#3 Efterår 2010

ROLLE|SPIL

Hvor fornuften giver op begynder eventyret

Feature: Er Cosplay fremtiden?

ROLLE|SPIL besøger de japanske tegneseriers fan-skare

Blive en bedre skytte

10 gode råd til bueskytter

Sminkeguide: Vampyr

Tips til dig der kan lide spidse tænder

Hyggecon 2010

Portræt af en rollespilskongres

ISSN 1904-3872

www.rollespil.org

GRATIS

Dragons Lair®
FANTASI HAR INGEN GRÆNSER
Til alle friske Bardadrenge- og piger, har vi lavet et eventyrligt tilbud.
Et krigersæt med sværd, kappe og skjold, eller et elversæt med elversværd, kappe og elverører. Tilbudene gælder i hele September og Oktober måned. Vores online afdeling sender over hele landet og porto frit ved køb på over 500 kr. betalt med dankort/Visa-dankort.
600,- Spar 230,-
Kriger sæt
450,- Spar 170,-
Elver sæt
Vælge selv øvre til sættet. Se dem alle på: www.dragonslair.dk
250,- Spar 30,- 55 cm.
"En rigtig kriger skal have mulighed for at vælge det rigtige sværd. Derfor har vi sammen med vores smed lavet nogle gode sværd til en eventyrlig pris."
300,- Spar 50,- 50 cm.
250,- Spar 30/50,- 75 cm.
Ready for Battle - Sværd -
www.dragonslair.dk
BETALT INDHOLD

Kolofon

Chefredaktør
Claus Raasted

Redaktion
Anders Berner
Rikke Sørensen

Layout
Claus Raasted

Korrektur
Karen Voigt

Skribenter
Anders Funch Lerche
Annelise Birkholm
Claus Raasted
Jannick Raunow
Karsten Bundgaard
Lars Andersen
Peter Vorbeck
Troels Palm
Uni Askham

Foto & Illustrationer
Ali Jehad
Christina Molbech
Claus Raasted
Daniel Benjamin B Clausen
Henrik Poulsen
Kim Bargsteen
Lars Andersen
Peter Munthe-Kaas
Philip Wise
Sait Tezel
Simon Piong
Troels Palm

Coverfoto
Christina Molbech

Covermodel
Maria-Elisabeth Skade Sølvquist

Udgiver
Rollespilsakademiet
CVR: 29274436
www.rollesakademiet.dk

Tryk
Toptryk Grafisk

Oplag
10.000

Hjemmeside
www.rollespil.org

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

ISSN
1904-3872

De andre er også fede!

Nogle gange så tror vi rollespillere, at vi er unikke.

Det er vi selvfølgelig også på nogle punkter, men derfor må vi ikke glemme at der er mange andre derude som laver ting der lidt kan minde om rollespil. Der er et kæmpe miljø af historiske re-enactment folk derude som beskæftiger sig med alt fra vikinger til den amerikanske borgerrkrig. De bruger flere penge på udklædning end vi gør, er endnu mere historienørdede end vi er og nogle af dem er endda endnu mere selvfede end vi er!

Der er teaterfolk i massevis, som laver improviseret teater, der for udefrakommende nemt kunne forveksles med rollespil. Der er performance kunstnere, hvis performances ligger forbløffende tæt op af det vi kalder for rollespil. Der er masser af folk, der leger med roller og kostumer i soveværelset fremfor i skoven. Og der findes endda en eksplosivt voksende hobby ved navn Cosplay, som primært går ud på at klæde sig ud som sin yndlingsmangafigur og møde andre ligesindede - og dem kan du læse meget mere om her i dette nummer.

Og det er bare toppen af isbjerget. Da Lars Andersen og jeg for 6 år siden skrev på "Rollespil for børn og voksne" fik vi kontakt med et kor, der kun sang munkesalmer fra middelalderen. De havde kostumer til når de sang, havde hver et "munkenavn" og mødtes nogle gange for at lege munke sammen. Det var ikke rollespil, men det var godt nok tæt på.

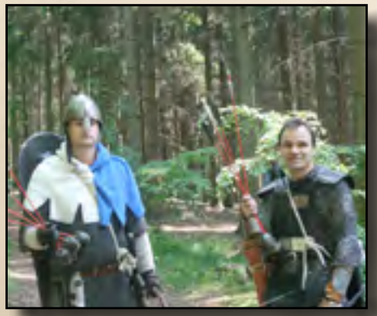
Men hvad har det med dig, at gøre?
Du læser sikkert ROLLE|SPIL fordi du spiller rollespil, og det skal jeg være den sidste til at klage over. Jeg holder selv utroligt meget af rollespil - ja, nogle ville endda være så grove, at sige at det er det jeg bruger mit liv på. Det ændrer dog ikke på det faktum, at jeg er glad for, at der findes så mange andre der minder om os, men ikke er os. Derfor tager jeg i oktober til New York for at lære (og lære fra mig) til en Performance Art konference og derfor smiler jeg hver gang jeg snakker med re-enactere på middelaldermarkeder. Fordi selvom jeg jo også synes vi er for fede, så får jeg mere og mere øjnene op for, at de andre også er fede.
Og så snart man har anerkendt, at de andre er seje får man lyst til at lære af dem.
Jeg gør i hvert fald!

Claus Raasted
Inspireret

INDHOLD

COS-PLAY
S.28-33

ROLLE|SPIL har sendt en mand til Genki 2010, der er en con for japansk traditionel-, og popkultur. Og det er ret sejt!



10 pile på 6 sekunder
S.14-19

Lars Andersen og Peter Vorbeck påstår, at de kan lære dig at blive bedre til at skyde med bue - men kun hvis du vil lytte...

Mere Barda!
S.38

Danmarks største rollespilsevent foregår ved Sorø og har mange tusinde deltagere. Men du kender vel Barda Rollespilstræf?

Lidt til de voksne
S.40-41

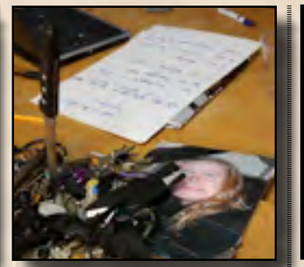
ROLLE|SPILs nyeste duo tager et kig på kønsroller udenfor skoven - og det er ikke for børn, det de har at sige.

Lederen
S.3

Claus Raasted er inspireret. Men af hvem? Læs lederen og bliv klogere...

Profil af bladet
S.6

ROLLE|SPIL er nu på sit tredje nummer - men hvem står egentligt for indholdet?.



En hyggelig con
S.7

ROLLE|SPIL kigger nærmere på den østjyske rollespilskongres Hyggecon.

En tur i Rude Skov
S.8

Interview med skovelveren Rasmus fra Rollespil i Rude Skov og hans more Lone.

Børn er fremtiden
S.10

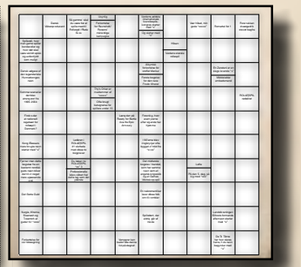
Karsten "Bamse" Bundgaard fortæller om at ændre holdning og om at gøre en forskel.

Højskole, ja tak!
S.12

ROLLE|SPIL har fået en kort beretning om hvordan man også kan bruge sin sommer.

Vampyrsminketips
S.20-21

I dette nummer kigger ROLLE|SPILs Anders Lerche nærmere på de langtandede.

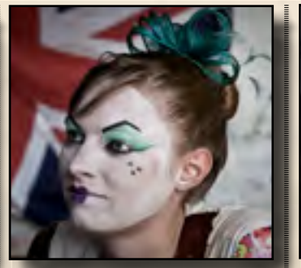


Krydsogtværsen
S.23

Som noget nyt og interaktivt byder ROLLE|SPIL denne gang på en krydsogtværs.

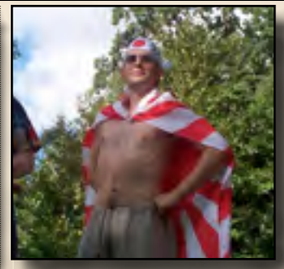
Spil Præst
S.24-25

ROLLE|SPIL giver denne gang råd til hvordan du spiller en religiøs skikkelse.



Fanplakat: Stinne
S.26-27

#2 i rækken af ROLLE|SPIL fan-plakater, der hylder nogle af miljøets usungne helte.

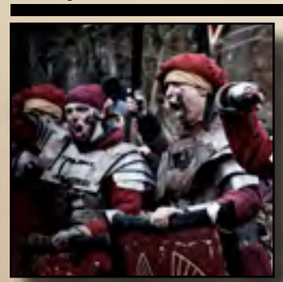


Dogs of Hades
S.34-35

Endnu en dansk rollespilsbog er kommet på gaden. ROLLE|SPIL anmelder den,

Rollespil? Hvor?
S.36

ROLLE|SPILs oversigt over danske rollespilskampagner har fået et par nytilkommere.



I want that army!
S.44

ROLLE|SPIL bøjer sig i støvet af respekt for Foreningen Imperiet og deres hærprojekt.

Boganmeldelse
S.46

Troels Palm lader sig inspirere af en ny og spændende bog om søhelte.

Vi mangler et tegn
S.46

Eftersom vi nu er begyndt at anmelde bøger, mangler vi et tegn til karaktergivning!

Rigtigt rollespil?
S.48-49

Lars Andersen sætter denne gang spørgsmålstegn ved begrebet "rigtigt rollespil".

ROLLE|SPIL

Redaktionen kigger indad og siger lidt om bladet

TEKST: CLAUS RAASTED

Hvem skriver artiklerne?

ROLLE|SPIL har både nogle faste skribenter og freelancer-skribenter, der fra tid til anden bidrager med en artikel. Nogle af artiklerne er skrevet af folk helt udefra - disse artikler er gerne forsynet med et "Betalt Indhold" stempel. Har du lyst til at skrive for ROLLE|SPIL, så kontakt os.

Hvordan bliver man skribent?

ROLLE|SPIL er altid på udkig efter nye folk til at skrive. Hvis du har mod på at prøve kræfter med skriveriet, så skal du bare sende os en mail: redaktion@rollespil.org. Det giver desværre hverken penge eller groupies at skrive for ROLLE|SPIL, men vi kommer ud til mere end 10.000 mennesker - så giv lyd fra dig hvis du er interesseret.

Hvad betyder "Betalt Indhold"?

ROLLE|SPIL skelner meget skarpt mellem indhold, som er skrevet fordi vi synes at det er spændende og indhold som er skrevet fordi nogle gerne vil have os til det.
Det er ikke fordi vi har noget imod at have artikler med i bladet som andre mennesker har en interesse i kommer i - det koster bare penge. Derfor er alle artikler og annoncer forsynet med "Betalt Indhold" stemplet, så du som læser nemt kan se forskel på betalt indhold og indhold som vi selv har valgt..

BETALT INDHOLD

Hvem læser bladet?

ROLLE|SPIL bliver delt ud til scenarier, kampagner og foreningsarrangementer over hele landet, samt i rollespilsbutikker. Langt de fleste af vores læsere er unge, men der er både børn, voksne rollespillere og nysgerrige forældre blandet vores læsere. Udover de 10.000 trykte blade, så er der også et par tusinde der læser bladet i PDF-format via vores hjemmeside.
Alle disse mennesker har selvfølgelig en ting til fællles - de er rollespillere.

Hvad er kravene til artikler?

ROLLE|SPIL er et blad med plads til mange forskellige slags artikler.
Der er dog en gylden regel:

Det skal være spændende at læse i ligegyldigt om man bor i København, Herning eller Nørresundby.

TEKST: JANNICK RAUNOW

13 ÅR MED HYGGE

- ET KIG PÅ FÆNOMENET HYGGECON

Den jyske rollespilskongres Hyggecon har siden 1998 været en fast del af rollespilskalenderen i Danmark. Modsat de to store rollespilskongresser Fastaval og Viking-Con og den internationale rollespilskongres Knudepunkt, så er Hyggecon hverken stort eller nyskabende, men et sted hvor man ved hvad man får. ROLLE|SPIL har bedt den mangeårige Hyggecon-fortaler Jannick Raunow om at give os et indblik.

I 13 år har foreningen Eidolon afholdt en kongres for liverollespil kaldet Hyggecon. I 10 af disse år var det oven i købet den eneste kongres i Danmark som havde liverollespil som sit specifikke fokus, men sidenhen er Forum kommet til i det københavnske (hov, du glemmer vist Forum1 og Forum2 i 2001 og 2002, Jannick! - red.).

Hyggecon har alle dage ligget om efteråret i det østjyske. De første 8 år blev kongressen afholdt på skiftende skoler i Århus, men siden 2006 (hvilket i øvrigt var samme år som skolen åbnede) har løjerne fundet sted på Østerskov Efterskole i Hobro. I starten kom der omkring 50 mennesker til kongressen, som i udbredt grad var inspireret af især Knudepunkt.

I dag kommer der 175-200 mennesker. Kongressen ligger altid torsdag til søndag i uge 42 og programmet er kendetegnet ved, at bestå af cirka en fjerdedel debatter og foredrag, en fjerdedel workshops og hands-on events, en fjerdedel rollespilsscenarier og til sidst en fjerdedel "sociale aktiviteter".

Disse har som oftest har et let, legende og/eller rent underholdende indhold. Kongressen afsluttes altid med en stor gallafest med sceneshows og prisuddelinger med efterfølgende dans og fest til langt ud på de lyse timer.

