#9

OKTOBER 2011

ROLLE|SPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP

BEGYNDER EVENTYRET

Reli

il

HVORDA

5

TRYK PÅ DEN RØDE KNAP

(FOR AT ABONNERE)

ISSN 1904-3872

www.rollespil.org

49,95

Det var en hård fødsel...
...men nu er den her!

Dragons Lair Online

Rollespil - Figurspil - Brætspil - Kortspil - Romaner - Tegneserier - Merchandice

Dragen har nu i 9 måneder ruget på vores nye hjemmeside. Den skulle have været vist frem her til august, men vi havde ikke held til at få den ud af hulen. Nu er det endeligt lykkedes, og vi er stolte af, at kunne vise den frem her. Klik ind på www.dragonslair.dk, og se den nye hjemmeside vokse sig stor og stærk med nyheder, stort udvalg, gode tilbud og informationer om alle Dragons Lair's arrangementer. Vi håber I vil tage godt imod den nye hjemmeside.

Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

#9 OKTOBER 2011

ROLLE|SPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP BEGYNDER EVENTYRET

Religion i rollespil

HVORDAN BRUGER DU TROEN I SPILLET

5 Bliv sortelver!

TRIN TIL TROVÆRDIG MAKEUP

Lars Kaos

EN GAMMEL PINGVIN TALER UD:

"JEG ER SGU MISUNDELIG PÅ LIVERE!"

ISSN 1904-3872

www.rollespil.org 49,95

Monstre findes også i børnestørrelse!

Rollespil i Rude Skov
Rollespil pa Amager Fælled
Rollespil i Roskilde

www.junior-rollespil.dk

ROLLESPILSFABRIKKEN

38 Cleofie slår fast hvorfor hun har fast plads i ROLLE|SPIL

10 Krigslive VIII er på trapperne!

SLIP BÆSTERNE LØS

Hvis du har læst ROLLE|SPIL før, så har du sikkert bemærket, at vi endnu engang har skiftet layout. Det er der en ganske god grund til, og grunden hedder Lars Andresen. Ok, fair nok – Lars "Kaos" Andresen, for at være lidt mere street omkring det. Jeg interviewede nemlig Lars til det her nummer og bagefter var han så letsindig at tilbyde sin hjælp, da han har en god sjat erfaring med magasinbranchen.

Det tilbud tog jeg selvfølgelig imod med kyshånd og det har betydet, at det her nummer ikke er layoutet af mig, men af Lars. Og det er jeg helt ekstatisk over, for jeg synes det er blevet meget pænere – også selvom der måske er småting jeg godt kunne tænke mig anderledes . Og heri ligger sagens kerne, som jeg lige vil sige et par ord om. Vi (mennesker/rollespillere/aber) er nemlig latterligt dårlige til at tage imod hjælp fra dygtige folk *og så rent faktisk lade dem hjælpe!*

Oftest så vil vi gerne have dygtige tekstforfattere til at kigge på vores tekster, fantastiske grafikere til at layoute vores materiale og gamle rotter til at hjælpe med vores spildesign. Men vi har en tendens til at nægte at give slip og ville micro-manage alting. Jeg prøver at stoppe mig selv i det, men det fejler engang imellem alligevel – på trods af, at jeg ved hvor irriterende det er. Hvis nogen beder mig om at redigere deres tekst, så den bliver skarpere formuleret (sådan noget kan jeg nemlig lidt af), så skal de sgu' ikke sidde og fedte med det bagefter. Når jeg beder Thomas (Rollespilsfabrikkens dygtige grafiker) om at lave en hjemmeside, så ved jeg at han bliver demotiveret hvis jeg siger "Mjaaaah, men kunne du ikke ændre lidt i hjørnet, så det passer ind i MIT hoved."

Når man har fundet folk, som man anerkender som værende dygtigere end en selv, så skal man nogle gange bare slippe dem løs og råbe "GOGOGO!". Også selvom de ikke gør det præcis som man havde ønsket de ville gøre. De gør det nemlig med al sandsynlighed bedre end man selv ville have gjort, og man skal ikke undervurdere hvor fedt det er, at arbejde sammen med folk der siger: "Du er eksperten. Du tager beslutningerne. Jeg bakker op om dem.".

Og min påstand er, at hvis vi bliver bedre til det, så får vi også bedre rollespil (og ROLLE|SPIL).

