punkter er opfyldt, kan historien springe til næste akt, ved at afslutte akten med scenen “Pløthammeren kommer”.

Akten skal vare ca. 2 timer

NOTE: Giv dine spillere muligheden for at blive BAS, men vær’ heller ikke bange for at være ond mod dem.

SCENE 0 - HVOR SKAL VI HEN.

De forskellige spilgrupper er gået ud i skoven, en af gangen, og spillerne skal nu finde ud af hvor de vil hen, eller om de allerede har tænkt sig at splitte sig op.

Vis spillerne kortet, og listen over steder man kan tage hen.

Landevejskroen.	Kongeborgen.
Elvernes lejr.	Universitetet.
Plotvagten.	Orkernes lejr.
Arrangørbunkeren.	Sortelvernes fæstning.
Tyvelauget.	Holdets lejr.
Bondebyen Askely.	

Scenen slutter: Når spillerne har taget initiativ til at tage hen til et sted.

Konflikt: Kun det som spillerne skaber.

Fakta: Mange spillere vælger bare at tage ud til et scenarie uden at tænke over hvordan de vil starte, og render så forvirret rundt i skoven og håber de støder ind i et plot eller en kamp.

‘På vejen’ scener.

Disse scener bliver spillet på vejen fra en lokation til en anden, og der hvor du som spilleleder har mest magt, eftersom du kan bestemme hvad de oplever på vejen, og derved dreje historien i den retning du gerne vil have den.

SCENE - JEG MANGLER MINE FORMULARER

Ypperstepræsten konfronterer Morten med, at han mangler halvdelen af sine formularer fordi regelsystemet ikke er lavet færdigt.

Mål: Skal introducere hånden over hovedet meta mekanikken. og konfrontere Morten (Den Erfarne) med, at han ikke har lavet magireglerne færdige.

Scenen slutter: Så snart nogen er døde eller Galniak går i vrede.

Biroller tilstede:

David (Ypperstepræsten Galniak): David er Johannes gode ven, og ved godt at Johannes har haft en affære med Elisabeth og kan ikke lade være med at tale over sig.

Udstyr

GYF: Sjaeledaggerten

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

NOTE: Husk at du som spilleleder fysisk skal tage hånden over hovedet når du spiller den sure præst.

SCENE - VEJEN ER VORES.

Vigtigt: Scenen skal ikke spilles hvis kamp er blevet introduceret.

Imens spillerne vandrer på en sti, møder de en gruppe krigere, der kommer til syne længere nede af stien.

En mand fra gruppen råber: “Vær hilset vi kommer fra nord, hvem er jeres leder?”.

Derefter afventes et svar og til sidst vil gruppen råbe: “Vejen er vores, FLYT JER”. Hvis spillerne bare træder til siden vil krigerne **voldtage Sofie** og have alle deres penge.

Hvis spillerne prøver at flygte, eller ikke reagerer på krigerne, vil Peters lillebror angribe gruppen.

Gruppen af krigere.

Sværhedsgrad: Middel

HP: 6 (fire mand med 1 hp, og en leder med 2 hp).

Konflikt: Det er meningen, at der i denne scene skal være en kamp, og evt. mulighed for at Peters lillebror kan forsvinde.

Scenen slutter: Når enten det ene eller det andet hold har vundet og plyndret de andre.

NOTE: Godt tidspunkt Peters lillebror forsvinder på.

Fakta: Denne scene afspejler hvad der primært skete i starten af 90'erne i Hareskoven og mange andre steder.

SCENE - PRINSESSEN I FARE

Ude i skoven ligger to af prinsesse Elisabeths livvagter på jorden. En kutteklædt mand har skubbet prinsessen op imod et træ og siger højlydt: “Hvor er nøglen til skrinet!?” , mens han holder en kniv op imod hendes hals med den ene hånd og et skrin i det andet.

Hvis spillerne ikke foretager sig noget, slår han prinsessen ihjel.

Skrinet er låst med en papirlås (men kan åbnes på klem). I skrinet ligger **Kongens sjæl** (se ‘magiske genstande’). Spillerne kan kun åbne låsen ved at bruge Gasnians nøgle (se ‘magiske genstande’), eller ved at snyde og bare rive papirlåsen itu.

Konflikt: Det er meningen, at spillerne skal konfrontere lægen og få fat i skrinet med hjertet i.

Scenen slutter: Hvis troldmanden når at flygte eller spillerne får overmandet og forhørt ham.

Bipersoner tilstede:

Prinsesse Elisabeth: Smuk ungt pigebarn. Lige den type som Peter altid gerne har ville kneppe. Hun kender til hemmeligheden om, at kongen er ved at blive til en dæmon.

Troldmand: Sværhedsgrad: Nemt (7+), hp: 1
En sindssyg dæmontilbeder der taler i tunger.

Udstyr

GYF: Kongens Sjæl

Ejes af: Prinsesse Elisabeth

Beskrivelse: Kongen har gemt en del af sin sjæl i en flaske, så han kan bringes til live igen, hvis han skulle dø.

SCENE - PAUSEN

Midt i denne akt (scene 4-5) bør der holdes en pause på 10 min, hvor spillerne har mulighed for at plotte imod hinanden, uden for spillet. **Dette er især vigtigt for Sofie.** For at gøre dette muligt, bør du som spilleleder bede om at tale med hver spiller enkeltvis i denne pause.

Her får du mulighed for at høre hvor spillerne gerne vil hen med deres rolle, og de andre spillere har imens mulighed for, at plotte sammen imod den du taler med.

Når du taler med en spiller, så bed dem også plotte imod den næste du trækker ind til samtale.

Konflikt: ingen

Scenen slutter: Når spillederen har haft en hemmelig snak med hver spiller.

Fakta: Mange Gameister har altid plottet imod hinanden udenfor spillet, for derved nemmere selv at vinde spillet. Dette var meget udbredt i 90'erne.

SCENE - PLOTHAMMEREN KOMMER

Arrangøren Thomas kommer gående med Plotthammeren og en hel folkemængde bag sig. Elverne har bortført kongen og er på vej for at befri ham igen. Thomas spørger om de vil hjælpe dem med at befri kongen. Hvis de ikke vil det, er de imod kongen og skal derfor dø!

Konflikt: Kun den spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når spillerne har besluttet sig for om de vil tage med Thomas eller i stedet valgt at stikke af.

Biroller tilstede:

Thomas: Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om. Derfor vælger han selv at deltage i scenariet som en magtfuld NPC rolle for at få scenariet derhen hvor han gerne selv vil have det.

Udstyr

GYF: Plotthammeren.

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.

David (Ypperstepræsten Galniak): David er Johannes' gode ven. Han har haft en affære med Elisabeth og kan ikke lade være med at prale med det.

Udstyr

GYF: Sjæledaggerten

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

Lokationsscener

Disse scener ligger som inspiration, til hvad spillerne kan opleve de forskellige steder. Du er som spilleleder velkommen til at bruge disse eller finde på dine egne, og derved dreje historien i den retning du gerne vil have den.

SCENE - LANDEVEJSKROEN.

I landevejskroen sidder der to lommetyve og en skøge, mens kroværten er igang med at pudse sit magiske bæger.

På væggen hænger der et pergament om, at alle præster og andre magiudøvere skal undersøges på universitet for ikke at være besatte dæmontilbedere eller hekse. Dette er ypperstepræsten Galniaks ordre.

NOTE: Sæt nummeret **Heksevisen** eller **Festen er lige begyndt** på repeat fra SkjaldesangsCD'en fra 2001.

Konflikt: Det som spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når spillerne har skaffet Izyx bæger, eller lign.

Biroller tilstede:

Kroværten: En mand med masser af kontakter og informationer, der er til salg for den rigtige pris. Han har det med at lave sjov med sine kunder ved at bruge sit magiske bæger.

Udstyr

Våben: En kæmpe kagerulle og en køkkenkniv.

GYF: Izyx's bæger.

Beskrivelse: Hvis man drikker af det skal man gøre det første man får besked på.

De to lommetyve: Er igang med at planlægge at stjæle kongens trone og har brug for et par ekstra folk til at hjælpe.

Udstyr

Våben: to armbrøster, daggert, en kølle og et sværd.

Skøgen/Mestertyven: Har sin alm. forrentning her på kroen, hvor hun betjener kunder i **kroværtens baglokale**. Til tider får hun hjælp af de to lommetyve til at stjæle noget fra en kunde hvis han besidder noget der er penge værd. Måske kan hun **tjene** lidt **penge** på **Peter**.

Udstyr

Penge, og masser af dem.

En forelskelseseliksir.

Våben: En masse kasteknive.

GYF: Gasnians nøgle

Beskrivelse: Denne nøgle kan åbne alle låse.

SCENE - ELVERNES LEJR

Elverne er igang med at holde midsommerfest ved livets træ. I skovkanten er der sat et par elvere op til at holde vagt for at uvedkommende ikke kommer ind.

Livets træ er blevet udsmykket med en masse hvide stykker stof som hænger i dens grene. Omkring træet er der fyldt med små lys og små buttede piger i kjoler.

Elverne vil gerne af med kongen eftersom han har gjort livet sværere for dem. Men de vil ikke blande sig udenfor deres egen skov. Så hvis de skal hjælpe, skal de få kongen ind i elverskoven.

Konflikt: Det er ikke nemt at få lov til at komme ind i elverskoven. Men så snart de har fået lov, er alle parader nede fra elverne.

Scenen slutter: Når de enten er blevet smidt ud af skoven, eller de har fået lavet en aftale med elverne.

Biroller tilstede:

Vagterne: To elvere med langbuer holder vagt ved indgangen. De vil gerne have deres elverpiger for sig selv. Men de er ret jaloux på kentauren, fordi alle pigerne vil have ham.

Elverkongen: Er bange for kongen er blevet vandvittig og vil have ham fjernet. Men vil kun hjælpe i smug.

Kentaur: Danser rundt mens han spiller på sin fløjte med en masse elverpiger omkring sig.

Udstyr

GYF: Elverkongens fløjte

Beskrivelse: Hvis man fløjter, skal alle andre danse.

SCENE - HOLDETS LEJR

I en hvid pavillion fyldt med Cola og chips, og soveposer på gulvet holder gruppen til.

Konflikt: kun det spillerne selv skaber.

Scenen slutter: når spillerne selv har besluttet sig for at tage videre.

Biroller tilstede: kun dem som spillerne selv tager med sig.

SCENE - PLOTVAGTEN

I plotvagten sidder Thomas, og er bange for at spillerne ikke har nok at lave.

Han kan evt. klage over alle dem som tager ud i tågen. Se ekstra scenen: "At vandre ud i tågen".

Plotvagten flyder med pergamenter, GYF kort, eliksirflasker, penge etc.

Konflikt: kun det spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når spillerne enten er færdige med at tale med Thomas eller når de bliver smidt ud, hvis de f.eks. prøver at stjæle noget.

Biroller tilstede:

Thomas : Hovedarrangøren er rædselsslagen for, at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om. Derfor vælger han selv at deltage i scenariet som en magtfuld NPC rolle for at få scenariet derhen hvor han gerne selv vil have det.

SCENE - ARRANGØRBUNKEREN

Jonas og Per taler om, at de har problemer med at lave nok mad til alle spillerne. Flere har klaget over der ikke er nok, og de mangler både flere hænder i køkkenet og penge i madbudgettet.

Spillerne kan prøve at stjæle nogle af de ting der ligger i lokalet, uden de bliver opdaget.

Sværhedsgrad : Svært 11+.

Konflikt: kun det spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når spillerne enten er færdige med deres lumske planer eller når de bliver smidt ud, hvis de f.eks. prøver at stjæle noget.

Biroller tilstede:

Per: Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham.

Jonas: Den madansvarlige som ikke selv vil betale for at være med og ikke vil spare på maden. Spillerne skal have helstegt pattegris. Desuden kan han ikke forstå hvorfor scenariet lige pludselig mangler penge en måned før.

Ting der ligger i Arrangørbunkenen.

møntforme til spilmonterne, våben, monsterkostumer etc.

GYF: Pløthammeren.

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.

GYF: Magiens amulet.

Beskrivelse: Giver ejeren immunitet over for magi.

GYF: Usynlighedskappen

Beskrivelse: hvis man bærer denne kappe, kan man ikke blive set.

SCENE - TYVELAUGET

I en hemmelig smugkro holder tyvelauget til. De har planer om at stjæle tronen og give den til deres leder.

Konflikt: kun dem som spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når spillerne bliver slået omkuld eller hjælper tyvelauget med at stjæle tronen.

Biroller tilstede:

Skøgen/Mestertyven: Bedriver tiden som skøge i landevejskroen. Har planer om at stjæle tronen til sig selv, og bryde ind i skatkammeret. Men hun har brug for et par ekstra folk til at holde vagt m.m.

Udstyr

Penge, og masser af dem.

En forelskelseseliksir.

Våben: En masse kasteknive.

GYF: Gasnians nøgle

Beskrivelse: Denne nøgle kan åbne alle låse.

GYF: Usynlighedskappen

Stjålet fra: Den grusomme troldmand

Beskrivelse: hvis man bærer denne kappe, kan man ikke blive set.

Røvere og tyve: 5-6 røvere og tyve sidder og spiller om penge og læser hemmelige pergamenter.

Udstyr

Våben: armbrøster, daggert, køller, sværd og gift.

SCENE - SORTELVERNES FÆSTNING

Sortelverne er travlt beskæftiget med at slås internt i deres egne huse.

Kampen handler ikke kun om hvem der skal være den nye dronning hos sortelverne, men også om de skal hjælpe kongen (Johannes) med en ny alliance, som han vil lave med sortelverne, hvor han vil gifte sig med den nye sortelverdronning og derved dele sit rige med hende.

Konflikt: Spillerne kan vælge side i kampen, om de vil hjælpe en ny dronning på magten som kan blive kongens nye dronning.

Scenen slutter: Når kampen imellem de to huse er færdige, og spillerne enten er dræbt eller har fået lavet en aftale med sortelverne.

Biroller tilstede:

Den gamle dronning: En lille fed rødhåret pige, der elsker det okkulte, og er lidt vild med ypperstepræsten Galniak (David).

Udstyr

GYF: Magiens amulet.

Beskrivelse: Giver ejeren immunitet overfor magi.

Den 'nye' dronning: Elisabeths tvillingsøster, vild med en læderpisk i hånden. Hun vil gøre alt for mere magt.

SCENE - ORKERNES LEJRE

Orklejren er tom. Kun en gruppe dværge står og råber at orkerne skal komme frem.

Konflikt: kun det spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når samtalen med dværgene er forbi, med mindre de kommer op at slås.

Biroller tilstede:

Dværgene: er sure, og vil gerne slås mod nogle orker. De er også sure på kongen, fordi han vil have alt deres guld.

Generelt er de bare meget sure og er ved at eksplodere imens de drikker saftevand blandet med Tabasco, som sætter sig i deres lange skæg lavet af gulvtæpper.

Udstyr

Økser, skjolde, brynjer, kastespyd og guldklumper.

SCENE - BONDEBYEN ASKELY

Kongens mænd er ude og kræve skatter op i den lille bondeby Askely. Noget bønderne i byen klager højlydt over.

Konflikt: Skatteopkræverne vil også have penge af spillerne.

Scenen slutter: Når spillerne enten har betalt skat, lavet et bondeoprør eller noget lign.

Biroller tilstede:

Skatteopkræverne: Runder rundt med en lang liste over byens beboere og kræver skat ind, og tømmer folks lommer hvis de ikke vil betale nogle penge. Hvis folk er frække kommer de i en gabestok, eller bliver sendt til kongen for at få deres retmæssige straf.

Hvis skatteopkræverne finder ud af, at Morten er en præst og ikke er blevet tjekket for at være besat, vil de tage ham derover med det samme (se scenen 'Universitet'), hvis de får mulighed for det.

Udstyr

Ringbrynjer og sværd.

Bønderne: Klager over at folk tramper på deres marker, og at kongens skat er alt for høj. Kongen har aldrig beskyttet dem imod et orkangreb eller lign.

Udstyr

Høtyve, økser, sværd, buer, skumgummi tomater og andet lign.

SCENE - KONGEBORGEN

En stor borg lavet af rafter og stiladser eller hvordan Johannes nu har defineret den i fortællingsøvelse 2.

Udenfor murene står der grumme vagter, og indenfor murene er orkerne ved at forhandle med kongen om, hvad de skal have af betaling for at blive en del af hans hær.

Konflikt: kun det spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når spillerne har gjort deres erinde.

Biroller tilstede:

Johannes (Kong Arkos Fenris): Mortens ærkefjende og arrangørenes spillermagnet, og pige-charmeur. Han har haft en trekant med Elisabeth og Sofie, og har ikke talt med dem siden. Johannes elsker engangsknald men har problemer med følelser, og vælger derfor at knalde eller forlade stedet. Han er ikke forelsket i nogen, men siger hvad der skal til for at få noget på den dumme.

Udstyr

GYF: Dødens amulet.

Beskrivelse: Kun magiske våben kan skade ejeren.

Vagterne: Har sorte render af sminke under øjnene, og opfører sig ubehageligt.

Orkerne: Råber og skriger og kræver hele tiden mere.

SCENE - UNIVERSITETET

På universitet er man hastigt igang med at tjekke for, om magibrugere (præster og troldmænd) er blevet besatte eller er hekse, efter ordre fra kongen som er bange for at rigets magibrugere vil ham det ondt.

Derfor har han fået den grusomme troldmand Raspartin, til at tjekke alle de indkaldte om de vil ham det ondt. Men i virkeligheden udøver magerne på universitet et magisk ritual på de forskellige magibrugere så de trækker deres magiske kræfter ud af dem og "hælder" dem på flasker.

Hvis det lykkes for dem at lave ritualet på Morten vil han miste alle sine formularer og magiske kræfter.

Konflikt: Magerne vil tage Mortens magiske kræfter.

Scenen slutter: Når Raspartin er blevet slået ihjel, eller Morten er undsluppet, hvis det lykkedes for ham.

Biroller tilstede:

En splejset troldmand: han har lige fået taget sine kræfter og vil advare Morten imod at gå ind i teltet med Raspartin.

Raspartin (Den grusomme troldmand): En ond troldmand der kaster med mel over det hele hvis han kan få lov.

Udstyr

GYF: Usynlighedskappen

Beskrivelse: hvis man bærer denne kappe, kan man ikke blive set.

Ekstra scener

Disse scener kan bruges til inspiration, om hvad der derudover kan ske i denne akt.

SCENE - AT SKIDE I VEJKANTEN

Ærkemageren Raspartin sidder i en busk og skider. Men for spillerne lyder det som om der ligger nogle Orker på angreb. Hvis de angriber busken falder ærkemageren bagover ned i sin egen lort.

Hvis de kan få noget ud af ham, har en ærkemagiker altid en magisk genstand eller kendskab til en samt vigtig plot viden.

Scenen slutter: Når alle griner.

Biroller tilstede:

Raspartin (Den grusomme troldmand): En ond troldmand der kaster med mel over det hele hvis han kan få lov.

Udstyr

GYF: Usynlighedskappen

Beskrivelse: hvis man bære denne kappe, kan man ikke blive set.

SCENE - AT VANDRE UD I TÅGEN

Hvis spillerne vandrer ud i tågen går de op til plotvagten og spørger om hvad der sker.

De slår en terning og en af følgende muligheder kan opstå. (brug det spiltekniske system til at beslutte hvad der sker)

1. 2-7 : Spillerens karakter dør helt og skal lave en ny karakter.
2. 8-9 : Spilleren mister alt sit udstyr og kommer nøgen tilbage i scenariet.
3. 10-12 : Spilleren får en magisk genstand eller noget lign.
4. 13 : Spilleren bliver til en engel eller andet overnaturligt væsen.
5. 14+ : Spilleren bliver til en gud eller noget andet vildt.

Fakta : et ligende system blev brugt til Sølottet hvor der også var en tåge.

Akt 4. Den episke afslutning

GALLERI 2.3 Inspiration til akt 4.



1 af 11

En klassisk afslutning på et fantasy liverollespil er, at der bliver vækket nogle dæmoniske væsner til live som spillerne så skal overvinde for at vinde scenariet. Dette tidspunkt er det som mange spillere venter på og har gjort hele deres karakter klar til, imens andre håber at plottet for en gangs skyld ikke er så klassisk, og hellere vil spille videre på deres stemnings- eller intrigespil.

Det er dette tidspunkt denne akt handler om, som højst sandsynligt vil falde sammen med tidspunktet hvor spillerne har tænkt sig at angribe kongen og overtage tronen. Hvis det er tilfældet vil kongen være forvandlet til en dæmon når de kommer frem, og et drabeligt slag vil blive udspillet.

For spillerne hver især, handler denne kamp ikke kun om at **vinde scenariet**, men **deres rolles mål vil også blive indfriet og måske endnu mere**. Den eneste der ikke har interesse i at blive konge er Bo-dil, men hvis alle de andre spillere slår hinanden ihjel, efter overtagelsen af tronen, vil folket gøre ham til konge.

Denne akt er meget kort og indeholder kun angrebet på kongen og hvad der sker umiddelbart efter hvis de vinder kampen.