Arrangørmæssigt er Hyggecon, trods sin størrelse og omfang, en utrolig nem kongres at stable på benene. Alle der har prøvet at lave en flerdages arrangement for over 100 mennesker ved hvad dette indebærer af logistisk blod, sved og tårer. Takket være et utrolig stærkt netværk af arrangører, og det faktum at der igennem årene er blevet opbygget en stor rutine i at afvikle de fleste af kongressens rammebetingelser er dette dog intet problem til Hyggecon.

Og sidst men ikke mindst, så er den store styrke det er at have Østerskov Efterskole og dens ufatteligt samarbejdsvillige stab og lettilgængelige faciliteter, noget som gør at arrangøropgaven bliver langt mere overkommelig end den er for arrangementer af tilsvarende størrelse.

De seneste år har kongressen haft et tema, som primært har givet sig udslag i layoutet på program og hjemmeside og i udsmykningen til selve arrangementet. Vi har været igennem Lederhosen & Polkapølser, Viva La Revolution, Hollywood, Amerikansk Præsidentvalg, Cuba og Pimp, og i år bliver temaet Steampunk.

Takket være et par fordelagtige aftaler, har priserne altid kunnet holdes nede på et niveau der ligger markant under tilsvarende arrangementers. En yderligere fordel ved at benytte Østerskov Efterskole er at deltagerne således kan tilbydes egne værelser og, til de fleste, egne senge.

Skal man opsummere, så er Hyggecon billigt,velbesøgt og velsmurt - hvis ikke nødvendigvis innovativt og eksperimenterende. Du kan læse meget mere om Hyggecon på www.hyggecon.dk - og forhåbentligt ses vi der i løbet af efteråret.

- Jannick

Lidt fakta om Hyggecon

Næste Hyggecon
21.-24. oktober 2010

Hovedansvarlig
David Thorhauge
hyggecon@eidolon.dk

Første Hyggecon
1998

Hjemmeside
www.hyggecon.dk

Rasmus' 5 fedeste ting i Rude Skov

1. At man kan slå løs på sine venner og stadigvæk være venner.
2. At man kan være en anden person men stadigvæk sig selv.
3. At man kan være i en helt anden verden men stadigvæk på planeten Jorden.
4. At de voksne leder holdene.
5. At de voksne er helt vildt søde og hjælper en hvis man har slået sig.

Jarkwelts Helte

Foreningen Rollespilsfabrikken har bedt ROLLE|SPIL kigge nærmere på Rollespil i Rude Skov, der har kørt april 2004. ROLLE|SPIL har snakket med Ramus der spiller i Rude Skov og med hans mor Lone. **TEKST:** RASMUS ODGAARD LIND & LONE ODGAARD LIND

Det fede ved rollespil er, at man på en måde kan bytte krop og alligevel være sig selv (i mit tilfælde Rasmus Odgaard Lund). I Rude Skov er jeg skovelveren Kastanje, men jeg har også været Stormnævedværgen Magiske Markur. Når jeg er skovelveren Kastanje er det som om jeg ER elveren. Det der gør, at jeg føler, jeg er figuren er, at de andre i Rudeskov tager mig seriøst. Jeg kan leve mig ind i rollen fordi vi er flere i en gruppe, der lever os ind i vores roller og den samme verden - nemlig verdenen "Jarkwelt".

Jeg har været til et Rollespil et andet sted flere gange. Der er man bare på en flad mark, men i Rudeskov er der træer og kløfter og sådan noget og det fede ved det er, at man giver stederne navne. I Rude Skov er der mange steder, hvor der sker store slag. Man kan på en måde slås med sine venner og stadigvæk være venner. Og det er fedt!

- Rasmus

Det sker allerede, når man begiver sig ned af grusvejen ind til området ved Femsølyng. Man suges ind i stemningen fra en anden verden. Drenge og piger bevæbnet til tænderne med latexsværd og gummihamre diskuterer ivrigt, hvilket hold de skal være på og hvordan det skal lykkes dem at få skovlen under de gamle fjender fra forrige spilgange.

"Afviklerne" eller "De Voksne" (haha) kalder de, dem som står for rollespillene. De kunne ligeså godt kalde sig De Ældste. Afviklerne besidder en særlig karisma, som gør dem fængslende og troværdige. Det skyldes ikke kun deres kreative beklædning; de udstråler simpelthen en stemning der hidkalder magi og eventyr.

Man er slet ikke i tvivl om, at skoven er befolket af elverfolk og orker. Om det skyldes rollespillet, at afviklerne er en flok legeglade, søde mennesker med stor humor, ved jeg ikke. Men deres personligheder brænder igennem og bærer spillets historie og så har de en fantastisk måde at være sammen med børnene på.

Man kan mærke, at afviklerne 'gider' vores børn. Ja, man kan endog have dem mistænkt for at kunne LIDE børnene! Og børnene elsker dem. Og respekterer dem; selvom reglerne repeteres hver eneste gang tier alle stille mens de gennemgås.

Og det på trods af, at der gerne står mere end 150 børn og unge klar med skarptslebne våben. og er utålmodige. Larmende møgunger bliver mødt med et grin og en trussel om prygl.

Uredelighed blandt rollespillere imødekommes af de flinke afviklere, som hjælper med at løse konflikter og trøster, hvis nogle føler sig snydt, har slået næsen eller lider af såret stolthed. Man kan trygt sende sit barn ud i kampens hede – ja, alle har som minimum to liv! Børnene skal nok komme helskindede hjem igen. Måske lidt grøn i masken og træt, som en gammel karklud – men det kan ikke blive lørdag i lige uge hurtigt nok igen……!

PS! Og så er det skide skægt at være på rollespilslejr med Rollespilsfabrikken! Der medbringes en drøm af rollespilsudstyr, som man kan låne. Man får dejlig mad, må være længe oppe og skal ikke vaske op!!
Og så er der nogle super søde forældre ;-)

- Lone

BETALT INDHOLD

BETALT INDHOLD

Rollespil i Rude Skov

Spildage i Rude Skov
efteråret 2010

d. 11. sep d. 25. sep d. 9. sep
d. 23. okt d. 6. nov

Rollespil for børn og unge i Rude Skov foregår lørdage i lige uger kl. 11.00 - 16.00

Det koster 90 kr. at deltage til Rollespil i Rude Skov og vi har både kostumer og bløde skumvåben du kan låne som en del af prisen.

Man skal selv sørge for madpakke, for ca. kl. 13.30 spiser vi frokost. Husk også at tage noget at drikke med, da man nemt kan blive tørstig af at slås og gå på eventyr.

Vores mødested er parkeringspladsen ved Femsølyng, på den nordlige side af Hørsholm Kongevej.

Vi ses i skoven
Rollespilsfabrikken

Stor sæsonafslutning d. 20. nov
se mere på rollespilskamp.dk

junior-rollespil.dk 22342480 claus.raasted@gmail.com

Der er fremtid i børnerollespil!

TEKST: KARSTEN "BAMSE" BUNDGAARD

Rollespil er i de flestes udenforstående menneskers øjne noget "der kun er for børn". ROLLE|SPIL har bedt Falsters ukronede rollespilskonge om at fortælle lidt om hvordan man som granvoksen mand kan få øjnene op for noget nyt og fantastisk.

Nyudklækket rollespiller i slut-40'erne

Lad mig præsentere mig selv.
Mit navn er Karsten Bundgaard, men jeg er blandt venner bedre kendt som Bamse. Jeg er 52 år, er gift og har tre børn, som alle spiller rollespil. Det er ikke mere end seks år siden, at jeg sagde til min nevø (som også er rollespiller), at voksne mennesker, der render rundt i skoven med gummisværd. - nej, det var sgu' for dumt!

Et halvt år senere var jeg med min søn til et arrangement på Middelaldercentret i Nykøbing Falster. Et år senere sad jeg som medstifter af en rollespilsforening i Nykøbing, som medlem af bestyrelsen og som nybagt rollespiller. At se de unge mennesker havde givet mig lyst til selv at prøve det – og det var sgu' sjovt, det skidt!

Samarbejde over sundet

Efter at have siddet i bestyrelsen et halvt års tid, var det blevet tid til den årlige generalforsamling i Bifrost (der dengang hed LLR - Landsforeningen for Levende Rollespil).

Jeg traf her et par svenskere, der var en del af det nordiske samarbejde, og med mit rimelige svensk fik vi talt en hel del om rollespil; mere specielt børnerollespil, som det viste sig, man ikke havde meget af i Sverige. De bad mig komme til Sverige og holde et foredrag om det. Efter en måneds tid modtog jeg en invitation til Linköping hvor der skulle være en spilkongres på universitetet.

Erik Petersen, der også var medlem af bestyrelsen i vores lokale forening ROG, og jeg drog af sted mod kongressen, hvor alt blev betalt af den svenske landsforening for rolle-, og konfliktspil, Sverok. Jeg holdt to foredrag, og fik talt med mange mennesker om børnerollespil og om fordelene ved det. Både om de gode oplevelser vi havde haft i Nykøbing ved at starte en rollespilsforening, men specielt om børnenes glæde ved rollespil.

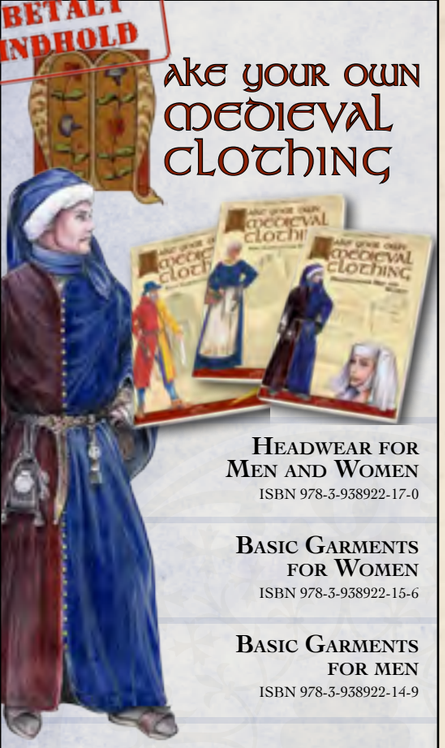
Når en ting tager den næste

Omtrent en uge efter turen begyndte jeg at modtage mails med mange praktiske spørgsmål til mit foredrag, og om hvordan vi bar os ad med den slags rollespil her i Danmark. Det førte til mange lange besvarelser og telefonsamtaler, hvilket førte til endnu flere spørgsmål. Jeg skrev artikler til Sveroks medlemsblad, hvor jeg opfordrede til at man startede rollespil op for børn og jeg skrev en artikel til deres hjemmeside. Ikke længe efter fik jeg en mail fra Adam Jones i Göteborg, der kunne fortælle, at de nu havde haft den første spilgang med positive resultater. Et par dage senere kunne han fortælle, at de nu havde dannet en forening (ALF; Alles Live Forening: www.allaslajv.se). Jeg glædes meget over at have spillet en rolle i den positive udvikling.

En glad mand, der måtte æde sine ord

Rollespil gavner børnene og jeg er derfor glad for, - og stolt over, at mit foredrag har kunnet sætte noget i gang, som jeg kan se, fører til lige så gode resultater som herhjemme. Rollespil er en beskæftigelse, hvor mange unge kan have det sjovt og have succesoplevelser. Det styrker børnene på forskellige områder, men det er mindst lige så givende for en voksen at stå bag disse scenarier og oplevelser. Dette er skrevet af en mand, der måtte æde sine ord i sig. En mand der efterhånden har indset at han er en kæmpe rollespilsnørd.
Og som er stolt af det.

- Karsten Bundgaard



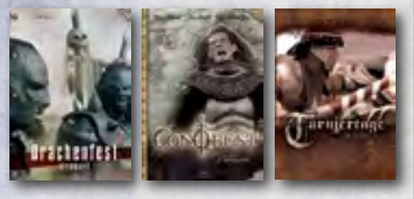
Headwear for Men and Women
ISBN 978-3-938922-17-0

Basic Garments for Women
ISBN 978-3-938922-15-6

Basic Garments for men
ISBN 978-3-938922-14-9

Zauberfeder

Literature about fantasy, the middle ages and LARP



A.B. Legetøj
Trianglen 4
2100 København Ø

Bellator
www.bellator.dk
Vestergade 15
4850 Stubbekøbing

Børneplaneten
www.boerneplaneten.com
Høedvej 4
4450 Jyderup

Dragons Lair Aalborg
www.dragonslair.dk
Algade 63-65
9000 Aalborg

Dragons Lair Århus
Skt. Knuds Torv 3
8000 Århus C

Dragons Lair Odense
Grøbrødre Passagen 9
5000 Odense C

Færge's Kælder
www.faergeskaelder.dk
Smallegade 12
7400 Herning

Fanatic
www.fanatic.dk
Grønnegade 2
4000 Roskilde

Faraos Cigarer
www.faraos.dk
Skinnergade 27
1159 København K

Faraos Cigarer
Jernbanegade 63
2800 Kongens Lyngby

Historicum
www.historicum.dk
Fjordagervej 20
6100 Haderslev

Jerntraaden
www.jerntraaden.dk
Bredgade 18
7130 Juelsminde

Legekæden Frederikshavn
Hjørringvej 143 c
9900 Frederikshavn

www.zauberfeder-verlag.de
www.zauberfeder-shop.de

Grundtvig ville have elsket rollespil

- en reportage fra en uge med rollespil

TEKST: MAJBRITT BERG HOLGERSEN

Fra den 18. til 24. juli var Andebølle Ungdomshøjskole forvandlet til hjemby for skovfolk, kongefolk og jægere, da der var familiekursus i liverollespil på skolen. ROLLE|SPIL har fået en kort reportage fra ugen.

Mange familier med børn havde tilmeldt sig kurset og ankom søndag den 18. juli fyldt med spænding over den uge der skulle til at begynde. Børnefamilier og bedsteforældre med børnebørn, havde fundet vej til Andebølle og var parat til en uge i en helt anden verden.