Claus Raasted
Der spillede bæstdriver sidst han var til Krigslive

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

Redaktion
Chefredaktør: Claus Raasted
Redaktion: Anders Berner, Rene Bokær
Layout: Lars Andresen

Skribenter
Anders Berner, Christian Gjelstrup, Claus Raasted, Cleo Hatting, Lars Andersen, Morten Greis, René Bokær, Sofie Bojsen, Anders Funch Lerche

Foto & Illustrationer
Anders Berner, Anders Funch Lerche, Christina Molbech, Claus Raasted, Compagnie de Vignolles, Daniel Benjamin Clausen, Jonas Trier, Jonna Lylykangas, Lars Carlson, NAPA/Anders Berthelsen, Peter Munthe-Kaas, Rene Bokær

Annoncesalg
Claus Raasted, 22 34 24 80

Tryk
Toptryk Grafisk

INDHOLD

OKTOBER 2011

08 | En lille historie om ROLLE|SPIL

10 | Nyheder fra rollespilslandet

12 | Sagnlandet åbner

14 | Kampagneoversigt

16 | Spil handlende

20 | Sminkeguide: Sortelver

22 | Anmeldelse af sminke

24 | Interview

26 | Idolplakaten

28 | Interview: Lars Kaos

36 | Anmeldelse af LEGO Heroica

38 | Guddommelige Cleofie

40 | Religion i rollespil

44 | Ligestilling i rollespil

46 | Holder våben fra Calimacil?

48 | Lars ranter om Aalborg

40
Religion i rollespil

36
Er LEGO Heroica noget værd? Claus Raasted leger med LEGO

16
Man kan handle med andet end penge

En Fastaval-pingvins bekendelser om rollespil

28

44
Ligestilling i rollespil? Gode råd fås her

20
Bliv sortelver: Anders Funch Lerche

Kragerne bringer nyt fra Sagnlandet Lejre!

12

En lille historie om ROLLE|SPIL

ROLLE|SPIL kigger endnu en gang indad og bringer en fortælling om kloge hoveder, godnatlæsning og en mand, der var sikker på, at det nok skulle blive skidegodt.

Af Claus Raasted • Foto Thomas Kerff

Der var en gang en mand med et busket skæg. Han ville selv hævde, at han var ung, men i den verden han færdedes i var han efterhånden ikke så ung mere. Manden havde lavet en masse spændende projekter der var gået rigtig godt, men han havde godt nok også lavet en bunke ting, der var gået galt. En af de ting, han dog aldrig havde lavet, var et rollespilsblad. Så med hjælp fra en masse andre lavede han sådan et. Og det var der en masse rollespillere, der lagde mærke til.

Der var mange som klappede ham på skulderen og sagde "Godt gået!". Det var manden glad for, for det motiverede ham til at lave flere blade. Der var en del som sagde "Det kunne jeg have lavet bedre.", men det troede manden heldigvis ikke på, for han var lidt af en arrogant skiderik. Der var også nogle som sagde "Det svin gør det bare for at tjene penge!". Dem rystede manden bare på hovedet af og grinede lidt for sig selv.

Men næsten alle der kendte noget til den slags sagde noget helt fjerde. De sagde nemlig: "Ja, ja. Det er spændende nu, men bare vent til du har lavet en 5-6 numre. Så bliver det først rigtigt hårdt." Og manden, som sjældent lyttede til hvad andre sagde, tænkte alligevel ved sig selv: "Hmm. Hvad hvis de har ret? Jeg må hellere gøre noget for at undgå at det bliver kedeligt – og håbe på, at jeg ikke går død efter 5-6 numre." Men han tænkte også ved sig selv: "Den tid, den sorg. Det bliver skidegodt!"

Så lavede manden med det buskede skæg og hans venner endnu et blad, og de kloge hoveder nikkede anerkendende, men sagde stadig: "Ja, ja. Det ser jo også fint ud. Men bare vent...". Da tredje nummer var undervejs begyndte det godt nok at se lidt sort ud, for lige pludselig var der ikke længere råd til en layouter, og så måtte manden også lære at layoute, så han kunne lave layoutet selv for at spare penge. Og det betød selvfølgelig at det ikke blev ligeså pænt som de to første, men ud kom det.