Denne skal vare ca. en halv time (max. 1 time).

NOTE: Giv spillerne mulighed for at snige sig ind og lave planer inden kampen starter, og gør de forskellige muligheder i kampen klar for spillerne.

SCENE - DÆMONEN KOMMER FREM

Elverne er igang med at lave et stort ritual hvor de har bundet kongen til livets træ, og Elisabeths lig ligger ved siden af træet i en hvid kjole. Elverne danser rundt om træet sammen med Peters lillebror.

Når spillerne ankommer, vil Peters lillebror afbryde rituallet ved at løbe over til Peter. I det øjeblik kommer der en røgsky frem, og **kogen forvandles til en dæmon. Elisabeth bliver forvandlet til et ondt spøgelse der kontrollerer elvernes kroppe og sind.**

Forvandlingen af dæmonen sker ved, at en anden NPC har gemt sig bag træet i et dæmon kostume, hvor Johannes gemmer sig bagefter. **Det har hele tiden været meningen at rituallet skulle gå galt.**

David/Galniak vil straks begynde at tilbede sin herre Leviathan, idet han kommer frem fra røgskyen, imens han står midt i Thomas' hærskeare.

Konflikt: Kampen mod Johannes, og hvem skal være konge bagefter?

Scenen slutter: Hvis alle spillerne bliver dræbt, eller når en ny konge bliver udråbt.

Note: Selvom en spiller er blevet dræbt i slaget kan han godt i det skjulte rejse sig igen og lade som om han ikke er blevet dræbt.

Biroller tilstede:

Johannes (Kong Arkos Fenris): Mortens ærkefjende og arrangørens spillermagnet, og pige-charmeur.

Dæmonen Leviathan: Spilles af arrangøren Per, der er den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Prinsesse Elisabeth) med på en rejse til Paris.

Udstyr

GYF: Dødens amulet.

Beskrivelse: Kun magiske våben kan skade ejeren.

Dødens dronning: Elisabeth er blevet en ond sjæledæmon, som kan styre elvernes sjæle. Hvis hun dør, bliver elvernes sjæle sat fri igen, og kan dermed hjælpe med at slå dæmonen ihjel.

Peters Lillebror: 12 år, Epilepsi, ADHD og mæg irriterende.

Thomas: Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om. Derfor vælger han selv at deltage i scenariet som en magtfuld NPC rolle for at få scenariet derhen hvor han gerne selv vil have det.

Udstyr

GYF: Plothammeren.

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.

David (Ypperstepræsten Galniak): David er Johannes' gode ven. Han har haft en affære med Elisabeth og kan ikke lade være med at prale med det.

Udstyr

GYF: Sjæledaggerten

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

Akt 5. Efterfesten

GALLERI 2.4 Inspiration til akt 5.



Mange overnatningsscenarier har ofte haft en efterfest, hvor spillerne snakker om hvad der skete til scenariet, drikker øl og fester. Festen blev som regel opdelt i hvem man havde spillet sammen med. F.eks. kunne elverne finde på at holde en fest for sig selv, og arrangørerne holde en sammen med deres NPC'er og deres venner, imens mange andre sov eller valgte at tage hjem.

Det er dette tidspunkt denne akt handler om, hvor spillerne kommer med sjove anekdoter og får mulighed for at få samlet de få tråde der er tilbage i scenariet.

Det er meningen at denne akt skal afrunde scenariet. Men hvis du mener at dette allerede er gjort i akt 4, og der ikke er mere at fortælle og dine spillere er trætte, kan denne akt godt undlades.

Akten skal max vare et kvarter.

SCENE - EVALUERINGEN

I arrangørbunkeren sidder arrangørerne til efterfesten og evaluerer scenariet med hinanden.

Spillerne er nu igen de arrangører som de spillede i fortællingsøvelse 2, og spillederen kan interagere med dem, som de roller de har spillet i scenariet som f.eks. Morten, eller nogle helt andre spillere.

Konflikt: Kun det spillerne selv skaber.

Scenen slutter: Når et skænderi imellem arrangørerne når sit højeste.

Afslut scenariet med en epilog om, hvad der kommer til at ske for arrangørgruppen, og de enkelte spilleres roller. Bliver Peter for evig jomfru, og bliver Morten nogensinde anerkendt i rollespilmiljøet etc.

Roller tilstede:

SP1 - Per: Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham. (Men det ved de andre roller ikke)

SP2 - Jonas: Den madansvarlige som ikke selv vil betale for at være med og ikke vil spare på maden. Spillerne skal have helstegt pattegris. Desuden kan han ikke forstå hvorfor scenariet lige pludselig mangler penge en måned før.

SP3 - Thomas: Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om, hvis de ikke skaffer pengene og vil derfor have at arrangørerne selv skal betale for scenariet.

SP4 - Johannes: NPC ansvarlig, spillermagnet og pige-charmeur, der skal spille kongen til scenariet og vil have en kæmpe kongeborg lavet af rafter og stilladser, med en tilhørende hængebro og voldgrav.

Spillederen: spiller roller som spillerne har spillet undervejs eller har mødt i spillet. F.eks. Elisabeth, Sofie, Bo-dil, Morten, Peter, Kroværten etc.

Roller



De følgende sider indeholder de fire roller som skal fordeles imellem spillerne. Rollerne er opdelt til venstre med en oversigt i venstre side, og en baggrundshistorie i højre side.

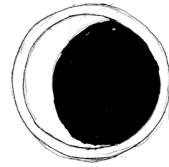
Spilleren har tre lag han skal arbejde med. Som i et alm. rollespil spiller alle en rolle. Men denne **rolle** deltager også i et scenarie, hvor han spiller en **karakter**. Herudover har hver **spiller** en skjult dagsorden, om hvor han ønsker at trække spillet hen. Ligeledes har han også en skjult dagsorden for sine to andre lag, der bliver omtalt som **mål** i oversigten.

Spilleren: Er dig selv, og ligesom i 90'erne skal du gøre alt hvad du kan udenfor spillet for at opnå de mål du faktisk har i spillet.

Rollen: Er den person du spiller, og er den der fylder det meste af dit spillerark. Det er den person som er beskrevet i højre margin, og det er det er den du agere i spillet med. Så selvom din karakter har evnen 'læse', men din rolle er ordblind, betyder det at du ikke kan læse selvom din karakter har evnen.

Karakteren: Er den mest overfladiske person af dem alle, eftersom det eneste der er defineret ved denne er race, erhverv, våben og ideer til evner. Men ellers er den som et blankt stykke papir, og hvis din rolle ikke udfylder den, vil det blot være den som skinner igennem, som mange rollespillere spiller deres roller. Hvis du gerne vil give din karakter mere fylde, så udfyld dens karakternavn og tænk over om dens familie er blevet dræbt af orker etc.

Den Lumske



OVERSIGT

Spillers mål: Driv de andre spillere til vanvid ved at være billig, flirtende og nærgående.

Rolles mål: Score Johannes.

Karakters mål: Overtage tronen, når Morten har væltet kongen.

Rolle

Navn: Sofie , Alder: 15 år , Køn: Hun
Kendetegn: hurtige personlighedsskift, oprørsk, flirtende.

Karakter

Navn: _____

Race: halvelver, Erhverv: Nonne / Tyv / Heks

Idéer til evner: Backstab, forfalske, charmer person, træskjul, gift, lægehjælp, klatre, flugtkonge 3, 6. sans etc..

Våben: Daggert

Sofie er forelsket i det okkulte og mystiske. Hun dyrker heksekunst, læser dagligt i satans bibel og elsker at være **Goth**. Hun er altid iklædt et sort blonde korsage der pryder hendes tynde ømskindede dukkekrop. Korsagen bærer hun ikke kun for syns skyld, men også fordi hun har en skæv rygsøjle (**Skoliose**), og derfor **ikke må tage sit korsage af**.

Sofie har et dysfunktionelt sind, og har drevet sine plejeforældre til vanvid op til flere gange. Dette er ikke blevet bedre af, at hun er **dybt forelsket i Johannes**, men han har kun betragtet hende som et **engangsknald** i en **trekant**, sammen med en pige ved navn **Elisabeth**. Dette har først gjort hende rasende, men bagefter følte hun endnu større længsel efter ham. Det var ikke kun derfor hun tilmeldte sig dette liverollespil, men også fordi hendes "veninde" **Bo-dil** havde tilmeldt sig en gruppe, der skulle **spille kongens hof**, hvilket tiltalte hendes store kærlighed til barokkjoler. Det har dog vist sig, at de ikke kan skaffe et stort nok hold, og de i stedet skal spille et eventyrhold der ville prøve at **overtage kongedømmet** med magt, ved at få nok **omstrejfer i skoven** over på holdets side. Sofie har prøvet at skaffe spillere til holdet, og det lykkedes at få fat i en fyr ved navn **Peter** i det nærliggende gymnasiums **fredags-bar**. Han var umiddelbart mere interesseret i hendes **bryster** end liverollespillet, men han ville i hvertfald med. Måske kan han bruges til at gøre Johannes jaloux, eller til at hævne sig på ham. En ting er sikkert: **Enten skal Johannes elske hende, eller også skal han lide!**

Den Grusomme



OVERSIGT

Spillers mål: Holde sammen på holdet for enhver pris.

Rolles mål: Vinde spillet, og få respekt.

Karakters mål: Få så meget magt og powers som muligt.

Rolle

Navn: Bo-dil , Alder: 16 år , Køn: Ukendt

Kendetegn: Egoist, Firkantet, hidsig, snæversynet.

Karakter

Navn: _____

Race: Halvt dværg, **Erhverv:** Hellig kriger

Ideér til evner: nævekamp, blodrus, binde, alkymi, magi immunitet 1, troldestyrke etc..

Våben: Skjold, morgenstjerne (+1 i kamp), Sværd.

Du bestemmer selv om din rolle er en dreng eller pige (Bo eller Bodil). Rollen er beskrevet nedeunder som han.

Bo **har altid været tyk**. Faktisk så tyk at de fleste har svært ved at se om han er dreng eller pige.

Bo's mor var ikke meget for at han spillede rollespil i kælderen, men efter han begyndte at spille liverollespil ude i skoven, blev hun i det mindste glad for at han fik bevæget sig. Det skete dog først da han startede på ungdomsskolens rollespilshold, hvor **Morten er underviser**. Bo fik lov til at deltage i rollespilsundervisningen i stedet for tysk og så var hans lykke gjort. Alt hans fritid gik med at finde huller i reglerne, og dermed kunne han få det som han ville, ved at regelknepe så meget at han styrede scenarierne.

Bo ser op til Morten og vil gerne imponere ham, ved at **vinde scenariet for Morten**. Derfor har Bo sammensat holdets evner, så de kan anvende dem bedst muligt sammen. Ved sidste spilgang var Bo så heldig, at finde en **liste over alle GYF'erne** i spil, og deres ejere. Hvis de kan skaffe nogle af dem, kan de booste holdet til de næsten er uovervindeligt.

Bo er følelsesmæssigt en hård kugle som ikke lader sig påvirke af virkeligheden, hans alpha og omega er rollespillet, og lever følelsesmæssigt der. Så længe hans karakter vinder og bliver sejere, er han glad. Men hvis han bliver stukket i ryggen eller andet, vil han blive sur og mene at det hele er uretfærdigt og det er de andre der snyder. **Han vil gøre alt for at vinde;** om han så skal snyde eller stikke sine bedste venner.

Liste over alle GYF'er i spil.

GYF: Dødens amulet.

Ejer: Kong Arkos Fenris (Johannes)

Beskrivelse: Kun magiske våben kan skade ejeren.

GYF: Plot hammeren.

Ejer: Arrangørerne.

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.

GYF: Sjæle daggerten

Ejer: Ypperstepræsten Galniak

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

GYF: Izyx's bæger.

Ejer: Kro værten

Beskrivelse: Hvis man drikker af det skal man gøre det første man får besked på.

GYF: Magiens amulet.

Ejer: Sortelverdronningen

Beskrivelse: Giver ejeren immunitet over for magi.

GYF: Elverkongens fløjte

Ejer: Kentaur

Beskrivelse: Hvis man fløjter, skal alle andre danse.

GYF: Usynlighedskappen

Ejer: Den grusomme troldmand Raspartin

Beskrivelse: hvis man bære denne kappe, kan man ikke blive set.

GYF: Gasnians nøgle

Ejer: Mestertyven

Beskrivelse: Denne nøgle kan åbne alle låse.

GYF: Kongens Sjæl

Ejes af: Prinsesse Elisabeth

Beskrivelse: Kongen har gemt en del af sin sjæl i en flaske, så han kan bringes til live igen, hvis han skulle dø.

Den Nye



OVERSIGT

Spillers mål: Driv de andre spillere til vanvid ved aldrig at være ingame og spørge om i ikke bare kan snyde.

Rolles mål: Score Sofie eller andre piger, og passe sin lillebror.

Karakters mål: Beskytte præsten (Morten).

Note: Måske vil det være nemmere at score hvis han var kongen til scenariet.

Rolle

Navn: Peter , Alder: 17 år , Køn: Han

Kendetegn: Jomfru, Kikset, Smart-ass.

Karakter

Navn: _____

Race: menneske

Erhverv: Kriger

Ideér til evner: bære person, svømme, tortur, frygtløs (Jernvilje), nævekamp 4 etc..

Våben: Sværd

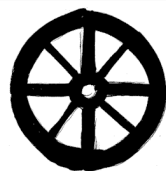
Peter var ikke den sejeste dreng i hovedskolen, men da han startede i gymnasiet, valgte han at lægge stilen om og blive én af de seje drenge. Problemet var at Peter aldrig har været god til piger eller sport, og fodbold interesserede ham ikke selvom han prøvede. Han går nu i 2.g, og har stadigvæk ikke scoret en pige; ikke engang en 1.g'er, og det driver ham til vanvid.

For ikke så lang tid siden mødte Peter Sofie i gymnasiets fredags-bar. Hun sagde hun spillede rollespil, og spurgte om han ville med, og i takt med Sofies bryster sagde han ja. Peter har ivrigt læst op på regelsystemet, og verdenen og håber at han kan imponere hende på denne måde. Han kender ikke nogen af de andre deltagere, men Sofie har fortalt ham at han skal passe på hende og præsten, og skaffe sig et sværd og et kostume.

Der er kun et problem. Peters mor har bedt ham om at **passe sin lillebror Rasmus** samme dag. Hans mor har sagt at han bare kan tage ham med, men han har både **ADHD, Epilepsi** og er kun **12 år** gammel. Ikke lige den lillebror man vil have med når man skal ud og score.

Peter er en fyr, der har svært ved at finde sig selv. Han er i gang med en identitetskrise, og kan ikke finde ud af om han skal **undertrykke sit nørdede indre, eller flyde med pop-kulturen**. Det er ikke sejt at sige at man spiller rollespil i gymnasiet, og det er den direkte vej lige ned til taberne. Så spørgsmålet burde være nemt nok. Bare **knalde Sofie** og komme videre. Det vil være en **god historie** at fortælle **Johannes** og de andre seje drenge fra gymnasiet.

Den Erfarne



OVERSIGT

Spillers mål: Vise rollens frustration over han ikke er anerkendt i miljøet.

Rolles mål: Få respekt af arrangørerne.

Karakters mål: Samle en hær til at overtage tronen.

Rolle

Navn: Morten , Alder: 28 år , Køn: Han
Kendetegn: målrettet, optimistisk, taktisk.

Karakter

Navn: _____

Race : menneske, Erhverv: Præst

Ideér til evner og formularer: Læse/Skrive,
 Tale med de døde, Helbrede, Masse Paralyse,
 Dødsvind, Kommando hop, Søvn, Sandhed,
 Stilhed, Gudernes skjold etc.

Våben : Ris, mel, skumgummibolde etc.

Morten har altid gået sine egne veje. Da de andre fra folkeskolen, gik videre til gymnasiet, valgte Morten at han ville leve af rollespil. Men det var svært i et miljø som primært var fyldt med frivillige. Han begyndte at arbejde i fritidsklubber, og lave rollespil for børnene. Senere begyndte han at undervise på ungdomskolerne i området, og snart faldt han over en mindre guldgruppe; kommunernes sommerferieaktiviteter. Penge begyndte at fylde godt i Mortens lommer, men han mistede mere og mere **respekten i rollespilmiljøet**, som var en del af hans drivkraft. Derfor valgte han at være med til at lave en kampagne sammen med nogle andre; for de "rigtige" liverollespillere.

De havde aftalt at Morten skulle spille kongen og styre slagets gang for menneskene. Men eftersom han ikke kunne samle et stort nok hold, og at de andre arrangører tvivlede på hans evner som rollespiller, valgte de i stedet Johannes til at være kongen. Noget som Morten blev rasende over og derfor **meldte sig ud af arrangørgruppen**. Han efterlod **magi-reglerne med massere af huller**, så de nemt kunne udnyttes på en uhensigtsmæssig måde; noget arrangørerne ikke har fået rettet.

Morten har ændret sit hold til en eventyrgruppe, og regner med at have **Johannes** karakters **hoved på et fad** inden spilgangen er ovre, men først skal han have en stor nok hær. Indtil videre består hans hær af Sofie, Bo-dil, og en ved navn Peter som Sofie har fundet.

Spil- materiale



Handouts

Denne sektion indeholder handouts til alle spillerne og spillederen.

Regeloversigten og sangen til stemningsøvelsen bør printes ud i 5 eksemplarer.

Regeloversigt

Meta-regler

1. Hvis ens karakter dør i liverollespillet, lever den op igen efter 10 min (når scenen er færdig).
2. En karakter kan kun fjernes ud af spillet via. et magisk ritual (som Morten kan lave).
3. Hvis man har hånden over hovedet er man ikke i spil. dvs. når de er til liverollespillet, så skal de tage hånden over hovedet, for at sige noget som deres rolle. Ellers taler de som deres liverollespilskarakter.
4. Sex illustreret ved nakkemassage i liverollespillet. F.eks. giver voldtægtsmanden offeret massage. (En sådan scene skal spilles som liverollespil).

Point

- **Regler:** Bruger eller udnytter du nogle specielle regler, evner, formularer? (En evne eller formular må kun benyttes én gang)
- **Omgivelserne:** Kommer du hoppende ned fra et træ eller ud fra en busk? Udnytter du vindretningen, eller prøver du at skubbe modstanderen ud i en å eller nogle brandnælder? Andre ting i omgivelserne kan f.eks. være: et fly, en cyklist, en hest, en skovsø, en hvid pavillion etc.
- **Snyd:** Holder du fast i den andens våben mens du slår ham, bruger du en evne du ikke har, eller råber du 2 i skade imens du slår din modstander?
- **Følelser:** Er din rolle bange, eller pinlig berørt over at have nike sko på? etc.. Eksempler på følelser: Afmagt, Angst, Apati, Begær, håb, Jalousi, Skyldfølelse, tillid, vrede, misundelse, skuffelse.
- **Modstanderen:** Kender du vedkommende, eller er der noget bemærkelsesværdigt ved ham? Fortæl noget din rolle tænker eller bemærker om sin modstander.
- **Show spil/kamp:** Taler du først til en forsamling? Kommer du hoppende fra et træ, eller jonglerer du med dit sværd?

Sang til stemningsøvelse.

Sang: Kære Morten MIF

Melodi: "Svend i rosengård"

Tekst: ukendt

SPILLEDER (den grumme) :

"Hvor har du været så længe,
kære Morten MIF?"

ALLE :

"Jeg har tævet de andre drenge,
kære arrangør,
og du finder dem sikkert aldrig!"

1 SPILLER (den glade) :

"Hvornår mon plottet kommer,
kære arrangør?"

ALLE :

"Det har vi gemt til sommer,
kære Morten MIF,
men du finder det sikkert aldrig!"

2 SPILLER (den ivrige) :

"Hvornår vil vampyrerne komme,
kære arrangør?"

ALLE :

"Når kisterne er tomme,
kære Morten MIF,
men du finder dem sikkert aldrig!"

3 SPILLER (den bange) :

"Hvornår ser vi røde lygter,
kære arrangør?"