Mange synes, at det er en god form for ferie, fordi man tager af sted som familie og laver noget sammen. Og så lærer man også en masse andre mennesker at kende. Ved at tage på kursus i rollespil, tager man sig ud fra de vante roller fra hverdagen. Og gennem øvelser og spil lærer man også noget om at løse konflikter og finde en løsning på problemer sammen med andre.

I starten af kurset skulle man vælge hvilken rolle, man ønskede i spillet, og instruktørerne fra liverollespil.dk præsenterede de forskellige roller og fortalte hvad de stod for.

Efter at have valgt rolle, deltog alle hver især i forskellige værksteder og lavede kostumer, sværd, brynjer m.m. som de skulle bruge resten af ugen.

Det blev en fantastisk uge. Hver morgen blev der fortalt eventyr til lyden af middelaldermusik. Meget af dagen gik med fælles lege/øvelser og med at være i de forskellige værksteder. Onsdag tog alle kursister til Bogense strand og torsdag var store rollespil dag.

Torsdag kørte alle kursister med skolens egen bus til Langesø for at spille rollespil og bruge alt det de havde lært i løbet af ugen. Alle var iført sine hjemmesyede kostumer og spillede hver sin rolle; skovfolk, kongefolk, byfolk og jægere. Der var også hekse, som solgte forskellige slags eliksir som kunne give ekstra kraft, hjælpe mod frygt og give ekstra liv.

Det er bestemt ikke sidste gang Andebølle Ungdomshøjskole afholder familiekurser i liverollespil. Det har helt klart været en succes og i år har der været meget større tilmelding end de sidste somre. Så vi ser frem til at planlægge familiekurserne for sommeren 2011.

- Majbritt

BETALT INDHOLD

Østerskov Efterskole

En skole for rollespillere
www.osterskov.dk

Oplev heftig action på Østerskov!

Få masser af sære venner

Er Østerskov noget for dig?
Besøg os på Efterskolernes Dag søndag d. 26. september kl. 13-17

Barda i Sorø
Mød os på Barda, søndag d. 5. september i Sorø.

Send din lærer af sted
Kursus for undervisere i 'Emneuger med Handling', 20.-22. december.
Læs mere på osterskov.dk

Spil med i Fladlandssagaen
Østerskov Efterskole huser rollespilskampagnen, Fladlandssagaen, med gratis entre. Første lørdag i måneden. Alle er velkomne!

BETALT INDHOLD

Bliv en bedre bueskytte

TEKST: LARS ANDERSEN & PETER VORBECK

”En guide? Jeg er jo god til at skyde med bue; så det er ikke noget for mig!” Mange bueskytter ser sig selv som langt bedre, end de egentlig er. ROLLE|SPILs Lars Andersen har nu alligevel allieret sig med bueskytten Peter Vorbeck og har flikket en guide sammen. Måske kan du lære noget...

Moderne bueskydning minder IKKE om krigsbueskydning

I 10.000 år har man brugt buer i krig. Buerne forsvandt i takt med krudtvåbenets fremkomst, og det var først langt senere, den moderne konkurrence bueskydning opstod. Det er vigtigt at understrege, at den moderne bueskydning, hvor man står stille og skyder, ikke har noget med tidligere tiders krigsbueskydning at gøre. Der findes enkelte nedskrevne instruktioner fra middelalderen om at skyde med kridsbåde; både fra Europa og Østen. Selvfølgelig er der også forskel på rollespil og bueskydning i rigtig krig – men forskellen er langt mindre end til de moderne bueskytter.

For ikke så længe siden havde vi til et marked lovet at stille en skydebane op og lære folk at skyde med rollespilsbue. Mange mænd, unge som ældre, kunne skyde lidt i forvejen og strømmede til for at vise deres evner. De brugte flere timer på at skyde til måls, men ingen af dem blev decideret bedre til det, selvom de brugte lang tid på det. Når man kæmper til rollespil, opdager de fleste hurtigt, hvor gode de er. Men er man bueskytte kan man nemt komme til at bilde sig selv ind, at man er langt bedre end i virkeligheden. Efter nogle timer kom Anna på 13 år og ville prøve. Hun havde tydeligvis aldrig holdt en bue før; havde ingen idé om, hvordan man holdt på buen, og hendes første pil fløj kun halvanden meter! Det stoppede hende heldigvis ikke, og hun besluttede sig derfor for at høre, hvad vi sagde, og gøre, som vi sagde.

Der gik halvanden time, hvorefter hendes fingre var fyldt med vabler fra den hårde buestreng, men hun var nu også blevet langt bedre end de andre, der stod og skød. Hun blev på den korte tid så god med buen, at hun kunne ramme flyvende skydeskiver. Det er ikke mange af Danmarks rollespils bueskytter, der kan det. Vi filmede en video af hende, som vi har lagt op på denne adresse: www.rollespilsbuen.dk/bue.htm. Her kaster vi skiver op i luften, som Anna rammer plet. Fem sekunder senere har hun med den næste pil ramt den næste skive. Anna viste os, at den største udfordring for bueskytter er uvidenhed og modvilje til at lære nyt.

Råd #1: Hold dine pile i hånden!

Det er vigtigt at forstå, at en krigsbueskytte skyder med bue og pile frem for bue og pil, hvis man ønsker at blive bare en nogenlunde skytte. Den store forskel på fortidens krigsbueskytter og moderne bueskydning er tempoet. Konkurrencebueskytten tager sin tid om at tage en pil op, lægge den til rette, sigte, skyde og gøre hele processen om igen. Ved krigsbueskydning tager man et bundt pile op i buehånden – eller stiller alternativt bundter af pile foran sig. At krigsbueskytten skulle tage én pil op ad gangen er simpelthen en Hollywood-idé og myte uden baggrund i historiske kilder. Hurtighed er meget vigtigt, og det kan du opnå ved at holde dine pile i hånden. Så behøver du ikke justere sigtet hele tiden, og du kan hele tiden se fremad og holde øjnene mod fjenden. En bueskytte, der skyder 6 pile på 10 sekunder, er nødvendigvis langt bedre end 3 bueskytter, der tilsammen skyder 3 pile på samme tid. Med denne teknik skifter du ikke fokus fra kampen hele tiden. Du er ikke lige så sårbar for angreb, hver gang du skifter pil og frem for alt: med pilene i hånden kan man lettere løbe, mens man skyder. Med et pilekogger kan det i længden bare være besværligt. Man starter med at holde en ekstra pil med de nederste fingre: fx lillefingeren og ringfingeren. Når man så har lært at holde én pil, begynder man at øve sig i at holde flere ad gangen, osv.

Råd #2: Skyd pilen over tommelfingeren

Stort set alle historiske bueskytter lagde pilen over tommelfingeren; altså pilen højre om buen såfremt man holder den i venstre hånd, hvilket igen kan øge ens tempo. Og det vil vi gerne.

Råd #3: Skyd uden at sigte

Man skal ikke bruge for lang tid på at spænde buen til sit maksimale, men trække strengen med pilen tilbage og slippe straks, man kommer helt tilbage. På den måde overfører buen maksimal energi, og man behøver ikke bruge lang tid på at sigte. Alle historiske kilder til krigsbueskydning er ens, når det kommer til at sigte og ramme. Man skal kun have øje på målet og stole på sin bue og pil. Det lyder måske mystisk, men tænk bare på, hvordan du kaster på bolden. Du holder ikke øje med bolden, når du sigter, du holder øje med målet. Det gør det meget nemmere at løbe og skyde – og ramme – når du mestrer denne teknik.

Råd #4: Skyd hurtigt!

For at blive ansat som bueskytte i den engelske hær i middelalderen skulle man mindst kunne have 3 pile i luften ad gangen. Englænderne berettede, at asiatiske bueskytter skød meget hurtigere end dem. En krigsbueskytte skal altså være hurtig. I de fleste danske rollespil skal modstanderne rammes mere end én gang, hvilket gør hastigheden så vigtig. Det er også almindeligt, at kan man tåle at blive ramt af 3 pile, lægger man sig ned, hvis man inden for kort tid er blevet ramt af 3 pile. Går der længere tid, "glemmer" folk, hvor mange gange de er ramt. En god regel for bueskytter er, at man mindst skal kunne skyde 3 pile på 10 sekunder. (Lars' rekord er 10 pile på under 9 sekunder.)

Råd #5: Skyd på den rigtige afstand

Alt for mange bueskytter skyder på en afstand, hvor de ikke kan ramme. Det betyder fordet første, at de rammer ved siden af, og at de, når de rammer, risikerer at ramme modstanderen i hovedet. Man skal altid skyde på en afstand, hvor man kan ramme ordentligt. Pilen skal flyve i en lige linje direkte på måket. Skal pilen skydes op i en bue gennem luften, før man kan ramme målet, er det blot et spørgsmål om held, om man rammer på kroppen eller i øjet på sin modstander..

Råd #6: Overrask din modstander

Rollespilspile flyver "langsomt", fordi de har så stort et hoved og er lavet af i forvejen meget dårlige materialer. Det betyder, at den opmærksomme modstander kan få en chance for at flytte sig. Skyd ham, når han kigger væk. Hvis du står med spændt bue og sigter på ham i god tid, ser han helt sikkert ikke væk. Skal du skyde en anden bueskytte, så skyd ham mens han sætter en ny pil på buen og står udelukkende med øje for sin pil.

Råd #7: Bevæg dig mens du skyder

Hvordan træner man med sin bue og pil? Man starter med at træne den rigtige teknik langsomt! Hvis du er omhyggelig med din træning og allerede bevæger dig rundt fra dag et af, slipper du for dårlige vaner.

Råd #8: Øv dig! Øv dig! Og øv dig mere!

Du skal ikke starte med at skyde med pilene, men i stedet øve dig i (uden af se!) at lægge en pil på buen, tage den af og lægge en ny pil på buen. Du skal have pilene i buehånden og øve dig i at tage pile derfra. Når det føles helt automatisk, kan du jo øve dig foran TV'et. Når du mestrer dette, er det på tide at skyde efter noget. Et skjold er godt som målskive, og du stiller dig tæt på med en ekstra pil i buehånden. Hav kun øje for målet, skyd og ram målet. For hver gang du rammer, træder du lidt længere bagud. Fortsæt med at gå bagud, hver gang det føles let at ramme målet. Skyder du fra starten af på en afstand, hvor du ikke altid kan ramme, er det tilfældigt, om du rammer; og af det lærer du ikke at lave de rigtige bevægelser. Kan du ramme målet hurtigt uden at se på dine pile på 10 meters afstand, er det på tide at lære at skyde på rigtige mål. Den bedste træning er en anden bueskytte at træne imod. Tag alle de pile I kan holde i buehånden, træd 10 meter væk fra hinanden og se, hvem der først kan ramme den anden 2 gange. Løb gerne tættere på modstanderen eller længere væk. Bevæg dig, hold øjnene på modstanderen og skyd hurtigt; så vinder du hver gang! Saml også modstanderens pile op og skyd dem tilbage. Når man selv kan blive ramt af sine egne pile, skal man nok sørge for, de er sikre.

Råd #9: Bliv skudt på af andre bueskytter

Dine pile rammer før eller siden i øjet på en eller anden. Det er altid dit ansvar som bueskytte. Du må sørge for, at din bue og dine pile kan ramme et øje uden at lave seriøse skader. Det må godt gøre ondt ved en uheldig træffer, men det må ikke skade! Der vil på et tidspunkt være en, der ved et uheld stikker hovedet op lige foran dig, lige inden du trækker buen helt tilbage for at skyde langt. At bruge våben (også rollespilsvåben) er dit ansvar, uanset hvor kraftig bue der er tilladt – så tør du ikke selv blive ramt af din pil fra din bue, så undlad at skyde med dem!

Råd #10: Græd ikke over spildte pile

Det skal frem for alt være sjovt at skyde med bue og pil – for alle! Der er mange sjove roller som bueskytte, men uanset hvad du spiller, kommer du altid til at bruge lang tid på at lede efter pile! Så det bedste råd i denne guide må være at acceptere, når dine pile bliver væk.

Vil du vide mere?

Så klik ind på www.rollespilsbuen.dk. Her kan du læse om Lars og Peters bue-erfaringer og se deres videoer.

Vampyrsminke

TEKST: ANDERS FUNCH LERCHE

ROLLE|SPILs in-house sminkeguru Anders Lerche har endnu en gang kastet sig over de udøde. I dette nummer er det vampyrene han giver lidt inspiration til.

Nu nærmer Halloween sig og en klassisk figur hertil er den udødelige vampyr. Det er også en karakter, der både tillader den udklædte person at være et monster, men samtidig at virke tiltrækkende og menneskelig - og det er jo smart til fester, når man ikke føler at en zombie har scorepotentiale.

Vampyrsminke er efterhånden lidt mere end bare et par spidse plastik tænder fra BR legetøj; vampyren skal virke bleg og aristokratisk, eller dyrisk og sensuel i sin fremtoning. Tænk Twilight, True Blood og En Vampyrs Bekendelser. Et ældgammel parasitvæsen dømt til at suge blod fra de levende og sovende i sin ligkiste om natten, væk fra solens skarpe skadelige lys.

I vampyrens legeme er der ikke meget blod til at give farve i kinderne og sollys er selvsagt heller ikke muligt, så en bleg hudfarve er et must. En god makeup løsning er Cakemakeuppen, der bedst kan beskrives som en presset pudder på vandbasis. Den giver et naturligt pudret udseende, der tillader huden at ånde gennem farven og ser realistisk ud, fremfor vandsminke der ofte kan se malet og hel-dækkende eller stribet ud.