Heldigvis skulle næste nummer komme ud lidt før jul, og det betød at annoncørerne – der dengang betalte for bladet, som blev delt gratis ud til folk – smed ekstra penge på bålet, så de kunne få deres reklamer med. Men manden og de to andre i redaktionen kiggede hinanden dybt i øjnene og blev enige om, at det nok ikke gik at blive ved med lave et blad i 10.000 eksemplarer, der blev delt gratis ud, selvom det havde været sjovt. Så det næste blad kostede penge – og det på trods af, at det ikke var blevet hverken bedre eller længere. Bare dyrere.

De kloge hoveder rystede på hovedet i kulissen, for det virkede jo som noget af en sær beslutning. "Hvem gider betale penge for et blad, der før var gratis?" var der en del der spurgte manden, og han måtte indrømme, at det var lidt af et gamble sådan at lægge stilen om, og at han faktisk ikke vidste om det ville virke. Men eftersom han var typen, der gerne var lidt overoptimistisk, så tænkte han alligevel i sit stille sind: "Selvfølgelig er der nogle der vil betale. Det bliver skidegodt!"

Nu var der efterhånden kommet fem numre af bladet og selvom det tog en del tid, at lave bladet og det ikke ligefrem var noget der gav penge, så var manden stadig ved godt mod og syntes heldigvis stadig, at det var spændende at lave det. Og for at løse det problem, at han ikke var nogen stor haj til at layoute, så testede han et nyt layout, der var mere strømlinet og nemmere at lave.

I skyggerne begyndte de kloge hoveder at være ekstra opmærksomme, for nu var tiden kommet hvor det burde begynde at gå galt. Det vidste manden også godt selv, og han havde en del diskussioner med resten af redaktionen om hvad de skulle gøre for, at det ikke gik hen og blev kedeligt. De fandt ikke rigtigt nogen gylden løsning, men de fik i hvert fald spyttet et blad mere ud, og denne gang kom det endda ud til bladkiosker også, så det kunne blive købt af tilfældige mennesker med for mange penge.

Det mystiske var, at manden stadig ikke var blevet træt af, at lave bladet. Faktisk havde han bare fået mere blod på tanden og bladet var så småt begyndt at være noget som ikke længere blev talt om som en nyhed i rollespilsmiljøet, men som en fast del af det. Og det gjorde manden utroligt glad. For manden med buskede skæg kunne godt lide tanken om, at det blad han lavede sammen med sine venner, var noget som folk læste og talte om. Han blev nemlig lidt varm om hjertet hver gang nogen diskuterede en artikel, der havde været i bladet eller fortalte ham, at de syntes, at det var spændende læsning.

Men det, der gjorde ham allermest glad var da han til Bardatræf mødte en mor, der havde en dreng på fire år, som fortalte ham en historie. Hun havde nemlig fået et af rollespilsbladene til Bardatræf året før og havde taget det med hjem. I et halvt år havde det blad så været brugt til godnatlæsning for den tre-årige knægt, som åbenbart ikke ville høre andet, og de gange bladet var blevet væk havde der været krise i det lille hjem. Og det rørte manden helt ind i hjertet, og han var ellers ikke typen der nemt blev rørt.

For selvom bladet på ingen måde henvendte sig til tre-årige og det blad som moren havde fået med hjem havde en rygende jugger-spiller på forsiden og artikler om både sex, manga og vampyrsminke, så handlede det om rollespil, og det var den lille knægt bidt af. Så et eller andet sted derude findes der en fire-årig knægt, der har fået læst ROLLE|SPIL som godnatlæsning i et halvt år. Og når den knægt en dag bliver en rigtig rollespiller, så fortæller hans mor ham sikkert godnatlæsningshistorien, og når knægten bliver stor nok, så tager han måske til Forum2023 og fortæller den historie i baren.

Og i baren på Forum2023 er der gode chancer for, at manden med det buskede skæg, som på det tidspunkt er blevet endnu ældre, sidder og nyder en øl. Og så siger han nok til knægten: "Hey. Det er mig, der var chefredaktør på det blad dengang. Det er jeg faktisk stadig. Har du ikke lyst til at skrive en artikel om det? Jeg er sikker på, at det bliver skidegodt..."

Forhåbentligt har manden nogle andre til at lave layoutet til den tid og hvis han er rigtig heldig bringer bladet også nogle penge ind, som han kan leve af. Nu og lige her, er der tvivl om, at han er stolt over, at have blad #9 på gaden – og at han på ingen måde er brændt ud.