ALLE :

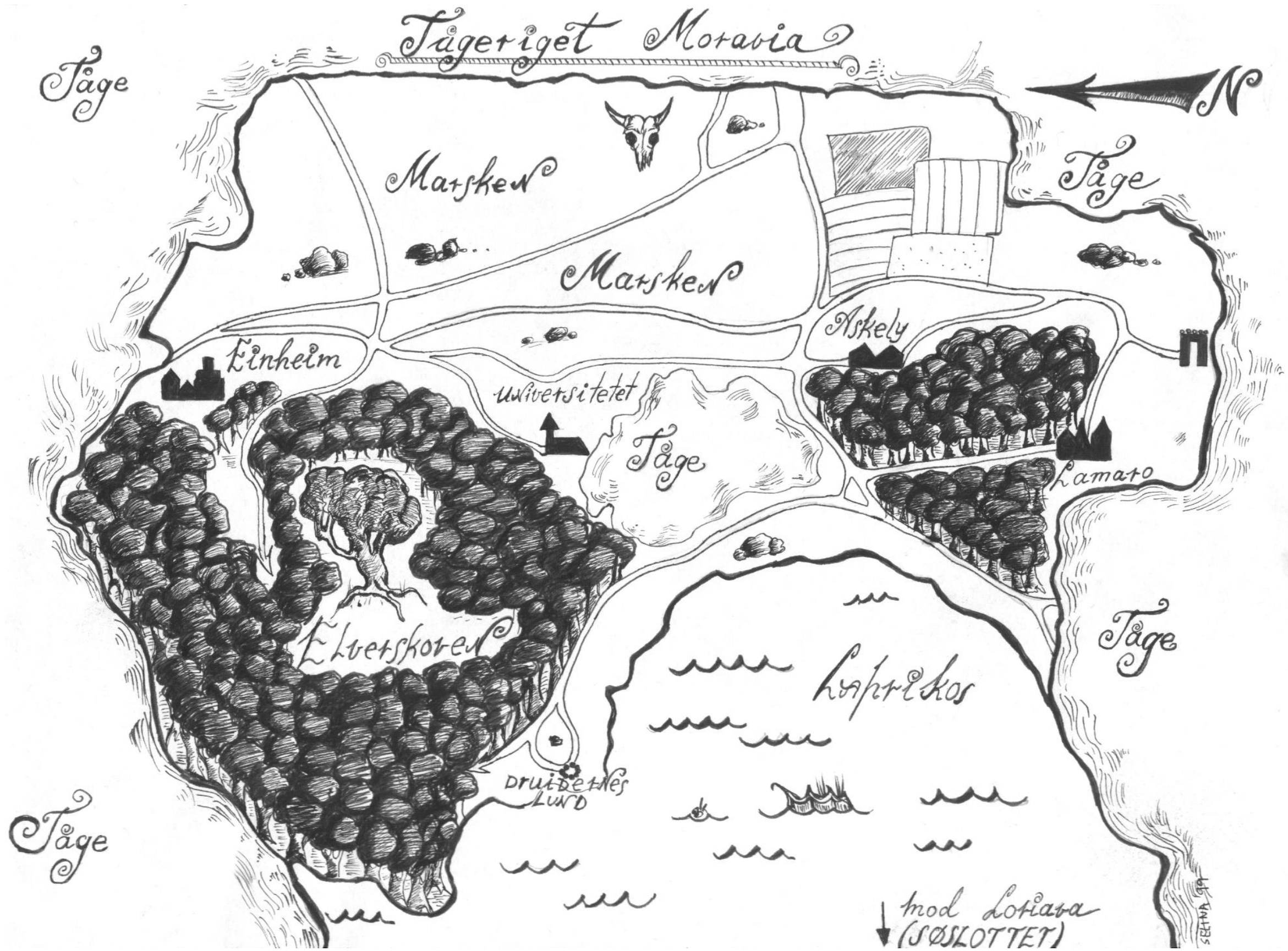
"Når Harkielspigerne flygter,
kære Morten MIF,
og du finder dem sikkert aldrig!"

4 SPILLER (den triste) :

"Men hvor har I gjort af plottet,
kære arrangør"?

ALLE :

"Det ude på Søsloftet,
kære morten MIF,
så du finder det sikkert aldrig!"



Introduktion - Fortællingsøvelse 2.



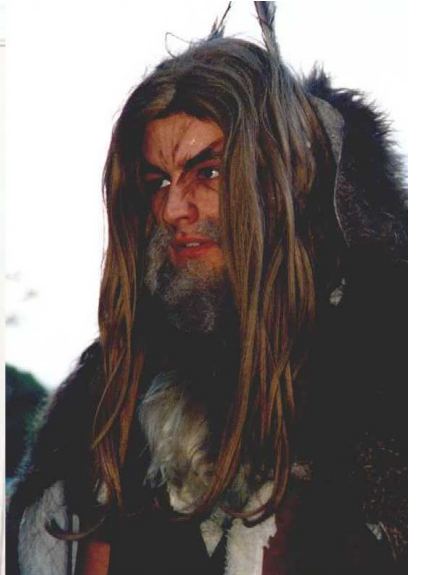
Akt 2. Ankomst og Briefing.



Akt 3. I Skoven.



Akt 4. Den episke afslutning.



Akt 5. Efterfesten.



Roller til fortællingsøvelse 2.

SP1 - Per: Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham.
(Men det ved de andre roller ikke)

SP2 - Jonas: Den mad ansvarlige som ikke selv vil betale for at være med og ikke vil spare på maden. Spillerne skal have helstegt pattegris. Desuden kan han ikke forstå hvorfor scenariet lige pludselig mangler penge en måned før.

SP3 - Thomas: Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om, hvis de ikke skaffer pengene og vil derfor have at arrangørerne selv skal betale for scenariet.

SP4 - Johannes: NPC ansvarlig, spillermagnet og pige-charmeur, der skal spille kongen til scenariet og vil have en kæmpe kongeborg lavet af rafter og stilladser, med en tilhørende hængebro og voldgrav.

SL - Elisabeth: Johannes har lovet Elisabeth at hun skal spille prisensesse til scenariet, hvilket hun glæder sig til. Men en ting som Elisabeth glæder sig endnu mere til, er hendes tur sammen med sin kæreste Per til Paris. Det bliver den største romantiske oplevelse i hendes liv, nogensinde.

NOTE : Elisabeth har en affære med Johannes inden scenariet, men det er ikke sket på nuværende tidspunkt.

Akt 3 - Hvor skal vi hen.

Eksempler på steder hvor i kan tage hen.

- Landevejskroen
- Elvernes lejr
- Holdets lejr
- Plotvagten
- Arrangørbunkereren
- Tyvelauget
- Sortelvernes fæstning
- Orkernes lejre
- Bondebyen Askely
- Kongeborgen
- Universitetet

GYF liste.

GYF: Dødens amulet.

Ejer: Kong Arkos Fenris (Johannes)

Beskrivelse: Kun magiske våben kan skade ejeren.

GYF: Plothammeren.

Ejer: Arrangørerne

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.

GYF: Sjæledaggerten

Ejer: Ypperstepræsten Galniak

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

GYF: Izyx's bæger.

Ejer: Kro værten

Beskrivelse: Hvis man drikker af det skal man gøre det første man får besked på.

GYF: Magiens amulet.

Ejer: Sortelverdronningen

Beskrivelse: Giver ejeren immunitet over for magi.

GYF: Elverkongens fløjte

Ejer: Kentaur

Beskrivelse: Hvis man fløjter, skal alle andre danse.

GYF: Usynlighedskappen

Ejer: Den grusomme troldmand Raspartin

Beskrivelse: hvis man bære denne kappe, kan man ikke blive set.

GYF: Gasnians nøgle

Ejer: Mestertyven

Beskrivelse: Denne nøgle kan åbne alle låse.

GYF: Kongens Sjæl

Ejes af: Prinsesse Elisabeth

Beskrivelse: Kongen har gemt en del af sin sjæl i en flaske, så han kan bringes til live igen, hvis han skulle dø.

Vigtige bipersoner

Johannes (Kong Arkos Fenris): Mortens ærkefjende og arrangørens spillermagnet, og pige-charmeur. Han har haft en trekant med Elisabeth og Sofie, og har ikke talt med dem siden. Johannes elsker engangsknald men har problemer med at følelser, og vælger derfor at knalde eller forlade stedet. Han er ikke forelsket i nogen, men siger hvad der skal til for at få noget på den dumme.

Udstyr

GYF: Dødens amulet.

Beskrivelse: Kun magiske våben kan skade ejeren.

Per (Arrangør) : Den økonomiansvarlige som desperat har brug for de 10.000 kr. til at tage sin kæreste (Prinsesse Elisabeth) med på en rejse til Paris. Ellers er han bange for at hun går fra ham. Per er meget jaloux anlagt og har et højt temperament.

Elisabeth (Prinsesse Elisabeth): En smuk ung pige der er kæreste med arrangøren Per, og spiller kongens datter. Hun har en affære med Johannes som hun egentligt helst vil være sammen med. Men Per har jo lovet hende en tur til Paris, så hun har ikke fortalt ham noget.

Udstyr

GYF: Kongens Sjæl

Beskrivelse: Kongen har gemt en del af sin sjæl i en flaske, så han kan bringes til live igen, hvis han skulle dø.

Thomas : Hovedarrangøren er rædselsslagen for at scenariet ikke kan blive det episke scenarie han har drømt om. Derfor vælger han selv at deltage i scenariet som en magtfuld NPC rolle for at få scenariet derhen hvor han gerne selv vil have det.

Udstyr

GYF: Plothammeren.

Beskrivelse: Giver 10 i skade og ramte skal falde.

David (Ypperstepræsten Galniak): David er Johannes gode ven, og ved godt at Johannes har haft en affære med Elisabeth og kan ikke lade være med at tale over sig.

Udstyr

GYF: Sjæledaggerten

Beskrivelse: Trækker sjælen ud af den ramte.

Baggrund

Dette scenarie bygger på mine og andres fortællinger og holdninger om liverollespil. Kapitlet her har til formål at inspirere dem som ønsker at spille dette scenarie, men også gennemskueliggøre nogle af de problemstillinger som liverollespilmiljøet har eller har haft.



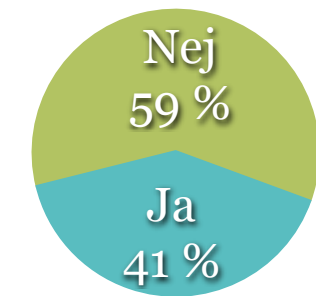
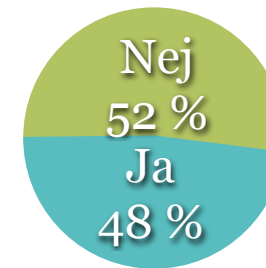
Spørgeskema undersøgelse

I forbindelse med scenariet har jeg spredt et spørgeskema ud i miljøet for at blive inspireret og få nye vinkler på hvordan andre rollespillere har oplevet miljøet og rollespillet. Jeg har også valgt selv at udfylde skemaet, så du som læser selv kan se hvad mine tanker har været.

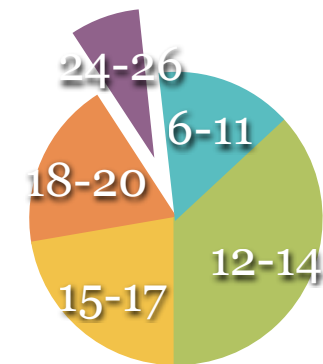
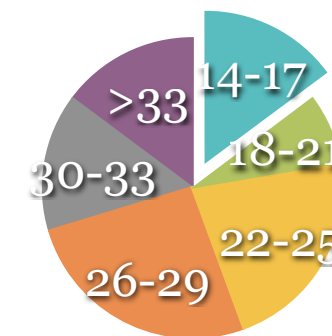
Intet skjules, her er rollespilles miljøet på godt og ondt.

Hvert spørgsmål er opdelt som et afsnit, med undtagelse af statiske spørgsmål som f.eks. alder. De forskellige spørgsmål er blevet stillet i samme rækkefølge som afsnittene i denne sektion.

Vil du gerne citeres? Vil du gerne nævnes i takkelisten?



Hvad er din alder? Alder til første liverollespil?



14-17 18-21 22-25 26-29 30-33 >33 år

■ vil ikke citeres
■ vil gerne citeres

Hvad var dine fordomme omkring liverollespil før du prøvede det?

At de ville være mega fedt og at alle ville have de vildeste kostumer på.

Jeg var lidt bange for at det hele ville ende i kamp og jeg var ikke så frisk på at kæmpe.

- Tora de Boer

Generelt havde jeg ikke så mange fordomme om det. Jeg vidste ikke så meget om det, andet end hvad nogle venner havde fortalt mig, og jeg havde aldrig hørt de klassiske fordomme omkring det. Måske troede jeg at det var lidt mere, tja, gennemført, end det var.

-

At det var en masse mennesker (eller bare 2) der løb rundt uden noget rigtigt mål. Tror jeg da nok.

- David Silset

Faktisk forventede jeg at det ville være det mest fantastiske i verden.

-

Wow! RIGTIGE elvere og orker, liverollespil er det fedeste i verden!

- Christian "Monster" Knudsen

Da alle mine ældre søskende spillede før mig havde jeg ingen fordomme overfor live :)

-

Well, jeg havde ikke så mange. primært fordi de fleste af mine venner, og mine brødre spillede. Desuden har jeg været teatermenneske siden jeg var lille, så har nok været vant til at omgås passionerede mennesker.

-

At det primært var en flok drenge der rendte rundt og slog på hinanden med sværd.

-

Ingen. Jeg anede ikke, hvad det var.

-

Tror min eneste fordom var om man kunne starte med at spille alene uden at kende nogen...Startede da jeg gik på teknisk skole så det er en sen alder at starte i forhold til hvilken alder folk starter i nu. Da jeg startede med at spille rollespil var det ikke så udbredt som det er nu jeg startede med at snakke om jeg kunne tage med nogen af dem i fra skolen ud i Haren de sagde jeg bare skulle troppe op derude så uden at have snakket om hvilken karakter jeg skulle være fandt jeg på at starte som Handelskvinde som min første spilkarakter Jeg mødte aldrig dem jeg havde snakket med men har haft det sjovt ligesiden med at spille rollespil.

-

Havde ikke så mange fordomme... Så i nyhederne at folk spillede liverollespil, og valgte at tage med en dag til et weekendscenarie.

Da stod der en mand med fuldskæg og kappe i kanten af byen og ligesom holdt øje eller observerede, på det der skete inde i byen. Min veninde og jeg, stod med åben mund og polypper, det er jo ikke lige det man forventer at møde eller rettere opleve når man tager en smuttur i skoven. Nå, men han kom over til os, da han så at vi stod og glanede og så fortalte han ellers i en hel time om at det her var rollespil og hvad der foregik. Vi fik et tlf. nr. og tog hjem igen. Jeg mødtes med ham igen en måned senere, hvor han fortalte endnu mere og jeg var vidst mest forvirret (specielt det med reglerne), men det lød spændende, så jeg valgte at tage med til det ene af deres sommersenarier, afholdt i samarbejde med Lyng Fritidscenter, på Houens Odde spejdercenter, syd for Kolding.

Ingen, for havde aldrig hørt om det før jeg ved en tilfældighed rendte ind i FLROLS (fredericia) månedlige kampagne.

- Anna Jensen

At der næsten kun var drenge i miljøet, men dengang var det nu heller ikke helt forkert:) Læderjakker og langt hår holdt også meget godt stik dengang. Det lykkedes at spille fantasy kampagner næsten uden at kæmpe og det var en glædelig overraskelse! Tricket var ikke at medbringe et våben og så bare ligge sig ned så snart nogen begyndte at slå. Men der var

masser af andet at spille på, selvom man ikke ville slås:)

-

Det var noget vildt. Jeg havde svært ved at forstille mig hvad det var, men fra de få gange jeg havde spillet bordrollespil havde jeg en ide om at det ville blive stort. Det var noget som de Seje teenagere spillede, noget mystisk og hemmeligt.

- Jacob S. Nielsen

Jeg havde aldrig oplevet rigtig Live før, men jeg troede alle kæmpede med gaffa-sværd for det havde jeg set folk fra andre fritidsklub er gøre. Jeg fandt nu hurtigt ud af at det var meget andet, og at det var lige mig :)

- Anne Sofie M.J

Jeg havde ikke rigtigt hørt om det før, så jeg havde ikke nogen fordomme om det.

-

Havde ikke særlig mange fordomme omkring det da min fætter og storebror begge var "rollespillere" og spillede D&D, dog ikke liverollespil. Jeg syntes at det var sejt, at komme ud og blive en anden person og slås med sine venner. Jeg havde dog lidt nogle fordomme om at dem der spillede var nogle sære typer, som ingen ikke rigtig ville snakke med, og de ikke var så gode sociale.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Jeg har aldrig rigtig haft fordomme omkring rollespil. Jeg syntes dog det var svært at forstå, hvad det egentlig gik ud på,

og hvordan det fungerede, før jeg havde prøvet det.

-

Det var noget af det sejeste - det var det storebrødrene til mine venner tog ud til i weekenderne.

- Anders Berner

Havde ikke så mange fordomme... Så i nyhederne at folk spillede liverollespil, og valgte at tage med en dag til et weekendscenarie.

-

Jeg havde ikke rigtig nogen fordomme omkring laiv. jeg syntes det var helt vildt spændende og vidste faktisk ikke at man bl.a kunne spille vampire eller high og low fantasy.

- Malou Alstrøm

Det var dengang hvor ingen vidste hvad det var. Jeg blev lokket med af min Shadowrun-spilgruppe og havde ikke en jordisk idé om hvad jeg gik ind til.

- Claus Raasted

Kendte ærligtalt ikke rigtig til det, før en ven fortalte mig om det. Det var så ukendt en aktivitet på landet at man ikke rigtig havde nogle fordomme.

-

Jeg kan ikke huske mine fordomme, men mine forventninger var at det blev super vildt og magisk.

- Lena 'Kikko' Siggaard Andersen

Hvorfor tog du første gang med til et liverollespil?

Jamen det var vist noget Loriania noget. Tror jeg tog derud med nogle fra ungdomsskolen - eller også var det dig der tog med mig. Hmm hukommelsen er ikke hvad den har været.

- David Silset

Fordi jeg syntes at det lød meget sjovt. En tidligere ven havde lavet noget småt "liverollespil", der på sin vis blot var pen'n'paper hvor man foretog sig tingene.

Men som sagt, det var hovedsagligt fordi jeg syntes at det lød interessant.

-

Første gang jeg tog til et liverollespil var fordi at jeg havde set og læst noget om det førhen, og tænkte at det lyd rimelig fedt at komme ud i skoven og have det sjovt i en anden verden. Jeg læste mange fantasy bøger, og spillede fantasy spil på min computer dengang, og jeg forestillede mig at det ville være fedt hvis det kom til virkelighed, og det kunne det jo lidt i liverollespil. Mit første liverollespil kendte jeg ikke nogen derude, så det var lidt svært at komme i gang for mig, og jeg turde ikke rigtig spørge mine venner om de ville med da de nok ikke interesserede sig for det.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Min storesøster spillede rollespil, og jeg ville også prøve det.

- Jacob S. Nielsen

Havde længe gerne ville, men var for genert til at tage alene afsted og mødte så nogle livere jeg kunne tage med.

-

Min daværende kæreste og jeg startede på et ungdomsskole hold sammen. Men jeg var nu også startet uden ham. Min fætter spillede rollespil og havde fægtet lidt med mig. Og så havde jeg set noget om det i fjernsynet og syntes at det lød vildt sejt!

-

Fordi jeg ville prøve Hero Quest og bordrollespil i levende live. Jeg havde hørt en anekdote om at man kunne møde en troldmand ved en bro. Han ville give mig en quest. Hele den søndag i september søgte jeg rundt efter en troldmand.

-

Jeg spillede i forvejen bordrollespil (D&D), en dag mødte jeg en fyr ved navn Niels, der synes jeg skulle prøve det der live-rollespil også.

-

Jeg kunne ikke vente længere havde villet starte siden jeg var 11 men jeg kendte ikke så mange der spillede rollespil. Kun en fyr på mit svømmehold som ikke ville tale til mig og mine 3 fætre der boede i den anden ende af landet.

Men jeg ville afsted og det gjorde jeg så på eget initiativ. Jeg var super nervøs og bange synes alle var så gamle, og var bange for at mit kostume ikke var godt nok.

- Tora de Boer

Jeg havde spillet meget bordrollespil før og nu havde jeg chancen for VIRKELIG at leve mig ind i et rollespilsscenario.

- Christian "Monster" Knudsen

Min lillebror spillede rollespil, og jeg havde hørt meget godt om det. Jeg havde i lang tid ikke kunnet tage mig sammen til at prøve det selvom jeg havde lyst, da jeg var bange for, at alle kendte alle, og jeg ville være lidt udenfor. Jeg var nervøs for, at der ikke ville være ret mange piger og i det hele taget spillere på min alder. Jeg var imidlertid til middelalderfestival i Horsens, hvor jeg mødte nogle rollespillere, der var rigtig flinke og på min alder, og så kom jeg endelig af sted.

-

Det var rollespils lederen på fritidsklubben, Jens Bartholdy, der fik mi med. Ham og en pige ved navn Frederikke, de fik mig til at prøve en spilgang.. Og så var jeg solgt.

- Anne Sofie M.J

En ven spillede et sted i jylland, og inviterede mig.

-

Fordi jeg havde meldt mig ind i en rollespilsforening i slut-92 og da nogle af dem fra min spilgruppe begyndte at tale om at de skulle til det her liverollespil så måtte jeg jo naturligvis

med!

- Claus Raasted

Vi arrangerede det selv i baghaven - og så efter 2 år tog vi i harreskoven.

- Anders Berner

Det var noget jeg længe havde haft lyst til :)

-

Fordi mine to ældste brødre skulle bruge en lille pige til et vampyr scenarie.

-

Fordi flere af mine venner hev i mig. Til sidst sagde min veninde "Hey, jeg mangler en slave på lørdag, er du frisk?"