Cakemakeup kommer i et utal af hudfarver samt et par grå og sorte varianter og den blege hudfarve fås bedst med en meget lys hudtone, fremfor en helt hvid cakemakeup.

Den hvide vil man mest bruge til at lave et Rokoko look med. Før man påfører farven med en fugtig sminkesvamp, kan man male små blålige blodårer på huden og skyggelægge med en grålig cremefarve under kindben og tindingerne. De to farver forstyrrer ikke hinanden og hvis det er gjort tilpas diskret, ser det ud som at huden er halv-gennemsigtig og at man kan ane kraniet og blodårene under den.

Det er smart at male øjenbrynene op, så de peger nedad mod midten og man derved ser mere vred ud. Ikke for buskede men tynde og med et elegant sving på, som var de en smule trimmede og velplejede. Tænder: realistiske vampyr tænder kan enten være enkelte plastiktænder støbt omkring ens egne hjørnetænder eller endnu bedre de flotte Dental Distortion typer, hvor tænderne er lavet som en tynd plastisk skinne, sat fast med termoplastik bagved på ens rigtige tænder.

Termoplastikken kan omsmeltes uendeligt og stort set passe alle slags tænder, med undtagelse af dem med bøjler på.

Bemærk at man hurtigt kommer til at læspe, hvis man får for meget termoplastik materiale ind bag tænderne og i starten af ganen, der hvor man laver sine ”s” lyde. Det er knap så sexet at læspe - man man kan selvfølgelig vælge det, hvis det er en del af rollen som degenereret aristokratvampyr.

Til slut kan man også pålime et sæt kunstige negle feks fra Matas med den medfølgende sekundlim. Det kan ind imellem virke lidt besværligt, da de har en tendens til at springe af og også kan føles lidt ubehageligt på neglene, når man berører ting med dem. Ekstra lim er smart at have med samt noget lim-opløser som f.eks. noget acetone og noget vat til at fjerne det hele igen.

Dental Distortion laver også nogle krumme gullige kløer som pålimes fingrene med en kombination af hudlim og dobbelklistrende tape. De flekser med neglen og falder ikke så let af som de andre typer plastiknegle. I mørke vil man også opdage at kløerne tilmed er selvlysende! Kløerne kan genbruges mange gange og limen nemt fjernes med vand og sæbe.

Sminke, blod og rensemidler fås bl.a i butikken Two-Face (www.two-face.dk), der også har mange andre kreative produkter og stor know-how om hvordan man laver forskellige effekter. Plastiktænder og farvede kontaktlinser fås i velassorterede rollespils forretninger overalt i hele landet.

Merchandise- og udklædnings-butikken Fuglsang & Co (www.fuglsang.biz) er også et besøg værd, da de foruden tænder og kløer også har forskellige varianter af rådne kranier og et stort udvalg af rekvisitter og udklædning til rollespil og fest.

God fornøjelse!

PROFIL: ANDERS FUNCH LERCHE

Født 9. februar 1971

Anders Lerche har lige siden midten af 90’erne været et navn i rollespilsmiljøet. I starten var han kendt for sine evner som sminkør og siden har han kastet sig over special effects, produktion af rekvisitter og alskens kreativt arbejde. Du kan fange ham på www.farouteffects.dk.

BETALT INDHOLD

FARAOS CIGARER

Alt Udstyr Til Live Rollespil!

EPIC ARMOURY

PALNATOKE

Andracor

Calimacil

Forgotten Dreams

Alle varer kan du også finde på vores hjemmeside

WWW.FARAOS.DK

Vi ligger i københavn og lyngbys centrum i store lokaler.

Skindergade 27,
1159 København K
Telefon: 333 222 11

Jernbanepladsen 63,
2800 Kgs Lyngby
Telefon: 3210 2323

KRYDSORD

	Dansk Våbenproducent	Så gammel skal du være for at spille med til Rollespil i Rude Skov	Usynlig Forkortelse for Ravnsholt/ Reopos' månedlige kampagne		Verdens ældste internationale liverollespils-kongres starter med "x" Og slutter med "x"		Vær hilset, min gode "xxxxx"	Romertal for 1	Foretrukken dværgedrik stavet bagfra
Spillestil, hvor man gerne spiller bonderoller og hvor det skal være så lidt episk og actionfyldt som muligt						Hilsen Verdens største rollespil			
Dansk udgave af den legendariske Hunnerkonges navn					Alkymisk forkortelse for stoffet Merkur Første bogstav for den race Frodo tilhører			En Zaratani er en slags levende "x" Middelalder embedsmand	
Sommerscenarier der blev arrangeret fra 1999-2004			Thy's Orker er medlemmer af "xxxxx" Ofte brugt betegnelse for spillere under 15						ROLLE|SPIL redaktør
Findes der et nationalt regelsæt for rollespil i Danmark?				Længden på Ready for Battle Axe fra Epic Armoury	Forening, hvor eventyrerne efter sigende har hjemme				
Kong Elessars mere brugte navn starter med "x"		Lederen i ROLLE|SPIL #1 sluttede med disse to bogstaver			I 90'erne blev ringbrynjer ofte bygget af tråd fra "xxxx"				
Fjerner man dette bogstav fra en bestemt nordisk guds navn bliver det til et noget mere upassende ord		Du læser nu ROLLE|SPIL "xx" 3 Professionelle latex-våben har dette lag som det yderste			Det midterste bogstav i bandet, som har samme navn som et engelsk krigsskib og et Games Workshop-spil		Løfte På den 5. dag, så kig mod "xxx"		
Det Sorte Guld					En nekromantiker laver disse folk om til zombier				
Nurgle, Khorne, Slaanesh og Tzeentch er guder for "xxxx"					Spillekort, der aldrig går af mode			Landsforeningen Bifrosts formands efternavn starter med "x"	
Forkortelse for vor tidsregning				Vampyrer kan bedst lide denne tid på døgnet				De To Tårne har hver deres herre, hvis navn begynder med "x"	

Faste kampagner

Arnstad spiller hver onsdag fra 18–21 i fantasi genren. Fra 11+

Få mere information på :

www.fantasiverden.dk

Trolderod spiller hver den 1. lørdag i måneden fra 11-15 (Kun for aldersgruppen 7-13 år)

Få mere information på:

www.trolderod.dk

BETALT INDHOLD

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

SPIL PRÆST

TEKST: TROELS PALM

Næsten alle rollespilskampagner har religiøse skikkelser med - præster, hellige krigere, gale profeter og mystiske shamaner. ROLLE|SPIL giver dig et par ord med på vejen om hvordan man kan gøre det mere spændende at spille præst.

Præster, klerikker, paladiner, kultister, profeter og tempelriddere. Det er en rolle der er nem at skrive men svær at have det virkelig sjovt med som nybegynder. I fantasygenren er den gerne symbolet på disciplin, orden og retfærdighed. Men skal man nødvendigvis være en kedelig helbreder eller en lovlydig ridder af gudernes ære?
Skal man ikke lave andet end at adlyde breve fra hovedkirken i landet på den anden side af bjergene? Nej forhåbentlig ikke. Her er lidt til hvordan du kan gøre det lidt mere spændende at spille præst.

Der er et par tricks der kan bruges til alle roller men som er rigtig gode når man skal spille en del af en større organisation. For det første. Vær din egen overordnede. Lettere sagt end gjort selvfølgelig. Hvis der ikke er en overordnet i forvejen så kan du supplere spilmestrene med breve fra dine overordnede så du selv har lidt kontrol over din gøren og laden. Hvis din kirkeorden allerede er repræsenteret kan du sørge for at komme med fornuftige forslag til din holdleder.
Hvis du ikke gider sidde i templet og vente på at nogen skal helbredes behøver du ikke.

For så er det jo bare med at finde ud af hvem der er fjenden og tæve dem. Skriv din egen baggrund så vidt det er muligt. Det er bedst hvis præsten ved hvad han snakker om i en eventuel teologisk debat. Skriv selv et oplæg til hvordan præsteskabet fungerer og hør spilmestrene om det ikke er noget de gerne vil have. Hvis der allerede er materiale så hør om du ikke kan få lov til at skrive lidt om de lokale variationer. Jo mere du har tjek på din egen baggrund jo lettere bliver det at spille en præst der skal overbevise folk om sit standpunkt.

Druiden

Nogle steder kaldes de måske shamaner eller naturpræster men fælles for dem alle er at de opererer ude i vildmarken. Tit er de lige så meget en slags jægere eller krigere som de er præster. Hvad enten de kommer fra en kultur der hovedsageligt færdes uden for civilisationen eller de er præster for en gud der har med naturen at gøre har de et lidt andet fokus end bypræsterne. Druider har måske ikke et decideret tempel der skal vedligeholdes men er så til gengæld nødt til at være mobile så de kan komme ud til de folk der har brug for dem - om det så er skovelverne i skoven, eventyrere der er vilige til at hjælpe med at bevare naturens orden mod lidt healing eller sårede monstre.

Vildmarkspræsten er en af de fedeste at lave gudstjenester for. Det er bare at kigge sig omkring og se hvor man synes det ville være fedt med et natteritual med fakler og trommer. Eller en vild dans gennem regnen hvor man søler sig til med mudder for at give tak til vejrguderne for den gode høst. Husk at advare dine forældre hvis det er din plan. Det er nemlig bedst hvis der er skiftetøj i bilen så.

Krigerpræsten

Vi har alle beundret Sigmarpræster fra Warhammer der strider gennem slaget med en hammer i den ene hånd og deres symbol i den anden. Eller korsriddernes overordnede der rider imod farer sammen med hærstyrkerne og holder moralen oppe med prædikener.
De fleste krigerpræster er en slags riddere eller minder i hvert fald om dem. De synger deres guds pris mens de frygtløst vader igennem fjendens linjer og slår på tæven til højre og venstre. Efter kampen hjælper de med at tilse de sårede eller afhøre kættere blandt fjendens faldne.

Ud over bare at være en kriger der råber højt om sin tro kan der sagtens skrives noget specifikt kultur til den mere militært orienterede del af en orden. De kan for eksempel være inkvisitionen der jager kættere eller de kan have specielle signaturvåben eller rustninger som gør at de kan ses på slagmarken. De kan også have særlige regler de lever efter tilbage ved kirken eller templet. Det er ikke unormalt at se dem som en slags munkeordner der træner kirgsteknik i stedet for at dyrke urtehaver.

Egil, Præst af Lyset

Eigil kiggede op på den hvælvede døråbning. Han mindedes for blot få måneder siden da templet kun havde været nogle grundsten og bjælker. Hvordan befolkningen var strømmet til for at hjælpe. Med hyppig brug af hans gudegivne kræfter og nogle flittige hænder var det nu lykkedes. Templet stod færdigt. Nu skulle det rigtige arbejde til at begynde. De yderligt liggende gårde skulle informeres om gudstjenester. De syge skulle tilses. Tempelskat inddrives.
Eigil sukkede stille for sig selv. Han var just kommet i tanke om at han også skulle have kigget på opgaven fra Hovedstaden. Den Gale Profet skulle findes og bringes til retfærdighed. Ingen vidste meget om ham ud over at han vist nok engang havde været indbrudstyv og nu ledte en bande af kultister der udførte hemmelige ritualer i skovene og arbejde for at styrte adelen og den etablerede kirke.

Den hemmelige kultist

De lurer fra mørke kældre og ofrer til glemte guder i nattens mulm og mørke. Præster har også en ond og kaotisk side. I spilverdener hvor en gud af en eller anden grund ikke er velset kan man være den hemmelige kultist der arbejder uden for lov og orden. Det er vigtigt at definere sig i forhold til sine modstandere. Er du kultist fordi din gud er glemt eller regnet som død? Er det en ond gud? Er dens område noget forbudt som for eksempel spil, tyveri eller frihed?
Utroligt meget af dit spil kommer til at forme sig efter hvordan du reagerer eller handler mod dem der forfølger din forbudte tro. Det kan godt betale sig at have en plan for hvad man skal lave når man bliver fanget. Dette kan være en anden rolle eller det kan være en gruppe der kan undsætte en. Det kan også være en offgame aftale om hvordan man håndterer konfliktspil. Noget med at man aldrig rigtig slår hinanden ihjel men i stedet afkræver bod eller ydmyger hinanden hvis man bliver taget. I en længerevarende kampagne kan det blive en underholdende katten-efter-musen. Specielt hvis styret skifter og spillebrættet bliver vendt om.

Folkepræsten

Broder Tuck der passer sine bier og brygger mjød på deres honning. Præster for Mask på Faerun der spiller på kroerne og helbreder tyve der kommer til skade under indbrudsforsøg. Den glade urtekyndige munk i byen der kan helbrede skader og altid er klar med gode råd. Disse er alle folkepræster. Gejstlige hvis opgave givet dem af guderne er at forbedre livet for de lavest socialt stillede.
Du behøver selvfølgelig ikke være deltidstyv eller hemmelig snigmorder. Ikke engang hvis adelen er ond og undertrykkende. Du kan også sagtens være den stille støtte. Præsten der helbreder bønder der har fået pisk. Kromutteren med det lille alter i baglokalet der sørger for fødsler og ind imellem brygger en lille drik eller gift. Det er ikke svært at komme ind i rollen. Men det kan være svært at have noget at lave hele tiden hvis alle andre er helte der farer omkring med svingende sværd. Overvej at have en bibeskæftigelse. Du kan sagtens være krofatter eller handelsmand samtidig. Alternativt kunne du være præsten der tager folkets sag på tinge. En spidsfindig type der vælger sine ord med omhu og tit løber om hjørner med dommeren og hans folk.