Krigslive VIII!

Det nyeste Krigslive bryder med traditionen

Siden 2006 har der været syv Krigslives, og nu er det ottende blevet annonceret. Denne gang forlader Krigslive dog Warhammer-verdenen, der indtil nu har været brugt til samtlige Krigslives. I stedet handler det om vikinger og væsner fra nordisk mytologi mod kristne korsriddere under ledelse af Biskop Absalon Hvide. Krigslive VIII, der bærer titlen 'Ragnarok på jord' bliver desuden det andet Krigslive på Sjælland – det første var Krigslive III i efteråret 2007. Bag scenariet står foreningen Rollespilsfabrikken (og os her på redaktionen!).

www.krigslive.dk

Firefly helt udsolgt!

I sidste nummer af ROLLE|SPIL bragte vi en lille notits om det fynske Firefly-scenarie "You can't take the sky from me!". Det var vi tydeligvis ikke de eneste, der havde lagt mærke til, for nu melder Firefly-arrangørerne at scenariet er fuldstændigt udsolgt og at der er ventelister! Ja, vi skulle egentligt have været med, men er nu endt på en venteliste. Sådan kan det jo gå når man er for sløv til at tilmelde sig – og selvom vi ærgrer os, så synes vi det er sejt at scenariet har fået så meget vind i sejlene. Vi glæder os i hvert fald til at høre hvordan det går.

fireflylive.dk

Krater! Hell, yeah!

Den aalborgensiske forening TRoA er en af de mest aktive rollespilsforeninger i landet, og nu har de spyttet endnu en gang interessant rollespil ud. TRoA åbnede nemlig 11. september (oh, the irony) op for første spilgang til deres nye post-apokalyptiske kampagne 'Krater'. På hjemmesiden beskriver de det selv med ordene: "Alle ønsker at overleve, de fleste er mistænksomme, nogle vil genopbygge og kun ganske få har udelukkende gode hensigter." Og billederne ser sgu' godt ud!

troa.dk/index.php?page=krater

Generalforsamling i rollespillernes landsforening

Så er det tid til endnu en generalforsamling i Bifrost – foreningen for kreativ udvikling af børn og unge. Det foregår i weekenden 11.-13. november og kommer foruden valg til tilllidsposter og diskussion af fremtiden til at indeholde spændende oplæg om rollespil og sikkert også en vild fest eller to. Det plejer i hvert fald ikke at gå stille af sig når rollespillerne mødes til Bifrosts generalforsamling og det regner vi så sandelig heller ikke med, at det gør denne gang. Vi skal jo med!

landsforeningenbifrost.dk

Sagnlandet Lejre åbner op for rollespil

Nogle kilometer sydvest for Roskilde ligger Sagnlandet Lejre - "et Historisk-Arkælogisk forsknings- og formidlingscenter". ROLLE|SPIL blev inviteret til en snak med Sagnlandets formidlingsansvarlige Ane Jepsen. Og hvis du undrer dig over, hvad det har med rollespil at gøre, så læs videre.

Af Claus Raasted • Foto: Sagnlandet Lejre

I gamle dage hed det Lejre Forsøgscenter. Nu hedder det Sagnlandet Lejre. Og hvis du som rollespiller synes, at det lyder mere spændende at tage på besøg i et Sagnland end på et forsøgscenter, så har vi gode nyheder til dig. Navneskiftet betød nemlig også, at nogle af de ting, som tidligere ikke kunne lade sig gøre, er blevet mulige.

En af dem er rollespil i Sagnlandet – noget der ikke tidligere havde været en del af Sagnlandets koncept. Men i det nye Sagnland er rollespil ikke bare en mulighed, det er noget, som bliver direkte efterspurgt af de formidlingsansvarlige. I løbet af de sidste par år er rollespil blevet mere og mere "hot" i museumsverdenen, og det har selvfølgelig betydet, at nogle af de gamle instanser – som før aldrig kunne drømme om at røre rollespil med en ildtang – er blevet mere venligt stemte.

"I virkeligheden har vi i Sagnlandet ønsket os, at der skulle foregå rollespil i vores historiske område i årevis, men det er først inden for de seneste år, at vi har realiseret drømmen. Rollespillets kombination af at formidle en dramatisk historie, og dét at deltagerne virkelig kan leve sig ind en anden tid, passer rigtig godt ind i vores formål om at deltage aktivt i historien," siger formidlingsansvarlig Ane Jepsen.