-

Jeg havde fået en god veninde i gymnasiet, som spillede rollespil sammen med sin kæreste. Jeg havde længe været vild med fantasy og syntes det lød spændende og sjovt.

-

Fordi det lød spændende og anderledes. Jeg har selv altid være andeledes og ikke rigtigt passet ind i de popsmarte klikker, nu heller ikke fordi jeg havde lyst til det. Så er jeg også enormt nysgerrig og nåh ja, så slemt kunne det vel heller ikke være at tilbringe en weekend i skoven, så afsted jeg tog.

- Anna Jensen

Jeg deltog i en TRoA con og var nysgerrig.

-

En ven fik mig overtalt til at tage med ud og spille i vores ungdomsklub. Vi skulle spille druider så, forklarede han, "vi behøvede ikke at slås, vi brugte magi i stedet og passede på naturen".

-

Der var en pige på mit konfirmationshold som gik til det der 'rollespil' og det lød ret spændende, selv om jeg ikke var helt sikker på hvad det var. Hun fik fortalt mig at der var et rollespilshold på den nærliggende ungdomsskole, hvor jeg begyndte efter sommerferien. Sammen med dem tog jeg afsted til min første rollespilsoplevelse i Tempus.

- Lena 'Kikko' Siggaard Andersen

Det var let tilgængeligt. Havde han forsøgt at få mig med ud i en kampagne var det måske ikke gået nær så let.

-

Det hele startede med at jeg så et par plancer på mit lokale bibliotek og det der stod på plancerne fangede mig, og billederne der var klistret på så spændende ud. så jeg fulgte de links der var på plancerne og meldte mig til det første scenarie som var et orklaive. siden hen har jeg spillet meget laive og elsker det stadigvæk. i 2011 har jeg lige haft 10 års jubilæum og det fylder stadigvæk en stor del af mit liv.

- Malou Alstrøm

Fordi det lød spændende.

-

Havde spillet rundt-om-bordet-rollespil i nogle år inden liverollespillet. Havde lyst til at prøve at rollespille, og afprøve kræfter med kamp ;-P.

-

Hvad var det bedste ved dit første liverollespil?

Vi kravlede ind af et åbent vindue ved GM gården og huggede en masse evnekugler, som var mode dengang i Jylland.

-

Jeg var skurken!!!! Muahahahhah!!! Som den ældste kvindelige deltager fik jeg lov at spille hvad der reelt var en NPC. Et ondt rumvæsen forklædt som en tysk læge med kittel og det hele, der skulle plante mine æg (i form af lakridsæg) i alle de andre spillere. Jeg blev instrueret i at være følelseskold og tale med tyk, tysk accent! Aber doch!

-

At man kunne få lov at lege, selvom man efterhånden var nået dertil hvor man "var sammen" og ikke "legede". Man kunne opdigte sin egen historie, og agere som man havde lyst til uden at nogen sagde hvordan. Alle legede på samme præmisser.

-

At selv om jeg startede med ikke at kende nogen rollespillere kender jeg nu rigtig mange inden for miljøet folk er som regel meget åbne over for det og hjælper gerne hinanden.

-

Hm.. Mit første live rollespil var vampire på en skole. Jeg havde ikke kostume med, for det vidste jeg ikke vi skulle. Jeg

spillede Bruhjar og vores leder havde en gaffa motorsav og var vildt sej! Han blev meget sur (også off-game) da to af os sluttede os til sabatten, fordi vi ikke vidste hvad det var og den søde pige der overtalte os, ikke fortalte at det var imod det de andre vampyrer gjorde.

-

Endelig at være afsted og opleve den verden jeg længe havde drømt om, opleve nogle mennesker jeg med det samme faldt i hak med og at få lov at lege.

-

Selve det at spille. Holdet i sig selv var nok ikke så egnet til nye juniorer der ikke havde prøvet det før, men jeg mødte et par stykker der "tog mig under deres vinger" og forklarede mig en del.

-

Da en meeeeeget overvægtig ung fyr, klædt og sminket som trolde hviner som en pige og stikker af da jeg jagtede ham ud af fyrstindens gemakker med en lysestage.

-

At få en masse vampyrer til at klappe og smile pænt mens jeg sang børne sange, hvilket jeg troede var fordi jeg var dygtig. Men i virkeligheden var det jo fordi jeg spillede en 2000 år gammel barne vampyr.

-

Den generelle oplevelse.

- Lena 'Kikko' Siggaard Andersen

Mødet med vareulve... kampe med riddere... Det var en fed oplevelse at være med i en fantasy setting.

-

Faktisk var det bedste slet ikke selve rollespillet men derimod folks mentalitet. Alle var så åbne og venlige; der blev taget rigtig godt imod mig, og der var plads til alle. Jeg var fascineret af og overrasket over, hvordan alle var venner på tværs af alder, køn og meget andet. Det var noget, jeg ikke havde oplevet før på samme måde. Der var et helt utroligt sammenhold, og stemningen var rigtig god og hyggelig, hvilket smittede af på spillet. Jeg endte i kroen som kropige, og det bedste ved den første gang var nok også selve stemningen her. Jeg var imponeret over spillet i det hele taget men særligt, så vidt jeg husker, var jeg imponeret over folks evne til at være indgame og til netop at skabe den rette stemning. Det hele blev ligesom virkeligt; indlevelse var nemt, og kroen var super hyggelig.

-

Spændingen! Følelsen af at være i fare så at sige var spændende. Det fik adrenalinen til at pumpe. Og så var der mysterier, der skulle løses. Jeg var fanget med det samme.

-

ALT!!

-

Jeg fik lov at spille spejder, og samme med en lille gruppe højelver krigere sneg vi og gennem underskoven om natten i jagt på en vareulv. Jeg var så bange at det stadig får mig til at

grine når jeg tænker tilbage på det. Men jeg følte mig som den sejeste og modigeste kvinde i verden da vi kom sikkert tilbage til borgen og rapporterede om varulvens færden.

-

Det bedste ved min første gang i Harreskoven - var at det var en helt eventyrlig verden der åbnede sig. Vi kendte ikke spille område særligt godt - men blev taget under vingen af Besærkeren Grevling og havde en fantastisk dag i skoven. Hvor jeg glemte alt om min mormors fødselsdag og kom hjem kl 19 i stedet for kl 13.

- Anders Berner

Det som jeg oplevede var at jeg stod på slagmarken var at jeg oplevede den her rus som der opstår i kampens hede og man opnår et bestemt bånd og gensidig kontakt spillerne imellem. man spiller i et og samme sind. det er så fedt at en spiller kan give feedback og spille på ens plots. Og det fedeste er jo at jo snedigere plotsenen er og jo friere tøjler man har jo federe bliver spilleroplevelsen. Der er så at sige nogen som kan gribe bolden og kaste den op igen. det er dem som gør scenariet fedt at spille. Jeg er jo lidt af en plotspiller og det giver mig utroligt meget at jeg kan plotte med de mest geniale indfald i tråd med historien, og igen at en anden spiller griber den og spiller med, med sin særprægede og forskruet karakter. jo mere forskruet jo bedre!

- Malou Alstrøm

Det bedste jeg kan huske var at se folks kostumer, og bare observere andre folk som rollespillede. Dengang havde jeg

ikke det fedeste udstyr, eller de bedste evner til at rollespille. Jeg blev meget imponeret da jeg så de "voksnes" kostymer, og hvor meget de havde gjort ud af dem. Næsten alle jeg mødte var også meget venlige, så man følte sig meget velkommen selvom man var ny.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Jeg havde en kanon oplevelse, første gang både rollespils mæssigt og personligt.

For første gang følte jeg mig helt mig selv, og at jeg blev accepteret som mig. Det var meget overvældende når man er vant til at være uden for og særtingen i skolen.

Jeg blev også rost for både mit kosturme og mine rollespils evner, så for en gang skyld var jeg virkelig god til noget.

Kan huske mine forældre stoppede mig da jeg havde snakket om det 4 timer i streg efter jeg kom hjem.

- Tora de Boer

Det var overvældende, hvor sejt det var, at man spillede 60 sammen. Det var på en skole. Det var grimt. Der var 1 pige med (ud af 60). Men hold kæft, hvor var det fedt. At slås var sjovt. Intrigerne var sjove. Folks mega-ingameness var for fedt. Der var så mange war stories og en del af dem kan jeg stadig huske... den vildeste værende, da vi havde et ondt ritual i "Den Onde Kirke", hvor vi ofrede en eller anden gut til guden Dwaaaarg (der var så ond, at man kun kunne hviske navnet). En stikker havde ladet døren stå åben (=så alle kunne komme

ind) og lige pludselig stormede de gode riddere og præster ind og smadrede os.

Damn, hvor fløj vi hurtigt ud af vinduer og døre for at komme væk. Det var for fedt!

- Claus Raasted

Det var ligesom at træde ind i en anden verden! Det blev afholdt på Houens Odde spejdercenter, syd for Kolding og skulle vi køre helt ud på spidsen af en ca. 2 km lang grusvej omkranset af træer på begge sider. Det var ligesom at køre ind i en film/bog. Det vrimlede med børn og unge (ca. 200) og alle virkede til at være meget begejstrede.

Den bedste måde jeg kan beskrive det at spille rollespil på, er ved at sige; ""Rollespil er som at træde ind i den yndlings fantasy bog eller film og så være en del af det der sker. Det fede er at man er med til at påvirke historien og hvordan det gøres, sammen med alle de andre"".

Det jeg husker bedst fra mit første senarie, er da den døde ridder, som de dræbte året før, gik igen. (Den døde ridder er grev Talas og sangen som fortæller den historie, kan findes på skjaldesang). Han kom stormende ind i den lejer som jeg lige tilfældigvis var i og skubbede en stor kraftig mand, så han satte sig på rumpen og lavede en baglens koldbøtte, så meget kraft var der på. Han ignorerede den sejeste mager i spillet Terkild den sortes dødsbolt, greb en kriger i kraven, kastede ham op på Terkild den Sortes magerbord, med at skinds skrevegejl og bøger på, trak krigeren hen over det lange bord, så alle tingene stod til alle sider og ind i et telt for enden af

bordet, hvor der hørtes stor tumult, larm og hyl! Det var fedt!

- Anna Jensen

Sminken og proteserne, jeg blev positivt overrasket over sminke-standarder.

- Christian "Monster" Knudsen

Sortnissen.. Det var en December-spilgang og sortnissen var derude for at lokke folk til at betale for viden med deres sjæl. Ret sej nisse, han fin faktisk et par sjæle..

- Anne Sofie M.J

Stemningen, skovens fortryllelse og alle de mennesker i kostumer. Det var helt syrealistisk at se så mange der skabte en magisk verden og skabte kampscener og intriger som man dårligt nok kunne opleve i film. Derudover var der en speciel form for samhørighed og fællesskab.

- Jacob S. Nielsen

Jeg fik lov til at være sortelver selvom jeg ikke var gammel nok, det var ret sejt at være noget særligt.

- Charles Bo Nielsen

Hvad var det dårligeste ved dit første liverollespil?

MYGGENE! man havde ikke tænkt på at der kunne være myg.... Var fuldstændig fyldt med bylder efter myggenes natmad.

-

Jeg kan faktisk ikke rigtig komme på noget dårligt. Hvis jeg SKAL nævne noget må det være, at man i kroen til tider var nødt til at være off-game, da vi lavede mad til mange mennesker bagved. Eller måske at et 24 timers scenarie (som jeg mener det var) var lidt for kort. ;o)

-

Kostume og våben standarden, den var ikke så høj som jeg havde forestillet mig.

- Christian "Monster" Knudsen

Kan ikke huske noget direkte dårligt, men det er også længe siden, og jeg havde hovedsageligt et fantastisk dag, så jeg gætter på at dårlige oplevelser er blevet fortrængt.

-

Alt for stive mennesker.

-

Iglotelte i en granskov, skide i en skovbund og pavilliontelte.

-

At jeg meget af tiden egentlig kedede mig i min rolle.

-

Jeg fik ikke lov til selv at spise lakridsæggene. Øv!

-

Jeg kendte ikke nogen mennesker ude ved det sted jeg var, så jeg følte mig en smule ensom selvom folk var venlige.

Dengang havde jeg det lidt svært med at være social med folk, og bare rollespille overfor nye mennesker, så det tog lidt af oplevelsen fra mig.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Holdet, klart holdet. Der var ikke så meget internt spil (i hvert fald ikke for mig), og da jeg spillede sortelver var der ikke så meget mulighed for eksternt spil udover kamp spil.

-

At der lå så meget sne at vi skøjtede rundt. Dog var det dårligste sådan rollespilsmæssigt, at folk var meget dårlige til at tage kontakt til folk de ikke kendte. Utroligt indspiste.

-

Ikke at kende reglerne og ikke fatte hvad der skete. Omvendt havde det også sin charme. Jeg fandt en gut at følges med og så var vi i det mindste to om at være forvirrede.

-

Gemme os i skoven mens vi ventede på nogen at overfalde...

- Charles Bo Nielsen

At der var meget kapture the flag våbenleg. Det var primært drenge der deltog -jeg var den eneste pige da jeg startede- og det var jo bla. det de syntes var sjovt.(De var i primært i alderen 9-12/13).

-

At jeg aldrig mødte dem jeg havde snakket med på skolen...men jeg klarede det jo fint på egen hånd :)

-

Det var koldt og der var nogen med der kvittede efter den første halve time. De kunne godt have givet det en chance.

- Anne Sofie M.J

Jeg husker det som en entydigt god oplevelse. En teenagers eufori over at have et sted hvor det er ok at være nørdet.

-

Da det var mit første scenarie og kendte meget lidt til det, samt jeg ikke kendte nogen overhovedet, andet end ham som havde fortalt mig om det til at begynde med, men han var GM igen. Det ville have været rart om der blev sørget for at jeg blev præsenteret for nogen, som ligesom tog mig under deres vinger. Men det gik, jeg fandt selv en gruppe børn eller rettere de fandt mig og så lærte de mig lidt mere, til gengæld gav jeg dem en fed oplevelse, hvor vi flere gange så en rød demon luske rundt mellem træerne og så piskede jeg en stemning op, som så blev den fedeste oplevelse for dem.

- Anna Jensen

Åh, det kan jeg da ikke huske! :P Når jeg tænker tilbage på min første spilgang, så husker jeg de gode og spændende ting der skete. Men der var sikkert også tidspunkter, hvor det var lidt kedeligt. Hvor vi bare gik rundt og snakkede tøsesnak.

-

At vi ikke fik givet sort løverne bank.

- Anders Berner

At maden var så scum som den var. Der var vegetarpizzaer der blev varmet i microbølgeovne fordi den ene arrangør var vegetar. Så kunne ALLE ANDRE putte pepperoni på. Det havde ikke været nemmere hvis han havde fået noget vegetarisk? Nej, nej... ;)

- Claus Raasted

Jeg har svært ved at huske noget dårligt, må jeg indrømme. men jeg var nok lidt skuffet over mange af de andres kosturmer.

- Tora de Boer

Jeg kendte desværre ikke så meget til reglerne, racerne og de "usagte" ting. i dag kan jeg godt gennemskue dem da jeg er så erfaren som jeg er, men det kunne jeg ikke den gang. jeg havde dog en lille fantasi om at jeg skulle slagte alle med mit sværd, men ak, jeg er en tumblehat til sværd, så det var jo mig som lagde sig ned gang på gang. det er lidt kedeligt at der ikke bliver vist nåde for dem som er dårligere stillet. det blev der ikke taget stilling til. I dag ved jeg dog at sværdet ikke er min stærkeste side, men derimod plottet og det er der jeg vælger at

ligge min styrke.

- Malou Alstrøm

Vi var for unge til at spille med og fik ikke lov til at deltage.

Hareskoven havde lige sat deres aldersgrænse til 15 år, og vi var kun 12.

Nogle af de andre jeg var sammen med snød sig med alligevel. Men jeg valgte ikke at tage med.. Men nogle gange efter snød jeg mig også med, selvom man skulle være ældre indtil Vestskoven åbnede.

- Jacob S. Nielsen

Jeg brugte det meste af min tid på at løbe fra (i mine øjne) kæmpestore orker, jeg fik en del tæsk med latexsværdene og fik lov at ligge i en mudderpøl i 10 minutter før jeg måtte gå tilbage til min lejer.

Men det var jo alt sammen en del af oplevelsen.

- Lena 'Kikko' Siggaard Andersen

Hvad brugte du det meste af tiden i kampagnen på?

F.eks. Gå rundt i skoven, eller skrive sms'er?

Få så mange indtryk som muligt.

-

Hehe. Sms'er. Som om Nokia 3210 overhovedet fandtes på det tidspunkt :)

Jeg gik rundt. Fik tæsk af tilfældige grupper og endte med at slå mig sammen med nogle andre. Så gav vi nogle andre lidt tæsk.

-

At være epic! Jeg morede mig så meget! Var slave et par gange, startede nu rolle og inden for et år blev jeg leder af én af de tre store grupper. Vi hyggede for vildt, samtidig med at vi dramaspillede så meget at følelserne nogle gange var helt uden på tøjet.

-

Det meste af tiden gik med at vandre skoven tyndt, enten med hæren eller spejdergruppen, ellers gik den med at slås med de andre kampgrupper, eller sidde omkring bålet i lejren.

-

At gå rundt og sælge blandandet kager til folk og fik samtidig snakket ingame kan huske jeg engang vandt en konkurrence inde i Haren for den bedste Handlende....

-

Finde vej og lære området at kende.

- Christian "Monster" Knudsen

Spille. Jeg rører ikke min mobiltelefon overhovedet.

- Anne Sofie M.J

Jeg startede ikke i en skov, men på en skole... og det var længe før mobiltelefoner. Så smukt spørgsmål. ;)

Jeg brugte det meste af tiden på at være med i sære intriger og kup og komplots. Det var intrigerrollespil, da det var smukkeste.

- Claus Raasted

Lave lejr spil, krosfil og politik. Jeg avancerede hele vejen op i den gruppe jeg havde og endte som deres leder. Så jeg hyggede mig med politik og møder og at pisse den lokale dronning af.

- Tora de Boer

Gemme os i skoven mens vi ventede på nogen at overfalde...

- Charles Bo Nielsen

Jeg bruger mest tid på at gå rundt og have en masse fedt rollespil.

-

Nu har jeg været til forskellige kampagner igennem tiden og jeg kan med rette sige at det bliver bedre og bedre for hver gang. kampagnen modnes ligesom en god flaske vin. men primært render man rundt og er en smule paranoid fordi man ved at man kan blive slagtet når som helst det skal være fordi man f.eks spiller en race som er hadet. Lige pt spiller jeg

sortelver og vi bliver konstant gjort til skurkene, men det gør kun at jeg bliver nød til at være snedigere og hurtigere hvilket er en udfordring i sig selv og så kommer det som en fordel at man kan plotte sig igennem det.

- Malou Alstrøm

Gå i skoven, der var ikke mange der havde mobiler på det her tidspunkt.

-

Vandre skoven rundt efter eventyr, grævlingen havde forberedt en del plots/aktiviteter der kunne underholde alle os nye. Aka der var masser af konflikter, drama og kamp.

- Anders Berner

Lige da jeg startede gik jeg MEGET rundt i udkanten af spilområdet. Jeg fik overtalt en anden pige til at tage med, og vi spillede druider sammen. Dog var det en anelse skræmmende med de mange lidt voldsomme drenge, så i starten brugte vi ufatteligt meget tid på at vandre rundt i området og bede for træerne og give dem navne.

-

Jeg var landevejsrøver, så jeg lå meget i en busk og ventede på at røve folk. Hvilket var overraskende underholdende nok (og lidt skræmmende, set i retrospekt)

-

At nægte at svare på spørgsmål. Nein!

-

Jeg brugte jo så det meste af tiden i kroen med at skabe stemning og fedt/hyggeligt spil der. Ellers gik der jo også noget tid med at lave mad.

-

Søge efter ledetråde til at løse de plots som var sat i spil. Eller rettere blande dem alle samme og lave en stor konspirationsteori (ja mine venner driller mig stadig med det og ja, jeg gør det stadig). Jeg har altid været vild med magi, så selvfølgelig blev det en mager jeg lavede, som min første karakter. De får virkelig suget nogen plots til sig, for ikke at tale om alle de andre skøre ting, mine med-magere gik og lavede...

- Anna Jensen

I starten fulgte jeg mest med dem jeg kendte rundt, men som min karakter udviklede sig og fik ansvar, blev der mindre tid til bare at gå rundt og nyde naturen. Så var der præstemøder, besøg hos magerne og en elverskov der skulle passes.

-

Jeg vadededededede skoven så tynd at man skulle tro det var en nåleskov. Faktisk blev jeg engang sat til at finde et egeblad, eller var det birk. Ja sortelver dronninger kan være bitches, specielt når de opdager de faktisk har en real magt, oftest af at de har en stor sortelver mand til at beskytte dem.

- David Silset

Jeg brugte nok det meste af tiden på at se hvad andre folk lavede, og hvordan de spillede da jeg ikke selv vidste ret meget

om det. Ellers fulgte jeg bare ordrer med den gruppe jeg var sammen med, og prøvede at være så god som jeg nu kunne.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Jeg brugte meget tid på bagholds angreb, og luske rundt i skoven.