"Stinne"

Official ROLLESPIL fanposter

PROFIL: STINNE KIRKETERP

Født: 2. april 1987

Stinne er en af de jyske piger fra foreningen Einherjerne, der på forunderlig vis er blevet udstyret med både initiativ, arbejdsomhed og ideer. Hun har i mange år været aktiv i den Århus-baserede forening Einherjerne, har arrangeret Krigslive og været medhjælper og praktisk hånd til et utal af scenarier. Hun er i skrivende stund en del af Landsforeningens styrende organ: Forretningsudvalget og lægger de fleste af sine kræfter i at arbejde bag scenerne for at forbedre rollespillernes kår i Danmark.

BEHIND ANIME LINES

- et indblik i Cosplay-miljøets forunderlige verden

TEKST: UNI ASKHAM

Hvad får både unge og voksne til at klæde sig ud som en Pokémon Trainer, for at tage til et con og mødes med alle de andre anime-superhelte, skurke, blå frøer og kultfænomener? ROLLE|SPILs udsendte Uni Askham købte sig adgang til con'en "Genki Con 2010", som er en masse for japansk kultur. Hans erklærede mål: at finde ud af hvorfor man cosplayer og hvad cosplayerne selv mener Cosplay er.

Dag 01 – Fredag d. 06.08

Orange Bjørne & Kvinder i Jakkesæt

Klokken er 12:30 og jeg skal mødes min fætter, som har lokket mig med til Genki Con. Vi rammer Toftegårds Plads, der bugner af alt fra Furries til cross-dressers. Balndt de orange bjørne, drenge i skolepigeuniform og en enkelt pige i et klassisk mandedress, har de alle en ting til fælles: kostumestandarten er enormt høj! Der er langt færre, der "gør det halvt" i forhold til i rollespilsmiljøet.
Det er tydeligt, at alle er gået op i deres kostume med hjerte og sjæl, og det er både imponerende og inspirerende. Der danses også til Japansk Smølfemusik, og det er jo også svært at have noget imod.

Åbningsceremonien står for døren.
Spændingen er høj. En mand træder op på scenen og præsenterer sig som Allan - en af folkene bag Genki 2010. Vi får lidt praktisk information, og det bliver fortalt, at vi vil blive præsenteret for et Para Para Show. Arrangørene får en klapsalve og fire unge piger træder op på scenen i klassiske skoleuniformer. Hvad der lyder som en japansk cocktail af Aqua og Absolut Smølfehits blæser ud af højtalerne, alt imens de fire skolepiger danser lidt for ukoreograferet til. Men koreografi eller ej - med det er Genki Con 2010 erklæret åbent.

Er du interesseret i Cosplay og kunne godt tænke dig at prøve det?

Så tag til et af de tre conner vi har i Danmark:

Genki Con (www.genki.dk)
Jpopcon (www.j-popcon.dk)
SvSCon (www.svscon.dk)

Tjek deres hjemmesider på nettet og tag ud og oplev en fantastisk verden!

Sceneskræk, Kaligrafi og Lav Dit Eget Våben

Tiden er kommet til dagens programpunkter som "Sceneskræk", "Working With Cosplay" og "Calligraphy With the Japanese Embassy". Programmet er desværre påfaldende fattigt på beskrivelser, så jeg har valgt efter hvor jeg tror jeg kan få svar på mine spørgsmål; især panel diskussionen "Working With Cosplay" lyder lovende.

Det første punkt – "Sceneskræk" - viser sig at være en fin teatersportsøvelse, nærmere beskrevet sidder seks unge mennesker på række med en rolle på.

Værten påbegynder en historie og adresserer en af rollerne, som skal improvisere og fortsætte historien, og som det skrider frem bliver rekvisitter også involveret.
Fin teatersport, ja. Men det var desværre det eneste. Jeg tvivler på at folk med sceneskræk har fået det store ud af det.

Tiden kommet til dagens hovedpunkt: paneldiskussionen "Working With Cosplay". Jeg har set frem til endelig at finde ud af hvad det er der binder Cosplay community'et sammen - ud over en fælles kærlighed for den japanske tegnekunst. Jeg har set frem til en snak om forskelle og ligheder mellem rollespil og Cosplay og især hvad vi kan lære af hinanden.

"Working With Cosplay" var dog slet ikke en panel diskussion. Det viste sig at være et foredrag af en latexvåbenproducent om hvordan man laver sit eget våben. Det var tydeligt, at se at mange cosplayere fik øjnene op for hvor nemt det kan være, men for en rollespiller er det en gammel lektie.
Dagens sidste punkt står på Japansk Kaligrafi, med besøg fra den Japanske ambassade. To entusiastiske og hyggelige mennesker, en dansker og en japaner, viser kundskaber frem og gør os alle lidt klogere. Denne rollespiller kan nu skrive både sit navn og ordet giraf på japansk. Og hvad mere har man behov for, når alt kommer til alt?

Dag 02 – Lørdag d. 07-08

Jehovas Vidner & en Espresso til 15kr.

Solen står højt på himlen og jeg går endnu en gang fra stationen til kulturhuset, men denne dag er lidt anderledes. Det første jeg møder er en ældre herre, som deler "Vagttårnet" ud. Jeg undrer mig over om det måske kan have noget med Genki og alle menneskene i kostumer at gøre, men herren ville desværre ikke svare på nogle spørgsmål.

Jeg går over krydset og opdager, at pladsen er blevet ramt af et loppemarked. En af boderne sælger et Spiderman kostume til børn. Et sekund overvejer jeg at gå undercover. En dødfødt plan. Men det skal ikke holde mig tilbage - jeg sætter mig ind i caféen og nyder en espresso alt imens jeg forbereder mig på dagens oplevelser.

Velkommen til Cosplay Grand Prix 2010

Jeg har sat mig ned ved scenen udenfor kulturhuset, for det er her at "The Cosplay Masquerade" skal gå løs. Jeg har spurgt gæsterne omkring mig om hvad der skal foregå, men det eneste klare svar er: "en opvisning af en slags". Et bord bliver stillet foran scenen og tre velklædte cosplayere sætter sig ned. De viser sig at være dommerne.

Efter en del ventetid kommer de to værter på scenen og præsenterer showet. Der er åbenbart tilmeldt 17 grupper som hver i sær skal lave en performance. Det kan være både skuespil, sang, dans og showfights. Herefter kan de vinde i op til flere kategorier som for eksempel "Best Prop" , "Most LoL" og "publikumsprisen" som man kan SMS'e ind i slutnigen af showet. Jeg har det som om jeg sidder og ser Melodi Grand Prix - bortset fra, at her ville Lordi aldrig have en chance.
Den første gruppe "The Napas" går på og det virker lovende. På trods af at deres roller ikke har nogen genkendelsesværdi for mig, er det et underholdende show.

“På pladsen jager to piger, som i en film, hinanden rundt i dagens sidste solstråler. De vil begge have den bamse, den ene pige knuger ind til sig.”

Selvfølgelig gøres der grin med et andet cult fænomen, Twilight - men hvis man ikke har nogle at gøre grin med, hvad har man så? Alt i alt et fint show. Langt fra alle grupperne var dog lige gode og da alle 17 er færdige er jeg virkelig træt i kroppen og beslutter mig for at tage en velfortjent spisepause og komme tilbage senere.

Bamsejagt i De Sidste Solstråler

Klokken 21:10 er jeg tilbage på pladsen efter et tiltrængt måltid. En tung, næsten melankolsk stemning har sænket sig over alle de glade mennesker foran kulturhuset. Det har været en lang dag, men den er slet ikke slut endnu, der er nemlig programpunkter helt til klokken tre i nat. På pladsen jager to piger, som i en film, hinanden rundt i dagens sidste solstråler. De vil begge have den bamse, den ene pige knuger ind til sig.

Måske skyldes stemningen at de alle venter på noget. Måske er det Genki Disco’et eller æde konkurrencen klokken et i nat - hvem ved?.

Jeg har tænkt mig at blive hængende en time endnu og se hvad et Genki Disco er. Inden klokken slår disco tager jeg endnu tur igennem tegneserie boden. Her er alt hvad et anime-hjerte kunne begærer, fra søde dagligdags historier over episke og storslåede noveller til den erotiske afdeling. Jeg studser især over den plastikindbundne erotiske serie ”Strawberry 100%” 1-13.

Inden jeg går igen når jeg lige at falde over ”Suger Princess, Skating to Win” og må grine lidt stille for mig selv. Klokken er blevet 22:30 og jeg smutter op på 5. sal for at tjekke disco’et ud inden jeg tager hjem.

Inde i konferencerummet spilles der høj Lady Gaga alt imens både det farvede lys og røgmaskinen er kommet på arbejde. De ser alle ud til at have det sjovt. Jeg lader dog disco være disco og tager hjem og får mig en tiltrængt nats søvn.

“Selvfølgelig gøres der grin med et andet cult fænomen, Twilight - men hvis man ikke har nogle at gøre grin med, hvad har man så?”

Hvad er Cosplay for dig?

“For mig er det at genskabe en karakter på udseende og væremåde. Derudover synes jeg det er hyggeligt.”

“Det er fælleskabet mellem cosplayere og omking håndværket i kostumerne.”

“For mig er det at klæde mig ud og ha’ det sjovt med vennerne.”

“Det handler, for mig, om at vise sin interesse overfor andre menneske og finde sig en masse gode venner.”

“For mig er det en dejlig hobby, hvor jeg kan komme lidt væk fra hverdagens strabadser.

Hvordan kom du ind i miljøet?

"Jeg kom inden gennem en kæreste. Jeg havde lidt med tanken, men det var kæresten der fik mig overtalt til at tage med til mit første Cosplay con."

"Jeg så nogle cosplayere og synes det så fedt ud; det ville jeg gerne prøve. Udover det ville jeg gerne lave en sketch på en scene omkring noget manga."

"For mig startede det gennem en veninde. Hun cosplayede og det motiverede mig til selv at prøve at genskabe en karakter fra en tegneserie."

"Det startede egentlig med at jeg selv begyndte at anime og manga, senere hev min søster mig med til en Cosplay con."

"Jeg startede med at se en masse Pokémon. Senere så jeg et link til Jpop Con og det måtte jeg prøve."

Dag 03 - Søndag d. 08.08

Pin the Tail on The Donkey

Sidste dag på Genki står på to the ceremonier. En klassisk japansk og en i cosplayens ånd. Det første på menuen er "Gothic Tea Party" , som jer er blevet anbefalet i receptionen dagen før. Jeg har over weekenden lært at jeg ikke kan vide hvad jeg går ind til, så jeg prøver at nulstille mine forventninger.

Festen er allerede i gang da jeg kommer ind. Der sidder omtrent 20-30 tøser og et par drenge, alle klædt i overvældende kjoler i alt for mange nuancer til, at en farveblind journalist kan overskue det. De har alle sammen spist deres kage og drukket deres the, og er nu begyndt at lege "Pin the Tail on the Donkey", med en tegning af en manga-pige i stedet for et æsel og med en hårsløjfe i stedet for en hale. Æslet er for længst glemt.

Sandt eller Falskt

En ceremoni nede, en to go. Denne gang en traditionel japansk en. Jeg tager tasken over skulderen og tager en sidste gang den lange tur op til øverste etage. Rummet på 5. sal er forvandlet til en klassisk japansk thestue; et imponerende syn. Over to omgange bliver fem tilskuere inviteret op for at deltage i en ceremoni. De lærer nogle japanske the skikke imens to kimonoklædte kvinder serverer for dem. En tredje kvinder fortæller hvad der foregår og om theens historie.

Som afslutning er der en quiz. Det går ud på at den tredje kvinde fortæller japansk historie, stopper ind imellem og kommer med et statement. Legen er at gætte om førsagte statement er sandt eller falskt. Det viser sig at der er et fint japansk the sæt til den som har gættet flest rigtige. Det er helt klart det mest gennemførte oplæg jeg har været til i weekenden og både sjovt og lærerigt.

Hvorfor er du blevet ved?

"Jo mere man opdager af kulturen, desto mere bliver man slugt af det. Ud over det er det fordi jeg kan få et afbræk i en ellers travl hverdag."

"Jeg vil gerne se udviklingen i Cosplay, hvor det fører hen. Jeg er blevet ved fordi jeg har fået en masse venner igennem Cosplay og fordi det stadig er sjovt."

"Fordi jeg bliver udfordret i kostume håndværket, fordi det giver mig inspiration, det giver mig selvtillid og så har det givet mig et rigtig godt fælleskab."

Jeg har f.eks. lært at Buddhs hus i Japan er så stort at frihedsgudinden kan stå derinde – impressive. Og ikke engang løgn. Da jeg igen går ned af de orange trapper går det op for mig at jeg egentlig stadig ikke rigtig ved hvad cosplay er eller hvad det går up på. Det skal der sættes en stopper for. Jeg træder ind i café

Sodavand Uden Brus

Jeg har fundet en ung mand som vil lade sig interviewe. Vi sætter os ved at bord med hver vores føromtalte sodavand "Dakara". Jeg skruer låget af min og tager jomfrutåren. Den viser sig at være uden brus og jeg studser et øjeblik over, om man så egentlig kan kalde det for en sodavand. Ud over det smager det af en blanding af saftevand og sprite – egentligt en udemærket læskedrik.

Casper - som han hedder - og jeg får os en kort snak, og da den er færdig er mit besøg i Cosplay land ved at være slut. Jeg står, i receptionen, en smule klogere alt imens vejrguderne forsøger at omdanne de sidste timer af Genki til en undervandsforestilling. Jeg tager det varme tøj på, slår paraplyen op og klipper armbåndet.

Tak til Genki 2010.
Det var en oplevelse.

Casper Pedersen (nej, et er ikke ham på billedet) er 15 år og spiller både rollespil og Cosplay. Casper har fået tilnavnet "Manga" af sine venner og i kan nok gætte hvorfor.

