#7 Juni 2011

ROLLE|SPIL

Hvor fornuften giver op | begynder eventyret

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

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

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

Den store venlige knap du skal trykke på for at abonnere

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

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

- Anders, Rene & Claus

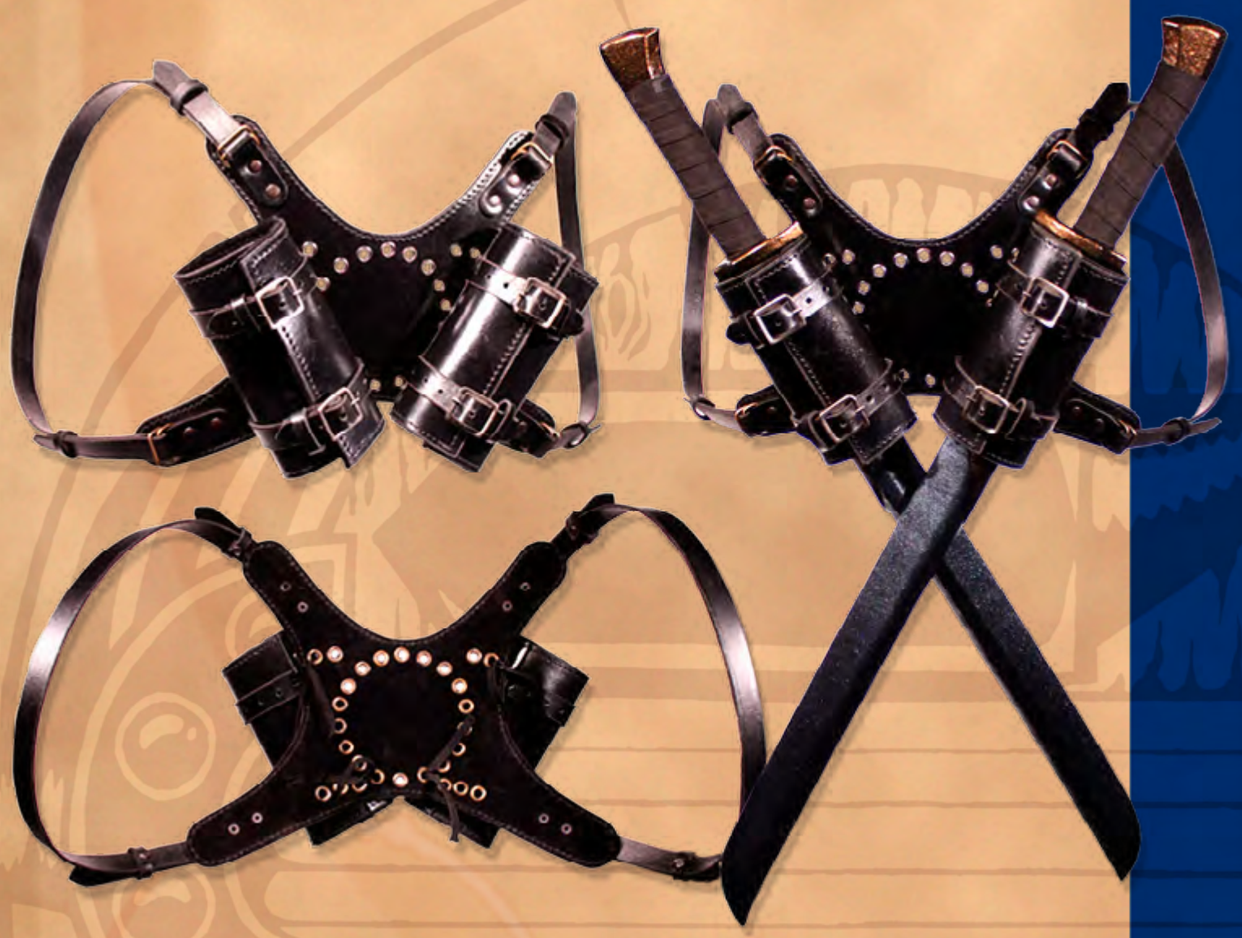
ISSN 1904-3872

www.rollespil.org

interpress

PALNATOKE

"It's not just a sword... it's a lifestyle!"



Dobbelt rygskede 499,-

Køb den hos din Palnatoke-forhandler

www.palnatoke.com

#7 Juni 2011

ROLLE|SPIL

Hvor fornuften giver op | begynder eventyret

Dengang der var krig i Warhammer

ROLLE|SPIL var med, da hærene tørnede sammen for 7. gang i Krigslive-serien

De har sgu' noget på hjerte

Interview med Peter Munthe-Kaas om scenariet KAPO

Bifrosts nye ansigt

Hvad laver en Aktivitetskoordinator?

Skrald i skoven

Med Helios på oprydningstur

ISSN 1904-3872

www.rollespil.org

interpress

KAPO

WWW.KAPO.NU

TAG PÅ ØSTERSKOV EFTERSKOLE

Hvor ellers kan du tilbringe skoletiden sammen med et monster?

I høflig samtale med Emma Gad?

På jagt efter Jack the Ripper?

I kamp med Djengis Khan?

Østerskov Efterskole tilbyder undervisning baseret på 36 ugelange larps!

Næste år på Østerskov:

- 10. klasse prøve i historie og samfundsfag
- Tre linjer: Rollespil, Kamp & Krig, Grej & Kostumer
- Skriv din egen novelle og få den udgivet

Læs mere på osterskov.dk

Sådan bliver det!

■ *For ti år siden var Claus kunstner (Nikolai Schulz)*

”Beslutningen er taget! Og ja, så må vi leve med, at der er nogle som brokker sig og nogle som gerne vil fortælle os præcis hvorfor vi skulle have gjort det anderledes.”

Hvis man vil lave rollespil (eller noget som helst andet kreativt), så er det nødvendigt at kunne tage beslutninger og en gang imellem bare skide på hvad folk mener. Dermed ikke sagt, at det er nemt, for det er det ikke.

Verden (og rollespilsmiljøet) er nemlig fyldt med entusiastiske mennesker, som føler, at de gør dig en tjeneste ved at påpege hvordan *de* ville have gjort det (hvis de altså havde gjort det og ikke bare talt om det).

Nogle gange er det fantastisk at få feedback og det får en til at tænke en ekstra gang og gøre det hele lidt bedre. Andre gange er det bare som en spand koldt vand i hovedet på ens initiativ.

Alle steder får man at vide, at al kritik kan bruges til noget og, at man altid skal gøre sig umage for at lytte til alle - for tænk, hvis de lige pludselig kom med et guldkorn, man ikke selv havde overvejet.

Jeg siger ikke, at det er forkert - jeg siger bare, at det nemt kan dræbe ens engagement at skulle høre på kloge hoveder, der (gerne uopfordret) vil forklare hvorfor man gør tingene forkert.

Og selvfølgelig skal man kunne lytte til gode (og dårlige) råd. Men hvis man gerne vil skabe noget på sin egen måde i det her miljø er man nødt til, nogle gange, at ignorere de andres meninger.

Det er mig derfor en glæde at præsentere ROLLE|SPILs fremtidige layout. En masse af vores læsere var glade for layoutet i #6 og derfor har vi valgt at sige ordene: ”Sådan bliver det!”

Claus Raasted - ”Sometimes mistaken, but never in doubt.”

Kolofon

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

Skribenter: Claus Raasted, Cleo Hatting, Lars Andersen, René Bokær, Sofie Bojsen, Troels Palm, Anders Funch Lerche,

Foto & Illustrationer: Anders Berner, Christina Molbech, Claus Raasted, Daniel Benjamin Clausen, Jesper Pedersen, Jonas Flensbak, Lise Eliasson, Nikolai Schulz, Peter Munthe-Kaas, Tue Bach Petersen

Coverfoto: Peter Munthe-Kaas • **Covermodel:** Jesper Kristiansen

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

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

BIFROST (8)

KRIGSLIVE (20)

KAPO (28)

TV OG FILM (38)

LEDEREN	LEDER	5
HAN ER ANSAT TIL AT HJÆLPE ORKERNE	INTERVIEW	8
KAMPAGNEOVERSIGTEN	INFORMATION	12
RYGTEMASKINEN	INFORMATION	12
GOBLIN SMINKE	SMINKETIPS	14
PLOTS TIL KAMPAGNER	TEORI	18
VI ROLLESPILLERE KAN LIDT AF HVERT	NYHEDER	19
450 DUKKER... ET KRIGSLIVE	REPORTAGE	20
IDOL-PLAKAT: BJARKE PEDERSEN	PLAKAT	26
KAPO	INTERVIEW	28
SPIL ALKYMIST	GUIDE	34
CLEOFIE HADER	KLUMME	36
PÅ SKÆRMEN ER VI FREAKS	FEATURE	38
MISSION: TRASH HUNT	REPORTAGE	44
HVOR ER PRINSESSERNE?	KLUMME	46
ANNONCER OG ABONNENTER	INFORMATION	48

■ *Aktivitetskoordinatoren forsøger, at benægte at han er en Elder Whampyre, men redaktionen er i tvivl. (Tue Bach Petersen)*

Tekst: Claus Raasted

HAN ER ANSAT TIL AT HJÆLPE ORKERNE

EN SNAK MED BIFROSTS NYE AKTIVITETSKOORDINATOR

Vores landsforening har fået sin første fuldtidsansatte og forventningerne til ham er tårnhøje. Selv beskriver han sig som "mere bordrollespiller end liverollespiller" og "glad for dokumentation". Men hvem er manden bag masken? Hvem er denne Morten Greis Petersen, Bifrosts nye Aktivitetskoordinator, egentligt? ROLLE|SPIL har sat ham i stævne en kølig april eftermiddag.

Han er en lille mand, der smiler meget. Det er det første indtryk man får af Morten Greis. Derudover, så er han bidt af en gal skrivetrang, og er uden at blinke Danmarks mest aktive rollespilsblogger.

Mortens blog hedder "Stemmen fra Ådalen" og der går sjældent en uge, hvor der ikke er adskillige indlæg fra hans hånd; gerne nøje researchede, lange og tænksomme skriverier som får os her på ROLLE|SPIL redaktionen til at sukke efter internettets uendelige plads.

Men han skriver ikke bare på sin personlige blog, han er også aktiv på bloggen PlanB, der også handler om rollespil og så fra tid til anden grifler han også tanker ned på internetforummer, hvor der tales... ja, ganske rigtigt gættet... rollespil.

Hans skriverier begrænser sig dog ikke til internettet. Fastaval-scenarier er det også blevet til nogle stykker af, og senest har Morten været med til at udgive Scenariebogen, der er en samling af danske bordrollespilsscenarier.

Desuden er Morten ivrig øl-entusiast og har sammen med en flok ligesindede et mikrobryggeri, der bl.a. producerer middelalderøl efter historisk opskrift.

Hov, han er da vist nok også en af de danske redaktører på det internationale rollespilsmagasin Playground, som udkom for første gang i starten af 2011.

Og så er han Bifrosts nye Aktivitetskoordinator. Mit første spørgsmål er selvfølgelig hvordan han overhovedet regner med at finde tid!

"Hehe. Jeg er jo blevet ansat i en 37-timers stilling, og sådan en har jeg haft før, så jeg tror ikke det kommer til at give problemer at jeg har fritidsprojekter. Måske kan det ligefrem hjælpe, da en del af mine fritidsprojekter godt kunne gavne Bifrost."

Morten Greis svarer smilende, men også velovervejet og med en snert af tørt intellekt. Han lugter langt væk af universitetsuddannelse og ansvarlighed - og selvom journalistspiren i mig ærgrer sig lidt over, at vi ikke har fået en crazy skandalemager som Aktivitetskoordinator, så tror jeg det bliver godt med en fyr, der virker som om han tænker ting igennem før han handler. Især når jeg har min lokalforeningsformandskasket på.

Ok, det er måske ikke et rigtigt ord som sådan, men fristelsen var simpelthen for stor. Imens jeg har filosoferet lidt over verden, Bifrost og Morten Greis' rolle i Det Store Spil er han begyndt at tale om hvad han gerne vil udrette i Bifrost.

"Ja, jeg skal selvfølgelig gøre det som jeg får besked på, og det kommer nok til at tage en god del af min tid, men jeg håber da også på at få tid til et par af mine egne projekter."

En af de ting Morten lover at bringe til landsforeningen er mere dokumentation og mere åbenhed om hvad Bifrost foretager sig.

"Jeg er jo vant til at skrive en masse ned, så det med at skrive ned, hvad jeg laver kommer næsten som en selvfølge."

Personligt er jeg også stor fan af dokumentation, så Morten og jeg bruger lidt tid på at rygklappe hinanden fordi vi begge elsker dokumentation.