Projekter søges

Det betyder selvfølgelig ikke, at Sagnlandet bare slår dørene op og lader de rollespillende horder rende dem over ende, men det betyder, at de leder efter spændende rollespilsprojekter, som er nært knyttet til historien. Sådanne rollespil vil kunne løbe af stabelen i de lækre omgivelser i Lejre.

De første tre scenarier i "Legendernes Verden" serien blev f.eks. afholdt i Sagnlandet, og selvom IV'eren er rykket andetsteds, så har det betydet, at de første spæde spadestik mod et samarbejde mellem rollespillere og historiske formidlere allerede har fundet sted.

"Vi har været begejstrede for de første to år med rollespil i Sagnlandet. Det har været vidunderligt at se både voksne- og juniorspilllere nyde at bruge vores område. Men det har også været fedt at se, at mange rollespillere hungrer efter at få mere historisk viden med i spillet, og det er netop dét, vi kan i Sagnlandet. For Sagnlandet er det væsentligt, at fremtidige rollespil i Sagnlandet finder sted indenfor en historisk ramme og formidler historien - det skal ske som et samarbejde mellem os og arrangøren af rollespillet. Vi forventer ikke, at alle spillere har rekonstruerede dragter og udstyr som en arkæolog vil have det, men vi forventer, at spillerne sammen med os har lyst til at udvikle rollespil som formidler historien i plot, dragter, kulisser og karakterer. Det kalder vi Historisk rollespil," siger Ane Jepsen og siger, at netop rollespillet også giver mulighed for at formidle de overnaturlige dele af historien.

"Historien er fuld af legender og sagn om trolde, nisser, åmænd og gengangere. Vi synes, det kunne være fedt at inddrage disse i rollspillet, så længe de hører den historiske periode til. Det kalder vi Mytisk/Historisk rollespil" siger Ane Jepsen. Så er det bare op til os rollespillere at byde ind, hvis vi gerne vil lege med.

Masser af potentiale

Og hvorfor er vi på ROLLE|SPIL redaktionen så begejstrede for nogle få kvadratkilometer uden for Lejre? Det er vi selvfølgelig, fordi, der på det område både ligger en vikingehandelsplads og gård, en jernalderlandsby, 1800-tals husmandssteder, en stenalderboplads, samt en unik, dramatiske natur med rullende bakker, søer og skove – og meget, meget mere. "Tilmed råder Sagnlandet over moderne faciliteter som køkkener, toilet/bad, opholdsrum og overnatningsmulighed, som gør det muligt at understøtte et fedt historisk senarie med moderne bekvemmeligheder," siger Ane Jepsen. Området er som skabt til rollespil, og det er noget, som mange rollespillere har sukket efter at få lov til at bruge i mange år. Nu er muligheden der. Så hvis du sidder med en historisk scenarieidé, som ville gøre sig godt i lækre rammer, så er det bare med at gå til tastaturet og maile til Sagnlandet. Det gør vi i hvert fald!

Er du også ved at gøre dig klar til Krigslive VIII?

Det er vi nemlig!

www.fanatic.dk

FANATIC

Grønnegade 2

4000 roskilde

46 36 35 48

KAMPAGNE OVERSIGT

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Aria	Asteria	Hver søndag i lige uger	Fra 8 år	ca. 20	Rønne, Bornholm	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Den Glemte Legion	Skyggekrigene	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	30-100	Randers, Midtjylland	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Den Glemte Legion	Mini-rol	Første lørdag i hver måned	Under 14 år	10-60	Randers, Midtjylland	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
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	200-350	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
LOFALI – Lolland-Falsters Liverollespilsforening	LOFALI	Tredje weekend i hver måned	Fra 15 år	Max. 100	Nykøbing F, Falster	www.lofali.weebly.com	lofali@hotmail.com	Danny Diemer
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
RIPEN	Stenmarken	20. aug – 17. sep – 8. okt	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.dk	Bestyrelsen
ROG-Live	ROG-Live	Første søndag i hver måned	Fra 10 år	50+	Nykøbing F, Falster	www.roglive.dk	nils@smidemann.dk	Nils Smidemann
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	kolsuz88@live.dk	Denis Kolsuz
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

Tekst & Layout: Claus Raasted
Foto: Peter Munthe-Kaas (Krigslive VI)

KOM TIL KRIGSLIVE FOR 250 KR!