- Jacob S. Nielsen

Marchere. De havde en eller anden ide om at man skulle marchere fra Herodes til Pilatus og tilbage igen...flere gange.

-

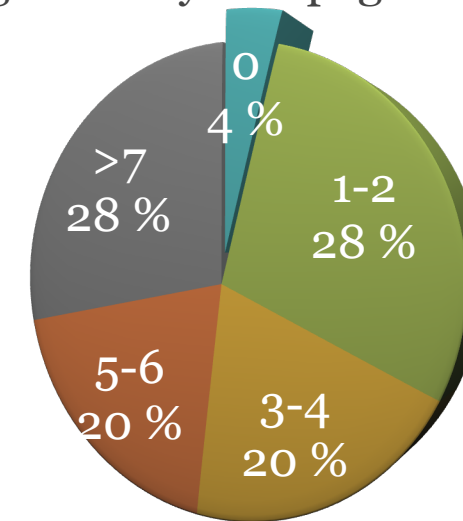
I min første campagne spillede jeg kendar. Jeg brugte meget tid på at gå rundt i skoven og snakke med folk. Også en del tid på at dø og blive tortureret af sortelvere. Men det var kun fedt. Så fik man lov til at spille med de store, seje børn:)

-

Det er meget blandet, kommer an på scenariet, på med og mod spillere. Nogle gange er der meget off-game, andre gange er mit rollespil meget indadvendt og andre gange igen, fungere alt bare.

-

Hvor mange high fantasy kampagner har du spillet i?



Hvad er den bedste high fantasy kampagne du har spillet i, og hvorfor?

En polsk kampagne der hed Dust i 1998, fordi de havde sø monstre og det er uden tvivl det mest gennemførte scenarie jeg har deltaget i nogensinde.

-

Myten om Llamir, Ripen

Fordi man havde mulighed for at lege episk troldmand, kropige, bondedame, borgmester, heks, mægtig leder eller andet efter behov. Magi og high fantasy kom til dem der opsøgte det, resten kunne hygge sig med hvad de end måtte have lyst til. Det var en kampagne med plads til hyggespil, indlevning, drama, fantasi i høj grad, intrige, følelsspil, epicness og meget mere.

-

Den bedste den er svær jeg har jo været med til mange kunne godt lide da jeg var med til Søslottet hvis jeg skal vælge den bedste Kampagne må det være Lt Legendernes tid :) Der var fed stemning fedt plot der var gjort meget ud af udpyntning af Lejren...

-

Jeg har kun spillet i én kampagne. Så med mindre du mener spilgange? Så må jeg nok svare at den kampagne jeg har spillet i var den bedste :)

-

Det var hos DEF, kan ikke huske kampagnens navn.

-

Jeg tror jeg hyggede mig mest i GERF den gang det startede. Det var der Kikko blev 'født' og jeg havde generelt bare en rigtig god tid der. Der var masser af sjove og hyggelige mennesker.

- Lena 'Kikko' Siggaard Andersen

Nu har jeg ikke været så meget omkring, som jeg gerne ville. Det jeg elskede ved Talansar kampagnen, som var den jeg spillede mest i, var de folk jeg mødte og udviklede venskaber med. Kampagnen var interessant nok - settingen var god og spændende - men den led under udskiftning af gm'er og materiale der gik tabt. Det fede, som fik mig til at komme tilbage hver måned, var det spil vi havde sammen.

-

Det er et svært spørgsmål. Hmm, de mest intense kampagnerollespil har jeg oplevet i Helios, det bedste foreningsliv oplever jeg klart i Tempus Vivo.

-

Kan ikke bare nævne én.

1. FLROLS og Lyngs kampagne og ugesenarier, Gode plots, fed stemning og herlige spillere. Det eneste man kunne ønske sig var et minimums kostumekrav.

2. Khypris 4 og To Cities, havde den fedeste by, bedste spillere med de flotteste kostumer. (Desværre var det også en tortur

arbejdslejer under opsætning og nedtagning og jeg kunne ikke gå normalt et helt år efter, pga en meget voldsom overanstrengelse i led).

3. Ripen, fordi de er meget professionelle omkring selve rollespillet, hvor de var gode til at holde sig ingame.

4. Aark, synes godt om deres daværende setting, GM gruppen og måden de styrede spillet på.

5. kan ikke huske hvad den hedder, men den hvor de spillede med nordisk mytologi. Omkring vejen. De formåede at lave en den dystre og lidt dunkle verden, med de anderledes racer.

- Anna Jensen

Harreskoven - i fra midt til slut 90'erne samlede den hele hovedstadens live miljø, så det var stort og der var mulighed for at udvikle egen koncepter op. F.eks. startede vi hold-x der udviklede sig til Roulerne - en spilkultur der på sit højste deltager antal på en enkelt spilgang var 150 og nu 14 år efter stadig er et hold i kampagnen + der er blevet afholdt et enkelt stående scenarie sommertinge med 80 deltagere og masser af fokus på at være artys fantasy.

- Anders Berner

En Saga fra Evigheden IV, spillede en bøddel der blev arbejdsløs. For at overleve blev han medlem af en bande røvere. Røverne spillede godt, og det gjorde de andre spillere også.

Dødninge der kommer op ad vandet i en sø, 5 af kongens mænd iklædt ringbrynjer der jæger Røverkongen op ad en bakke for bare at blive overfaldet af Bødlen i et instinktivt baghold for at give tid til Røverkongens flugt tid. Det lykkedes Bødlen at såre 3 mænd før han også tog flygtede ud i skoven.

-

Ezendo. Både fordi man har oplevet det som spiller og arrangør og fordi man var med til at gøre det til Danmarks største på daværende tidspunkt og fordi nogle af de ting man byggede og gjorde var vildere end andet som var set på fyn.

-

Kampagne: Legendernes tid

Enkelt scenarie: Helteakademiet II

Begge dele på grund af indlevelsen, jo bedre kulisser og NPC'er, jo mere lever folk sig ind i scenariet og jo bedre bliver det for alle.

- Christian "Monster" Knudsen

Den fedeste kampagne var første søndag da jeg var 14 og 15. Jeg var stadig lav nok til at kunne opfylde kravene for at spille dværg. Det gjorde jeg så. Med fake skæg, pude på maven og det hele. Det var fedt fordi der var andre der syntes det var lige så fedt at bumle rundt og snakke om økser, mjød og guld. Det fede var altså at være en band of brothers, der var helt med på at give den gas som dværge.

-

Lorania var nok den bedste kampagnen jeg har deltaget i.

Skoven var spændene, spillet var godt fordelt og folks roller var dybere end til de fleste andre kampagner.

Slagene var gode og de blev aldrig enorme eller for små, og der var mange plots.

- Jacob S. Nielsen

Puha jeg har jo som bekendt spillet i en del, men jeg husker en som hed Arad som blev spillet i Borup og der fik vi lavet en hel masse skæg og ballade. Lige pt spiller jeg i en kampagnie som hedder vemmelev laiv hvor vi spiller med børn. Der har jeg fået lov til at køre mine plots ud så langt som de kan komme og samtidig leve op til min sortelver ære som matriak for et hus i underverdenen. Det er så fedt at få lov til at være sadistisk og samtidig styre en mindre hær, for børnene kaster sig ud i det med stor iver og det bliver til nogle fede kampe ind i mellem samtig med at man kører et (mere alvorligt) plot de voksne spillere/holdledere imellem. så det er ved dette scenarie at jeg har de bedste stunder med.

- Malou Alstrøm

Hvor går grænsen for high fantasy? får mig er det når der er mere end 2 fantasy racer i spil. Jeg har ikke spillet nogen af den slags kampagner fast men har besøg een.

Den har jeg ikke noget godt og sige om.

For mange racer giver for meget forvirring, for spillerne. Både fordi det er svært at regne ud at den lille 10 årige spiller ork og

fordi den lille 10 årige er utrolig dårlig til at spille sort elver...

- Tora de Boer

1. søndag i Hareskoven var et hit, dengang i 2002-2003 hvor den fik sin renæssance under 1. søndags Juntaen og gik fra 100 spillere til 380.

DEF42 kampagnen som jeg spillede med i fra '95-'00 var noget af det første fantasy-intrige der rigtigt fungerede i Danmark. Og det var fedt og lagde grunden for Legendernes Tid-scenarierne, der senere var ret skelsættende omkring årtusindskiftet.

- Claus Raasted

Den bedste kampagne var nok da jeg var til krigslive. Det var ubeskriveligt fedt hvor meget folk havde gjort ud af deres kostumer, og alt deres udstyr lige fra props til våben. Det var også min første oplevelse hvor der har været så mange mennesker med. Bare stemningen ved at gå i ens camp var mega fed, og at kæmpe store slag side om side, råbe krigsjubler og tæske de andre kompagnier gjorde det hele så godt!

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Helios, for et års tid siden eller to. Der var en fed stemning, noget fedt spil og beliggenheden er jo fantastisk for en High Fantasy kampagne.

Folk forsøgte ikke på at snyde (særligt meget), de fleste tog noget hensyn til juniorene og...

-

Atanea, fordi jeg kendte arrangørerne og blev pik (plot involveret karakter eller hed det noget andet dengang)

- David Silset

Aark i Aabenraa tror jeg... Vi havde et system med, at alle de store tog sig af en flok af de små. Jeg spillede alf og havde 3-5 små alfedrenge på en 8-10 år som fulgte med mig rundt og bandt blomsterkranse.

-

De har alle sammen været gode.

-

Hvilke liverollespilskampagner har du spillet?

Aark i Aabenraa

Adien

Afrikas Arv (Cthulhu)

Arda

AVIVO

Atanea

Ballerup Vampire

Danalund Ungdomshus

DEF42

Einherjernes 1. søndag

Endorphimore II (Cyberpunk)

Ezendo

FALROS

Fanatic Slagelse

Fantasiverden

Gastars Weekend

GERF Kampagnen

Giants rollespil ude i Momhøje.

Gnom

Hareskoven (Semper Ardens,
Nordlenets Saga, Harren, 1. søndag i
Harreskoven)

Helios

Jonstrup Junior Rollespil

JRK - Amager fællede

JRK - Roskil!

JRK - Rude Skov

Kalbyris skoven (Næstved Rollespils
Forening).

Kampen om Ambrona

Kbh Vampire

KOA

Koit - FLROLS

Komma

Krigslive,

Legendernes Budbringere

Legendernes tid

Lorania

Midgaard Junior

Moonlight

NA

Nidhug

Nomin Agaerwan

NRF (Kalbyrisskoven)

Praedia 2010

Rage Across Denmark i København

Ragnerok i Køge

Ripen - Aarhus Requem, Aarhus

Ripen - Myten om Llamir,

Ripen i Ribe

Rog

Rollespil i Roskilde

Rollespil i Rude Skov

Rollespil på Amager Fælled

Ros

Sex, Drugs & Rock 'N' Roll (Vampire)

Svend Gønge Rollespil

Søslottet

Talansar i Fredericia

Tempus Vivo (Vestskoven)

Woltheim

Hvad fik dig til at deltage?

I de fleste kampagner har det altid været kampen mellem det onde og det, som har facineret mig.

Og så elsker jeg folk der er så modige at de tør være loyale.

-

Einherjernes 1. søndag: Det var den der var da jeg startede, jeg blev ved fordi det var fedt.

Legendernes Budbringere: Mine venner tog mig med derud og det var nogen andre mennesker der kom der, synes det var fedt at jeg derude kunne have en rolle uden ansvar.

-

Det er nok vampire laive. det har jeg spillet i både ballerup og næstved. Der spillede vi med nudagens danmark og vampyrer. man stødte sjældnet på dem, så dem kunne man aldrig regne med, men derimod kunne man altid regne med mafiaen, rivaliserende bander eller et korrupt politi. Jeg læste om kampagnien på laivforum.dk og besluttede at deltage og jeg har aldrig fortrudt det. Jeg har oplevet min del efterhånden. Jeg har oplevet at blive rullet på næstved havn, være bandeleder og været en psykopat på fri fod. jo mere man kunne fuckede sin karakter op, jo federe var det og jo flere hemmeligheder jo mere spil. well man har kun det sjov man selv laver.

-

Jeg deltog fordi de lød spændene, og var anderledes end fantasy scenarier (er blevet træt af fantasy spil)

-

Tempus Vivo- jeg var med til et af deres scenarier, og mødte nogle søde mennesker som inviterede mig med ud til kampagnen.

Helios- Jeg blev inviteret med ud i en allerede eksisterende gruppe af nogle jeg havde spillet med andre steder.

GERF- Jeg lavede en gruppe sammen med nogle venner.

Hareskoven- Jeg kendte nogle folk der spillede derude, og har været ude og prøve lidt forskelligt.

Danalund Ungdomshus- Er kørt af en institution i stedet for en forening. Blev inviteret af en ven.

-

Praedia 2010 - settingen virkede spændende og med den del krav til kostumer og telte glædede jeg mig til at spille med andre, der rigtigt gik op i spillet. Men det var en stor skuffelse desværre.

Koit - FLROLs forsøg på en ny kampagne, men arrangøren skød meget for højt, brugte alt for mange penge, og var ikke til at få fat i efter de to første scenarier.

-

Ezendo: Blev godt modtaget i Dragonslair, det fik en afsted

-

Fantasiverden: startede kampagnen op selv

-

Nidhug: første kampagnested, inviteret af ven

NA: godt rygte

KOA: det første rollespil i Odense, det var det letteste at finde.

-

Mange forskellige faktorer har fået mig til at deltage. Men primært for at slå eller styre hold.

-

Har også deltaget i et par World of Darkness kampagner hvis det gælder. Jeg elsker fantasy, også selvom det er low fantasy som det er ude ved Giants. Der er meget frie tøjler derude så du kan arbejde på den perfekte karakter for sig selv, og gøre som du vil med den.

-

Jeg deltog i GERF for nogle år siden efter selv at have undersøgt hvilke kampagner der lå inden for en hvis afstand, og den så udemærket ud. Helios derimod var på opfordring af en mand min mor og søster mødte i Faraos Cigarer, om at hun (min søster) og jeg kunne komme ud og spille på hans juniorhold.

-

7/8 At jeg elsker rollespil, venner, sammenhold, det er sjovt.

-

Ripen i Ribe - Jeg kan ikke huske hvordan jeg hørte om deres sommer scenarie, men jeg var lige startet med at spille og ville bare spille så meget som muligt. Og så kommer jeg fra Aabneraa, så det var ret tæt på.

Aark i Aabenraa - Jeg var lidt inde over at starte kampagnen op. Og så var det jo dejligt nemt at der endelig kom noget tæt på og hvor jeg kendte en del af spillerne på forhånd.

Rage Across Denmark i København - Jeg kendte flere der spillede der og det lød fedt...

-

Hver eneste gang har det været for at prøve noget nyt til at starte med.

Med tiden skyldtes det at man knyttede et bånd til de andre spillere, og det gav et frirum fra en ellers kedelig hverdag.

-

Hvad er det mærkeligste du har oplevet til et liverollespil?

Til et 1. Søndag arrangement oplevede jeg at man kunne "gøre hinanden offgame." Stod ved byen, en spille går hen til en gm'er og spørger hvad der skete i den og den retsag. Den spillende gm begynder at svare, men siger så: "Ej, ved du hvad... hør lige, offgame ikke også..." og lagde så hånden på hovedet af den anden spiller. Så stod de ellers dér midt i byen og snakkede offgame, stadig med gm'ærens hånd på hovedet af spilleren.

-

En totalt udramatisk rituel ofring på en parkbænk, dengang Semper Ardens junior kørte et sted syd for KBH (tror jeg nok). Jeg stod mest ved siden af og lavede ingenting imens min ven blev rituelt ofret ... det var den eneste måde man kunne dræbe en karakter. Så smuttede vi op til arrangørerne og fik min ven en ny karakter. Han hed vistnok det samme og kunne også det samme. Problem solved.

-

Noget af det mærkeligste jeg har set til et liverollespil var en mand på stylder som var malet hvid og sort og skulle forestille et birketræ som havde vækket sig selv til live fordi der var kommet uro i skoven.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Jeg kan huske der var nogen der havde dræbt en spiller mens han var på toilettet!!!

-

En gruppe der blev kaldt Team Barbarian som havde brækket sig og pisset i en støvle som de hængte i deres lejr som æres symbol.

-

Det var altid fedt at være inde og handle ind i ork/goblin kostumer...

-

Ærketroldmand til søslottet med så mange magiske kræfter at han ikke havde råd til ikke adidas sko.

- David Silset

Det må have været orker, der virkelig levede sig ind i deres karakter. Jeg har oplevet en slikke på et træ og en anden tæve sin kartoffelmos med en kølle, fordi en lille drilleånd flyttede lidt på den.

-

Til Afrikas Arv var der flere mærkelige ting.... Bla. et maleri af Cthulhu over en trappe der begyndte at klynke og græde højt, dog viste det sig at der var en spiller der havde krøbet ind under trappen, og lagt sig i fosterstilling. Foruden det en spiller der spiste smør (direkte fra pakken) for at afhverve spøgelses, og havde tændstikker i øjnene for ikke at falde i søvn.

-

Ved jeg faktisk ikke. Jeg synes faktisk mest det er udenfor rollespillet i det sociale miljø som fører med, som skaber de mærkelige situationer.

-

Det mærkeligste? Jeg har spillet toastbiksejer til SLOG-scenariet "John Doe", som foregik ombord på et muslimsk rumskib i 2864 (eller noget i den stil), hvor vi havde den hemmelige Pro Gris kult, der spiste flæskesvær under bønnen og som var den etablerede anti-muslimske undergrund. Det var ret sært.

Jeg har også engang oplevet en fyr tage en håndfuld (forbudte) mønter og stoppe dem i munden for at gemme dem da byvagten raidede det kasino, vi opholdt os på. Also quite strange.

- Claus Raasted

Til Legendernes Budbringere kom der engang en flok og spillede ork-pirater. De havde ikke nogen plan andet end at spille fulde og vælge tilfældige sider i slagene.. hvilket gjorde det lidt mere interessant at se på kampene den dag. Derud over var der to af dem der spillede homoseksuelle.. Homo ork-pirat, er.... mærkeligt.

- Tora de Boer

Jeg har engang set nogle sortelverkvinder male deres lange blonde hård sort.

- Jacob S. Nielsen

Jeg spillede øverstkommanderende for en flåde. Min næstkommanderende ville være admiral i stedet for admiralen og fik mig overtalt til at bruge en fredsforhandling med vores ærkefjender på at prøve at overtale dem til

1) at vi skulle slutte krigen

2) men med maner: med en genopførelse i alle detaljer af det indledende slag, der startede det hele

3) på nær at det var vores tur til at vinde, så vi skulle bytte roller.

4) Vore ærkefjender udvandrede i vrede og indvaderede prompte vores hjemplanet, jeg blev fyret, og min næstkommanderende blev admiral i stedet for admiralen.

Og jeg (spilleren) glemmer aldrig udtrykket i mine medspilleres ansigter, da jeg fremlagde vores forslag.

-

Stinkbomber på toilettet.. Vi spillede med en baron, der skulle på das hver time.. Hver gang han var derude tændte han en stinkbombe..

- Anne Sofie M.J

Det er nok en generel effekt for rollespil, men når en person kommer til skade eller dør, så er folk ligeglade. Det er generelt for fantasy kampagner. Man hjælper ikke de tilskadedkomne folk anden end dem som helbreder dem og de døde som ligger i vejkanten, går man bare forbi. Et liv er ligegyldigt, for de er

jo ikke rigtigt døde, de kommer jo bare igen som en ny karakter.

Jeg kunne godt tænke mig at der blev spillet noget mere på at når folk dør, så frembringer det ofte en eller anden følelse i folk. Om det er vrede der fører til hævn, sorg over tabet eller glæde over; "så vi af med ham". Men ikke bare ligegyldighed.

- Anna Jensen

Det var at blive rullet på næstved havn. I stedet for fladskærmstv' er blev jeg omringet af en flok gutter på syv og lovet tæv hvis jeg ikke betalte. det var et adralin kick som jeg kørte på længe efter.

Samtidig har jeg oplevet at få så meget modspil som man så snedigt har planlagt ned til mindste detalje og få smidt lige direkte tilbage i hovedet. Det er forunderligt hvor meget spil en modstander kan give hvis de ellers læser ens signaler godt. Jeg oplevede f.eks at der var en gut som jeg kaldte gigolog som tog fusen på mig ved at jeg meldte ham til politiet (ingame) og så gik han ellers til politiet med en buket blomster og fortalte politiet en lille tragisk historie om min karakter som var en løgn fra den ene ende til den anden, men det vidste politiet jo ikke. Så der fik jeg hele min troværdighed ødelagt ved en snedigt og tilrettelagt løgn. Det er bare endnu et eksempel på hvordan en anden spiller kan gribe den boldt som man kaster op. Jeg kan godt blive meget forundret og undre mig over hvor folk dog får alle de geniale indfald fra?

- Malou Alstrøm

Da jeg var afviklingsleder i Rude Skov og sort elverlederen Søren Borking ringer mig op i frokost pausen siger "Børnene har fundet en død mand... de siger han er viklet ind i plastik...".