Det kan man dog kun gøre i så og så lang tid, før man begynder at føle sig lidt selvfede, og selvom jeg ikke har nogen problemer med at være selvfed (trust me on this one), så er Morten noget mere ydmyg, så han foreslår at vi går videre med interviewet.

Lidt skuffet over hans manglende entusiasme for at tale i timevis om noget vi allerede er enige om , smider jeg et forholdsvist skarpt spørgsmål efter ham.

"Morten, Bifrost har jo haft fire ansatte allerede. Hvad kan du, som de ikke kunne?"

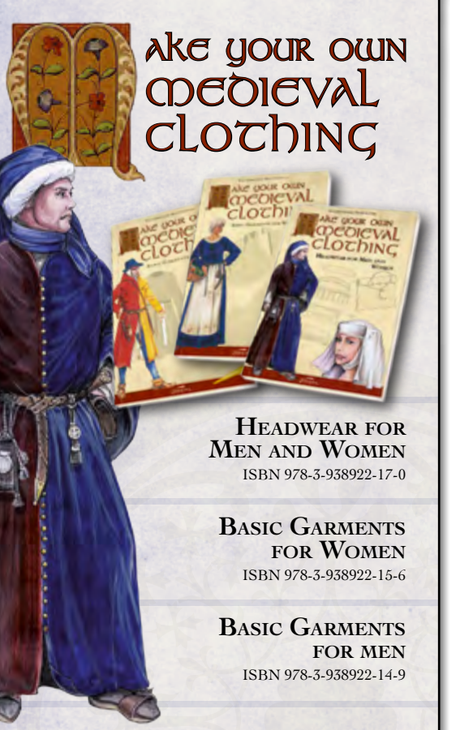
Morten ser lidt eftertænksom ud. Han er tydeligvis ikke glad for at stille sig selv over andre, men efter en kort tænkepause kommer han med et svar alligevel.

"Jeg tror, at det at jeg er så glad for, at skrive ting, er noget, der gør mig i stand til at hjælpe lokalforeninger og projektmagere på en god måde. Jeg er f.eks. ret ferm til at skrive ansøgninger - og gør det gerne."

"Så hvis jeg sender dig nogle ideer til mit næste scenarie og en liste med fonde, jeg gerne vil søge, så skriver du ansøgninger for mig?"

Det var selvfølgelig ikke det, Morten direkte sagde, men hvis det rent faktisk var det han mente, så er jeg en meget glad mand.

(fortsættes på side 10)



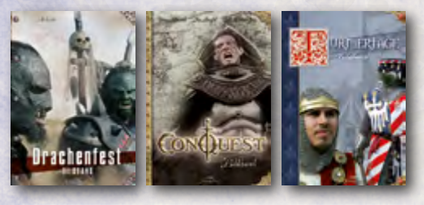
Headwear for Men and Women
ISBN 978-3-938922-17-0

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

Legekæden Frederikshavn
Hjørringvej 143 c
9900 Frederikshavn

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

(fortsat fra side 9)

DEN ER GOD NOK. HAN GØR DET SGU!

"Ja, lige præcis. Det kunne være sådan noget jeg kunne hjælpe med. Jeg er jo trods alt ansat til at hjælpe lokalforeningerne og jeg tror jeg hjælper dem noget bedre ved f.eks. at skrive ansøgninger for dem end ved at komme ud og lege ork en eftermiddag. Det er jeg måske også lidt for lille til." siger han og griner.

Med det løfte har Morten vundet min stemme, for hvis der er noget rollespilsarrangører er gode til, så er det at drømme om fondspenge uden nogensinde at sende så meget som en eneste ansøgning.

Jeg er dog lidt nysgerrig efter, at høre hvad det kommer til at betyde, at vi nu får en mand, der primært er bordrollespiller til at arbejde for en landsforening, der primært har liverollespillere som medlemmer.

"Nå, ja, bare fordi jeg mest er til bordrollespil er jeg jo ikke en af dem, der skyr live[rollespil -red.] som pesten. Jeg har lavet læringsrollespil for både offentlige og private institutioner og har lavet kulturnatsarrangementer der var meget liverollespilsagtige, så det skræmmer mig ikke. Også selvom jeg ikke ejer et latex-sværd."

Jeg kommer i tanke om, at Morten også har arrangeret liverollespil. Faktisk er et af hans liverollespil; "Memoratoriet: det rare sted" blevet oversat til finsk og skal spilles på den finske rollespilskongres RopeCon.

Og Morten skal selvfølgelig med.

Con'er er nemlig en anden af Mortens passioner, og han er fast inventar på begge de to store danske rollespilskongresser, Fastaval og Viking-Con.

"Jeg plejer at komme med en workshop eller et foredrag hver gang jeg tager på Con, men i år er det en Remakekonkurrence til Vikng-Con som fylder i mit hoved. Og jeg har jo lige været på Fastaval, hvor det scenarie jeg havde skrevet sammen med Sally Khallash faktisk vandt en af de eftertragtede gyldne pingviner (se ROLLE|SPIL #6). Så ja, jeg er lidt af et Con-menneske."

Selvom der er mange andre ting, jeg kunne spørge Morten Greis om, væbner jeg mig med tålmodighed - det bliver nok ikke ligefrem sidste gang jeg taler med ham mens jeg har min ROLLE|SPIL hat på. Sidste spørgsmål jeg gerne vil have svar på er, hvilke projekter Morten allerede nu er igang med i landsforeningen. Vi er jo nysgerrige!

"Vi har jo lige afholdt et foreningskursus her i slutningen af april, og jeg håber selvfølgelig på at være med til at banke flere kurser op i løbet af 2011, men lige nu går det meste af tiden med DUF-ansøgningen. Så er der selvfølgelig Bifrosts store Sommerlejr, som bliver lavet sammen med Rollespilsfabrikken, men det ved du jo godt. Men så snart vi er færdige med DUF-dokumentation, så skal jeg for alvor i gang med nogle store projekter. Det glæder jeg mig til."

Det gør vi også. Hurra for mere aktivitet!

■ *Mama og Papa Greis fortalte os, at de var meget stolte af deres søn da vi besøgte dem (Arkiv)*

MORTEN GREIS PETERSEN

FØDT: 21. OKTOBER 1975
UDDANNELSE: CAND. MAG I HISTORIE
STUDERede: ETNICITETSHISTORIE, KULTURHISTORIE, MIDDELALDERKOSMOLOGI OG ETNOLOGI

REDAKTØR PÅ PLAYGROUND MAGAZINE, BLOGGER PÅ STEMMEN FRA ÅDALEN, TIDL. UNGDOMSSKOLELÆRER I ROLLESPIL, STIFTER OG BESTYRELSESMEDLEM I FORENINGEN SOMMERSPIL, FORMAND FOR SOMMERSPILS HUSBRYGGERI, REDAKTØR PÅ FASTAVALS SPILLEDERKOMPENDIUM, ARRANGØR PÅ DA-CAPO CON, BLOGGER PÅ PLANB, ARRANGØR PÅ BIFROSTS SOMMERLEJR, MEDLEM AF PROJEKTGRUPPEN KÆMPERS SKULDRE, REDAKTØR PÅ SCENARIEBOGEN, BLOGGER PÅ SORT FORSYNING... = AKTIV ROLLESPILLER

MØD BIFROSTS NYE MAND TIL FORUM2011

Forum
"Come together"
16-18. september 2011

www.forum2011.dk
Forum2011 bliver arrangeret af Landsforeningen Bifrost
Forum er en kongres om rollespil for rollespillere og af rollespillere.

KAMPAGNEOVERSIGT JUNI 2011

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Dragons Lair	Reya – Ezendo	Anden sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	180 – 350	Odense, Fyn	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 – 100	Århus, Midtjylland	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	Århus, Midtjylland	www.1sondag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Forest Wizards	Forest Wizards – Krøniken om Hassellund	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	Haslev, Sjælland	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Faaborg Børnekulturhus Forening	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	Svanninge Bakker, Fyn	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-500	Bagsværd, Kbh	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Gondalar	Gondalars Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	Vemmelev, Sjælland	www.gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	Holte, Kbh	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	Davinde, Fyn	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år	30-70	Knebel, Østjylland	www.legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk
Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	Holte, Kbh	www.lorania.dk	jannick@lorania.dk	Jannick Barrett
Midtsjællands Rollespilsforening	Midtsjælland Rollespilsforenings faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	Ringsted, Sjælland	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Bjørn Christensen
Ravnsholt-Reopos	Lamme-Lørdag	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	Nyopstartet	Holbæk, Sjælland	www.r-r.dk/LL	mahler@mivia.dk	Jakob Mahler Hansen
RIPEN	Stenmarken	20. aug – 17. sep – 8. okt	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.d	Bestyrelsen
Rollespil-Bornholm	Rævenfeldts skæbne	Hver tredje lørdag i måneden	Fra 8 år	Ca. 30	Bornholm	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com	Rene Bokær Pedersen
Rollespilsfabrikken	JRK Roskill!	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk	Hans Feilberg
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 Giants	Giants Rollespil	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 12 år	Fra 30	Kibæk, Vestjylland	www.giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk	Henrik Fomsgaard
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordlenets Saga – Første Søndag i Hareskoven	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com	Marianne Bartholdy
RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	Roskilde, Sjælland	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Silkeborg Liverollespilsforening	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 – 60	Silkeborg, Midtjylland	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30-40	Odense, Fyn	www.solhverv.org/nomin-agarwaen	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	Glostrup, Kbh	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned (apr – sep)	Fra 9 år	ca. 50	Thisted, Nordjylland	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Frostholm Søe-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 – 250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidstesoendag@troa.dk	Steffen Kanstrup
Urkrafterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	25-75	Stilling, Østjylland	www.argana.dk	spillederne@argana.dk	Peter B. Pedersen
VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	Valby, Kbh	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Ølgod Rollespilsforening	Kanevala Krønikerne: Ellyrians Forbandelse	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år	50-80	Tarm, Vestjylland	www.oelgodrollespil.dk/kanevala	dennis@oelgodrollespil.dk	Dennis Mejsedal
Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	Hobro, Nordjylland	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen

RYGTEMASKINEN

CITY OF CITIES 2

2010's store post-apokalyptiske scenarie ser ud til at få en 2'er. Det er endnu engang Rollespilsfabrikken, der står bag City of Cities, men denne gang er det et helt nyt hold der sætter rammen for det næste kapitel i det post-apokalyptiske univers.

Hovedmand på City of Cities 2 er Sebastian Boiken, der har givet ROLLE|SPIL et par ord med på vejen om CoC2.

"Vi har været igang siden City of Cities sluttede og offentliggør scenariet senere på året. Jeg vil ikke afsløre mere endnu, udover at sige, at det kommer til at blive vildt!"

EK III

Elementernes Kamp 2 er lige om hjørnet og når du holder bladet i hånden er det muligvis allerede overstået. Til gengæld er der allerede nu indgået en aftale om, at Elementernes Kamp næste år kommer til at foregå på Fyn.

Käte Kjær fra rollespilsforeningen Fantasiverden er primus motor denne gang, men der er også jyske kræfter involveret.

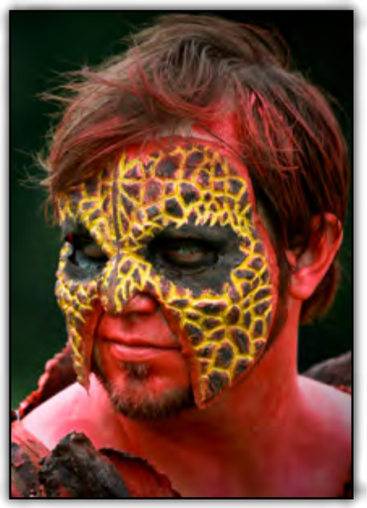
"Vi vil gerne lave et scenarie med og for folk fra hele Rollespilsdanmark" lyder det fra Käte, der spår at der også vil være stor interesse fra lokale kulturinteresserede sparringspartnere. Vi glæder os!

KRIGSLIVE VIII

Vi har tidligere hyldet Krigslive-veteranen Kristoffer Topp (se ROLLE|SPIL #2), som netop er vendt hjem fra Krigslive VII. Topp har siden Krigslive VI fortalt vidt og bredt om sine ambitioner for at stable et nyt sjællandsk Krigslive på benene, og måske bliver det Krigslive VIII som bringer KL tilbage til Sjælland.

Rygter om, at Kejserriget ikke vil være involveret denne gang er selvfølgelig endnu kun rygter, men her fra redaktionen tænker vi, at det lyder spændende at lave et Krigslive uden horder af renæssance-inspirerede Sigmar-tilbedere.

Vi er der, hvis bare vi må spille gobliner!