U: Hvorfor / Hvordan startede du med Cosplay?
C: Det startede i 2008. Jeg havde en yndlingskarakter som jeg syntes det kunne være fedt at ligne, så det startede til Jpopcon

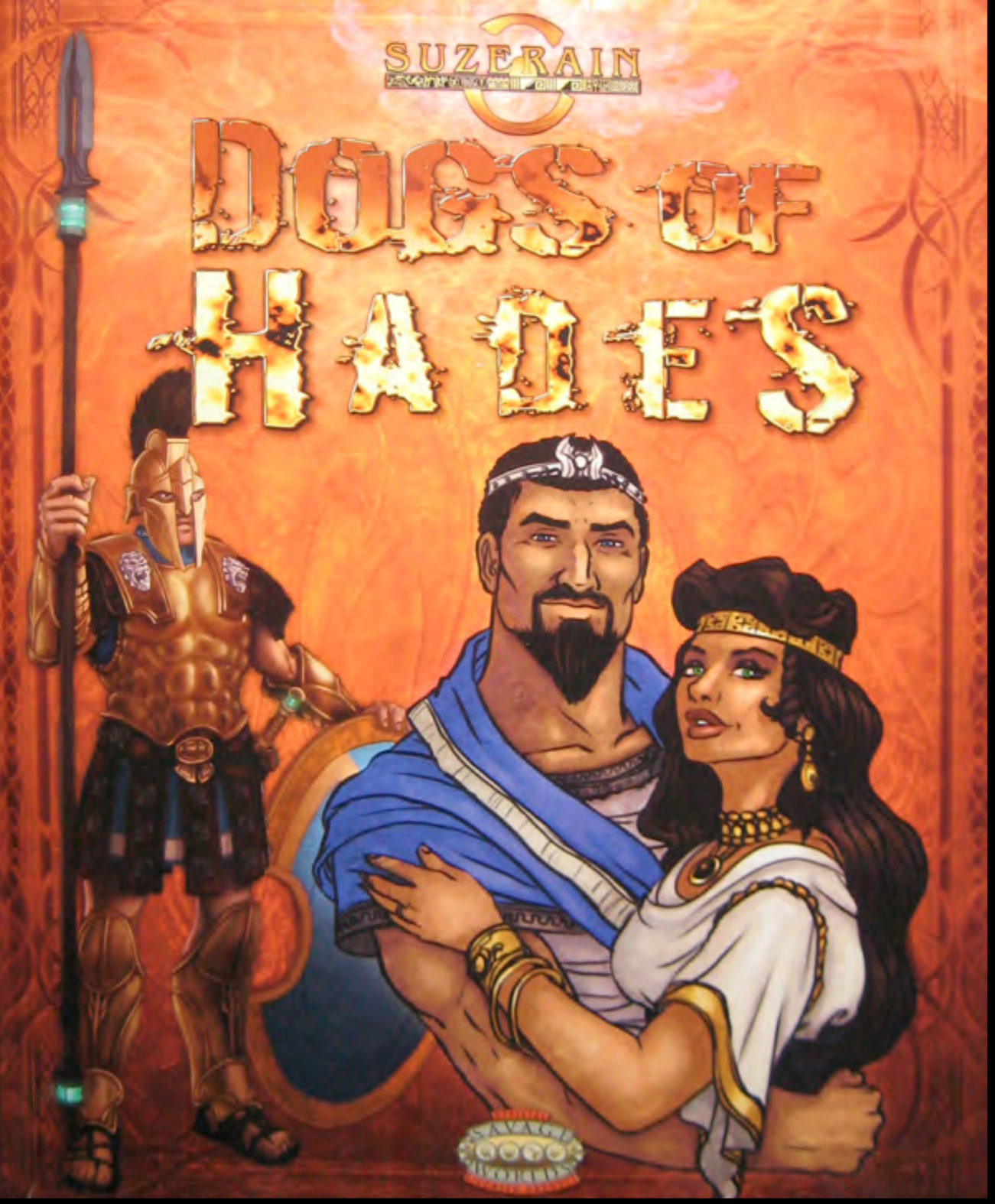
U: Hvad er Cosplay?
C: CosPlay er en sammentrækning af Costume og Play. Idéen er at efterligne en karakter så godt som muligt. Det startede med en gut for Japan der opdagede voksne menneskers glæde ved udklædning til en Star Trek Convention.

U: Ses man uden for connerne?
C: Jeg bruger meget Facebook, fordi de fleste venner jeg har gennem Cosplay bor i Jylland

U: Hvordan ses der på den enormt explicite sexualitet?
C: Det er en ting som ligger ret fast i kulturen. For eksempel har de et fænomen i Japan, som hedder Bi Shun. Det er drenge som ser feminine ud og crossdresser. Men con'erne fraråder de yngre mennesker den udfordrende påklædning.

U: Hvad er drivet bag Cosplay community'et?
C: Det er "wow" faktoren. Det er det sociale fælleskab og den er den håndværksmessige udfordring ift. sit kostume.

U: Hvad kan vi rollespillere lære af Cosplay?
C: Rollespil kan lære noget af den enormt høje kostume standard der er, hver gang til Cosplay. Jeg tror også godt rollespil ville kunne lære noget af cosplay som det enormt konkurrence mindede miljø, det højner professionalismen .



Danske Magnus Nygaard - der til hverdag slår sine folder i den københavnske rollespilsforening Avalon - har skrevet en bog til Savage Worlds systemet. Bogen hedder Suzerain - Dogs of Hades og kom på gaden i august måned. ROLLE|SPILs Troels Palm har kigget nærmere på det som forfatteren selv beskriver som "meget mere end bare Spartanere i rummet." Og han er ikke helt sikker på hvad han skal synes.

Dogs of Hades

TEKST: TROELS PALM

Kort om Savage Worlds

Savage Worlds er et tempofyldt system hvor ens færdigheder bruger større terninger jo bedre man er. Det lyder som en forfærdelig masse terninger men når man først har lært at begå sig er det meget intuitivt. En af de store fordele er så også at det spiller godt som Tabletop Skirmish. Det vil sige at hvis man kan lide at skubbe figurer rundt har man så et rollespilssystem som er så godt som skræddersyet til ens ønsker.

Så kommer vi så til selve produktet

Jeg er ikke udelt glad for Dogs of Hades. Historien er udmærket og settingen er space opera i nærmest gammel Jens Lyn stil. Det elsker jeg. Til gengæld synes jeg udvalget af spilbart materiale er meget begrænset. Det er ikke sjovt at være andet end en Rumgræker og der er ikke så stor forskel igen på de forskellige Græsk inspirerede kulturer. Jeg ville gerne have haft mulighed for at spille barbar eller måske endda Sakalid. Det er et underligt kritikpunkt for på den ene side kan jeg jo godt lide den dybt politisk ukorrekte stemning hvor både kvinder, slaver og barbarer (alle der ikke er mandlige Rumgrækere altså) er andenrangsborgere. Men på den anden side elsker jeg jo også at spille skæve roller.

Dogs of Hades som kampagne

Det bogen i sidste ende indeholder er en forholdsvist begrænset beskrevet verden og så en længere kampagne med 10 tilknyttede scenarier og 20 enkeltstående scenarier der kan spilles for sig eller væves ind visse steder i kampagnen som vilkårlige hændelser. Umiddelbart tror jeg det er det den bruges bedst til. Et par måneders kampagnemateriale uden nødvendigvis at skulle tilbage til den setting igen. På den måde kommer man også lettere ind i følelsen af et science fiction tv-show fra firserne.

Spartanere i rummet?

For nogen lyder det himmelsk for andre virkelig irriterende. Historien støtter dog godt op omkring det så man ikke nødvendigvis skal kunne nyde en så ringe film som "300" (anmelderens personlige holdning).

Andre Savage Worlds

Weird Wars byder på sære hændelser og overnaturlige fjender under Vietnamkrigen. Deadlands er et nærmest postapokalyptisk syn på det vilde vesten hvis alt var gået magisk galt. Solomon Kane serien giver mulighed for både at spille Pulp (tænk Jules Verne og gå amok) og råbe "Nobody expects the Spanish Inquisition!". Lige nu har jeg glemt navnet på piratudvidelsen men jeg er sikker på, at jeg ville kunne lide den.

Tabletop Skirmish

Figurspil med et begrænset antal modeller. Ofte set som en mellemting mellem "rigtigt" rollespil og tabletop games. Af klassikere inden for genren kan nævnes Games Workshops GorkaMorka, Necromunda og Mordheim eller WizKids MageKnight.

Skal man bruge figurer?

Du kan sikkert sagtens klare dig med korkpropper, knapper og småsten. Det kan dog godt anbefales at have figurer med definerede baser da det gør det lettere at måle. Men man kan jo bruge standins. For at svare utvetydigt. Ja det er klart at foretrække en plade og nogle rykbare brikker. Men det virker jo altså også fint for både Star Wars Gold Edition og D&D 4th Ed.

Suzerain - Dogs of Hades (Magnus Nygaard), 160 sider, 280 kr.

ridderrolle.dk
rollespilsvåben & tilbehør

Tilmeld dig vores nyhedsmail
inden d. 15.10.2010
og vær med i
lodtrækningen om
dette
World of Warcraft
Frostmourne sværd

ridderrolle.dk
rollespilsvåben & tilbehør

BETALT
INDHOLD

KAMPAGNE OVERSIGT

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	Århus, Midtjylland	www.1søndag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Forest Wizards	Forest Wizards – Krøniken om Hassellund	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	Haslev, Sjælland	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-500	Bagsværd, Kbh	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	Holte, Kbh	www.helioslive.dk	daniel.larsen88@gmail.com	Daniel Larsen
Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	Davinde, Fyn	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år	30-70	Knebel, Østjylland	www.legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk
Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	Holte, Kbh	www.lorania.dk	silasmortensen@hotmail.com	Silas Mortensen
Ravnsholt-Recpos	Lamme-Lørdag	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	Nyopstartet	Holbæk, Sjælland	www.r-r.dk/LL	mahler@mivia.dk	Jakob Mahler Hansen
RIPEN	Myten om Llarrir	Første lørdag i hver måned	Fra 13 år	ca. 70	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-fantasy@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
RIPEN	Stenmarken	Tredje lørdag i hver måned	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-junior@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	sofie_heggenhougen@hotmail.com	Sofie Heggenhougen
Rollespilsfabrikken	JRK Roskilll	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	tobias2820@hotmail.com	Tobias Christensen
Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 13 år	150 – 200	Hørsholm, Kbh	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordlenets Saga – Første Søndag i Hareskoven	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordlenet.dk	farmandmao@gmail.com	Mads "Mao" Ahola
RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	Roskilde, Sjælland	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	Glostrup, Kbh	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned (apr – sep)	Fra 9 år	ca. 50	Thisted, Nordjylland	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Frostholm Søe-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	100-250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidstesoendag@troa.dk	Yvonne Hagbard
VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	Valby, Kbh	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Ølgod Rollespilsforening	Kanevala Krønikerne: Ellyrians Forbandelse	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år	50-80	Tarm, Vestjylland	www.oelgodrollespil.dk/kanevala	dennis@oelgodrollespil.dk	Dennis Mejsedal

Mangler din kampagne på listen?
Skriv til os på redaktion@rollespil.org

BARDA ROLLESPILSTRÆF I SORØ

TEKST: ANNELISE BIRKHOLM

FOR FEMTE ÅR I TRÆK ....

Det er 5. år i træk at DR og Sorø Erhvervs-, og Turistråd/Oplev Sorø inviterer horder af børnefamilier fra det ganske land, til at besøge BARDA´s magiske univers. ROLLE|SPIL har snakket med Annelise Birkholm, der er en af kræfterne bag eventet.

Barda Rollespilstræf består af dels en af DR tilrettelagt spil-rute, til de heldige første 575 børn der købte billetter lige da billetsalget åbnede – men Barda Rollespilstræf er også en kæmpe eventyrlig markedsplads – hvor du kan møde rollespilsklubber fra hele Danmark, der viser det bedste af deres show eller aktiviteter for børn og deres forældre.

Ikke mindre end 8.000 børn og voksne drog sidste år til Barda Rollespilstræf og markedspladsen – og i år er der endnu flere oplevelser for dig og din familie.

Barda Rollespilstræf løber af stabelen søndag den 5. september 2010 på Parnasgrunden i Sorø kl. 10.00-18.00. Du kan se mere på www.dr.dk/barda

På markedspladen kan du løbe ind i nogle af væsnerne fra Barda, ikke mindst flere af de 9 store krigere, der har udfordret Bardas helte. Nogle af DR's værter som du kender fra Ramasjang Live – f.eks. Sofie og Magnus. Du vil også kunne opleve SKÆG på pladsen – mon det bliver med tal, bogstaver eller runer?

Der vil selvfølgelig også være en række andre væsener og uvæsener og hos dem kan du bl.a.:

* Lave dit eget rollespilsværd eller våbenskjold
* Blive sminket som en elver, en ork eller måske en zombie
* Skyde med bue og pil eller armbrøst
* Lave troldoms-ild og magi
* Slå din egen mønt – og meget – meget andet

Der er også stor ridderturnering og kampshow – og har du selv lyst til at svinge rollespilsværdet, kan du deltage i kamparenaer og være med i det store slag, hvor alle rollespillere kæmper mod hinanden.

Når du bliver sulten syder grillene og bålmaden i den store kro, eller i de små spisekroge på pladsen.

Der er gratis aktiviteter såvel som betalings-aktiviteter på pladsen – og de steder der tages lidt betaling, går pengene ubeskåret til den forening der står vor boden. Du kan læse om årets rollespilstræf og de "9's udfordringer" på www.dr.dk/barda - og skynde dig at tilmelde dig til forsalget. Hvis du ikke når tilmeldingen over nettet er du velkommen til at købe entrebillet på dagen – de koster kr. 65,- pr. person.