Den døde mand var heldigvis ikke viklet ind i plastik, det viste sig at være et selvmord. Og ungerne havde ikke set hverken blod eller pistol - men det var lidt kaos at skulle håndtere 200 børn, forældre, presse og politi. Alt endte godt og vi fik DR til at tage deres nyhedsklip af dr.dk - hvor det så ud som om jeg og Søren Borking kørte rundt med en død mand viklet ind i en plastik presning på en stor trækvogn og vi bliver eskorteret af en panser - mens speakeren siger "Idag fandt børn til et rollespil en død mand, børnene fortæller at han var viklet ind i plastik - hvilket både arrangører og politi benægter...".

- Anders Berner

Beskriv hvad du forstår ved begrebet MIF.

Begrebet mif er jo startet med Morten mif ude fra haren som så har bredt sig. I dag hedder det jo både Mif, Maf og MIVF.

-

Står for: Mig ikke Forstå. Bliver sagt og nye spillere især når de dummer sig. Eller bare ikke forstår at de andre ikke synes han er sej, når han har flere HP.

Blev i Jylland brugt meget om gamisterne, dem som kun ville vinde, men ikke gad og lave interessant spil.

-

En ung rollespiller. Ikke bare en ung rollespiller, men en ung og dum rollespiller. Det er dem der bare står og kigger og ikke rigtigt er i rolle og ikke helt forstår hvad der sker omkring dem. Hm.. De behøver faktisk ikke engang at være unge tror jeg...

-

Mig Ikke Forstå eller udvidelsen MAF: "Mig Aldrig Forstå" ordet vi brugte om folk der stadig gik rundt i kondisko og ikke var til at frelse: set ud fra sådan et ingame rollespils perspektiv.

-

En total spadde der ikke kan sætte sig ind i hvad rollespil er. En der hele tiden SMSer, og generelt ikke fatter en dadel.

-

Mig Ikke Forstå - et arrogant begreb fra 90'ernes københavnske rollespilscene. Skrider hårdt ind over for folk der bruger det som udtryk - nye spillere skal behandles ordentligt

-

Hvad der i dag ville blive kaldt for noob.

-

Mif Mig Ikke forstå altså...For det meste er det vel nye rollespillere som der ikke har prøvet det før men det kan jo vel også være en betegnelse for rollespillere som ikke spiller efter reglerne f.eks...man har 1 liv i kroppen bliver ramt af et våben og nægter at ligge sig ned og spille død...

-

En MIF er en deltager som ikke forstår spillets regler og mekanismer.

-

Åh, det begreb havde jeg næsten helt glemt! MIF er hovedsageligt nye spillere, som ikke har forstået dynamikken i rollespil og ofte bryder illusionen med spørgsmål eller sær opførsel.

-

Mig-ikke-forstå. Har aldrig rigtig brugt udtrykket til dets formål, men det er et dejligt ord.

-

En lille unge/gammel mand/dame som ikke fatter en hat af noget af det der foregår.

-

Mig ikke forstå, folk der ikke kan finde ud af spillets regler.

-

Mig ikke forstå

Det er et nedsættende udtryk, som fedladende nørder har skabt for at forøge deres eget selvværd i forhold til nye spillere, som ikke helt er inde i miljøet.

Ja, jeg synes det er et træls udtryk.

Samtidig er det også forkortelsen for Midtals idræts forening!

-

Mig Ikke Forstå... Et begreb der i de kredse jeg har befundet mig i, altid har været kærligt ment. Vi bruger det oftest om hinanden, når der skal jokes. Eller os selv, hvis der er noget der ikke giver mening.

-

Begrebet MIF står så vidt jeg ved for "Mig Ik' Forstå", og bruges ofte kærligt om nye rollespillere.

-

Nybegynder, ofte en meget ung spiller.

-

Mig Ikke Forstå. Et begreb jeg ikke bruger og aldrig har brugt, da det både er nedladende, nederen og mest bare bruges om folk man ikke forstår selv.

-

Det er et af de nederne begreber der bliver brugt om nye rollespillere. Det står for Mig Ikke Forstå, og bliver ofte brugt af erfarne rollespillere til at hæve sig over uerfarne rollespillere, hvilket egentlig er latterligt og ærgeligt.

-

Øh det udtryk er jeg vist aldrig stødt på før. Har måske hørt det en gang men har ikke lagt mere i det eftersom det ikke berørte min karakter. - hvad er det egentligt??

-

Siger mig ikke noget.

-

Kender det ikke.

-

Mif = Mig ik' forstå, er en nybegynder som ikke helt har forstået hvad rollespil går ud på. Synes nu også at orden kan være meget misvisende, for vi kan hurtigt blive enige om at alle gamle og garvede rollespillere, på INGEN måde er enige om hvordan man spiller rigtig eller godt rollespil. For nogen er kampen det vigtigste og at vinde, for andre det stik

modsatte og rollespille sig ud af problemet, med snak og list.
Det er ingen rigtig facitliste for hvad godt eller rigtig rollespil er, derfor så duer begrebet ikke om nybegyndere. Mif er blevet brugt som et skælsord, men også ofte til selvironi.

-

En der er ny til rollespil og ikke helt forstår legen.

-

Hvad karakteriserer en liverollespilsarrangør du har mødt?

Beskriv vedkomne med tre ord:

Læderfrakke, rygende, planer.

Militær, effektiv, overskud.

Venlig, retfærdig og informerende.

Dedikeret, regelret og alsidig

Flink, kreativ og innovativ

Energisk, ambitiøs, kreativ.

Overblik, skabende, igangsætter.

Glad, stresset, mere glad.

Engageret, fantasifuld, legebarn.

Ansvarsbevidst, overblik, ambitiøs.

Halvskaldet, tænkende, forsigtigt.

Ildsjæl, Kreativ, Uorganiseret.

Venlig.

Engageret, fantasifuld, dygtig.

Teatralisk, sjov, usikker

Diktatorisk, magtliderlig, snæversynet.

Langhåret tyk mand.

Karismatisk, uorganiseret, Entusuastisk.

Magtliderlig, omnipotent og liderlig.

Ligevægtig, ærlig og udholdende.

Passioneret, lyttende og fantasifuld.

Hjælpsom, Ærlig, Godt humør.

Klog, rollespilshumor, organiseret.

Flyvsk, stresset, uorganiseret.

Tror de ved alt - og ingen kan lærer dem noget.

Hvad er det mest spildræbene du nogensinde har oplevet?

Folk der ikke læser kampangens verden igennem.

-

En skjald der ikke ville holde op med at spille imens en byens leder skulle sige noget.. Ingen hørte hvad der blev sagt og han ville bare have mere opmærksomhed.

-

At spillere på ens egen holdt som vender sig mod en. Eller at man får lovet at være med til et kill og så dræber de personen før man får indført et ord.

-

Nej-spillere og arrangører.

-

En pige, der under en ganske smuk koncert, læner sig over mod mig og siger "off-game. Han synger den helt forkert. Det kunne jeg havde gjort bedre".

-

Tror det må være eksemplet fra: Hvad er det mærkeligste du har oplevet til et liverollespil?

-

at folk går offgame i en intens scene er generelt det værste.

-

Offgame snak.

-

Når folk taler offgame imens de er in-game.

-

Lange ritualer hvor "præsten" bare snakker og snakker og ikke kommer nogen vegne.

-

Varme og for store spilområder. Når temperaturen når op over de 25 grader og der ikke rigtigt er noget vind, så påvirker det virkelig spillet. Ingen orker at bevæge sig meget rundt og holder sig helst i skyggen. Det kan til tider give glimrende hyggespil, men ofte synes jeg det ender i offgame snak.

For store spilområder har nogenlunde samme effekt. Praedia var et eksempel på det. Jeg var sammen med 6 andre placeret på markedspladen - et stort fladt område. Men de andre lejre var så langt væk, at ingen kom forbi os for at handle - og vi har handelsfolk! Ingen forlod rigtigt deres lejre, og opsøgte man nogle lejre, fik man ikke lov at komme ind. Det var en meget dyr camping ferie for os.

-

Hele City of Cities, hader dovne arrangørere.... Det hele var et sandkassespil uden en egentlig historie.

-

Folk der kun har en læderrustning på ovenpå deres alm. tøj....
Det er ikke et kostume, selvom de tror det..

-

En arrangør der, efter mig og et par andre spillere havde fuppet et plot-objekt fra en anden gruppe spillere (som arrangøren var en del af), konfronterede os (off-game) og beordrede os til at leveret objektet tilbage, fremfor at få spil ud af det og sende nogle folk fra hans gruppe ud for at skaffe objektet tilbage.

-

Scenarier, hvor der ikke er gjort nogen overvejelse om hvad spillerne rent faktisk skal lave. Det er sjældent argument nok "bare" at være ingame. Der skal også ske noget spændende.

-

Udødelige spillere, og folk der snakker offgame i ingame områder som kroen, fæstninger etc.

-

Off-game snak, blandt andet. Grupper der står og snakker off-game midt i spillet kan være ufatteligt spildræbende.

-

Spillede engang i en elver gruppe hvor vi havde nogle ældre gutter med som ikke havde prøvet at spille før. De pjattede meget igennem hele spillet, og tog det ikke rigtigt seriøst. De var dog skide sjove, og gjorde det kun når vi var alene. Det var spildræbene, men alligevel meget morsomt. Der blev lavet nogle meget sjofle og latterlige jokes, men det er (u)heldigvis

det jeg syntes er mest sjovt!

-

Folk der heller vil nørde regler - frem for spille rollespil. Og når magi bliver brugt til at ødelægge en god kamp.

-

Folk der begynder at snakke offgame f.eks. midt i lejre, uden at tage hensyn til folk der forsøger at være ingame i nærheden.

-

At man snakker offgame mens alle andre er ingame...

-

Faktisk er det lige ved at være folk, der ikke står op før frokost. Der er ikke noget værre end at forsøge at spille rollespil og der så ikke er ret mange folk og de karakterer, du gerne vil snakke med, ligger og sover off-game. Ellers er det nok bare folk, der er åbenlyst off-game og den slags. Der skal også nok have været andre episoder; jeg kan bare ikke lige huske dem.

Det var klart også spildræbende/spilødelæggende, da SL var kommet til/havde valgt at pakke en væsentlig del af et plot sammen før spilstop. Jeg og en anden blev noget skuffede, da vi kom med vores nøgle og sagde, vi var gået der og der hen, og beskeden så var, at de havde pakket det ned, så det kunne vi ikke alligevel.

Men faktisk så er det nok når folk er for dumme til at udnytte de ting man giver dem, til at skabe noget for sig selv.

Konceptet at nogle spillere har med bare at sidde sig ned og forvente at blive underholdt kan være virkelig frustrerende.

-

Hvad er den dårligeste effekt du har oplevet?

F.eks. en pind som en dør.

Sortelverne i helios (som jeg selv var en del af) der brugte netop en pind som en dør.

-

En fed fyr der rendte rundt med et stykke hvidt tyl på en pind.... det skulle så være en ærkeengel.

-

Når folk render rundt med addidas sko det er altså så spildræbene...kan man i det mindste ikke dække det over med skind eller noget så det ser mere liveagtigt ud...

-

En pind som borgport... Jeg havde bare sygt meget lyst til at knække den..

-

En "drage" lavet ud af skumgummi og en super-soaker.

-

reb som by mur. Det er dumt og jeg har endnu ikke mødt noget der evner at spille på det..

-

Grene der skulle forestille en borg

-

hmm... nu er rollespillere meget stolte af deres props, så skal de lave noget så har de i hvert tilfælde tingene i orden. så mener ikke, nej, at jeg har oplevet nogle dårlige effekts.

-

Dragers masse vælt, masse skade, masse smerte osv.

Udødelige NPC'er er meget trælse og morale og stemnings dræbende. Eller "der er en bymur" men den er usynlig. Kan gå, men den skal som minimum markeres på en eller anden måde! (Fx med reb eller grene).

-

Reb på jorden som en bymur. Mest fordi den var nem at overse, så man gik gennem muren. Ellers har jeg aldrig haft så meget i mod simple effekter. Bare mure og vægge er tydelige, så man ikke krydser dem ved et uheld.

-

Jeg har faktisk været med til at lave og have den sejeste dør nogensinde i live! ;)

Men ellers er der jo mange dårlige effekter. De fleste kan man heldigvis se igennem fingre med og bare spille på det.

-

Den klassiske snor som mur! eller rettere sagt, en pind på jorden som mur, eller magisk cirkel af blade..

-

En magisk cirkel der beskyttede Askely til Søslottet 4 (tror jeg ellers var det nr 3). Den Beskyttede hver aften mod dæmon

angreb - og eftersom den havde været der de sidste 10 år - så vidste vi bønderne jo godt at lørdags dæmoen ikke kunne komme ind - hvilket medførte en del sjofle kommentarer fra Dragonfactory og OPUS boysne som...

-

Skumgummi legolands skjold.

-

Et par amerikanske scenarier jeg har spillet arbejder med at man altid starter med at sige "What do I see?" og så må de andre spillere beskrive hvordan de "ser ud". Det synes jeg er en skiden effekt. ;)

-

De fleste mure og bygninger. Pavilioner, en bunke grene som skal vise at det er en hel væg, en snor med stof over der er en væg...

-

En mand der en nat kom ned til vores landsby og spillede drage! Han lignede på ingen måde en drage og det var svært at forholde sig til, at der gik ild i husene når han pustede på dem...

-

Nok mere et kostume. En rustning lavet af liggeunderlag og gaffa-tape.

-

Hvad er den dårligste spilmechanik du har oplevet?

F.eks. Rygmassage som sex.

Det er helt klart rygmassege som sex. det er nok den dumme opfindelse.

-

Rygmasage som sex!

-

Rygmassage som sex er fint. ;)

Den spilmechanik jeg har oplevet som fungerede dårligst hed "Aristea" og var til scenariet Babylon i 2009. Ideen var, at man havde nogle bånd i bæltet og greb ud efter dem som en slags ikke-fysisk-tagfat. Ideen var sådan set ok, men i praksis var der ingen der brugte det overhovedet.

-

Holde hånden over en person i 10 sek, og så er det lommetyveri og man skal give tyven alle sine spilpenge osv. Det blev indført fordi der var nogen der syntes at det var personligt at blive rørt ved (eller nogle tænkte at nogle måtte tænke sådan) + nogle mennesker var begyndt at gemme deres spilpenge i deres underbukser så de ikke blev fundet...

-

Der var engang hvor nogle prøvede at spille "blod" elvere som var tørstige efter magi. Da en af dem skulle suge magi fra et træ, lavede han sådan en suge lyd med sin mund, og sagde "Sådan" .. Det var lidt lame.

-

Et scenarie hvor våben kunne blive bustet så folk rendte rundt i kampe og råbte "3 i skade, 3 i skade" fordi de skulle gøre opmærksom på det.

-

En druides "transform into animal", det gik ud på at man kunne lave sig om til et hvilket som helst dyr man har kostume til, fuldstændig uafhængig af dyrets størrelse, dette inkluderede både elefanter og kakerlakker.

-

Våben der giver mere i skade ud fra hvor mange ringe af rødt bånd der er snoet omkring våbnet. Det er ikke til at se i en kamp om våbnet giver 2,3 eller mere i skade. Kun hvis vedkomne tydeligt viser sit våben inden kampen. Hvad ingen gjorde.

-

At skulle råbe hvor meget skade ens våben gav. Det blev også forkortet og sammentrukket, ofte til "dam". Det gav et vidunderligt surrealistisk billede når en 16-årige flagrede løs med sin morgenstjerne, summende "toidamtoidamtoidam"

-

Farvestrålende sedler, som hang i luften fra træerne, hvorpå der stod skrevet ting man oplevede og så. På dem stod også fælder, som gav dig skade hvis man ikke havde nok i opmærksomhed for at opdage fælderne.

-

Høgesyn, bruge en kikkert.

-

Vampire håndtegnene.

-

Men der har været en del andre forfejlet spillemekaniker - f.eks. kampsystemet Aristeia til Babylon (gik ud på at man skulle snuppe sin modstanderes bånd, og jo flere bånd man havde jo mere social status) - helt udueligt og det blev ikke brugt en eneste gang til scenariet selvom det var blevet brugt flere timer på det på workshopweekenden.

-

Det er ikke rygmassage, men skuldermassage også spillet som voldtægt ikke at forglemme. Den mest forbudte gestus i rollespilsverdenen. Jeg har ikke en eneste gang i min spillekarrierer fået lov til at praktisere det heller, selvom jeg ville mene at det ville gøre spillet 10 gange sjovere. Hvem ville ikke gerne spille den perverse stalker? (dog kun ved 18+ scenarie)hmm... jeg kan ikke rigtig komme i tanke om jeg har oplevet noget dårligt. dog har jeg oplevet at eks en spiller er kommet med et forslag og så har en anden spiller kontra taget netop det samme forslag op. eks oplevede jeg en gang i harreskov at min gruppe ville have en magerskole og straks

ville et modstridende hus også ha det. Det var da helt åbenlyst at de huggede vores ideer.- så at hugge andres ideer er nok det dårligste du kan gøre.

-

Det ved jeg faktisk ikke. Jeg har aldrig oplevet rygmassagen, og jeg kan ikke komme på andre mærkelig spillemekanikker.

-

Skyggeskjul!

-

Hvad er den mest åndsvage regel du nogensinde har oplevet?

At man skal have en speciel evne for at bruge våben eller bære rustning. Kan man så kan man.

-

At der var en evne der hed svømme.. så man måtte altså ikke svømme i den sorte ulækre skov sø under kampagnen med mindre man havde den evne.

-

En graver som skulle købe evnen til at grave et grav... alle kan da finde ud af at grave et hul!

Passive evner man skulle købe for Xp for at kunne købe en anden evne, som så var den man kunne bruge i spillet. (Der gik for meget pen´n´paper i den).

-

GERF-kampagnen på Sjælland havde engang (og har det måske stadig?) en regel der hed "Tolerance", og som gjorde, at man kunne drikke 3 gange så meget "alkohol" (saftevand/cola/etc.) uden at blive fuld. Vel og mærke uden at have regler for hvornår man blev fuld. Det syntes jeg var lidt fjollet.

-

Evner for at få evner! I Talansar havde vi på et tidspunkt nogle passive evner, der var krav for man kunne købe andre evner. De gjorde ikke noget, de var der bare. Det blev efter en sæson ændret til evnerne, der rent faktisk gjorde noget, bare kostede lidt mere.

-

“De små børn er immune for magi. Og så skal magiens cirkel forresten være ærkefjender med deres hold.”, jeg kunne have kværket den spilleleder..

Ja, jeg var i magiens cirkel..

-

Der er mange! ;) Sådan noget som, at man skal have en evne på sit karakter-ark for at bære et våben eller folk mener, at "det kan du da ikke, for du har ikke spillet længe nok på din karakter til at have det niveau...". I de fleste henseender kan jeg godt lide 'reglen', at kan man, så kan man. Jeg er i det hele taget ikke den store fan af karakter-ark, men i nogle sammenhæng er de selvfølgelig nødvendige.

-

Et helt regelsystem baseret (nærmest en tro kopi, med XP for at dræbe monstre og alting) på Dungeons and Dragons 3rd Edition bordrollespilssystemet.

-

Returner skade.

-

At folk ikke kan dø, men bare rejse sig igen efter 2 minutter.

-

Regler som begrænser spillet. F.eks. at man skal have en evne for at kunne bruge en rustning eller et våben, og at pile og rustninger skal repareres efter de er blevet brugt.

Men det værste har nok været et så kompliceret magi system at det næsten umuligt at kaste en formular hvis man ikke havde øvet sig i flere dage for at kunne oversætte specielle tegn til ord lyde, arrangørerne blev sure da de fandt ud af jeg havde skrevet oversættelser på det samme papir som det magiske tegn for formularen stod på. Det gjorde intet for spillet ind at det var reelt svært at være magiker fordi man skulle kunne huske ligegyldige tegn. Undskyld Søsloppet V.

-

At man ikke måtte medbringe cola eller slik til scenariet.

-

Ingen homo bryllupper! Det er en utroligt dum regel, når to mænd der bliver gift nu passer så godt ind i historien.

-

Inden hareskov ændrede deres kampagne kunne alle spille hvad de havde lyst og fantasi til og det gjorde de med glæde. Der var immervæk 800 spiller ved hver spilgang. så indførte de regler om at elvere SKULLE være 1,70 høje (og hvor mange spillere er lige det?) og så dalede deltageraltallet ellers stille og roligt og i dag skranter kampagnen fuldstændigt.

-

Åhh nej, der er bare så mange... Generelt idéen om at man skal have en Evne før man kan gøre noget som alle mennesker kan fx: "Bære person" før du har evnen kan du ikke bære dine kammerater væk fra slagmarken... :) Kan forestille mig en evne som "løbe"... Du må kun gå indtil du har evnen.. eller du må kun løbe i 15 sekunder, så skal du gå i hvert fald et minut og være forpustet...