■ *Selv den vildeste amerikanske brugtvognsforhandler ville være blevet misundelige på 'The King' fra CoCs Junk Yard (Christina Molbech)*
■■ *Nikolai kom til at solbade lidt for længe før Elementernes Kamp og måtte derfor kun være på Ild-holdet. (Christina Molbech)*
■■■ *Kvindekampgruppen Piger i Panser spillede til KLVII Søstre af Sigmar. Måske er bogstavrim særligt feminint. (Peter Munthe-Kaas)*

Tekst: Anders Funch Lerche

GOBLIN SMINKE

EN SMINKEGUIDE TIL SPIDSNÆSEDE GRØNHUDER

Anders Lerche er tilbage ved ROLLE|SPILs sminkebord og denne gang kigger han på orkernes langnæsede slægtninge, goblinerne. Fra redaktionens side må vi sige, at vi er ekstra imponerende denne gang - på kort tid lykkedes det ham, at gøre Sofie fuldstændigt uigenkendelig. Eller også er hun i virkeligheden lidt en goblin!

Når man skal være en anden race end bare menneske, er det altid en god hjælp med div. proteser eller måske ligefrem en hel maske over hovedet.

Efterhånden er der også kommet bevægelige latexmasker på markedet, men ved at bruge pålimede proteser, kan man lave sin helt egen unikke karakter og skabe meget mimik gennem ens egen ansigtsbevægelser samtidigt med.

Proteserne er oftest langt køligere at have på i forhold til en heldækkende maske og de kan selvfølgelig bruges mange gange, så længe man sørger for at rense dem grundigt efter brug og opbevare dem i en pose, så de ikke ligger og krøller under alt ens andet grej nede i bunden af en ildelugtende rygsæk.

Den nemmeste måde at ændre ansigtet er oftest at bruge et sæt kunstige tænder, da man kan se både farlig, frastødende, sexet og spændende ud - tænk bare på hvor ofte f.eks. vampyrer med deres spidse tænder associeres med disse tillægsord.

Plastiktænder fra Dental Distortion er de mest realistiske på markedet pt. og måden de faststøbes til ens egne bisser med det medfølgende termoplastik er både smart, enkel og holdbar. Brugsanvisningen medfølger i hver pakke, inklusiv en billedserie der viser hvordan hver enkelt trin udføres. Det bedste er nok at det faktisk ikke kan gå galt under tilpasningen, idet termoplastikken kan omsmeltes et uendeligt antal gange i kogende vand - hvilket er rart, hvis ikke tænderne sidder helt korrekt i første forsøg.

Hvis man synes at selve tand-skinnen ikke passer korrekt rundt om ens egne tænder, kan den forsigtigt bøjes også, hvis man gør den blød i noget kogende vand. Skulle termoplastikken løsne sig en smule fra tandskinnen når den er tilpasset, kan en dråbe sekundlim mellem de to lag hurtigt løse problemet.

I denne artikel viser jeg hvordan man kan sminke en Goblin og derfor har jeg også valgt et sæt spidse tænder til vores kvindelige model, så hun kan se rigtig fæl og farlig ud.

Protese sættet består af en overlappende pande og en ansigtsdel samt et sæt spidse ører; magen til dem som mange, der spiller orker også bruger.

■ *"Hvorfor har du så store tænder, Sofie?"... "Det er så jeg bedre kan flå jer itu hvis I ikke tilmelder jer Forum2011". (Anders Berner)*

Til at starte med lægger man ansigsdelen på og ser hvordan den passer. Nogle gange skal den trimmes en smule under øjnene eller ved munden. Jeg fjerner denne gang ca. en halv cm af overlæben med en skarp saks, så den sidder bedre fast der og ikke hænger ned over hendes mund.

Nede i næsetippen lægger jeg et lille stykke vat til at opsuge kondensvand fra hendes udåndingsluft også, så det ikke bliver vådt derinde. Delen limes fast med den effektive hvide hudlim Pros-Aide, der i modsætning til f.eks. Mastix limen, altid klistrer og er elastisk med huden den sidder på. Jeg limer på bagsiden af protesen og lægger den op til huden og justerer placeringen indtil limen er tør - det tager et par minutter.

Hvis enkelte kanter stikker op, limer man forsigtigt ind under dem og trykker delen mod huden igen. Pandestykket påføres lim og lægges på panden, så det enten overlapper ansigtsdelen ude i siderne eller ligger under den. Det gør ikke så meget at delene ikke passer 100% sammen, for det er nemt at dække overgange og sminke sig væk fra problemområderne bagefter.

For at udjævne kanterne, smører jeg en smule latex ud på huden og hen over gummi- kanten jeg vil dække. Oveni den våde latex lægger jeg så en lille smule vat, som jeg forinden har redt ud i små totter. Disse dækkes med mere latexgummi og tørres med en hårtørrer, indtil overgangen er usynlig.

Man kan også ridse ekstra detaljer ind i vat+latex delen med en lille spatel eller en ske, hvis man vil have flere detaljer og rynker i overgangen også.

Hvis man oveni også vil lave et drabeligt ar på en af delene, kan det også laves på samme måde. Ørerne limes bare på med almindelig mastix lim, da de ikke behøver Pros-Aide lim. Smør limen ud i et tyndt lag inde i gummiøret, gnid det rundt ud til kanterne og sæt øret på plads ned over det rigtige øre. Hold dem så fast indtil limen er tør efter ca et minuts tid.

Til slut dækker jeg huden og gummidele af vandsminke, der dækker bedst når det er flydende som fløde og ikke er alt for tyndt og vandigt. Jeg bruger en overskråen rund svamp, så jeg nemmere kan komme ind i øjenkrogene og under næsen især.

En mørkere grøn farve ovenpå maler skyggerne under kindbenene, in tindingerne, omkring øjnene og ned af halsen, og bagefter får den med sort, der hvor jeg vil trække rynkerne op og male flere linier på kinderne og ned af den bare hals.

Jeg afslutter med at lægge en lysegrøn eller okkergul highlight farve på de dele af masken jeg vil have til at fremstå tydeligt på lang afstand og på de steder, hvor tingene rigtigt stikker frem. Brug også gerne en stubbesvamp til at tilføje en masse små krims-krams detaljer af både lys og mørk farve rundt over det hele.

Det sparer en masse tid og ser fint ud på afstand. Håret ugles op og tilsættes lidt grå/ sort vandfarve, så det ser mere snusket og snavset ud; har man dem er det oplagt med kyllinge knogler og perler flettet ind i også.

Hvis man sprøjter hele sminken med en fixer spray eller eventuelt en hårspray, holder farven længerne.

Fixer-pudder kan også børstes ovenpå for at fixere det hele lidt, men der desværre ikke meget vandbaseret sminke der holder en hel sommerdag.

Vær forberedt og hav lidt ekstra lim og sminkefarve i lommen, hvis du skal være en troværdig Goblin hele dagen og husk at drikke godt med vand hele tiden, så du ikke dehydrerer også.

Limen fjernes med baby-olie eller en original Pros-Aide fjerner og delene vaskes grundigt i varmt vand med lidt opvaskemiddel, så de er klar til brug næste gang også. Det er muligt at lade de konstruerede vat/latex overgange blive siddende, men hvis man vil, kan de godt flås af, uden af selve protesedelene går i stykker.

Sidst, men ikke mindst. God fornøjelse!

■ *Anders Lerche anbefaler at du bruger viskestykker, som har så psykadeliske farvekombinationer som muligt. (Anders Bernerr)*
■■ *Sofie troede på dette tidspuinkt, at Anders ville holde sig fra at sminke hendes næsebor. Hun tog fejl. (Anders Berner)*
■■■ *Udtrykket "grøn af misundelse" stammer faktisk fra Goblinerne. Det er der ikke mange der ved. (Anders Berner)*

Helte findes også i børnestørrelse!

ROLLESPILS FABRIKKEN

Rollespil i Rude Skov, Roskilde, Amager Fælled

Den nye saeson starter 13. august

www.junior-rollespil.dk

Tekst: H.P Hartsteen, Michael Riis & Claus Raasted (2006)

PLOTS TIL KAMPAGNER

En af de vigtigste ting for en kampagne er, at spillerne har noget at lave. De skal helst have så mange forskellige muligheder for handling, at de ikke har tid til det alt sammen. En dag hvor man nåede tre af sine fem mål er bedre end en dag hvor man nåede sit eneste mål. For hvad gør man når man har nået målet? En af de ting spillere er dårligst til er, at aktivere sig selv. Og derfor skal vi hjælpe dem på vej med inspiration. Udover gruppernes egne mål er det selvfølgelig vanligt at have være fortællinger ("plots") i skoven. Eventyrere med halve skattekort, mystiske Kish-Itt troldmænd, der leder efter ældgamle stentavler og profeter fra em svunden tid med forbudt viden. Nogle plots vil påvirke alle – nogle måske slet ingen. En måde at inddele plots finde i denne tekst, der blev skrevet til "En Sang om Blod og Tårer" i 2006.

LANGSIGTEDE MÅL

Alle grupper har gavn af, at have nogle langsigtede mål som er udarbejdet af gruppen selv i samarbejde med arrangørerne. Der findes forskellige typer af disse, for eksempel:

Fjender & Venner
(bekæmp elverne, hjælp utherne)

Idealer
(forkynd Izyx-troen, få styrket ytringsfriheden)

Handlinger
(afhold gudstjenester, led efter magiske relikvier)

KORTSIGTEDE MÅL

En anden god ide er, at udstikke nogle kortsigtede mål. Holdene kan selvfølgelig også selv skabe egne mål, men det kan også være en fordel hvis arrangørerne kan give dem mål at forfølge. Denne slags findes der forskellige former af. For eksempel:

Terrænbaserede missioner
(hold broen, tag kontrol med vejkrydset)

Objektbaserede missioner
(find Isklingen, saml den tredelte krystal)

Personbaserede missioner
(eskorter Fyrsten til højdedraget, fang Troldejægeren)

Handlingsbaserede missioner
(lav fred med Tempelridderne, anlæg en ny fæstning)

PÅVIRKNING AF SPILVERDENEN

Hvad der sker i spillet bør påvirke hvad der sker i spilverdenen. Handlinger er sjovest når de gør en forskel – både i spillet og i omverdenssimulationen.

Det skal have en effekt når en uthisk Tempelridder har sendt et helligt relikvie tilbage til Uthos. Det skal have konsekvenser når troldene en hel dag har holdt Fyrsten af Nochburg fanget. Og alle spillere bør lægge mærke til forskellen spilgangen efter, at tyve elvere har brugt to timer på at udføre Måneritualet.

HÆNDELSES PLOT

Hændelser er ting som er sket mellem spilgangene. De repræsenterer forandringer i spilverdenen som rollerne bliver nødt til at forholde sig til – hvadenten de vil det eller ej.

Hoved plot
Påvirker alle til kampagnen
(Drageprofeten har fortryllet skoven, vandet er giftigt)

Gruppe plot
Påvirker primært en enkelt gruppe
(Banneret er blevet stjålet, elverne er blevet syge)

Individuelt plot
Påvirker primært en enkelt rolle
(Satyren er blevet stum, Heinrichs bror er død)

OBJEKT PLOT

Objekt plot er genstande og lokationer. De repræsenterer objekter der kan påvirke spillet hvis rollerne interagerer med dem – og som ikke påvirker nogen hvis ingen kommer i kontakt med dem.

Lokations plot
Påvirker dem der er ved dem
(Sølvtræet helbreder sårede, den skjulte kilde sletter minder)

Genstands plot
Påvirker dem der kommer i kontakt med dem
(Ildens Ring gør bæreren vanvittig, Sjælestenen giver styrke)

SPILFORDELER PLOT

Spilfordelere er roller, hvis primære opgave er, at aktivere andre spillere. De repræsenterer "Quest" princippet fra bord-, og computerrollespil, og giver spillerne en mulighed for at blive inddraget i endnu en historie. Fælles for alle spilfordeler plot er, at de er frivillige at tage del i.

Fysisk plot
Konkret fysiske opgave
(Find Drageprofetens bog, nedkæmp en trold i tvekamp)

Refleksions plot
Ikke-fysisk opgave
(Lær at styre vreden, bliv bedre til at gennemskue løgn)

Informations plot
Ny viden, som kan være sand eller falsk
(Der eksisterer en femte gud, trolde er elveres døde sjæle)

Rollespil kan også være en komedie om livet i gymnasiet...

Tekst: Rasmus Wichmann

VI ROLLESPILLERE KAN LIDT AF HVERT

ROLLESPILLERE ILLUSTRER SF BOG

Science Fiction Cirklen har for nyligt udgivet en bog af den amerikanske forfatter John W. Campbell Jr. og selvom det ikke umiddelbart er til at se, er det en gruppe danske rollespillere fra Shadow Legion der står bag forsiden. Titel-novellen "Det kom fra en anden verden", er blevet filmatiseret som "The Thing" to gange (og vi når op på en tredje inden året er omme!), og det gav os den idé at få forsiden til at minde om en B-film.