Barda Rollespilstræf er stedet vi mødes enten som inkarnerede rollespillere, der får mulighed for at vise perfekte dragter og udstyr for gæsterne – og møde ligesindede. Eller hvis du er barn eller familie der har lyst til at vide mere om live- rollespil og få en dejlig helt anderledes dag i eventyr-skoven.
Vi glæder os til at se Jer ....

Annelise Birkholm
Sorø Erhvervs- og Turistråd / Oplev Sorø

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

FORBUDT FOR BØRN UNDER 15

“Hende? Ja, jeg ved godt, hvem hun er. Hun har knaldet en af mine venner”

TEKST: CLEO HATTING & SOFIE BOJSEN

I ROLLE|SPIL #1 opfordrede Nynne Søs Rasmussen og Ann Eriksen til at kvinderne skulle smide lænkerne og holde op med at spille passive roller. Nu giver ROLLE|SPILs nyeste skribentpar Cleo og Sofie deres take på hvordan tingene virker når kostumet er blevet smidt ovre i hjørnet.

Her den anden dag, modtog vi et opkald, der satte gang i nogle tanker. En ven ringede for at fortælle, at han efter at have siddet i en halv time i selskab med en flok fremmede rollespillere, var blevet mødt med ordene:

”Hende? Ja, jeg ved godt, hvem hun er. Hun har knaldet en af mine venner”.

Omgangstonen mellem kønnene er ikke kendt for sine eksplicite komplimenter her i rollespilsmiljøet. Det er ikke længe siden, den store kønsdebat rasede gennem hele landet – men har den ændret noget?

Som den ovenstående anekdote fortæller, så bliver man ikke ligefrem omtalt med respekt, men er det bare os piger, der skal hanke lidt op i løgene og tage det hele med et smil?

Din skank!
Det er ikke ord, man sjældent hører. Men er det virkelig så slemt? Er det bare pigerne, der sætter sig selv i en offerrolle? Eller er det de store hankøn, der skal flette kussen? De fleste, der er kommet til det stadie i deres liv, kan blive enige om, at sex er en dejlig ting – så hvorfor er den årsag til så mange forfærdelige følelser og indviklede intriger?

Hvis vi går helt i hippiemode, kan vi jo nemt konkludere, at alle burde have lov til at have så uendeligt meget sex, som de har lyst til, uden at skulle høre på flabede kommentarer bagefter. Det burde jo på ingen måde vedrøre andre, end de der er fysisk involverede i akten. Men sådan hænger verden åbenbart kun sammen i Narnia. Selv de, der ser sig selv som værende åbne og tolerante, ender ofte med at pege fingre ad andre. Men måske vedrører det faktisk andre – for hvad med din forenings omdømme?

Hvad med de andre?
Hvad med din ven, der egentlig også godt kunne lide ham? Hvad med din ekskæreste, som også kender hende? Når følelserne kommer på tværs, er det sgu svært ikke at blive en kende bitter, og så kommer de grimme ord ud af skoven og ud på slagmarken.

Hun be’r selv om det
Korsetter, kavalergang og bare ben – de fleste elsker det, men de der viser sig sådan frem, kommer næsten altid til at høre for det. De fleste nyder synet, men derfor er det ikke pæne ord, der bliver sagt bag pavillionerne. Og når nogle af os piger hiver sværdet frem fra skeden, er det så i virkeligheden bare fordi, vi er jaloux over den opmærksomhed, som ”hende skanken stjæler fra os!”.

Der er et virvar af løftede fingre, der bliver peget i millioner af retninger, og det er mildest talt svært at se, hvem der i virkeligheden er helgene og hvem, der er syndere. Men hvad med de smukke, unge mænd? Hvorfor bliver de ikke kaldt skanks? Hvor er forskellen mellem en skank og en player?

Skanky players?
Teknisk set, bliver begge vel defineret som en person der scorer meget og får noget på den dumme. Men player må siges at blive opfattet en hel del mere positivt, hvorimod skank er et ord, de færreste har lyst til at have hængende på sig. Vi vil også være players! Med bling og bitches i flæng! Men vi tvivler på, det er det, vi bliver kaldt, når vi vender ryggen til. Men så er vi tilbage ved misundelsen; er det bare fordi, vi får mere end dem? Og er det nu os, der peger fingre?

No go!
En anden problemstilling, som vi mener er blevet fortiet i kønsdebatten, er kunsten at sige fra. Det er ikke nogen hemmelighed, at mange i rollespilsmiljøet har en baggrund, hvor de ikke ligefrem ville beskrive dem selv som værende toppen af poppen. Nu er de kommet ind i et miljø, hvor de føler sig accepterede, men frygten for at blive smidt ud igen ligger på lur.

For hvad nu, hvis du siger fra og så bare får kastet ”du er også bare en tør fisse” tilbage i hovedet? Vores erfaring siger os, at mange piger, der kommer ind i miljøet, er hurtige til selv at iscenesætte sig, som en skank uden at være klar over de negative konsekvenser.

Sexede nørdiner
For hallehøjsa! Lige pludselig er hun ikke den mærkelige, nørdede pige, der før bare sad i hjørnet. Nu er der faktisk en hel del drenge, der giver hende en masse opmærksomhed – især når korsettet bliver strammet lidt ekstra. Så de bliver vant til, at for at få en masse positiv opmærksomhed, så må de sgu vise lidt af Guds gaver frem. Og den rolle er virkelige svær at slippe ud af igen – trust us, we’ve been there! For man har jo ikke lyst til at miste al opmærksomheden, og man har slet ikke lyst til, at gå tilbage til at være uinteressant og alene i hjørnet.

Say no!
Det smukke (og meget vigtige) ligger altså ikke kun i, at kunne sige fra, men i lige så stor del (hvis ikke større) i at respektere det, når folk siger, at nu er det altså ikke sjovt længere. At være en behagelig og social person, kræver at man udviser en stor omtanke overfor de folk, man omgås med. Det er helt okay at joke med alt mellem din mor og døde babyer, så længe der kan blive sagt fra og at dette, bliver respekteret. Hvis bare alle følte sig sikre og stærke nok til at sige fra, når andre gik over stregen – og alle ville acceptere og respektere det, når folk så sagde fra, ja, så ville det hele jo være en del lettere.

Men sig også ja! Be free! Have sex!
Hvis personlighedsspaltningen Cleofie skal have lov til at bestemme, så skulle vi alle sammen være fri til at have al den sex, vi har lyst til – uden at folk blander sig, løfter fingre og siger grimme ting. Er mændene bange for, at kvinderne er ved at tage over? Eller sætter kvinderne sig bare i offerrollen? Vi har nok stillet flere spørgsmål end svar, men vi håber, at vi alligevel har sat nogle tanker i gang i dit lille, flotte hoved (for du er virkelig flot).

Så nu håber vi på, at du vil stille nogle flere spørgsmål og selv finde ud af, hvad du mener, er rigtig og forkert, og hvad vi skal gøre, for at ændre det. For det ville jo være rart, hvis alle bare kunne elske alle, droppe de gamle fordomme om kønsroller og nyde, at vi er en del af et miljø, der er sprængfyldt med dejlige, elskværdige mennesker, der alle fortjener fortjener ligeså meget kærlighed, som du selv gør. Hun er ikke en skank – hun er en frisindet kvinde! Og du vil ha’ hende; du tør bare ikke indrømme det.

PROFIL: CLEO & SOFIE

Født 9. marts 1991 & 8. januar 1992

Cleo og Sofie har hver især spillet rollespil i 5 år, men startede i hver deres ende af landet, henholdsvis Østjylland og Københavnsområdet.

Cleo fik taget sin mødom som arrangør i forbindelse med scenariet Uden Guds Nåde (omtalt i ROLLE|SPIL #2), mens Sofie stadig venter på at få taget sin.

I forbindelse med ROLLE|SPIL ønsker de mest, at få lov til at stille skarpt på nogle af de udfordringer de finder i det danske rollespilsmiljø. Og det er vi glade for!

BETALT INDHOLD

Jarkwelt-bogen: 100 kr

112 sider. A5. Fuld farve.

Fra en forældreudtalelse (anmeldelse)

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

- Lasse Bøeg Jensen

DANMARKS FEDESTE ROLLESPILSHÆR

TEKST: CLAUS RAASTED

Mange rollespilskampagner har store kampgrupper med lækkert udstyr, høj kampmoral og viljen til sejr. Få er dog så gennemførte som den hær som Foreningen Imperiet kan mønstre. Foreningen Imperiet startede som ungdomsprojektet "Kamp til Stregen" tilbage i 2001 og har siden da haft hundredevis af rekrutter mellem hænderne, modtaget over 300.000 kr. i støtte fra diverse projektmidler og formået at være fast del af den københavnske rollespilskampagne "Nordlenets Saga" - måske bedre kendt som "1. søndag i Hareskoven" i snart 10 år. Og det synes vi sgu' skal hyldes. Så her fra os på redaktionen skal der lyde et tak til alle jer der har været en del af Imperiet - fordi I viser os andre hvad der kan lade sig gøre. Det er inspirerende!

BETALT INDHOLD

Rollespil i Roskilde

Spildage i Roskilde efteråret 2010:
d. 19. sep d. 17. okt

Rollespil for børn og unge i Roskilde foregår hver 3. søndag i måneden fra kl. 11.00 - 16.00

Det koster 90 kr. at deltage til Rollespilet og vi har både kostumer og bløde skumvåben du kan låne som en del af prisen.

Man skal selv sørge for madpakke, for ca. kl. 13.30 spiser vi frokost. Husk også at tage noget at drikke med, da man nemt kan blive tørstig af at slås og gå på eventyr.

Vores mødested er ved skovbrynet på den vestlige side af Hyrdehøj.

Vi ses i skoven
Rollespilsfabrikken

Stor sæsonafslutning d. 20. nov
se mere på rollespilskamp.dk

junior-rollespil.dk 51 15 16 48 tobias2820@hotmail.com

TEKST: TROELS PALM

Vovehalse og vandhunde

boganmeldelse af "Danmarks største søhelte"

ROLLE|SPIL er begyndt at anmelde bøger, og den første vi her på redaktionen fik fingrene i var en bog der hverken handler om orker, magi eller vampyrer. Troels Palm blev overrasket over hvor spændende et emne danske søhelte egentligt er.

Jeg var til at starte med ikke helt sikker på hvad jeg skulle med en historiebog om danske søslag. Da han så illustrationer fra Christian Mølsted kunne jeg dog ikke stoppes i at tage den med hjem og gå i gang.

Hvad er så buddet? Ja det er nok så sjældent, at der spilles i dansk fortid eller mytisk Danmark at den sjældent vil blive brugt som opslagsværk. Hvis man dykker en lille smule dybere ned i lagene af arbejde til karakterer og scenarier er der dog en meget interessant applikation ved sådan et værk.

Og det er opbyggelsen af troværdige heltemyter og baggrundshistorier. Hvis vi alle sammen er Fønikskongen Aenarion, der er den sidste beskytter mod horderne fra Nord, får vi to ting ud af det. Virkelig ens og rimeligt kedelige baggrundshistorier og problemer med at opfylde de fysiske krav til rollen.

Der kommer Tordenskjold jo så ind. Han er en real-life spradebasse med rigtige (eller nogenlunde sandfærdige) historier om hvordan han gennem snilde og aggressivitet ofte narrer fjenden.

Alternativt er bogen også et godt kig på adeliges og officerers handlingsmønstre og omgangstone i en svunden tid. Mange af de danske søhelte har tilsyneladende mest været nogle uberegnelige og ikke specielt behagelige mænd. De fleste af de heltegerninger som bliver beskrevet virker mest som om det folk der har taget den til stregen bare fordi de kunne og så lidt længere.

Alt i alt en dejlig bog med lækre malerier brugt som illustrativt materiale.

Igennem tiden har Danmark utallige gange været i kamp med vores 'naboer' – lige fra vore svenske arvefjender og tyskerne til hollænderne og englænderne. Langt de fleste af disse krige har vi tabt. På land har vi været ramt af den ene fiasko efter den anden.

Et sted har vi dog ofte været sejrrige: på søen, hvor danske søhelte, reddede dagen – Niels Iuel, Ivar Huitfeldt, Peter Tordenskiold, Peter Willemoes, heltene fra Kanonbådskrigen, Edouard Suenson og mange andre.

Danmarks største søhelte fortæller for første gang i samlet form historien om landets begavede, farverige, udfarende, bemærkelsesværdige, selvopofrende og dødsforagtende søhelte. Den fortæller om de træfninger, slag og krige, de deltog i, om deres liv, død og eftermæle.

Selve søheltebegrebet diskuteres naturligvis også. For hvad karakteriserer disse mennesker, og ændrer vi vores syn på dem, som tiden går? Bogen viser, at det ikke er uproblematisk at placere historiske krigere på en piedestal, når nogle af dem nok nærmest var karakterafvigere ud fra vor tids målestok.

Danmarks største søhelte udgives i anledning af den danske flådes 500-års jubilæum og er rigt illustreret i farver med fotos, malerier, portrætter, tegninger og oversigtskort.

Danmarks største søhelte (Thomas Lyngby, Søren Mentz, Søren Nørby og Jakob Seerup), 280 sider, 299 kr.

"Jeg giver den 4 ud af 6 dæmonkranier!"

ROLLE|SPIL åbner op for anmeldelser af computerspil, bøger og film – og derfor søger vi et symbol til vores "karaktergivning".