Modsat kunne det være sjovt at lave en komisk scenarie med PERKs ala GERP, hvor at man lige præcis kan have perk'en "tyk" og så må man kun løbe 15 sekunder i træk. Problemet er der hvor at det er noget man skal have før man kan gøre normale ting fordi så er alle mennesker bare dovne og tykke og det er svære at spille på, end hvis man gør det til en særlig ting at man ikke kan hoppe eller ikke kan løbe eller ikke kan "bære person" eller ikke kan "bruge våben" eller sådan noget andet fjollet noget.

I sær fordi at evne spil handler enormt meget om EP og EP er det fedeste at sidde og nørde hjemmefra, men så skal det også være nogen fede ting man kan få ikke ting man er tvunget til som standard.

-

Evnen robåd - eftersignene fra Tempus.
Man skulle dog medbringe egen robåd.

-

Hvad er den sjoveste magi du har oplevet?

F.eks. mel der bliver kastet som dødsvind.

Mel var ikke dødsvind. Det var cocoapulver. Altså ...

-

Smerte, da den tvinger en anden spiller til at rollespille en effekt.

- Anna Jensen

Det er når naturen blander sig, så som lynet der slår ned mens troldmanden står og skæller ud eller træet der vælter da faunen slår til det (det var bundråden, men det kunne ikke ses).

-

Der kom en satyr forbi en enkelt spille gang til LB og når han spillede på fløjte skulle alle danse rundt og være lykkelig.. Det var sjovt og DUMT..

- Tora de Boer

Jeg havde en virkelig god og sjov oplevelse med et par magere engang. De holdt sig gode venner med mig (skovelter) samt sortelverne. Sortelverne var kommet i besiddelse af et enhjørningehorn, hvilket magerne ikke var helt trygge ved. Så via kommando-ord og sindsmagi blev sortelverne så tvunget til at give mig enhjørningehornet - men de fik ikke slettet hukommelse eller noget. Jeg havde et episk skænderi med den

ene af magerne den dag - foran sortelverne.

-

Da mig og en ven spillede alkymister havde vi en hundeprop pistol med som skulle være "lysglint" som vi skød ud fra vores hænder. Det var en smule sjovt at folk skulle spillede på det.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Der var engang en præst til et bryllup der kastede masse kærlighed hvor alle gik rundt og omfavnede hinanden :)

-

Jeg fik engang en kærlighedsdrik, hvor det var meningen at den sgu være givet til mig og Sanne Harders karakter og vi så sgu kigge på hinanden, men i stedet gik det galt og jeg endte med at sgu forelske mig i Sannes veninde Maria Alf og hun blev forelsket i mig, som vi sgu spille på foran Sanne... Det var ret stort, kærligheds eliksirer der går galt er en farlig men underholdende cocktail.

- Charles Bo Nielsen

Ikke oplevet, men hørt om. Magien hed "Tsunami". Den udførtes ved at kaste et stor stykke blå stof, alle der blev ramt af stoffet døde.

-

Kommando. Formularen gør at vedkomne skal gøre det man siger efter kommando. f.eks. Kommando hop, dans, stop etc.

Det kan gå hen og blive ret fjollet hvis man er kreativ.

- Jacob S. Nielsen

Stilhed.

-

Magi der virker som magi er klart fedest. Når ildkuglerne er rigtige, den lysende stav rent faktisk lyser og den slags. Det er sjovest.

- Claus Raasted

Hmm... sukkerraspe brugt som vindstød. Nok primært fordi orkshamanen kom tilbage til sin læderpung der havde ligget i orkborgeren, og så havde troldene ædt hans magi XD

-

I dag, og der hvor jeg spiller, bruger vi ikke mel, havregryn eller noget andet når vi kaster magi. vi bruger en remse og kaster den bare. Men jeg har da gået rundt i Harreskov og set der har ligget mel og havregryn på jorden. jeg syntes personligt at det sviner og forurener naturen så jeg bryder mig ikke om at bruge det. så hellere bruge ord og fakter, altså spille på det og skabe en fed magi ved ord.

- Malou Alstrøm

ris der ødelagde en hel kamp scene fordi en spiller var ved at blive kvalt :)

-

Et blå flammesværd..

- Anne Sofie M.J

ris=frost... minder for meget om iskrystaler-reklamen

-

Det må næsten være noget med noget ild, men jeg kan ikke helt huske, hvad sammenhængen præcis var og hvad det hele gjorde. Jeg mener dog, det var i forbindelse med en eller anden form for ritual.

-

Har du nogensinde haft en magisk genstand, og hvad gjorde den?

Yup. Det hed forresten en gyf, God knows why. Havde en halskæde til Falrosscenerierne, der gjorde mig immun over for magi. Epic shit.

-

Vi havde en dragestatue i en stor taske og den her drage besidder sortmagi, så alle som går med den bliver drænet for liv og bliver langsomt sindssyge.

Lige pt har min sortelverkarakter et nicromancer kranium som gør at personen bliver ond og kan manipulere med folk. Med dette kranium følger nicromancerens ånd som en tjendende ånd (ligesom knoglenes tjener)

-

Jeg har haft mange magiske genstande men den fedeste var en et spejl der åbnede porten til skyggeriget i kampangen.

-

Ikke som spiller, men jeg har været delivery system (nak mig og stjæl mine gyffer) for et drikkehorn der gjorde dig fuldstændig uforståelig for alle andre end dig selv (du taler gibberish men er overbevist om at du stadig taler normalt).

-

De fleste magiske genstande jeg har haft har givet bonusser på den ene eller anden måde. Men jeg har også haft en halskæde som havde den samme effekt som ringen i ringenes herre.

Altså en lystens ring, som alle ønsker at få fat på, og en mønt som gjorde at man blev paranoid. Men nok den mest magtfulde magiske genstand jeg har haft i mine hænder, var et bæger af guld, som gjorde at man skulle udfører en opgave fra giveren, hvis man drak af det, "desvære" var jo modtageren.

-

Ja det har jeg og det vil jeg ikke komme nærmere ind på her...

-

Mange, men min ynglings til sjovt fantasy er hyldst hatten, når en person har den på skal man hylde personen og spille som om man ser op til ham. Fantastisk effekt på både børn og voksne - den er brugt i årevis til Rollespilsfabrikken/JRKs kampagner

-

Tja.. Den sugede min sjæl..

-

En næsten gennemsigtig sten, som kunne oversætte alle sprog til det mest talte og læste sprog. På trods af at det var en high fantasy kampagne, så vrimlede det ikke ligefrem med magiske gyffer.

-

Jeg havde kort fingrene i en magisk halskæde, som skulle bruges til at jage nogle udøde væk. Enhjørningehornene fik jeg hurtigt sendt til sikre steder, men jeg havde til jeg sluttede noget pulveriseret enhjørningehorn på mig. Som sådan var det ikke en magisk genstand, men det var meget eftertragtet af alkymister og magerne.

-

Masser!

Haft et sjælespejl der gjorde at jeg med mine evner kunne se samtlige sjæle der fandtes. Dog kunne jeg kun tyde dem hvis jeg virkelig gjorde noget ud af det. Sjæle jeg havde lavet pagter med, kunne jeg hidkalde igennem spejlet, og derved tvinge dem til at følge mig, komme til mig eller på anden måde manipulere dem.

-

Jeg har haft flere, den "sejeste" jeg nogensinde har haft, var da jeg til min egen kampagne havde brug for at være en Badass High Elver Ridder og jeg vidste at nogen af sortelverne var rigtig gode til at slås med skjold. Så jeg gav mig et sværd der gav skade gennem skjold, så de var tvunget til at smide skjoldet, så jeg nemmere kunne slås mod dem! :D

-

En bryg der gjorde en frygtløs

-

Ja, men det kan jeg ikke umiddelbart huske..

-

Ja jeg har haft mange. Jeg har haft en hat, der gjorde at når jeg havde den på skulle folk hylde mig, og en kost der kunne feje magi væk.

-

Jeg havde en magisk ting da jeg var kendar, men fandt aldrig ud af hvad den kunne.

-

Et "skrumpehoved" der kunne kaste kontroller større udød og et armbånd der gjorde dig overmodig.

-

En halskæde der gjorde mig imun over for smerte magi.

-

Gik engang rundt med et armbånd som havde en anden del som en anden person gik rundt med, og hvis man fik dem til at hænge sammen ville der ske noget, men fandt aldrig det andet armbånd. Min gruppe havde også engang en "magisk" sten med et symbol af et eller andet natur noget på. Hvis man samlede alle seks-syv sten kunne man ønske sig alt hvad man ville, men vi fik ikke samlet dem i denne spilomgang.

-

Desværre har jeg aldrig været i besiddelse af en magisk genstand.

-

Too many to count.

-

Hvad er den mærkeligste eller dumteste evne du har oplevet?

F.eks. Skyggeskjul ; evnen til at kunne gemme sig i skygger ved at holde sin hånd over hovedet.

Jeg har altid haft det meget mærkeligt med magier som paralyse eller endnu værre masse paralyse. Rismagi som bare blir kastet udover en hel gruppe af folk bare forhindre dem i at spille rollespil.

Skyggeskjul kan man i det mindste lave lidt sjov med og skabe spil med, men magier som paralyse hvor folk bare ikke må bevæge sig og derfor heller ikke sige noget eller kigge rundt er bare forfærdelig dræbende.

Masse død eller dødsvind er heller ikke for fedt, men masse paralyse er nærmest værre.

- Charles Bo Nielsen

Det er lidt snyd at skovelferne kan gemme sig i skoven (ved at stille sig inde i skoven)mens sortelferne kun kan gemme sig i skygger (øh hvor tit er det lige at vi har sol i danmark - på en god dag vil du skyde på?)

- Malou Alstrøm

Læse/skrive andre sprog end "Lensk"-dansk, i en kampagne hvor man ikke brugte skriftnøgler og dermed reelt set ikke kunne bruge andre sprog.

-

Svømme og sejle, var en evne men skulle have for at kunne krydse en å, der uden for spillet var smal nok til at man kunne hoppe hen over den :)

-

Jeg har faktisk ikke rigtigt noget imod evner som skyggeskjul i eksemplet. Jeg har ikke selv oplevet det, men jeg fik fortalt historier om en anden kampagne, der havde evnen "Grav hul" , så er der vist også liiiiige lidt for mange evner!

-

Skyggeskjul/usynlighed er en god evne.

At man først skal kunne stjele for at kunne snigmyrde eller spionere.

- Anna Jensen

Den dumteste evne jeg har oplevet var Tolerance - nævnt ovenfor.

Skyggeskjul virkede faktisk meget godt, første gang jeg oplevede den (til Søsloppet i 1997). ;)

En anden utroligt dum evne var "Mortal Dodge" som jeg oplevede til et amerikansk rollespil i 2002. Når man blev ramt og havde evnen kunne man råbe "Mortal Dodge" og så betød det, at man havde undgået slaget fordi man var hurtig som lynet. Den samme effekt kunne have været opnået ved "Stenhud" eller lign. - bare uden illusionsbrud. Det var lidt tosset.

- Claus Raasted

En evne der hed søge.. Hvilket gjorde at ved kommende havde evnen til at finde ting hurtigere.. men det stoppede alt energien i scenen, fordi vedkommende var nød til at gå hen til dem han lige havde slået ned. Så han kunne få af vide hvor det han ledte efter var, får han var jo god til at finde ting.

- Tora de Boer

Evnen til at bære rustning... Man skal have evnen før man kan få rustningspoint - selvom man har rustning.. (Samme spilleleder som de små magiimmune børn..)

- Anne Sofie M.J

evnen til at se i mørke - nightvision goggles

-

6 Sans. evnen der giver en immunitet over for evnerne bonk og backstab.

Det virkede aldrig som det skulle. Jeg slog engang en mand ned, som faldt til jorden, råbte 6 sans, rejste sig op og kastede en nålestorm der gav 1 i skade pr. riskorn. Av av. Jeg var paf.

- Jacob S. Nielsen

Sjette sans...ikke at kunne blive backstabbet...man hyre en til at udføre et mord personen lykkedes rent faktisk at dræbe spilleren spilleren ligger som om på jorden for han er jo død men glemmer at han har sjette sans hvorefter han rejser sig op igen for han kunne jo ikke blive dræbt da ikke kunne blive backstabbet!!!

-

Uden diskussion "træskjul", kram et træ og alle andre skal ignorere dig, hvorfor et det lige (hvis vi antager at du smelter i et med træet) at folk ikke må fælde træet, men skal lade som om du aldrig har eksisteret selvom du forsvandt lige for øjnene af dem?

- Christian "Monster" Knudsen

Faktisk noget der minder om det. Sortelverne til GEF havde på et tidspunkt (jeg ved ikke om de stadig har det) en evne der hed at de kunne holde hånden på hovedet, og så var de i "underjordiske tunneller"

-

Indeskjul - at kunne gemme sig inden døre (dvs. i en pavillion), hvis bare man sad under en stol/bord med en hånd på hovedet.

-

Tyve kunne tage et stykke stof for munden, og så kunne man slet ikke kende dem.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Igen høgesyn

-

Der er flere, men de er vidst så småt ved at være udryddet fra det rollespil, jeg har spillet på det seneste.

-

Hvad er det mærkeligste og / eller dårligste plot du har oplevet? Hvorfor?

Don't get me started...

Den særeste enkeltoplevelse jeg har haft var til Sølottet i '97, hvor en fyr (en halvelvertroldmand) lige pludselig kom løbende ind i vores borg (pavilliontelte) med sin røde frygt-lygte og sagde "Alle skal ned og se dæmonen! Frygt! Løb den vej!"

-

Når mesterne siger "der er masser plot ude i skoven", og alle godt ved de ikke har forberedt en skid!

-

dårligste plot nogensinde var en arrangør gruppe som lavede en npc karakter så mægtig at de slog verdenen ihjel.

-

Julespillegang vi skulle fange nisserne.

-

At blive vækket af en guddom kl. 05.30 søndag morgen, blive hevet med ned til det mest nederen ritual (afholdt af en dame med plastikparyk og clogs), for derefter at få af vide at man nu havde været med til at redde verden. Vi lavede ikke andet end at gabe og svale.

-

smadrer de her sten.. Ellers dør i i løbet af tre spilgange.....

Ookaayy...

-

Sandkasseplot, hvor det ikke bliver meldt klart og tydeligt ud at det er op til spillerne selv at underholde sig selv og de andre i en hel uge!

Plots som ikke giver nogen mening, eller hvor man får en forklaring på hvorfor det sker. Fx blå krydser på hænderne, som kommer lige pludselig. Rygte om at det er de største krigere som er blevet mærket og som så senere vil blive angrebet, fordi de er den største trussel. Problemet var at det var IKKE de sejeste krigere (på karakterarket) der blev mærket, men dem som var bedst off-game til at slås, men som spillede en fredelig karakter. Andre igen blev mærket, fordi de var de største/ældste spillere. Vi fandt aldrig ud af hvorfor de blev mærket, andet at de blev angrebet, men vi ved ikke af hvad eller hvem og til hvilket formål.

-

Jeg kan ikke lige komme på et specifikt (ud over plottet, der blev pakket sammen), men mere generelt er det nok plot, som sl tvinger igennem på trods af, at spillet er gået i en anden retning.

-

Tonsvis, det giver ikke mening at fortælle dem videre da halvdelen af dem sikkert virkede underlige fordi man ikke havde al baggrundshistorien for plottet.

-

Åh, her er der et par konkurrenter! Den ene var som sortelver, hvor den meget hemmelighedsfulde Enhjørningeorden dukkede op. Deres opgave var et beskytte enhjørninge og disses horn. De dukker så op om natten, råber hvem de er og at de er her for at hjælpe os med at dræbe magiske væsener. Jeg havde siddet som gm i Talansar inden det og kendte til den orden og hvordan den var beskrevet og havde været spillet tidligere. Det var meget ødelæggende for mig.

Anden oplevelse var til Koits sidste scenarie. Udøde rejser sig fra graven - meget meget sent efter en lang dag uden spil. De kæmper og kæmper og rejser sig igen hver gang de er nedkæmpet. Det viser sig, de vil hente en halskæde, der blev fundet tidligere. Men den er der ingen spillere der har længere, for den har der været en NPC og hente! Åh hulk!

-

Et "Nu tager vi til skyggeplanet" dungeoncrawl hvor der kunne deltage ca. 10 personer, under et scenarie med ca 200 spillere. Resten af spillerne var totalt uden for plot.

-

Det var til Arad kampagnen. Når man sværgede til en bestemt tro så fik man et totem, og det var her at man kunne få de mest fjollede dyr som totems, det kunne være alt fra en struds til en flodhest. ikke lige frem inspirerende!

-

CoC... fordi plottet var at der ikke var noget plot

Til Legendernes Tid var der på et tidspunkt et plot hvor at alle byens mænd skulle give en bestemt kvinde blomster, og nogle andre npc'ers "drømme" skulle gå i opfyldelse. som at blive båret i en kongestol etc.

Det var meget fjollet.

-

At vi skulle redde verden ved at hindre at to drager bollede og lagde æg. Så ville verden nemlig gå under.

-

Hvad syntes du er det bedste ved high fantasy liverollespil?

Der er magi!!! Jeg elsker magi! Det er jo noget som IKKE findes i virkeligheden (jeg har i hvertfald ikke oplevet det endnu). Alt kan lade sig gøre og ske, i den magiske og forunderlige verden.

- Anna Jensen

At der stor set ikke er begrænsninger på.

-

Jeg syntes at det bedste er at man kan spille flere forskellige racer, og det giver så mange andre og nye muligheder. Så er der også magi som kan være svært at spille på, men hvis det lykkedes er det fedt.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Fantasi! Elsker at man kan så meeeeeeget, uden at det nødvendigvis giver mening. Synes det er vildt fascinerende at én råber masse-vindstød, og straks så smider 30 fuldvoksne mennesker sig stønnende om på jorden! It's pure epicness!

-

At man kan gøre alle de ting man ikke kan normalt.

-

tja... kæmpe kampe og byliv

-

At man har frie hænder til at lege med fantasien og skabe lige hvad man vil. Der er ingen græsner (så længe gm´eren siger god for det) f.eks kan jeg godt sværge til gammel overtro som ellermanden, ellerpiger, den hovedløse rytter, åmanden osv (åmanden holder børnene væk frø søer og åer)

- Malou Alstrøm

Jeg er vild med fantasy, så setting er lige mig. Der ud over synes jeg det giver et væld af muligheder i forhold til karaktertyper, plot osv. Man får lov til at 'drømme sig lidt væk' fra den virkelige verden, og på en måde er der nogle rammer der gør, at det meste er muligt. Man får lov til at udleve og afprøve nogle af de ting, der foregår i ens fantasybøger ;)

-

Episke oplevelser - gerne gennem kamp. Gælder mig helt vildt til at spillerne dukker op til Krigslive VIII her i weekenden.

- Anders Berner

At der ikke er grænser for hvad du kan lade din fantasi finde på, og at du har frie hænder til at skabe en fantastisk verden omkring dig.

-

At slippe kreativiteten fuldstændigt løs, at se noget som Mythodea i Tyskland, hvor at de bare blander alt muligt sammen og det vigtigste er at det skal se fedt ud og være fedt ikke at det skal være koordineret eller korrekt.

- Charles Bo Nielsen

Magien, racerne, mulighederne.

-

Racerne og magien. Differenceringen gør at man kan finde nøjagtig det der passer til en selv.

- Anne Sofie M.J

Klart at der er et klart skel mellem de forskellige racer, og at der reelt er mulighed for ufattelig mange former for spil.

Diplomati, reelt kamp-spil, handel, etc.

-

At man kan skabe nogle episke og grusomme fortællinger, og verden kan være ekstrem abstrakt.

- Jacob S. Nielsen

Magien og de eksotiske racer. Man tager et tydeligt skridt ind i en helt anden verden, end den man tilbringer sin hverdag i.

-

Man har meget frihed fordi det ligger så fjernt fra virkeligheden.

- Christian "Monster" Knudsen

At det, midt i al forvirringen, appellerer direkte til teenagespillerne. De kan realisere drømmen om at at være den mægtigste magiker i verden. Det skal vi ikke undervurdere.

-

Alt det fantastiske. Monstre, magi, eventyr, waaagh!

- Claus Raasted

Jeg elsker Intrigerrollespil

-

Hvad syntes du er det værste ved high fantasy liverollespil?

Når kampagnen enten bliver for snæver eller for bred. Forstået på den måde at Alting kan ske i den givne verden og rammerne tager forhold til dette. Derved mister verdenen sin substans. Og hvis den bliver for fast giver det ikke spillerne mulighed for at bruge sin fantasi og man tager ikke verdenen til sig.

Herudover opstår der ofte for mange regler der er mere spildræbene end skabene.

Til sidst er det også dumt når man inddrager elementer som ikke er praktisk muligt til rollespillet. Fx. Kaj Hijan (Hestefolket) til Legedernes Tid hvor hele deres kultur er opbygget på heste, men det er stortset ikke praktisk muligt at bruge heste til et liverollespil. Og slet ikke hvis der indgår kamp til scenariet.

-

Elvere uden ører...

-

At det ofte kommer til at handle om hvilke evner folk har, og spillerne kommer til at gå mere op i hvor seje de kan blive på papiret end for fede historier de kan fortælle med deres rollespil.