Entusiastiske som vi var, tænkte vi at det ikke kunne kræve det store, at lave en forside til bogen, men i sidste ende endte det med at kræve en hel arbejdsdag og involverede både lyskastere, røgmaskiner, en dukkearm og adskillige andre sære rekvisitter.

Den slimede effekt på monstret blev lavet med latex ovenpå vita-wrap, og videnskabsmanden på billedet bruger ligesom i novellen et strømkabel som våben. Da vi ikke havde noget rigtigt monster at afprøve det på, så tør vi dog ikke garantere at det virker.

Selvom det at lave en bogforside ikke har meget med rollespil, at gøre, så var det alligevel en sjov opgave at kaste sig over. Det er jo sådan, at rollespilsforeninger kommer og går – mens pletter for evigt består!

■ *"Jamen, Herr Doktor... det er jo ganske untermennschlisch, det de foreslår! Hvornår kan vi gå igang?" (Jesper Pedersen)*

450 dukker... Et Krigslive

Tekst: Rene Bokær

■ *Chefredaktøren er slet ikke ærgerlig over, at han ikke var med. Overhovedet. (Peter Munthe-Kaas)*

(fortsat fra side 21)

ET KIG PÅ DANSK ROLLESPILS STORE STAFET

ROLLE|SPILs Rene Bokær har taget turen til årets indtil videre største flerdagsscenarie, Krigslive VII, for at slås med og mod rollespillere fra hele landet. Og vi andre på redaktionen var møgmisundelige. Med god grund.

Krigslive VII var det syvende i rækken af de storslåede giganter, som Krigslive er inden for det danske liverollespils miljø. For dem som aldrig før har hørt om konceptet, så er Krigslive en række af scenarier inspireret af figurspillet Warhammer Fantasy Battle, hvor man skubber figurer rundt i formationsblokke og bekriger sin(e) modstander(e).

Til Krigslive er der på samme måde to sider som bekriger hinanden med formationsblokke, bortset fra at her er figurerne byttet ud med mennesker, som både tænker, føler og bløder. Scenarierne handler nemlig både om krigens gru på slagmarken og om livet i lejren, hvor planer lægges og spillerne oplever soldatens liv mellem slagene.

Grunden til at Krigslive er blevet en så stor succes skyldes blandt andet at det er blevet et samlested for Danmarks rollespillere, hvor vi sammen mødes, slås og hygger os.

Opdelingen af enhederne gør desuden, at det er en sand fryd at kigge ned langs hærene, når de er marcheret frem, for grejstandarden er utroligt høj og effekten med at alle i enhederne bærer samme slags uniformer, gør at man føler sig som personer i en udstyrstung krigsfilm (hvilket jeg personligt synes er bomben!).

I dette års version stod slaget mellem Kejserrigets soldater og Marienburgs hær. Marienburg er en fristad i udkanten af Kejserriget, hvilket betød noget for hæren.

Den Marienburgske hær bestod nemlig af lejesoldater og frihedskæmpere. Det betød, at spillerne havde muligheden for at vælge to forskellige spillestile.

Om man var til hård militær disciplin eller en lidt mere løs holdning, så var der plads til alle. Traditionen tro var det et nyt hold arrangører som samlede stafetten op, hvilket gjorde at nye tiltag kom på banen.

Jeg vil kort fortælle om fem nye tiltag arrangørerne havde til KVII.

Navn: Krigslive VII – For guld og ære kæmper vi alle
Deltagere: ca. 450+
Location: Momhøje Natur Center, 6933 Kibæk
Dato: 19. maj - 22. maj 2011
Arrangørforening: Rakna
Arrangører: Lars Byskou, Chris Gade Pedersen og Steen Larsen

■ *Søster Smertegiver kunne bedst lide at løse uoverenstemmelser med en krigshammer (Peter Munthe-Kaas)*

■■ *Den kloge spejder valgte af denne grund at kigge forelsket på hende på sikker afstand (Peter Munthe-Kaas)*

(fortsættes på side 24)

■ *Tolderne tænkte, at folk hellere vil betale skat til en velklædt person. Især en med en kæmpe hellebard. (Peter Munthe-Kaas)*

(fortsat fra side 22)

#1 SSS... TIL ALLE!

Arrangørerne valgte i år at sætte deres hovedfokus på "De Tre S'er" (Spise, Skide og Sove), og derved kun skabe en ramme for scenariet, som spillerne, og især staben, kunne lave scenariet indenfor.

Dette resulterede dog i at stabene brugte mere tid på at koordinere - da de fungerede som en slags arrangører - og mindre tid på at fungere som et sejt ledende element i spillet. Det synes jeg var ærgerligt, da det fjernede noget af spillet fra lejrene; noget som lidt haltede i dette års Krigslive, hvis man spørger mig [og det gjorde jeg jo - red.].

#2 BYEN VED SLAGETS MIDTE

Som et andet af de nye tiltag, havde arrangørerne også lavet en neutral by, hvor hærene kunne mødes om aftenen og snakke sammen på kroen eller lave lumske handler i hjørnerne.

Her kunne man også købe sig en kold fadøl eller få lidt vand ovenpå en lang dags strabadser. Det betød, at flere folk mødtes og hyggede og det var en klar succes.

Redaktionen (min del af den i hvert fald) siger:
Ja, tak! Mere af det!

■ *Et optagelseskrav for at være med hos Pionererne var lysten til, at råbe højt og umotiveret (Peter Munthe-Kaas)*
■■ *Hellebarden fra Epic Armoury demonstrerer hvad "fleksibel kerne" betød dengang i Warhammer (Peter Munthe-Kaas)*
■■■ *"Vi er røde... vi er hvide... om lidt er vi ude at skide!" (Peter Munthe-Kaas)*
■■■■ *Den blinde standardbærer klamrer sig til sin overdimensionerede blindestok fordi førerhunden er løbet væk (Peter Munthe-Kaas)*
■■■■■ *"Nej, nej... jeg skyder dig ikke.. på æresord... rød og blå er jo ikke løgnens farver, vel?" (Peter Munthe-Kaas)*
■■■■■■ *Hermann havde en ide om, at rustningen ville beskytte bedre hvis han malede den i Dannebrogs farver(Peter Munthe-Kaas)*

#3 AFTERPARTY?

Langt mere overraskende var det blevet valgt at sløjfe efterfesten til scenariet, for at gøre plads for noget spil den sidste dag, som normalt står i tømmermændenes tegn og hvor folk rydder op i deres lejre.

Dette forårsagede dog bare at spillerene drak mere hver aften, da de vidste, at der ikke ville være en mulighed for at gøre det samlet. Det fjernede meget af aftenspillet, da alle var mere berusede end normalt og morgenerne derpå var efterfølgende det hårdere, da pladerustning og tømmermænd aldrig har været nogens favorit-cocktail (godt man dog har vænnet sig til den slags).

#4 SHOOT 'EM, LADS!

Nye regler kom også på bordet, f.eks. blev krudtvåben tilladt som regimentstype, ved hjælp af de nye skytteregler, som gjorde at en enhed ramte fjenden, så længe de sigtede på dem. I stedet for at tage skader udfra hvem der rent faktisk blev ramt, blev hele regimentet skadet.

Der blev sat tider på hvor lang tid det tog at genlade og et max. antal salver man måtte affyre i hver kamp. Dette virkede over al forventning, og hjalp med til at give Krigslive en endnu federe stemning. Hvem vil måske ikke blive beskudt af Hochland Long Rifles inden man rammer Sisters of Sigmar, spørger jeg bare?.

#5 KING OF THE CASTLE

Som et nyt tiltag havde arrangørerne i samarbejde med en spillergruppe bygget en virkelig fed borg i træ. Borgen var en kolos som målte omkring 15 m på alle 4 sider og var ca. 3,5 m høj.

Den bestod også af flere lag, så man kunne stå højere oppe og forsvare siderne mod stormstigerne, som selvfølgelig også var blevet bygget. Inden for 15 m af borgen (og indeni selve borgen) var der en såkaldt "skirmish zone" hvor man ikke behøvede at holde formation, hvilket gav mulighed for afvekslende kamp; en ting mange spillere fandt opkvikkende.

Derudover fungerede borgen også som et sted, hvor man altid kunne finde en kamp, når dagens program var overstået, så alle kunne få den mængde kamp de ønskede. Stor ros til denne prægtige kamparena!

Desværre gik en af stormstigerne i stykker under et angreb på borgen, hvilket forårsagede et par trykkede ribben. Note til næste gang: endnu mere forstærkede trækonstruktioner.

Official ROLLESPIL fanposter

PROFIL: BJARKE PEDERSEN

Født: 1. august 1975

Bjarke er oprindeligt fra Jylland, men har boet så mange år i Kbh, at jyderne ikke længere vil anerkende ham som en af deres egne. Han er en af de tunge drenge og har både lavet ubådsrollespil, arrangeret Knudepunkt og lavet kunstrollespil i USA og Holland. Han er en af stifterne af Rollespilsfabrikken og når han ikke løser problemer med kreditkort i banken SEB, så udgør han den ene halvdel af rollespilsfirmaet Odyssé.

■ *(Foto: Peter Munthe-Kaas)*

KAPO

EN SNAK MED EN AF FOLKENE BAG SCENARIET

De fleste rollespil har til formål at underholde spillerne og fortælle en historie, men der findes også rollespil, der har noget alvorligt på hjerte. Rollespil, der vil pille ved vores virkelighedsopfattelse og sætte nogle af de ting vi tager for givet til debat. Sådan et rollespil er KAPO. ROLLE|SPIL har mødt Peter Munthe-Kaas, der er en af folkene bag 2011's utvivlsomt mest ambitiøse danske rollespil.

Siden Knudepunkt 2011 (se ROLLE|SPIL #5) har jeg hørt om KAPO, der lader til at blive efterårets helt store rollespilsprojekt. En del af dette skyldes, at jeg deler kontor med Anders Berner, som er en del af projektgruppen, men det er ikke kun ham, der taler om det.

Rygterne om KAPO har svirret i månedsvis og efter hjemmesiden gik online er snakken ikke ligefrem blevet mindre. For at blive klogere har jeg inviteret Peter Munthe-Kaas på visit; forhåbentligt kan han forklare mig lidt om tankerne bag scenariet.

Jeg kunne selvfølgelig have spurgt Anders, men han er blevet sendt til Grønland for at introducere børnerollespil deroppe og er ikke til at få fat i. Måske er han blevet spist af en isbjørn. Måske har en hval ædt ham.

Måske har gale grønlandske fangere spiddet ham med harpuner i en misforstået tro på, at han er en sæl. Mine tanker vender tilbage til nuet og til KAPO, da Peter ringer på døren og jeg byder ham grinende indenfor og placerer ham i en sofa.

Mit første spørgsmål er selvfølgelig både simpelt og kompliceret på en og samme gang. "Hvad er KAPO?" er det første jeg gerne vil vide. Jeg ved i forvejen, at det handler om et fængsel og at rygterne siger, at det bliver enormt barskt.

Rygterne siger også, at man ikke skal gå glip af det, og som en af de uheldige, der missede System Danmarc tilbage i 2005 (for noget så tosset som en kamp med mit fodboldhold), så er jeg ekstra nysgerrig.

Jeg har hverken deltaget i System Danmarc, Totem eller Delirium, som er nogle af de projekter Peter er kendt for, men jeg har hørt nok til at jeg allerede før vi går i gang næsten er sikker på, at jeg skal med til KAPO.

"KAPO er et scenarie om hvad der sker med samfundet, hvis vi bliver ved med at lade frygt styre vores lovgivning. Det er et politisk scenarie, hvor vi vil vise hvor hurtigt man kan miste sin medmenneskelig i et fængsel. Vi vil gerne give folk en rollespilsoplevelse som også ændrer på måden de ser på verden udenfor på. Det skal kunne mærkes selv efter det er slut."

■ *Modellen af KAPOs location var så fed, at chefredaktøren ikke havde noget sjovt at skrive om billedet (Peter Munthe-Kaas)*
■■ *Dem, som havde fortalt Frederik, at grøn var håbets farve havde lidt taget fejl. (Peter Munthe-Kaas)*
■■■ *"Tine havde regnet med, at sløret ville redde hende, men hun havde glemt hvad land hun boede i. (Peter Munthe-Kaas)*
■■■■ *KAPO the Trading Card Game: Get one and you've got them all! (Peter Munthe-Kaas)*

FRYGT, MEDMENNESKELIGHED OG AFMAGT

Peter forklarer videre, at arrangørerne har tre hovedemner, de gerne vil sætte fokus på gennem rollespillet. Den første er, at give et billede af hvad der foregår i fængsler i dag, og selvom det ikke er deres intention at give et realistisk billede af det - **"Virkeligheden er både for grusom, for kedelig at opleve og vil tage alt for lang tid at skildre overbevisende."** - så vil de gerne give spillerne nogle uforglemmelige oplevelser med hjem.