Som rollespillere henter vi inspiration til vores rollespil mange forskellige steder fra, og derfor har vi på ROLLE|SPIL redaktionen besluttet at vi i fremtiden også vil have anmeldelser af computerspil, bøger og film her i bladet. Men da vi ikke har tænkt os bare at give fra 0-6 stjerner, hatte eller kageruller søger vi nu inspirerende ideer til symboler som vi kan bruge. Så synes du, at ROLLE|SPIL skal give fra 0-6 orkhoveder, dværgeøkser eller dødslyn, så er det bare med at sende DIT forslag ind til os på redaktion@rollespil.org.

BETALT INDHOLD

Rollespil
på Amager Fælled

Spildage på Amager Fælled efteråret 2010:
d. 12. sep d. 26 sep d. 10. okt d. 24. okt d. 7. nov

Rollespil for børn og unge på Amager Fælled foregår hver søndag i lige uger fra kl. 11.00 - 16.00

Det koster 90 kr. at deltage til Rollespilet og vi har både kostumer og bløde skumvåben du kan låne som en del af prisen.

Man skal selv sørge for madpakke, for ca. kl. 13.30 spiser vi frokost. Husk også at tage noget at drikke med, da man nemt kan blive tørstig af at slås og gå på eventyr.

Vores mødested er lige over for Metro stationen DR-Byen.

Vi ses i skoven
Rollespilsfabrikken

Stor sæsonafslutning d. 20. nov
se mere på rollespilskamp.dk

junior-rollespil.dk 20648946 sofie_heggenhougen@hotmail.com

Hvis du tror der findes ”rigtigt rollespil” har du intet forstået!

TEKST: LARS ANDERSEN

I mine rejser rundt omkring i Rollespilsdanmark er jeg tit stødt på begrebet ”rigtigt rollespil.” Det har undret mig meget, hvor dette ”rigtigt rollespil” kommer fra, for så vidt jeg er blevet fortalt, så er fordelen ved rollespil jo, at man kan lave det som man vil. Så jeg dykkede endnu en gang ned i de støvede arkiver og blev klogere.

Svaret fandtes selvfølgelig helt tilbage ved rollespillets opståen.

For det skete i tidernes morgen, at De Første Fire var mødtes i skoven og havde spillet det første rollespil – og på trods af Mogens' lange briefing havde det været godt. Faktisk så godt, at De Fire aftaltes at mødes igen måneden efter.

Thomas fra Syden havde taget 3 af sine venner med, og de havde alle bygget våben af træ og skumgummi, som de stolt tog med. Thomas havde det sejeste – et sværd som han kaldte for ”Dunkeren” - og de havde lavet krigsråb og endda en kampsang baseret på Manowar-nummeret ”Fighting the World”.

Tina fra Vesten havde taget en enkelt ven med. Han hed Hans, og han og Tina havde syet kostumer i hele ugen op til og havde lavet elverører af tape, som de skulle have på. De havde også planlagt en masse ritualer, som de skulle lave, og de havde skrevet nogle konflikter ned, som det kunne være spændende at udspille.

Mogens fra Norden havde med stort besvær fået lokket en lidt yngre dreng fra sin villavej med, for selvom Mogens vidste, at han i rollespillet havde fundet noget helt fantastisk, så var han utroligt nørdet og ikke så god til at forklare andre om det.

Peter fra Østen dukkede slet ikke op, for efter at have fået skældud af sin mor over at have taget hendes mel og kommet for sent hjem, var han blevet forbudt at være med til det der sære noget ud i skoven og var nu begyndt til fodbold i stedet. Det kunne hans forældre i det mindste forstå hvad var.

De Første Fire var nu blevet til Tre, men da de havde fået nye folk med, kunne de alligevel sagtens spille. Men eftersom Thomas ikke gad høre på Mogens endnu en gang, så sørgede han for, at han og hans venner løb ud i skoven, så snart der var blevet sagt hej.

Tina og hendes ven Hans hørte heller ikke rigtigt efter, for de havde jo allerede planlagt, hvordan deres dag skulle være. Drengen, som Mogens havde slæbt med, hørte efter med et halvt øre, for han vidste jo, at rollespillet ikke kunne starte før Mogens havde snakket en masse. Det havde Mogens nemlig forklaret ham på forhånd.

‘Men der var ikke gået ti minutter efter, at de var gået i gang, før det hele gik galt. Thomas og hans venner kom stormende.

De overfaldt elverne der stod snakkede med Mogens og huggede dem brutalt ned, mens de sang deres slagsang.

De var nemlig vilde vikinger, og sådan nogle ved vi jo alle sammen godt hvad vil. Mogens syntes i bund og grund at det var ok, for noget af det sjove ved rollespil er jo, at der sker ting, man ikke har forudset og hans ven var også glad, for han fik lov til at ramme en viking i armen før han blev hugget ned. Tina blev til gengæld skidesur over at få sit spil spoleret, og da hendes ven Hans var så fræk at spørge Thomas, om han ikke kunne låne et våben og være viking i stedet, så blev den store kløft i rollespil skabt.

Tina begyndte nemlig at skælde Thomas ud og sagde til sidst de berømte ord: ”Det er ikke rigtigt rollespil, for du indlever dig ikke i din rolle. Du vil bare slås!”. Thomas blev også sur, for han og hans venner havde indtil nu haft en fantastisk dag, men desværre var han ikke ligeså god til at snakke som Tina, så i stedet for at sige noget til hende, gik han bare hjem og kom aldrig mere til rollespil.

Hvis han nu havde sagt noget havde “rigtigt rollespil” måske set anderledes ud idag. Thomas kunne jo have sagt:

”Rollespil er en fysisk leg, og jeg har hele dagen med krop og sjæl spillet viking og gennem min vildskab og fysiske udfoldelse sikkert haft en langt større indlevelse i min vikingerolle end du har med den stammende, dilettantiske fremsigelse af replikker, som du præsterer. Får man først et sværd i hånden, er det utroligt svært ikke at spille en rolle, og sværdet er et af de stærkeste rollespilsremedier, der findes...”

Men Thomas var som sagt ikke så god til at snakke som Tina, så han sagde ingen af de ting, men stoppede bare med at spille rollespil. De Fire var nu kun to, og som tiden skred frem skulle Tinas holdning blive gentaget igen og igen, og til sidst var der ingen som længere var i tvivl om, at ”rigtigt rollespil” var når man snakkede og ikke når man sloges. Mængden af Thomas'er som er blevet slået oveni hovedet (med ord, ikke med sværd, for det havde de jo syntes var sjovt) er enorm, og mange af dem er holdt op med at spille rollespil ret hurtigt. For hvem gider at blive kaldt forkert, når man har det sjovt?

Er Tina så historiens skurk?
Nej, skurken er denne gang Mogens, for selvom Mogens var en nørdet fyr, så vidste han jo godt, at rollespil var noget helt fantastisk, hvor der både var plads til dem der ville snakke og dem der ville slås, og at man nemt kunne få alverdens forskellige oplevelser, hvis bare man indrettede spillet, så det gav mening.

Thomas var mest interesseret i at slås og Tina ville helst bare snakke med sin ven Hans, og derfor gik det så frygteligt galt, da de selv skulle klare deres problemer. Men havde Mogens bestemt, så havde han hurtigt lavet en regel om, at man faldt om i smerte, hvis man bar et våben nær Elvernes hellige lund, og så kunne Thomas have forstået, hvorfor vikingerne ikke kunne angribe elverne i deres egen lejr og Tina havde haft et sted, hvor hun kunne snakke i fred.

Og hvis de andre havde stillet spørgsmålstegn, kunne Mogens have sagt, at målmanden og forsvarsspilleren i fodbold jo heller ikke diskuterer, om det er rigtig fodbold at sparke til bolden eller tage med hænder, for begge dele er jo en del af samme spil og det er klart defineret, hvem der må hvad og hvornår.

Måske havde Peters forældre endda forstået det, når der blev brugt eksempler fra fodbold, og havde Mogens fortalt dem at rollespil jo kan være uendelig mere kompliceret og varieret end fodbold, havde de måske endda tænkt, at det var godt, at Peter fik sig en så kreativt stimulerende hobby. Så kunne De Fire været blevet Fire igen.

Men Mogens sagde ingenting, for han syntes, at Tina så sød ud med elverører og han vidste, at hvis han nogensinde skulle tage Hans' plads som den Tina brugte en hel dag på at snakke med, så gik det ikke at han fortalte hende, at hun totalt havde misforstået, hvad rollespil kan.

Personligt stiller jeg altid spørgsmålstegn ved det, når der er nogen, der taler om rigtigt rollespil. Men måske er det bare fordi jeg alligevel ikke gider at sidde hele dagen i elverlejren og kigge på elverpigerne. Selvom de ser søde ud.

PROFIL: LARS ANDERSEN

Født 1964.
Begyndte at spille rollespil i 2002.

Udover at være fast skribent på ROLLE|SPIL er Lars Andersen rollespilspædagog, foredragsholder og kunstmaler. Han er forfatter til bogen *Rollespilsværkstedet* fra 2007 og skrev sammen med Claus Raasted bogen *Rollespil for børn og voksne* i 2004, og har siden 2004 holdt mere end 20 foredrag for firmaet *Seminarer.dk*.
.
Lars er også aktiv kunstmaler på fuld og er landskendt blandt kunstkritikere for sin provo-kunst. Hans udstilling “Jeg lærer aldrig at forstå kvinder” indeholder bl.a. et par billeder af ham selv i rollespilsudstyr.

Rollespilsmæssigt er Lars mest interesseret i konstruktionen af våben og udstyr - især buer. Han arbejder for tiden med at slå verdensrekorden i hurtigskydning med bue, og slås med Guiness Rekordbog om at få lov til at slippe for at betale et stort beløb til dem for at anerkende rekorden. Hans bedste tid er 10 pile på 6 sek.

Man kan møde Lars til kampagnen Nordlenets Saga, der spilles den 1. søndag i hver måned i Hareskoven nord for København, eller man kan finde ham på nettet på www.23.dk eller på www.rollespilsværkstedet.dk. Man kan også skrive til Lars på kunstmaler@gmail.com.

Lars Andersen

ROLLE|SPIL

Annoncepriser

HUSK: foreninger får 75% rabat!

FORMAT & PRISER (ex. moms)

Annonceformat	Bredde x Højde	Pris
Bagsiden	210 x 297 mm	13.500 kr.
Dobbeltside	420 x 297 mm	12.500 kr.
1/1 side	210 x 297 mm	7.500 kr.
1/2 side	210 x 148 mm / 100 x 297 mm	4.500 kr.
1/3 side	210 x 99 mm / 70 x 297 mm	3.250 kr.
1/4 side	148 x 105 mm / 105 x 148 mm	2.500 kr.
1/6 side	105 x 99 mm / 70 x 148 mm	1.750 kr.
1/8 side	105 x 74 mm / 74 x 105 mm	1.250 kr.
Andre formater	Kontakt os	Variabel

LÆSERPROFILER

Gruppe A udgør ca. 30% af læserne
- 7-11 år. 80% er drenge.
- Primært ressourcestærke forældre

Gruppe B udgør ca. 40% af læserne
- 12 - 15 år. 75% er drenge
- Fortrinsvis bogligt stærke

Gruppe C udgør ca. 20% af læserne
- 16 - 25 år. 70% er mænd
- Størstedelen er gymnasieelever eller studerende

Gruppe D udgør ca. 10% af læserne
- 26+ år. 70% er mænd.
- Overvejende IT-, og Kommunikationsfolk

TEKNISKE DETALJER

- 48 sider + omlag, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g
- Kan downloades som PDF fra hjemmesiden www.rollespil.org
- **ROLLE|SPIL** udgives af Rollespilsakademiet

BESKRIVELSE

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

REDAKTIONELT MÅL

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

NUMRE i 2010

Forår, udkom 1. marts
Sommer, udkom 1. juni
Efterår, udkom 1. stepember
Vinter, udkommer 1. december

ANNONCØRER

ROLLE|SPIL har primært annoncer fra rollespilsbutikker og rollespilsforeninger, men også fra forlag og spilproducenter. Institutioner er ligeledes repræsenteret, og særligt annoncører med en generel interesse i børn og unge er velkomne.

OPLAG

Oplaget er på 10.000.
Herudover ca. 2000 downloads af hvert nr. via hjemmesiden www.rollespil.org.

www.rollespil.org - redaktion@rollespil.org - 22 34 24 80

Vil du have ROLLE|SPIL smidt i nakken?

Det får du allerede!

Men vil du have det smidt i nakken derhjemme?
Så tegn et abonnement!

Som abonnent på ROLLE | SPIL får du bladet tilsendt på udgivelsesdagen.
Det koster 50 kr./nummer som privatperson (250 kr. for resten af 2010 og hele 2011).
Det koster 100 kr./nummer som institution (500 kr. for resten af 2010 og hele 2011).

Du skal sende os følgende:

Send en mail til redaktion@rollespil.org med følgende informationer:
Navn, adresse, postnummer, by

Så sender vi dig en bekræftelses-mail med dit abonnementsnummer og betalingsinfo.
Som abonnent kan du også købe gamle numre af ROLLE|SPIL for 50 kr./nummer, som så bliver sendt til dig når du modtager dit næste blad.

www.rollespil.org

BETALT INDHOLD

Rollespils Akademiet

Hos Rollespilsakademiet tilbyder vi en lang række produkter og oplevelser, for børn og voksne i alle aldre, hvor rollespil er udgangspunktet.

Børnefødselsdage

Rollespil som værktøj til undervisning

Børnerollespil for institutioner

Konfirmand rollespil

Foredrag for lærere og pædagoger

Rollespilsakademiet udgiver også bøger!

www.rollespilsakademiet.dk