-

Folk der ikke forstår at sjove ting kun er sjove så længe man tager dem seriøst. Bong spil, bliver bong (og derved dumt, efter min definition), netop fordi folk ikke forstår at man skal tage sin rolle seriøst. Først når man gør dét, kan man grine sin røv i laser over alle de dumme ting man foretog sig.

-

Det kræver som oftest lidt flere deltagere end mange andre former for liverollespil for, at det bliver rigtig godt og spændende. Desuden ses gerne et minimum af kostume, der ikke nødvendigvis er helt let for nye spillere. Der ud over synes jeg ikke umiddelbart, der er noget, der er værst ved det.

-

At mange arrangører og spillere er fastlåst i hvordan man kan gøre det.

-

Ofte bærer plottet præg af store magiske dommedagsplots efter hinanden. Magiske plots er glimrende, men det må ikke være de eneste. Og verden skal ikke være ved at gå under hver 2. lørdag i måneden.

-

Nogen folk tager det for langt ud og kommer med nogle latterlige roller eller ideer som er lidt crazy, og svære at spille med.

-

At man bliver bastet til nogle normer. Adlen skal f.eks reagere og agere sådanne her fordi sådanne var adlen i gamle dage.

Når man ikke lader individet tage styring så kommer der ikke kød på.

-

Det er langt fra alle der kan håndtere den frihed high fantasy giver, de beror på at folk kan forestille sig effekter, men alle folk forestiller sig noget forskelligt, så med mindre du har rimelige effekter til at understøtte det du prøver at portrættere vil det falde igennem for hovedparten af de involverede.

-

Det er svært at lave fede magiske effekter.

Da rollespillet var nyt og helt i starten, da var effekterne fede. Min kæreste (spillet i snart 20 år) fortalte at når de kastede en fireball, så tog de en toiletrulle, dyppede den i sprit, satte ild til lortet... og kastede med den! Ja den skulle jo selvfølgelig ikke ramme og var den inden for 2-3 m af dig, så spillede man på at være ramt. Der var selvfølgelig også nogle regler for hvor den måtte kastes.

-

At det er så forbandet svært at lave. For en 13-årig dreng med grøn sminke i hovedet er ingen troværdig ork. Ikke mere. Ikke for mig.

-

At der stort set ikke er begrænsninger på.

-

Når man dør og skal lave sig en ny karakter :)

-

At det er rodet. Proppet med dumme genrekonventioner, som mest er et udtryk for traditioner internt i spilmiljøer i Danmark.

-

Det værste jeg har oplevet til high fantasy, var når jyderne eller i hvert fald de seriøse middelaldere spillere tog patent på fantasy universet, hvorefter at udtrykket: "Sådan var det ikke dengang i warhammer" blev født. Den største styrke ved high fantasy er lige præcis at er frihed for fiktionen, men når folk prøver at begrænse den frihed så bliver det endnu værre end et historisk korrekt scenarie, fordi man skal bruge timer på at sætte sig ind i den rette forståelse af universet.

-

At folk ikke kan spille de roller de påtager sig.. Jeg har spillet gøgler som gjorde nar og spyttede en sortelver frue for fødderne og jeg gik derfra.. hendes krigere gjorde ingenting selv spillede hun ikke andet end snoppet.. jeg burde have ligget i 30 stykker ud over den mark...

-

Når der er nogen der stikker et kamera op i hovedet på en vi er jo ikke skuespillere og vi er ikke igang med at lave en film... Jeg syntes det er ok hvis man tager billeder fra et fotografiapparat det kan man meget nemmere skjule end når der er et kamera der bliver stukket lige op i hovedet på en..

-

Mange MIFer

-

Det kan være sværere at indleve sig end f.eks. til
socialrealistiske spil.

-

Fortæl en sjov historie fra et liverollespil?

En Tyv kommer sprintene hen imod bymuren med sit bytte.. da han når til muren (rebet) tager han det op over hovedet, tæller højlydt til 6 råber "klatre 2" og løber videre lige efter ham kommer by-vagten de når rebet, tager det op over hovedet tæller højlydt til 6 og råber "klatre 2" og løber videre.. Det så idiotisk ud og var spilstoppende, men ganske underholdende.

- Tora de Boer

Engang ude i Lorania var byen blevet delt i to grupper. På den ene side stod morken præsten og på den anden side leensherren. stemningen var meget alvorlig og min store bror (ingame) som var præsten (som var en stor mand) stod med en masse powerfulde mennesker og snakkede om hvad der nu skulle ske. Jeg gik over til ham og han træder tilbage for at gøre plads. Med det samme begyndte jeg at prikke ham på skulderen for at få opmærksomhed men han blev ved med at tysse på ham. Pludselig stoppede han i en sætning og kiggede ned på mig og udbrød "HVAD!". Dertil svarede jeg med tårer i øjnene "Du har stillet dig på min fod".

-

Det er måske nok lidt plat. Det er fra et af mine første, større/længere scenarier. Jeg kan ikke rigtig huske, hvad det kom af og hvorfor, men pludselig blev alle pigerne i byen kidnappet én efter én eller i små grupper.

-

Der var engang hvor min ven og jeg sad på en bænk agtig ting inde i en by, og vi spillede to roller sammen. Jeg var en videnskabs mand, og han en overvokset gnom. Han er en del højere end mig på dette tidspunkt så det er ret sjovt at gå rundt med ham, og jeg forklarer folk at han er et eksperiment der gik galt, og nu er vokset stor. Vi sad og snakkede lidt og aftale hvad vi skulle give os til, da en læge kom op til os. Han forklarede at han var byens feltlæge, og vi snakkede med ham og syntes det var vældigt interessant at han var en feltlæge. Jeg spurgte til hvordan han havde lært at blive feltlæge, og jeg kunne se at han ikke rigtigt havde tænkt over det før, så han sagde han engang var med i en "feltlægeklub" og min ven og jeg kunne ikke holde masken da det lød så sjovt, og på den måde han sagde det på. Han blev ret sur på os, og gik fra os mens vi stadig grinede. Vi driller ham stadig lidt med det.

- Rasmus "Jetjavver" Hjernø

Jeg var som leder af elverne stukket af og gemte mig hos magerne en sen aften. Der kommer nogle vagter tilbage, som har set noget uden for porten. Magerne er godt friske og trænger til at kaste noget magi, så vi sætter ud i mørket. Jeg holder mig lidt bagefter, da jeg aldrig var været god til det der kamp og ikke kan det store alligevel. Jeg når slet ikke op og se de udøde før magerne vender om i løb. De hanker godt op i kjolerne og spurter tilbage mod byen mens de råber "Åben porten! Åben porten!" og efterlader den eneste kvinde i selskabet (mig) bagerst.

-

Har vist fortalt indtil flere!

Men... vil da godt fortælle om et scenarie jeg selv var med til at arrangere. Orker!

Dén her ork havde været uheldig og var blevet besat af en afdød hobbit Louise... den afdøde hobbit havde en ingame (dvs. en spiller der spillede) veninde, hobbiten Flora. Derfor opsøgte orken, der jo troede han var en hobbit ved navn Louise, Flora.

Flora blev vildt skræmt og forsøgte at flygte fra ham, hans klan opdager ham og skælder ham hæder og ære fra for at have forladt sin post. Han benægter selvfølgelig alt kendskab til dem, og går rimelig meget i panik over at orker taler til ham (hobbiter og orker er ikke vildt gode venner). De bliver ved med at råbe af ham og én af orkerne jagter ham rundt omkring et stort bord. Pludselig udbryder han, i en virkelig lidt mandig stemme: "Bare fordi man har lagt sig lidt ud, bliver man straks beskyldt for at være sort-ork?!?"

Hele kroen og samtlige spillere til stede knækkede fuldstændig sammen af grin og flere var nødt til at forlade scenen, for at grine færdig.

-

Hmm.... Der var dengang jeg var en skjald med sceneskræk, så jeg måtte tage et job som opvaske.. Og dengang landsbytosserne blev ved med at fortælle om en ko med seks ben og lyserøde klove...

- Anne Sofie M.J

En af de første spilgange hvor jeg var ude i hareskoven, var jeg blevet taget med Rolerne (Der var en gruppe for alle nye der ville slås), vi var ikke så mange og rendte rundt og sagde til andre mindre grupper "Er i med os eller mod os". Dem der var med os blev taget med i gruppen og de andre dræbt. Vi startede 10, og overtog større og større grupper. Til sidst på dagen var vi 50 mand, og ville nu angribe byen fordi borgmesteren havde provokeret vores leder. Vi tog derover og skulle slå byporten ind. Men folk var af en så broget skare at det var svært at finde 8 mand til at løfte rambukken (selvom vi var 50 mand). Til sidst kom borgmesteren ud der var bange for at få sin by smadret og kastede frygt på vores leder. Dette betød at hele hæren faldt fra hinanden, eftersom folk var blevet truet med i gruppen, og angrebet blev aldrig til noget. Bagefter var 8 mand tilbage, og vi var igen en lille ubetydelig gruppe.

- Jacob S. Nielsen

To brødre, Boris og Igor, blev forbandet af troldmanden Mordan. Igor blev til en pukkelrygede mand og Boris mæggrim. Deres mission var at finde Mordan og nedkæmpe ham. Det var to karakterer jeg på sammen med en ven, og som vi spillede en dag i Hareskoven. Det endte med at vi samlede en hær på omkring 50 mænd til at lede efter Mordan... Som ikke fandtes, foruden en del af Igors og Boris' baggrund ;-P

-

To druider(to piger på 9 og 11 år) sidder på jorden i en lille lund. En tredje, en dreng(11 år) ligger blødende på jorden.

Den ældste af pigerne sidder med hånden på drengens sår og mumler en bøn til naturen, da den yngst pige peger hen mod den anden ende af lunden. Pigen kigger op fra sin bøn, og drengen sætter sig langsomt op, helbredt. Orken og goblinen (begge 12 år), to meget atypiske af slagsen, var kommet på besøg. Druiderne betragtede vagtsomt, men langt fra skræmt på deres gæster. De havde flere gange før mødt de ualmindelige grønheder, og altid opfattet dem som enfoldige og venlige - aldrig truende. "Hvad laver i?" gryntede orken. Det betød jo ikke at de skulle afsløre deres evner og hemmeligheder. Den ældste pige opdagede at hendes hånd stadig lå på drengens skulder.

"Øhh", der skulle tænkes hurtigt, "vii.. leger.. ullebulle!"

Både grønheder og druidekammerater kiggede undrende på hende.

"Jo altså", fortsatte hun, med et skarpt blik til de andre druider, "det går ud på, at man sidder i en rundkreds og skubber hinanden på skulderen.."

"..Og så siger man ullebulle!" den anden pige havde fanget løggen.

"Nåå.." mumlede goblinen, hvorefter grønhederne satte sig ned, "vi er med."

Okay. Den ældste pige så ned på sin hånd, hvorefter hun skubbede let til druidedrengen og mumlede, "ullebulle." Sådan kørte legen fra drengen til goblinen, og fra goblinen til

orken. Så blev det orkens tur. Det lignede blot et lille puf, men orkens skub sendte den lille druidepige trillende hen af græsset. Da de var blevet forsikret om at hun var okay, brød det lille selskab sammen i latter.

-

Orkkongen spurgte mig inden spilstart om han måtte få nogen af mine kager jeg var ikke meget for det da jeg jo skulle sælge dem ude i spillet og han havde ingen spilmonter han fortalte mig at han ikke havde fået noget at spise hele dagen så jeg var overbærende og sagde til ham at så skyldte han mig en ingame-tjeneste den gik han med på hvorefter han fik en kage...senere var der en ork der ville dræbe mig hvorefter han sagde Du dræber ikke den kvinde...jammen hun er jo bare en kvinde...Du røre hende ikke!!!:)

-

Til Legendernes Tid 2 manglede vi vores vand faun, men vi havde en så nær ved vores lejer. Vi lavede mad og opholdt og generelt meget ved søen, og gennem hele scenariet var der en lille hvirvlstrøm i søen, så vi snakkede med, under det påskud at det var vores vand faun der sad der nede. Det var både hyggeligt og der kom mange sjove situationer ud af det.

-

Jeg spillede ork og var ork-chefens hun-ork, som sørgede for maden i min kro, "Død ved Kølle". Alle var inviteret til festbanket hos Terkild den Sorte og han var gode venner med Ork-chefen, så jeg kom med i den fine ende. Imens vi sidder og spiser maden, da kommer der en usynlig

drille-goblin-ånd forbi. Den løfter lidt i folks tøj, puster dem i nakken og flytter lidt på ting.

Det er først da den tager noget kartoffelmos på en gaffel og løfter det op i luften, at min ork reagerer... Maden er jo tydeligvis ikke død! Så hun tager sin læder-kølle og tæver den af al kraft ned i kartoffelmosen, så det står ud til alle sider!

Jeg siger jer, det sidder på ALT. Terkild den Sorte blev helt dækket i lyse pletter, selvom han nok vil benægte det, og efter jeg havde gjort mit, og maden var blevet tævet til døde, trak jeg mig tilbage til ork-lejren.

(Kunne næsten ikke trække vejret af bare grin).

- Anna Jensen

Tja... hmm... min bande var blevet gennemtæsket i vores lejlighed så der var stortset ikke nogen tilbage, de havde lagt de fleste af dem i coma. Vi havde fået stjålet en bil med 1 kg kokain i fordi nogen havde stillet den på parkeringspladsen ulåst (host host GM´er). Jeg blev rulle på havnen og vi fik bare smæk for skillingerne. samtidig gik jeg til politiet og meldte en person, som bagefter gik op til politiet med en buket blomster (han havde faktisk en rigtig buket blomster med!) og bandt dem en historie på ærmet, så hele min troværdighed blev gennemhullet i løbet af 0,5. Nøj hvor var vi bare uheldige. De episoder kan jeg stadigvæk griner over idag. især det at han gik op til politik med en rigtig buket blomster.

- Malou Alstrøm

Interview

For at komme ind bag tæppet på 90'ernes liverollespil, har jeg lavet et interview med to markante arrangører fra dengang, der ikke længere er aktive i miljøet. Mao og HP.

Originalt, var det ikke meningen der skulle være noget interview. Faktisk ville jeg bare have HP til at svare på mit spørgeskema, men han ville meget hellere fortælle omkring sine War Stories. Så da jeg spurgte ham om han lå inde med nogle gode historier, sagde han følgende:

Ja - jeg har sække fulde af tåbelige historier om folk der spiller guder, laver deres kærester om til guder, stjæler af kassen, kører unge piger til Paris på foreningens vegne og alt det der.

- Citat HP

Efter tre måneder får jeg endelig sat et interview op med dem.

HP starter med at sætte os specielle stole, som han kalder for "mødet må max vare 1 time stole". Men efter en del øl ender mødet med at vare ca. 4 timer.

Inden interviewet starter spørger jeg ind til den gammel tid hvor der var 800 spillere i hareskoven og HP supplerer med, at han har set 700. Her må Mao lige sætte noget på plads for mig: "Det I taler om nu er det vi engang kaldte for HP tal", og griner for sig selv. Hvilket fortæller, at man nok ikke skal stole på alt hvad man hører i blandt rollespillere, og nok heller ikke til dette interview.

Interviewet kan høres herunder, hvor den opmærksomme lytter vil bemærke, at dele af interviewet er censureret. Det jeg har valgt at fjerne, er selvfede og upassende udtalelser af hensyn til resten af rollespilmiljøet.

Interview med HP og Mao

Citater fra interviewet.

Nu antager du at man havde karakterer dengang. Det havde man ikke.

- HP

Vi lavede den første landsforening der hed Semper Ardens.

- HP

Det fedeste scenarie er det hvor hver enkel gruppe føler at hele scenariet handler om dem.

- Mao

Jeg troede at plothammeren var en metafor.

- Jacob

MIF, er selvfølgelig ikke en forkortelse. den kommer først bagefter. De kommer fra...

- Mao

Hvis jeg skal købe den der, så kollapser hele mit billede af rollespilsmiljøet.

- Mao

Jydernes scenarier er forfærdelig kedelige.

- HP

Hvis ingen giver, så er der ikke nogen oplevelse.

- Mao

Vi kan lige så godt hænge os selv lidt ud.

- Mao

Forfatteren og liverollespil

Mit navn er Jacob Severin Nielsen. Jeg har spillet liverollespil siden midten af 90'erne, hvor jeg først blev introduceret til det nye D&D, HeroQuest og herefter til liverollespil i hareskoven, Lorania, m.m.. Herefter var jeg med til at starte en fantasy forening ved navn Atanea, afholdte sommerferieaktiviteter for børn samt et større scenarie for 80 mennesker der hed "De Udstødte".

Liverollespil har været en stor del af min barndom og ungdomsliv, hvor jeg primært har været til og arrangeret scenarier i storkøbenhavn og i nord-sjælland.

Siden 90'erne har rollespillet rykket sig i meget forskellige retninger og jeg har også selv flyttet mig, og er ikke længere en del af det miljø som dyrker fantasy genren, men bruger min tid mere på små avantgarde scenarier.

Jeg har stadigvæk et kærlighedsforhold til fantasy-genren. De store episke plots, den mystiske verden og de komiske

dramaer, men mest af alt det glædeligt gensyn med gamle dage på godt og ondt.

Inspiration & kildehenvisninger

Bøgerne

10 historier fra Rollespilsdanmark

1. udgave, 1. oplag

ISBN: 978-87-92507-03-7

Tryk: Toptryk Grafisk

Forlag: Rollespilsakademiet

Nordic LARP

1. udgave, 1. oplag

ISBN: 978-91-633-7856-0

Forlag: Fëa Livia, Stockholm

Leaving Mudania

Forlag: Chicago Review Press, Incorporated

ISBN: 978-1-56976-605-7

Legendernes Tid

1 udgave, 1 oplag.

Tryk: Alive Tryk, TeamLT, Foreningen Legendernes Tid.

ISBN: 87-91000-00-9

Liverollespil, en undersøgelse af opståelsen og udviklingen af "liverollespil" i Danmark fra slutningen af 1980'erne og frem til i dag

Udgivet: København

Udgivelsesår: 2009

Omfang: 1 bd.

Forfatter/ophav: Müller, Maya

Speciale : Cand. mag. spec. indiv.

Websites

Blog - Geeks Try Harder

Indlæg : Jomfrurejse ud i det ukendte

<http://geekstryharder.wordpress.com/>

Forum indlæg - Din rollespils historie

<http://rollespil.dk/forum/unders%C3%B8gelse-%E2%80%93-din-rollespils-historie>

Sangen Kære Morten MIF (Opvarmnings sang)

Melodi: "Svend i rosegård"

Tekst: ukendt

Fra

<http://skvaldersang.dk/estrato.php?Page=vissang&sid=5>

Tempus Vivos regler.

<http://www.tempusvivo.dk/index.php/regler/downloadreglerne>

Nordlenet (Hareskovens 1. søndags kampagne)

<http://www.nordlenet.dk/>

Film : Laiv?! Det der i hareskoven

<https://www.youtube.com/watch?v=DDvROJI8yc>

Artikel : Dungeons and Dragons" - leg eller forførelse?

http://dialogcentret.dk/index.php?option=com_content&task=view&id=1186&Itemid=34

Scenarier

Cracked

Forfatter: Asbjørn Olsen

<http://alexandria.dk/data?scenarie=3713>

E&E: Elefantens stødtand

Forfatter: Morten Greis Petersen

<http://alexandria.dk/data?scenarie=3714>

Film

THE WILD HUNT

instrueret af: Alexandre Franchi

BAS

Et gammelt udtryk i liverollespilsmiljøet for at en karakter har så mange evner at den er 20 gange sejere end den alm. spiller, og dermed nærmest er udødelig.

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

GYF

Det gængse ord for en magisk genstand i liverollespilsmiljøet. Selve ordet er et vrøvl-ord, som Mao introducerede ifølge ham selv. Se Interviewet i baggrundsmaterialet.

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Hovedskolen

Folkeskolens klassetrin i en privatskole.

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Find term

HP

Kan have to betydninger.

Kan være forkortelsen for, det engelske navn "**Hit Points**". Som er antallet af gange en person kan tåle at blive ramt af et våben eller lign. i et rollespils system.

Eller være forkortelsen for arrangøren **Hans Peter Spang Hartsteen**.

Se evt. HP's rollespils referencer på alexandria.dk

<http://alexandria.dk/data?person=457>

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Find term

Mao

Mads Ahola, er bedre kendt som Mao, har arrangeret flere liverollspils scenarier, og var med til at stifte en af de ældste liverollespils foreninger: Semper Ardens (Den evige flamme). Se evt. Mao's rollespils referencer på alexandria.dk

<http://alexandria.dk/data?person=450>

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Find term

Semper Ardens

Den ældste liverollespils kampagne i Danmark, som nok bedst kendt som 1. Søndag i Harreskoven.

Selve navnet er fra det latin, og betyder Evigt brændende.

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Find term

SL

forkortelse for spilleleder.

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Find term

SP

Forkertelse for spilperson.

Beslægtede termer

Træk beslægtede termer hertil

Register

Find term