Derudover, så laver Peter og de andre KAPO fordi de synes det er spændende, at udforske hvilke dynamikker, der findes i situationer, hvor folk er under ekstremt pres. **"For at overleve i lejren må du give køb på noget af din medmenneskelighed. Det synes vi er spændende at få folk til at tænke lidt mere over og det selvfølgelig også en af grundene til, at vi laver KAPO."**

Sidst, men ikke mindst, så er den tredje grund til, at de laver KAPO frygt. **"Vi er bekymrede for den måde lovgivningen både i Danmark og internationalt i højere og højere grad bliver styret af frygt istedet for grundlæggende retsprincipper."**

ROLLESPIL KAN NOGET SÆRLIGT

"Grunden til, at vi har valgt at lave et rollespil om de her ting er selvfølgelig fordi vi mener, at man med rollespil netop KAN nå ind under huden på folk i løbet af kort tid.". Peter og jeg snakker lidt frem og tilbage om, at folk, der ser TV-serier og udvikler en form for tilhørsforhold og identifikation med karakterne i serien måske også kan få oplevelser på skærmen ind under huden.

Han er dog af den klare overbevisning, at rollespil er meget mere effektivt når det handler om at give folk stærke oplevelser uden at have så lang tid at arbejde med. Især tiden er vigtigt. **"Vi vil ikke bare give folk en oplevelse af at være indespærret. Hvis det var det vi ville kunne vi jo bare lade dem spærre inde i en kælder i et halvt år... bortset fra, at det selvfølgelig er ulovligt. Nej, vi vil give folk en rollespilsoplevelse, men det skal være en der rammer close to home."**

DET HANDLER IKKE OM REALISME

Peter understreger også, at målet ikke er, at lave et realistisk fængselsscenarie, og derfor er scenografi og virkemidler heller ikke noget der kommer til at have realisme eller en 360* illusion som ideal. "**Kapo vil foregå i en mørklagt industrihal, hvor lys og lyd vil være styret af arrangørerne, bla. inspireret af Delirium. Scenografien vil heller ikke ligne et fængsel, men vil være bygget op som en slags slumby med 5-6 barakområder, som hver bebos af en gruppe fanger med deres særlige kendetegn og sociale dynamikker."**

Jeg nikker og sætter endnu et hak i min mentale "interessant" tjekliste. Selvom man utvivlsomt kunne bygge en 1500 m2 hal om til et fængsel, så tror jeg meget mere på ideen om at bygge det om til noget, der ligner en ussel slum. Det visuelle er dog på ingen måde det mest spændende, erfarer jeg hurtigt, for Peter fortæller lidt om nogle af de andre tiltag de har i tankerne for at forme spillet.

"I stedet for et 24-timers døgn kommer vi til at have en cyklus på 4-6 timer, hvilket betyder, at spillere som deltager i scenariet får en helt anden tidsopfattelse undervejs. Hver cyklus kommer til at køre på samme måde; en cyklus starter med, at der kommer nye fanger ind, og i løbet af cyklusen er der både mørketid – hvor man kan hvile hvis man vil det – tid til mad og tid til fritid eller arbejde. Jeg tror det kommer til at virke enormt stærkt på den måde."

(fortsættes på side 31)

(fortsat fra side 29)

TID KAN OGSÅ VÆRE SPILMEKANIK

Peter går lidt mere i detaljer med hvordan spiloplevelsen vil være under en cyklus, og selvom jeg ikke hverken kan eller vil afsløre alt for meget, så kan jeg godt fortælle, at det lyder vildt. Hver cyklus starter som sagt med, at nye fanger kommer ind i spilområdet, hvor de bliver samlet op af nogle af de etablerede grupper og indsluset i det eksisterende fange-samfund.

Hvordan de enkelte grupper kommer til at være er noget, som først bliver defineret endeligt på to workshops for 48-timers spillerne, der spiller "gamle fanger" til scenariet.

WORKSHOPS, WORKSHOPS, WORKSHOPS

Workshops er noget Peter er meget glad for, og noget han med succes har brugt til flere af sine tidligere scenarier.

"Workshops er fantastiske til at formidle visioner og ideer og til at skabe relationer og roller. KAPO kan simpelthen ikke lade sig gøre uden workshops'ne og de er ligeså meget en del af oplevelsen som selve scenariet. Jeg ved godt, at der er nogle spillere der ikke bryder sig meget om workshops, men vi ser dem som sagt ikke som noget, der skal overstås, men som en essentiel del af oplevelsen."

Jeg er en af de personer han hentyder til, for jeg har aldrig været det store workshop-menneske, men efter at Peter har forklaret lidt om hvad formålet med workshops'ne er, er selv jeg lidt mere lun på ideen.

"Det handler både om at opbygge tillid spillerne imellem og at det er en rigtig, rigtig god måde at udvikle holdkoncepter, karakterer og rolleminder på. Til KAPO kommer stort set alle til at gennemspille det samme forløb, selvom deres oplevelser bliver vidt forskellige. For at give denne fælles forståelse af hvad det handler om er workshops det bedste værktøj jeg er stødt på."

MANGE SKÆBNER MED KUN EN HISTORIE

Det med, at alle skal spille det samme forløb undrer jeg mig lidt over, og det beder jeg Peter uddybe.

"48-timers spillerne kommer til at spille et anderledes forløb end de andre, men alle 12-, og 24-timers spillere kommer til at gennemgå nogenlunde det samme. I mødet med lejren vil de blive beskyldt for at være til fare for den danske stat og vil efter et kort forhør blive sendt ind i lejren. Her vil de være tvunget til at opgive deres nuværende identitet for at kunne være en del af det miljø, der eksisterer i lejren. Når de har været i lejren i et stykke tid, vil de blive hentet ud, forhørt og tortureret til de ender med at tilstå at de virkelig er fjender af staten."

Tanken bag er, at scenariet ikke handler om at få spillerne til at give op, men at de vælger hvornår og hvordan deres rolle skal give op.

"Man kan sagtens spille KAPO uden at bukke under ved at holde sig helt for sig selv, men det vil lidt svare til, at spille med til en fantasy kampagne og så gemme sig i skoven uden at blive set en hel dag. Det er nok bare ikke særligt sjovt for en selv. Men er det det man vil må man selvfølgelig godt."

■ *Michel var sur fordi han havde tabt i sengetøjsskak. Igen. (Peter Munthe-Kaas)*
■■ *Jarl var ubetinget tilfreds med servicen på den 3-stjernede restaurant. (Peter Munthe-Kaas)*
■■■ *Hvordan gør man det mere kedeligt at sidde og stirre på en væg? Fjern væggen (Peter Munthe-Kaas)*
■■■■ *Monica havde sådan håbet, at hun var en Terminator, så hun kunne flyde gennem gitteret. (Peter Munthe-Kaas)*

(fortsættes på side 32)

(fortsat fra side 30)

KAPO = TITANIC?

Vi sludrer lidt frem og tilbage om fordele og ulemper ved et spildesign, hvor det på forhånd er så forholdsvist afgjort hvad der kommer til at ske, og jeg tænker tilbage på det svenske rollespil En Stilla Middag fra 2007, hvor jeg spillede med. Her var scenariet baseret på rigtige teaterstykker og det betød, at alle spillerne havde en god idé om både hvor deres historie startede og hvor den ville ende, men det var ikke noget som gjorde det mindre spændende at spille.

En af spillerne sammenlignede det dengang med et fiktivt Titanic-rollespil; hendes pointe var, at man sikkert kunne lave et utroligt spændende Titanic scenarie selvom man vidste, at skibet ville synke til sidst. Nu er KAPO selvfølgelig ikke Titanic og Peter er ikke Leonardo DiCaprio. Til gengæld er han en scenariearrangør, der er kendt for at lave scenarier der mindfucker med folk og som bliver anset for at være ret "hardcore" af en del rollespillere.

"Der er en masse folk, som tror at det bliver et virkeligt hårdt scenarie rent fysisk. Det bliver det ikke. Det handler ikke om bandekrig i et fængsel, men om helt almindelige menneskers kamp for at overleve uden at blive vanvittige af de umenneskelige forhold, de bliver udsat for. Og selvom man ikke kommer til at sove på bløde madrasser og få lækker mad, så kommer man heller ikke til at sulte i en weekend og blive pisket til man bløder. KAPO bliver helt sikkert hårdere psykisk end fysisk. Men man vælger selv hvor hårdt det skal være."

TORTUR, MINDFUCK OG FASTAVAL

Lidt skuffet, men også lidt beroliget over, at KAPO ikke bliver rollespilsverdenens svar på Fight Club, beder Peter om at give et eksempel på hvad han mener med at man selv vælger.

"Et godt eksempel er starten af scenariet, hvor man bliver afhørt. Man kan vælge at blive tortureret fysisk – altså, ikke noget Guantanamo-agtigt, men stadig noget fysisk – man kan vælge at blive forhørt i bedste nu-får-du-en-lampe-i-øjnene-og-vi-stiller-spørgsmålene eller man kan vælge at blive forhørt ved hjælp af en metode, vi lærte på Fastaval."

Personligt ville jeg frygte Fastaval-tortur. Jeg frygter det er noget med guldpingviner stoppet op steder, hvor de ikke hører hjemme og at blive bundet til en stol og tvunget til at høre hele Scenariebogen blive læst op i sine samfulde 484 siders længde. Men et godt råbe-forhør lyder ok. **"Det vigtige for os er, at det kan mærkes. Vi vil gerne give folk nogle stærke indtryk med hjem og det lægger vi ikke skjul på."** siger Peter. Bleed er blevet et populært udtryk indenfor de sidste par år. Udtrykket dækker over at nogle af rollens følelser "bløder over i spilleren" - eller omvendt. Bleed sker selvfølgelig til alle slags scenarier, men KAPO-arrangørerne designer bevidst efter, at de gerne vil have deres spillere til at føle nogle af de følelser som rollerne føler – og tager dem med hjem.

"Vi har et klart budskab vi gerne vil dele med vores spillere. Vi håber de vil lege med."

■ *Nogle mennesker er parate til at tage drastiske skridt for at holde strømregningen nede (Peter Munthe-Kaas)*
■■ *Amanda og Rikke valgte at skifte Strandvejsvillaen ud fordi de følte, at det ikke var luksuriøst nok (Peter Munthe-Kaas)*

VI SES PÅ DEN ANDEN SIDE

For mit vedkommende er den lille rest af tvivl jeg havde til at starte med helt forsvundet. Jeg missede System Danmarc pga. reality-fodbold, valgte Totem fra for selv at arrangere gymnasiekomedie og følte ikke, at Deliriums udforskning af galskab var noget, der appellerede til mig. Men hvis der er noget jeg er sikker på efter at have snakket med Peter Munthe-Kaas, så er det, at jeg skal med til KAPO. Så er det bare med at beslutte om det skal være 12, 24 eller 48 timer.

Navn: KAPO
Dato: 30. september – 2. oktober 2011
Deltagere: 260 (150 i spilområdet ad gangen)
Location: En 1500 m2 hal på Ny Tap ved Carlsberg (midt i Kbh.)
Varighed: 12, 24 eller 48 timers spil
Pris: 300, 350 eller 500 kr. inkl. en eller to workshops (afhængig af spiltiden)
Budget: ca. 350.000 kr. (så du får sgu' valuta for pengene))
Arrangører: En del af teamet bag System Danmarc (se ROLLE|SPIL #2), samt kreative kræfter fra både Københavns undergrundskunstmiljø og forskellige rollespilforeninger.
Website: www.kapo.nu

Tekst: Troels Palm

SPIL ALKYMIST

TIPS TIL BRYGMESTRE

Troels Palm har kigget lidt på alkymistens rolle til rollespil og fundet ud af, at alkymister ikke er noget mange spiller. Alligevel giver ROLLE|SPILs faste guide-skribent dig et par tanker med på vejen om alkymisterne, som han ser dem til rollespilsscenarier og kampagner.

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

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

HVAD ER EN ALKYMIST?

Sejdbrygger, Giftmorderske, Alkymist, Drogist, Apoteker, Kvaksalver... mange typer karakterer bruger ting de finder i naturen og overnaturlige elementer blandet i deres laboratorium. De kan afstedkomme mange af de mirakler som troldkvinder eller præster kan men på andre måder.

Det første du skal finde ud af, er hvordan du gerne vil ses af andre spillere og hvem du gerne vil spille med. Hvis du skal spille med Kirken for Helbredelse og Medlidenhed skal du nok ikke være en sortklædt giftmorderske. Hvis du har tænkt dig at være en fin adelsmand med bryggeri som hobby kommer du nok ikke til at rejse rundt med Steppenomaderne.