Krigslive VIII løber af stabelen 27.-29. april 2012. Men eftersom vi (arrangørerne) gerne vil have et overblik over hvor mange spillere der kommer så snart som muligt, har vi vaglt at gøre det ekstra-billigt for dem, der tilmelder sig i god tid.

Hjemmesiden åbner den 1. oktober og det gør tilmeldingern også - og hvis du køber din Krigslive-billet med det samme kan du få den for 250 kr.

Er du mere sløv i betrækket, så stiger prisen stille og roligt til den når 550 kr. efter 1. marst 2012. Så skynd dig. Det betaler sig.

Spil handlende - på en ny måde

Til langt de fleste rollespilskampagner findes der nogle, der spiller handlende af den ene eller den anden slags. ROLLE|SPIL giver et par tips til hvordan man også kan handle til kampagnerollespil.

Af Claus Raasted • Foto Daniel Benjamin Clausen, Claus Raasted

Den virkelige verden styres af folk, der køber og sælger ting. Nogle sælger cheeseburgere, andre sælger computerprogrammer. Nogle sælger drømme. Til rollespil er det tit ikke særligt spændende at spille handlende, fordi spil-økonomi næsten altid er utroligt forsimplet i forhold til hvordan økonomi fungerer i virkeligheden. Tit er der ikke særligt mange penge i spillet, og der er endnu færre ting man kan bruge dem på. Men heldigvis kan du være med til at ændre på det ved at spille handlende på en spændende måde.

Man kan handle med alt

De fleste af os er vant til, at tænke i moderne baner, når det kommer til handel. Vi tænker i penge og i varer, der er til at forstå. Skal vi spille handlende til rollespil tænker vi gerne "Hmm... hvad kan jeg sælge? Og er der overhovedet penge med der hvor jeg spiller?". Tit ender det med, at de handlende så sælger frugt eller måske har en lille bod der sælger saft. Men man kan jo sælge hvad som helst. Jeg vil her prøve at give nogle ideer til et par utraditionelle ting du kan sælge og købe.

Information

Noget, der kan sælges til alle rollespil er information. Hvem er sure på hvem og hvorfor? Hvilke magiske ting er i omløb, og hvem har dem? Og hvad foregår der i spilverdenen? Ligegyldigt om man har med orker, elvere eller dødskultister at gøre, så er de fleste interesserede i at vide hvad der foregår, hvorfor og hvordan de kan blive involverede i handlingen. Vil folk ikke købe information for penge, så kan de jo bytte med noget information de selv har. At samle og bytte information kan give sjovt indhold til en dag i skoven og jo før andre spillere finder ud af, at du er den som ved hvad der foregår, jo før kommer de til dig med ny viden som du kan bytte dig til.

Rygter

Information er godt. Rygter er sjovere. Især fordi du ikke behøver fortælle folk, hvad der er rygter og hvad der er sandhed. At orkerne har stjålet elvernes hellige bog og at der er udlovet dusør på den, kan give underholdning til en flok lejesoldater en hel dag – også selvom det ikke er rigtigt. Hvis du fortæller dværgene, at du har hørt at der er blevet fundet noget stjernemetal i skoven som de kan lave magiske våben af, så har de noget at lede efter. Og sørger du for, at gardere dig og fortælle, at det bare er rygter er der mindre chance for, at de lyncher dig bagefter. Allerbedst bliver det dog, når en gruppe betaler dig for at sætte rygter i gang – enten om dem selv eller om andre.

Opgaver

Til de fleste kampagnerollespil er der nogle, der driver lidt rundt på må og få uden rigtigt at vide hvad de skal tage sig til. Hvis de nu kunne få opgaver ved at komme til dig – og måske ligefrem et løfte om en form for betaling – så kunne du hjælpe dem med at få en god dag. Og hvis andre ved, at de kan få opgaver hos dig, så ved de også at hvis de har opgaver der skal udføres, så er det godt at henvende sig til dig. De fleste kampagner har gavn af at have et par "opgave-centraler," og det kan være utroligt sjovt at være igangsætter for andre spillere på den måde.

Holdninger

Antikkens romerske samfund var i høj grad bygget op om ideen om, at man havde en "patron" - en der var rigere/stærkere/mægtigere end en selv, som man forventedes at følge. Når der skulle stemmes, stemte man som ens patron bød det og når man skulle tage store beslutninger, spurgte man sin patron til råds. Til gengæld nød man godt af patronens beskyttelse og (ofte rundhåndede) gavmildhed. Det er sjældent i rollespil, at patron-systemet bliver kopieret, men det giver rigtigt sjove resultater, når det sker. Tilbyd andre at støtte deres holdninger eller tilbyd dem noget for at støtte dig når du har brug for det. Holdninger er både noget der kan købes og sælges – og med underholdende resultater. Det er trods alt ret sjovt, når tyvebanden er blevet købt og betalt til at gå bag ved skjalden og juble hver gang han spiller et stykke musik.

Tid

Til hverdag er vi vant til at sælge vores tid for penge uden at tænke to gange over det. Når en NETTO-medarbejder bytter otte timer af sit liv for knapt tusind kroner, så er det hendes tid og hendes arbejdskraft hun sælger. Ofte er det defineret hvad man skal lave indenfor den tid man har solgt – sætte varer på plads, bevogte fyrstinden eller hugge brænde. Men hvad hvis man bare sælger noget af sin tid?

"Ohh, og du er helt sikker på, at kortet fører til fantastiske skatte! Fornemt, det er købt! Jeg betaler hvad som helst!"

Det har helt sikkert sin værdi at have købt en lejesoldat i en time. Eller hvad med en skriver? Tid er også en handelsvare og det kan skabe noget spændende rollespil at sælge sin egen tid til højestbydende. Både for den som køber og for den som sælger.

Handlinger

Tit står man og har brug for nogen til at gøre noget bestemt, som man helst ikke selv vil gøre (eller kan!). Det kan være, at du skal bruge en til at bringe en besked til øglekvinderne eller til at stille sig i vejkrydset og fortælle alle, der kommer forbi, at Det Sorte Broderskab har gemt sig længere inde i skoven. Det kan være alt fra en simpel og hurtigt overstået handling til noget mere kompliceret, men det vigtige ved at handle med handlinger er, at det sætter gang i spillet og fungerer fantastisk som valuta. "Gør noget for mig og så gør jeg noget for dig," er et rationale vi alle forstår. Vi skal bare blive bedre til, at bruge det når vi spiller rollespil.

Tjenester

En ting, som bliver alt for sjældent brugt i rollespil er ideen om tjenester. Det er langt sjovere at bede andre betale med en tjeneste frem for spilpenge, og det er tit ret interessant at sælge en tjeneste selv – man ved aldrig i hvilken situation den bliver krævet ind, og hvad man ender med at skulle gøre. En tjeneste-økonomi gør det også muligt at købe og sælge ting uden at have nogen nævneværdig valuta, og har du ikke lige noget som du har brug for nogen til at gøre, så kan de jo altid bare skylde dig en tjeneste. Det bliver især spændende når folk begynder at handle med tjenester – for måske er elverprinsen ok med at skylde dig en tjeneste, men hvad når du sælger den tjeneste til halv-elver-rebellen?

Dette er selvfølgelig bare eksempler på hvad man kan handle med, og jeg ville være en endnu mere arrogant skiderik end jeg er, hvis jeg hævdede at listen på nogen måde var komplet. Det eneste jeg håber på, er at artiklen har givet dig lidt ny inspiration til hvad der kan handles med til rollespil. Inspiration er jo også en vare, der kan handles med.

DE FØRSTE MØNTER VAR DUNGEONS & DRAGONS-MØNTER!

De første mønter i verden menes at være fra omkring år 600-550 før vor tidsregning. De blev skabt i riget Lydia (og selv om det lyder som noget, vi finder på, så svarer det i dag til Tyrkiet.)

De første mønter var faktisk lavet af elektrum - en møntfod som rollespillere måske genkender som EP fra D&D, electrum pieces. Elektrum er en naturligt forekommende blanding af sølv og guld, der bliver tilsat mere sølv og kobber. Derfor svarer 1 electrum piece til 5 silver pieces ... og sådan var det garanteret også i Lydia i år 550 før vor tidsregning!