Men remedierne er de samme. Masser af glas og fade. Stearinlys. Underlige skeer og sært formede knive. Og materialer. Pulvere af alle farver. Tørrede planter og friske urter. Væsker der ser ud, lugter og smager underligt. Et telt og et bord til at have det hele i og på.

Det lyder voldsomt. Men man kan altid finde nogen at dele læsset med. I kunne være en hemmelig orden af apotekere eller guldmagere. Du kunne være ansat af en kirke eller en troldmand eller måske endda kongen og dronningen eller en af deres adelsfolk. Start med at skaffe nok glasflasker til at fylde en lille fletkurv. Så kan der arbejdes ved et bål og man kan altid udvide senere. Pulvere, væsker og planter er billige eller gratis.

DE VISES STEN

Alkymister igennem tiden har alle prøvet på en ting. At skabe guld. Men den egentlige hemmelighed er lige under næsen på dem. At skabe hvad som helst andre har svært ved, er guld værd. Hvis du har en handelsvare, der ikke bare er en fed spilgenstand men også har en regelteknisk effekt er der ingen grænser for hvad du kan opnå i handel. Sørg for altid at lave et lille overskud på hvad du sælger i forhold til ingrediensernes pris.

Når først produktionen er i gang er det et spørgsmål om at arbejde på sine kontakter. For det første er der dit eget hold. De kan sikkert sagtens bruge en lille forsvarsdrik i næste kamp og samtidig smide lidt af byttet af hos dig. Så er der lægerne og kirkerne. Det kan sagtens ske at du kan tricks de ikke selv kan udføre. Underverdenen er altid en god aftager. Underligt nok har tyvelauget som regel flere penge end de adelige til de fleste kampagner. Men de adelige skal også nævnes. De bruger sikkert mere gift på politiske debatter end de fleste snigmordere kan bruge på et år.

Sælg dyrt til de rigtige mennesker. Sørg for at folk ved hvor man kan finde de rigtigt gode varer. Ansæt de nye folk og betal dem nok til at de ikke starter deres egen konkurrerende forretning. Snart vil du være den rigeste lille kvaksalver i nabolaget (eller skoven).

ALKYMIENS REGLER

Husk at reglerne ikke altid er de samme alle steder. Hvis der ikke så ofte bliver dræbt karakterer skal du ikke sælge flasker med kranier på og påskriften "grøn dragegift – dræber på to minutter". Husk at din rolle fungerer bedst hvis den potentielt kan spilles helt alene. Hvis du synes det er sjovt at blande ting hele dagen så er denne rolle perfekt til dig.

Find ud af hvordan din karakter behandler andre. Er du arrogant over din viden eller deler du den i akademier der lader alle deltage i undervisningen? Bruger du mellemmænd når du afsætter dine varer? Er du værdsat af byens indbyggere eller udstødt for dine mørke kundskaber? Sørg for at læse de tilgængelige regler. Er der lange lister over ting du kan lave eller er alkymi bare en anden måde at yde førstehjælp på? Beslut dig og kom så ud og spil!

■ *Sabine var oprindeligt blevet alkymist, så hun kunne lære at farve sit eget hår i naturlige farver (Daniel Benjamin Clausen)*
■■ *Måske er hun ikke alkymist, men hun har i hvert fald en flaske! Brug dog din fantasi... (Daniel Benjamin Clausen)*
■■■ *Grunden til, at De Vises Sten er grøn er fordi grøn er det komplet urealistiske håbs farve. Og vist også alt andet håbs. (Arkiv)*
■■■■ *Selv tilbage i 2000 var der folk, der spillede alkymister. Går man endnu længere tilbage var der selvfølgelig folk der var det... (Arkiv)*

Tekst: Cleo Hatting & Sofie Bojsen

CLEOFIE HAIDER

CENSURERET

FASTAVAL FÅR KNIVEN

Cleofie er sur. Sur som en gammel sok, der har ligget og ulmet siden det jyske sommerscenie Dalens Døtre i 2002, hvor den sidste gang blev brugt. Sur helt ind til benet. Og det er Fastaval der står for skud.

Atmosfæren er tyk af en summende lyd. De taler alle sammen med hinanden i små klynger; i brætspilscaféen, klæbende op ad tåstmaskinen og for alt i verden i skyggerne. Solen bager ned på en grøn græsplane på spilstedet, og man kan se eliten med deres høje drinksglas og lattekopper.

Eller… what? Hvad fanden? Hvor ER hele eliten med deres fimsede drinks og artzy briller? Hvorfor er denne solplet befængt med alt for store Yog-Sothoth-efterligninger?

Jeg kan ikke kende Fastaval længere. Jovist er Fastaval fyldt med klamme og ildelugtende nørder hvert evigt eneste år, men nu er de sgu' blevet fordoblet, altså. De kryber frem fra de mørke kroge og frem i lyset for at købe ostepops og Coca Cola, og de er… overalt!

Når man kommer gående ind i fællesområdet for at nyde en lille dejlig tåst, så bliver man imødekommet med lugten af sved og salte tårer, der minder en om de strenge tider brætspillerne må igennem, når de taber i ludo-eller-whatever-nederen-spil-der-måtte-være.

De er fucking sørgelige… og Cleofie griner af dem. Ikke med dem – af dem! Disse sørgelige eksistenser, der hiver i banditten i mandebadet i håb om at en anden sørgelig nørd vil masturbere med dem. Det er fucking klamt, og det gælder jer alle sammen!

Og så tænker I at Cleofie er meget urimelig og virkelig fordømmende: Cleofie fordømmer ikke! Cleofie ved det! I ville ønske, at I kunne tæve os med bat og smadrede flasker… men det tør I jo ikke! I kommer højest fem meter frem for at falde om med en blodprop i hjertet pga. alt det fucking klamme flæsk, der ligger som et gyldent, fedtet lag omkring jeres ikke-eksisterende muskler. I vil derudover snuble i jeres outdatede kilte, lorte Braveheart-wannabees! I går jo i kjoler!

I skulle jo analfistes til jeres mor ikke kunne kende jer, nakkeskydes, parteres i bitte små dele og blive fodret til andre nørder, så de kan se, hvor fucking klamme de er! Retten ville blive serveret af en gokkende, behåret, gammel nørd med hawaii-skjorte på!

Og du kan få lov til at skylle ned med lunken cola, din selviscenesættende møgfisse! Cleofie sværger at hun vil snitte i dine Magic-kort mens du bliver tvunget til at se på, din coladrikkende, fisseskægede, hawaii-skjorte-iførte, fucking-ultimativt klamme, nakkeostlugtende LORTENØRD!! Fy, for pokker!

Og når man snakker om sørgelige eksistenser, så er Cleofie jo på pletten, og der er nemlig plads til lige at kommentere DB'ernes ulidelige opførsel på årets Fastaval.

I ER NOGLE SANDDRYSSENDE MØGFISSER!

Cleofie savner de gamle ubehagelige DB'ere, der i år mest er en trist parodi på, hvad de kunne have været: ualmindeligt ubehagelige og slesk-snakkende seksuelle amøber. Cleofie er skuffet! Cleofie er nemlig 10 x mere ubehagelig i år, og så er det fan-fuck'me sgu da noget galt! FØJ! Mere sex, ubehageligheder og gaffabondage i HQ!

Det kan sgu da ikke være rigtigt at det mindste "individ" i HQ er det mest højtråbende og ubehagelige, der kan høres på lang afstand – misforstå mig ikke… den spinkle dirtbuster, Gnist, er fucking rock'n'roll, og det er fucking sejt. Meeen… Drenge… Helt Ærligt.

I taber sgu ansigt. Ganske vist skulle kønsdebatten hæve os kvinder, men ikke synke drengene helt ned i mudderet. Come on! Fisser! Det er sgu da en hel sandstorm her på Fastaval.

MERE DRUK OG HOR! BLUAAAAARH!

Peace.

P.S: Ingenting i denne artikel er sarkastisk eller bare den mindste smule for sjov.

P.I.S: Vi mener det kraftedme…

P.M.S: Hank nu op i de dameløg, og gør noget vildt, drenge.

■ *Cleofie binder en Dirtbuster til et cykelstativ og piner ham ved at bruge et kosteskaft, en banan og en guldpingvin. (Anders Berner)*

PÅ SKÆRMEN ER VI FREAKS

Tekst: Morten Greis

ET PAR TANKER OM ROLLESPIL I FILM OG TV

Rollespil er en populær hobby i Danmark og rollespil omtales ofte i nyhederne. Men er rollespil populært nok til, at det optræder i TV-serier og film? ROLLE|SPIL har fået Bifrosts nye Aktivitetskoordinator Morten Greis til at kigge nærmere på om vi er repræsenteret i medierne på den måde. Og han er ikke for glad.

I 1987 bragte et TV-program rollespil til Danmark i stor stil. Det var et indslag i DR's søndagsnyheder, der omhandlede Dungeons & Dragons og live-rollespil og der varr en ekspert, der udtalte, at rollespil kunne være farligt. Det havde Tom Hanks allerede afsløret fem år tidligere, da han i filmen Mazes and Monsters fra '82 spillede en ung mand, der mister evnen til at skelne mellem virkelighed og fantasi. I filmen The Wild Hunt fra '09 er der en lang scene med rollespillere, der går amok i blodrus og myrder løs. Er rollespil altid farligt, når det optræder i film og på tv, eller kan det også se anderledes ud?

I Amerika er rollespil ofte synonymt med Dungeons & Dragons, hvorfor de fleste film og tv-serier der har noget med rollespil med næsten altid taler om Dungeons & Dragons. For den menige amerikaner ER Dungeons & Dragons rollespil.

■ *Den gamle Jedi lærer den unge Padawan hvordan man bruger en overstørrelse Fireball (Arkiv)*
■■ *I den gamle animerede D&D serie mødte spillerne jævnligt karakteren Dungeon Master. Sejt. (Arkiv)*
■■■ *Ja, det er ham fra 'How I met your mother'. Nej, redaktionen havde heller aldrig hørt om 'Freaks and Geeks' før. Conquests dæk (Arkiv)*
■■■■ *Robotter, centaurer og Futurama-humor? Hvad mere kan man ønske sig? (Arkiv)*

DUNGEONS & DRAGONS I 80'ERNE

I 1980'erne var rollespil mest af alt kendt som Dungeons & Dragons (D&D), en hobby eller et spil for unge drenge, og sådan det blev markedsført. I 1982 dukkede D&D op i to film: E.T. og Mazes and Monsters. I den populære børnefilm om et rumvæsen strandet på jorden sidder børnene om spisebordet og spiller D&D. Filmen Mazes and Monsters er baseret på en middelmådig bog af samme navn, og den er skrevet som et skræmmeeksempel på, hvorledes rollespil som D&D gør unge mennesker ude af stand til at skelne mellem fantasi og virkelighed. Der ligger virkelige hændelser til inspiration for Mazes and Monsters, men historien ligger meget langt fra virkeligheden. Tom Hanks spiller en ung mand, der er begyndt på et nyt college, og her finder han en ny gruppe at spille med. De begynder at eksperimentere med live-rollespil, og på et tidspunkt mister Tom Hanks' rolle evnen til at skelne virkeligheden fra sine egne vrangforestillinger.

DENGANG I 80'ERNE (IKKE '98)

En del amerikanere voksede i 80'erne op med Dungeons & Dragons som deres hobby, og nu er de blevet gamle nok til at lave film og tv-serier om dengang i 1980'erne. Det ses i filmen SLC Punk! fra 1998, der er baseret på en biografi om en knægt og hans venner, der vokser op i Salt Lake City som punkere i 80'erne. I de sidste fem minutter af filmen afsløres det, at før drengene blev punkere, var de langt mere kiksede og kejtede, og de spillede Dungeons & Dragons. TV-serien Freaks and Geeks handler også om at være ung i 80'erne, og minsandten om der ikke er en episode, hvor der spilles D&D. I episode 18 følger vi nørderne, der hygger sig med at spille rollespil. Det er nørdet, men det er ufarligt.

ROLLESPIL ER FOR NØRDER

Rollespil kan spille en af to roller i TV. Det kan være nørdet, eller det kan være farligt. I TV-serien X-files har FBI-agenten Fox Mulder tre nørdede venner kaldet The Lone Gunmen, og den ene af de tre, Langly, er så nørdet, at han spiller D&D. I en episode spiller han ligefrem D&D om penge [hvilket jo giver god mening - red.]. I episode 20 af tredje sæson blærer en kejtet nørd, Blaine, sig med "Well, hey, I didn't spend all those years playing Dungeons & Dragons and not learn a little something about courage." I X-files er rollespil en fjollet ting, som man peger fingre af. Rollespil optræder også i serien Buffy - The Vampire Slayer. Mest som små referencer, som i en episode hvor en D&D monsterbog forveksles med et værk om dæmoner. I seriens sidste episode (2003) spiller nogle af hovedpersonerne dog D&D.

Role Models fra 2008 er nok den film, der har placeret rollespil tydeligst på det store lærred i nyere tid. To unge mænd idømmes samfundstjeneste, og den ene skal være voksenven for en kejtet, ung knægt, der spiller rollespil, men som både har det svært med at blive accepteret af forældrene, at have succes i spillet og at få pigernes opmærksomhed. Da han lærer at have en rock'n'roll-tilgang til rollespil, får han dog succes og accept. I TV-serien Community bruges en hel episode på at spille Dungeons & Dragons (episode 14, anden sæson. 2011), og ganske udsædvanligt fremstilles rollespil som lidt nørdet, men også som spændende, sjovt og dramatisk. Community formår ligesom Freaks and Geeks at fremstille rollespil ikke kun som noget acceptabelt, men faktisk som sjovt og meningsfyldt.

I den middelmådige komedie Scorched fra 2002 følger vi livet i en lille bank, forsøgene på at stjæle fra den og en kejtet ung mand, hvis venner spiller D&D. Rundt om bordet sidder de og spiller. Filmens kvindelige hovedperson, Shmally, dagdrømmer ofte på arbejdet, og hun forestiller sig, at hun er den barbar, hun spiller til i D&D, og hun går i sine dagdrømme gerne amok på omgivelserne. I Futurama optræder Dungeons & Dragons ofte. Mange sære monstre rundt om i serien er hentet direkte fra D&D, og den ene af D&D's skabere, Gary Gygax, optræder ligefrem i en episode, mens det i en anden episode, Bender's Game (2009) sker, at der spilles D&D, hvor robotten Bender gerne vil være med. Bender kan ikke tåle det, og han bliver vanvittig og forsvinder ind i en fantasiverden. I lighed med Scorched er der et underliggende motiv om vrangforestillinger.

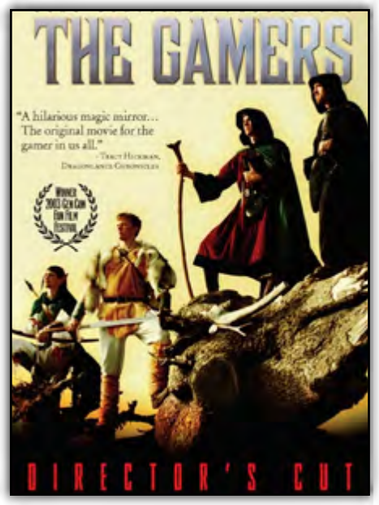
(fortsættes på side 40)

(fortsat fra side 39)

ROLLESPIL ER FOR FARLIGT!

Når rollespil ikke er nørdet, er det farligt. I Amerika havde rollespil op gennem 80'erne stadigt voksende problemer med sit image. Kristne bevægelser yndede at fremstille rollespil som satanisk, farligt og sindsforstyrrende, ligesom computerspil, tegneserier og rockmusik havde været den tur igennem. En konsekvens af dette var filmen Mazes and Monsters. Heldigvis har rollespil næsten fået lagt dette image bag sig, men af og til springer forestillingen om, at rollespillere ikke kan skelne mellem virkelighed og fantasi frem.

Således er det i The Wild Hunt (2009), der handler om en fyr, der har mistet sin kæreste, og for at få hende igen, må han drage ind i rollespillet. Det er ikke nok at gå ind på rollespilsområdet. Han er også nødt til at være in-character. Imens udfolder scenariet sig omkring ham, og det går hverken værre eller bedre, end at en af grupperne bliver opslugt af en nærmest magisk blodtørst, der får dem til at myrde løs på de andre rollespillere. The Wild Hunt tager tager ideen om, at rollespillere kan blive opslugt af deres spil til en ekstrem, der overgår selv Mazes and Monsters, som ellers aktivt forsøger at tegne et negativt billede af rollespil.



ROLLESPILLERE LAVER FILM

Selvom rollespil optræder som noget nørdet i TV, så er det intet mod hvad rollespillere selv kan. Det gælder film som The Gamers (2002)*, The Gamers 2: Dorkness Rising (2008), islandske Astrópía (2007), Zero Charisma (2011) og web-serierne Gold (2009) og Night of the Zombie King (2010). Fælles for disse komedier er både deres kærlige tilgang til rollespillende nørder, og deres fremstilling af dynamikken mellem spillerne. Rollespil er ikke farligt eller udelukkende nørdet, men er altid en social og kreativ aktivitet, uanset hvor sær den måtte forekomme.

I The Gamers følger vi en gruppe rollespillere en aften på et kollegium, hvor der spilles løs, og i The Gamers 2 følger vi en anden spilgruppe, hvor spillederen kæmper med at få skabt en spændende historie for hans spillere, som bliver ved med at spænde ben for ham. I Astrópía opleves rollespil udefra, da en ung, blond piger pludselig hvirvles ind i en verden af rollespil og rollespillere. Fælles for alle filmene er, at rollespil er en livsstil. De er alle værd at se for deres humor og det til tider lidt pinlige billede de giver af vores hobby.

*) Ikke at forveksle med The Game (1997), Gamers (2006) eller Gamer (2009).

ROLLESPIL OG DOKUMENTARER

Der findes en del dokumentarer om rollespillere, men de er ikke altid lette at finde. Jeg vil derfor nøjes med tre styk: Darkon (2006), Monster Camp (2007) og The Dungeon Masters (2010). I Darkon følger vi en live-rollespilskampagne, hvor spillerne er medlemmer af forskellige nationer, der kæmper om territorier på et kort over verdenen ved at udkæmpe slag mellem deres folk, mens de hjemme har en anden hverdag.

Det er også kontrasten mellem hverdagen og rollespillet, der er omdrejningspunktet i Monster Camp, som også følger en live-rollespilskampagne hen over tid. Imens er The Dungeon Masters et portræt af tre spilledere. Vi følger deres skæve hverdag fra den årlige rollespilskongres til året efter. Præcis hvad det er for et billede af rollespil og af spilledere, som The Dungeon Masters ønsker at fremstille er noget tvivlsomt, men dokumentaren vinkler sin historie om dem, som om de er sære mennesker uden noget fornuftigt liv, mens vi ser meget lidt til, hvad det er for noget rollespil de spiller. Alt i alt en skuffelse at se.

Det er fascinerende at se de amerikanske dokumentarer, fordi de giver et billede af, hvordan man spiller rollespil ovre på den anden side, Det både ligner og er meget anderledes, hvorfor der er mange underholdende øjeblikke i Monster Camp og Darkon, der gør dem værd at se. Hvor rollespilleres film om rollespil viser det sociale liv i og omkring spillet, udstiller dokumentarerne rollespillet som en kontrast til hverdagen, og som et tiltrængt pusterum væk fra en grå hverdag.

DUNGEONS & DRAGONS PÅ LÆRREDET

Ligesom rollespil optræder i TV, gør Dungeons & Dragons det også. I årene 1983-85 kørte tegnefilmsserien Dungeons & Dragons, hvor en gruppe børn fra vores verden var strandet i en eventyrverden, hvor de guides rundt af den flinke Dungeon Master. Det var ingen imponerende TV-serie, men den satte desværre standarden for D&D på lærredet, og det viste sig siden hen, at man kunne gå langt under den standard. I 2000 kom Dungeons & Dragons: The Movie, der er en ringe eventyrfilm, som løb tør for penge undervejs i produktionen, og en del scener er derfor aldrig lavet færdig, hvad får den allerede ringe historie til at give mindre mening. Ikke desto mindre blev det i 2005 til filmen Dungeons & Dragons: Wrath of the Dragon God, der denne gang formåede at hente hele sit monstergalleri og trylleformularer fra D&D, men derudover ikke imponerede nogen.

Til gengæld var tegnefilmen Dragon Lance - Dragons of Autumn Twilight (2008) imponerende både for sin sammensætning af skuespillere, som ligger stemmer til karakterne og for filmens utroligt ringe produktion. Filmen genfortæller den klassiske Dragon Lance-historie om, hvorledes guderne vender tilbage og en ny dragekrig bryder ud. Læren er, at D&D ikke gør sig på det store lærred, enten fordi det er vanskeligt at lave en god eventyrfilm eller fordi det er krævende at puste liv i D&D-universet for andre end kenderne, og således har de foreløbige forsøg gjort det nærmest pinligt at spille D&D. Imidlertid er D&D er ikke det eneste rollespil, der er lavet TV over. Vampire: The Masquerade fik tv-serien Kindred: The Embraced i 1996, der var en ikke videre vellykket serie om vampyrer og deres svære hverdag med intriger og andre ligegyldigheder. Opmærksomme seere har også bemærket at klanerne fra Vampire: The Masquerade bliver remset op som en trylleformular i den danske vampyrfilm Nattens engel (1998).

■ *The Wild Hunt lærer os, at man skal holde sig fra rollespilspiger. I hvert fald i Canada. (Arkiv)*
■■ *Man kan ikke rigtigt se det, men prisen filmen har vundet er desværre "kun" fra GenCon - en spilkongres i USA. (Arkiv)*
■■■ *Filmen, hvor den legendariske Dream Moth optræder. Se den før de andre orker. (Arkiv)*
■■■■ *Den franske udgave af filmen hedder noget så sjovt som 'Donjons & Dragons'. Ok, så sjovt var det heller ikke. (Arkiv)*

(fortsættes på side 42)

(fortsat fra side 41)

PÅ TV ER VI STADIG FREAKS AND GEEKS

Der er mange referencer til rollespil rundt om i film og TV, og det er så godt som umuligt at samle alle de små bider, og mange af dem er bemærkninger, som kun dedikerede D&D-spillere vil bemærke. Er man opmærksom, når man f.eks. at bemærke, at der står en stabel D&D-bøger på en hylde i baggrunden i filmen Garden State (2004).

I filmmediet optræder rollespil sædvanligvis som D&D eller som larp, og det er ofte svært for filmmediet at komme ud over de samme to historier – rollespil som nørdet eller rollespil som farligt. I 80'erne optjente rollespil sit image som farligt med solid støtte i amerikanske, kristne bevægelser, der aktivt dæmoniserede rollespil. Det var et image, som også fandt tilhængere i Danmark, men i takt med at rollespil har vundet vid udbredelse, har mange lagt dæmoniseringen på hylden, og det er som regel kun i fiktionens univers at rollespil får en tand ekstra. I dokumentarerne ser vi endnu en snert af denne dobbelthed, da de arbejder med at opstille en kontrast mellem hverdag og rollespil, og udstiller rollespil som en tiltrængt flugt fra hverdagen. Når rollespil skal afspejles som farligt tager man skridtet videre og erklærer, at rollespillerne farer vild i hverdagsflugten. Der synes endnu at være et stykke vej til, at rollespil kan optræde i film og TV, som en hobby som så mange andre, og film, der udspiller sig i rollespillenes universer, har tilsyneladende langt igen.

■ *Freaks, Geeks eller endnu værre? Sådan så Rollespilsakademiet ud i 2006. Hollywood havde elsket os. (Jonas Flensbak)*

Tekst: Lise Eliasson

MISSION: TRASH HUNT

ET PAR AF SKOVENS HELTE TOG SKRALDET

Rollespilsforeninger benytter sig af naturen hver måned, og for mange rollespilsforeninger betyder det, at lysten til at give noget igen er stor. ROLLE|SPIL har bedt Lise Eliasson fra rollespilsforeningen Helios om at fortælle lidt om hvordan Dansk Naturfredningsforenings årlige affaldsindsamling spændte af for et par skraldebekæmpende rollespillere.

”Skoven er fyldt med affald og det er også de der rollespilleres skyld” er en sætning, som desværre mange gange er kommet over lokalbefolkningens læber, når der er en rollespilsforening i området.

Men hvem kan lide en skov fyldt med affald, hvor man, når man falder i kamp eller snubler som barn, lander i cigaretskodder, aluminiumsdåser eller glasskår? I hvert tilfælde ikke en rollespiller!

Rollespilsforeningen Helios er blandt dem, der har valgt at gøre noget ved det. Vi har, som så mange andre rollespilsforeninger, i de sidste to år deltaget i Dansk Naturfrednings årlige affaldsindsamling.

En gang årligt går foreningens medlemmer ud og rydder op i den skov, som giver dem så meget glæde og så mange gode oplevelser.

Helios har valgt at give tilbage til naturen og lokalbefolkningen, både for at ændre rollespilleres rygte, men også så vi har en ren skov, som vores medlemmer kan nyde. I år lå affaldsindsamlingen 3. april og en gruppe Helioliter mødtes på p-pladsen ved Geelskov, klar til en eftermiddag rodende igennem skovbunden.

Delt op i to-mands grupper og med ordrer om at lægge mærke til hvor meget affald, der kan knyttes til rollespil, begyndte jagten på affald. Grupperne gik langs de store hovedstier og omkring de forskellige holds lejrområder, så det blev sikret, at alt hvad rollespillere havde glemt, blev samlet op af rollespillere.

Cigaretskodder i massevis, kapsler, små flasker, aluminiumsdåser, handsker og to rollespilspile var noget af det, der landede i indsamlernes poser. Det blev i alt til ca. 10-11 kg affald og 7 dåser og kun meget lidt af affaldet kunne spores direkte tilbage til Helios. Det vakte stor glæde hos Helios’ formand Jonas, der altid minder folk om, at de skal rydde op efter sig. Lokalbefolkningen tog også godt imod medlemmerne, da de gik rundt med affaldsposerne og samlede affald. Der var jo nogen, der gad holde deres skov ren!

Vi kan gøre meget for naturen, lokalbefolkningen og rollespilsforeningerne ved at rydde op i skoven og det giver meget igen i form af god vilje fra kommunen, skovfogeden og lokalbefolkningen. Samtidigt er det sjovt og hyggeligt for medlemmerne, så hvad venter vi rollespilsforeninger på? Den næste affaldsindsamling naturligvis!

■ *Formand Jonas er tilfreds - 10-11 kg affald og smil over hele linien. (Lise Eliasson)*

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

Hvor er prinsesserne?

Tekst: Lars Andersen

HVAD SKAL PIGERNE SPILLE?

Lars Andersen holder pause fra sin føljeton for at gøre noget af det han er bedst til: brokke sig. Lars giver her sit indspark til kønsdebatten ved at stille spørgsmålstegn ved hvorfor vi er så forhippede på at stoppe piger fra at spille rollespil.

Efter i sidste nummer, at have skrevet en overdrevet sød klumme er det tid til noget brok. Denne gang bliver det om piger.

Der har aldrig været mange piger i dansk rollespil, og der har i årenes løb været gjort mange forsøg på at få flere piger til at spille rollespil. Der har også været et utal af forskellige forklaringer på hvorfor det ikke for alvor er lykkedes, på trods af alle de tiltag.

I 2009 lavede en flok piger (eller kvinder om man vil) et rent pige-hold til scenariet Krigslive V, hvor de stillede op som et kompagni bueskytter. Projektet hed "Piger i Panser" og blev bakket op alle mulige steder fra. Det var en kæmpe succes og der var en masse, der hyldede pigerne bag for at være nyskabende, seje og den slags.

Men hvis det var en så stor succes, hvorfor stillede de så ikke op til det næste Krigslive? Eller hvorfor var der ingen andre, der lod sig inspirere og gjorde noget lignende? Den enkle forklaring er at pigerne har misfortsået det hele.

Heldigvis er der andre, der godt ved hvordan man får flere piger til at spille mere og bedre rollespil. Ken er en af dem. Jeg kender nemlig en garvet rollespilspædagog, der hedder Ken, som har lavet rollespil for børn i snart ti år. I Kens mange rollespil har der i årenes løb altid været flere piger end drenge.

Når jeg har spurgt Ken om hvordan man får piger til at spille rollespil så siger han det meget simpelt. "Man kan nemt få alle piger til at slås med våben en gang, men uanset hvor meget man prøver så er den eneste vej til flere piger at have "rigtige" aktive pige roller." Det. at han med stor succes har haft hundredevis af SFO-piger gennem møllen taler sit eget tydelige sprog.

Fantasy-rollespil forgår nemlig traditionelt i en drengeverden, og drenge (og for den sags skyld mænd) spiller oftest ret stereotype og karikerede roller, der passer ind i disse fantasy-verdener.

Kens opskrift til, at få flere piger til at spille er, at der skal skabes de tilsvarende lidt stereotype, men lige så fantastiske, pigeroller. For rollespil handler for de fleste om, at vi får lejlighed til at spille episke roller og ikke kedelige ordinære personer. Det er her vi får lov at være helte og skurke, riddere og prinsesser, trolde og hekse. Her gør det ingen forskel om vi er drenge, piger, mænd eller kvinder.

Den store forskel er bare at når små piger bliver ældre, så tør de ikke mere spille de stereotype pigeroller, modsat voksne mænd som ingen problemer har med at spille den mest langt ud rolle og velogmærke insistere på at blive taget seriøst og inddrages aktivt i rollespillet. Sådan er det bare sjældent med de voksne piger.

Derfor ender piger i rollespil tit med ikke at spille drømmeroller, men kedelige roller som "hende der passer kroen", eller noget andet ligeså kedeligt og hvis de egentligt tør kaste sig ud i en vildere pigerolle, så bliver det tit på en passiv måde. Alternativt prøver de i stedet med "drenge"-roller som soldater.

Hvis pigerne bag "Piger i Panser" skulle have været rigtigt nyskabende, så skulle de have kigget på Krigslive og tænkt "Her er en masse drenge som spiller/leger soldater. Så vi skal selvfølgelig spille de vildeste prinsesser."

De kunne også have valgt andre pigeroller - så længe de havde valgt noget vildt og fantastisk. Ligesom Ken er jeg nemlig sikker på, at det kun er igennem piger, der tør noget mere episk rollespil, at vi kan håbe på, at tiltrække flere piger til vores rollespil.

Flere fantastiske pigeroller vil i øvrigt også gøre rollespillene sjovere for os hankøn. Så derfor spørger jeg:

"Hvor er prinsesserne?"

■ *Prinsesser behøver ikke engang være lyserøde (Peter Munthe-Kaas)*

Drømmer du nogle gange om at få lov til at skyde Lars Andersen? Her har du chancen.

www.combatarchery.dk
Danmarks nyeste sportsgren

ROLLE|SPIL

Annoncørpriser 2011

FORMAT & PRISER (ex. moms)

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

RABATTER PÅ ANNONCER

Foreninger

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

Flere annoncer i samme blad

2 annoncer i samme blad:	-10% på annoncerne
3 annoncer i samme blad:	-20% på annoncerne

Binding over tid

Halvårsbinding (køb af annoncer i 3 numre)	-10% på annoncerne
Helårsbinding (køb af annoncer i 6 numre)	-20% på annoncerne

TEKNISKE DETALJER

- 48 sider, A4, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g
- Kan downloades som interaktiv PDF fra hjemmesiden www.rollespil.org
- **ROLLE|SPIL** udgives af Rollespilsakademiet

DISTRIBUTIONSINFO

ROLLE|SPIL distribueres af Interpress (www.interpress.dk) og kan købes både i rollespilsbutikker og i visse bladkiosker. Er du interesseret i at forhandle **ROLLE|SPIL** kan du kontakte Interpress på tlf. 33 27 77 00.

BESKRIVELSE

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

REDAKTIONELT MÅL

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

NUMRE i 2011

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

LÆSERE

ROLLE|SPIL udkommer lige nu i et oplag på 1.500 fysiske blade, og er derudover gratis tilgængeligt på nettet, hvor hvert nummer har ca. 2.000 downloads. De primære læsere af bladet er unge i alderen 13-18, hvoraf ca. 75% er drenge. Og de er rollespillere...

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

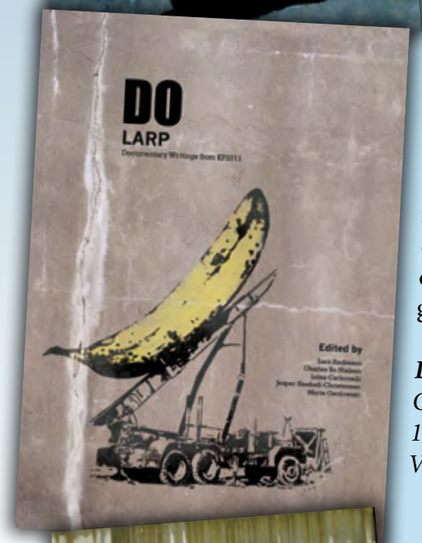
Rollespils Akademiet

Bog katalog - Foråret 2011

Rollespil set med akademiske briller

Think Larp er en samling af 10 artikler om rollespil skrevet af akademikere indenfor forskellige felter. Alle har det til fælles at de kigger på aspekter af rollespil med udgangspunkt i et bestemt fag. Der er både en historikers kig på rollespilsmiljøet, en filosofs argumentation for at leg kan ses som en form for nihilisme og en pædagogisk antropologs syn på køn i rollespilssammenhænge.

Think Larp. *Redaktion: Thomas Duus Henriksen, Christian Bierlich, Kasper Friis Hansen, Valdemar Kølle.*
17 x 24 cm. 240 sider. Sort/Hvid. Hardcover. 2011.
Vejl. udsalgspris: 225 kr. (450 kr. for sættet med alle tre)



Rollespil fra hele verden

Do Larp indholder beskrivelser af 13 rollespil fra 9 forskellige lande, heriblandt Israel, Rusland og USA. Hvert rollespil er beskrevet i både tekst og billeder og formålet er både, at inspirere fremtidige rollespilsarrangører og at dokumentere allerede afholdte rollespil. Fokus er på, at give et indblik i rollespilsarrangørernes tanker og metoder.

Do Larp. *Redaktion: Lars Andresen, Charles Bo Nielsen, Luisa Carbonelli, Jesper Heebøll-Christensen, Marie Oscilowski.*
17 x 24 cm. 220 sider. Farve. Hardcover. 2011.
Vejl. udsalgspris: 225 kr. (450 kr. for sættet med alle tre)

Et kritisk kig på rollespilsmiljøet

Talk Larp er en letfordøjelig debatbog, der indholder 16 korte, skarpe holdningsindlæg om rollespil og rollespilsmiljøet.

Talk Larp. *Redaktion: Claus Raasted*
15 x 15 cm. 140 sider. Sort/Hvid. Hardcover. 2011.
Vejl. udsalgspris: 150 kr. (450 kr. for sættet med alle tre)

Fantastiske fotografier af mange slags rollespil

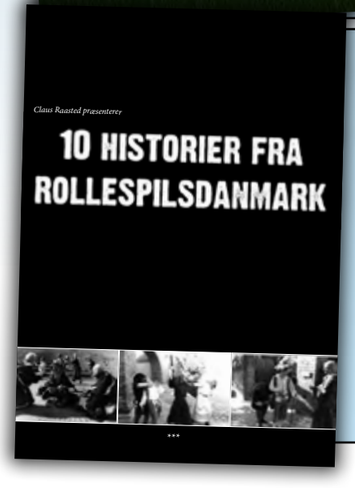
Rollespilsfotos 2008 er fyldt med Christina Molbechs fantastiske fotos fra arrangementer i 2008. Farverige pirater, blodtørstige orker og stolte helte deler rampelyset med russiske soldater, fremtidskultister og vanvittige nisser. Der er billeder fra et væld af forskellige arrangementer, som alle har det til fælles af de er arrangeret af Danmarks største rollespilsforening, Rollespilsfabrikken.

Rollespilsfotos 2008. *Christina Molbech, Anders Berner, Claus Raasted.*
29 x 21 cm. 200 sider. Farve. Hardcover. 2009.
Vejl. udsalgspris: 299 kr.

En magisk verden til både børn og voksne

Jarkwelt er en rollespilsverden, som bruges af rollespillere både på institutioner og i foreninger. Spilverdenen er skabt i foreningen Rollespilsfabrikken og er et resultatet af flere års kreative indspark fra både børn og voksne. Bogen indeholder beskrivelser af både kulturer, monstre og magiske elementer, og kan bruges til både voksen-, og børnerollespil.

Jarkwelt. *Thomas Kerff & Claus Raasted.*
15 x 21 cm. 112 sider. Farve. Hardcover. 2009.
Vejl. udsalgspris: 99 kr.



Rollespillerne fortæller deres egne historier

10 historier fra Rollespilsdanmark er ti fortællinger fra det frivillige rollespilsmiljø. Ti danske rollespillere kommer med hver deres historie, og her er både historien om hvordan rollespil i Københavnsområdet startede op og røverhistorier fra det fandenivoldske projektkollektiv OPUS.

10 historier fra Rollespilsdanmark. *Redaktion: Claus Raasted.*
15 x 21 cm. 200 sider. Sort/Hvid. Softcover. 2010.
Vejl. udsalgspris: 149 kr.

Rollespilsakademiet udgiver bøger om rollespil og står også bag Danmarks nationale rollespilsblad ROLLE|SPIL.

Rollespilsakademiet laver rollespil for både den danske folkekirke, landets fagforeninger og på biblioteker i hele Danmark.

Rollespilsakademiet kan findes på www.rollespilsakademiet.dk eller du kan kontakte os på: info@rollespilsakademiet.dk

ALLE VORES UDGIVELSER FINDES GRATIS SOM PDF'ER PÅ:
www.rollespilsakademiet.dk/bogudgivelser.html