HJERTE RIMER PÅ SMERTE 4
'SEX, DRUGS & RASMUS SEEBACH'
25.-27. NOVEMBER - 350 KR.
WWW.ROLLESPILSFABRIKKEN.DK/TEEN

SOFIE, EMILIE OG REBECCA - HJERTE RIMER PÅ SMERTE 2 (2007)

Bliv en cool sortelver

ROLLE|SPILs faste sminkemester Anders Lerche tager en pause fra sin sminkning på Bardatræf for at komme med et par snedige fif til hvordan du bliver en god sortelver.

Af Anders Funch Lerche • Foto Rene Bokær

En god flot sortelversminke er nemt at lave, når man arbejder rigtigt med sine farver. Den mest almindelige type farve at bruge er sort vandsminke, da den nemt kan påføres og også fjernes igen bagefter. Egentligt er sortelvere oftest bare blege i div. fantasy litteratur, men traditionen fra liverollespil har i mange år været at male dem kulsorte. Det skyldes til dels navnet, men også at de skulle være let genkendelige på lang afstand og på den måde have deres eget visuelle udtryk, forskelligt fra andre racer i skoven (det er AD&D's skyld! - red.).

Før man lægger farve på huden, bør man altid lime løsdele fast, så de bedre klæber direkte til huden. Et sæt spidse sorte latexører limes fast med Mastix hudlim og holdes fast i ca 30 skunder, indtil limen er tør og binder.

1 Vandsminken kan påføres med enten en fugtig blød sminkesvamp eller med en super bred blød pensel, som kan fås billigt i f.eks. Søstrene Greene. Penslen kan indeholde meget mere farve end en svamp og kan også renses 100% i modsætning til svampen, som altid vil tage permanent farve af sminken. Selve sminken gøres fugtig, f.eks. med en vandforstøverflaske og farven blandes op, så den er tyktflydende som fløde. Vandsminke kan tilmed males hen over hår, så man kan ændre en hårfarve og gøre den mørkere, lys eller grå som på gamle karakterer.

2 Når man har malet alt i hele ansigtet og på halsen sort, kan man fixere farven med en Fixerspray, som nu er kommet i handlen i en lille praktisk pump-action flaske. Denne spray kan fastholde farven så den bliver både gnidefast og vandsikker og især så man ikke så nemt sveder den af i kampens hede. Det er meget vigtigt at man lukker øjnene når man sprayer væsken på i ca. 30 cm afstand, og ikke åbner dem igen før der er gået mindst 30 sek. og den er dampet af. Fixersprayen er alkoholopløselig og kan svie meget i øjnene, hvis man ikke er påpasselig med den.

3 Herpå kan man nu male ovenpå med sine kontrastfarver, uden at de blandes med den underliggende sorte. En god tyk hvid farve er fin til at male skrå øjenebryn og fremhæve kindben, pande, næser og læber. Ideen er at gøre ansigtet skråt og spidst og det gøres bedst ved at lave lyse høje kindben og holde alle linier skrå og slanke (se foto 2).

4 Elegante snørklede mønstre, lavet med en lille pensel, kan også bruges til at dekorere ansigtet med og lave særlige stammetegn, troldomsformularer og andet krim-krams, der ser mystisk og sortelver-agtigt ud. Man kan også supplere med andre kontrastfarver som f.eks. en lys lilla eller evt. guld, hvis man er frisk på at prøve nye stilarter. En god effekt fås også ved at tage en stiv kort pensel og med en finger hen over børsten, stænke en lys farve ud over sin sorte grundfarve som små hvide prikker. Det giver en simpel airbrush-agtig effekt og kan være meget effektivt til at give lidt spil i huden på de her ellers ensfarvede væsener.

5 Al vandsminken fjernes igen med lidt varmt vand og en smule Matas sminkefjerner på et stykke vat. En praktisk ting at bruge er de billige afsminkeservietter, som fås i 10-kroners butikker . De kan meget let fjerne stort set alt sminke og kan også nemt få fat i de sorte eyeliner-rande, man ender med at få omkring øjnene efter farven er taget af. Elverørene hives forsigtigt af og hudlimen pilles væk, så de kan være klar igen til næste gang. Mastix hudlim som sidder fast på huden, kan enten fjernes med vat og en smule sprit eller med babyolie, som løsner limen nemt, så sminkeservietten kan tage det hele bagefter.

Vi havde ved denne session lejlighed til at teste sminke ude i et styrtende regnvejr, hvor al sminken var blevet lakeret med Fixerspray. Efter at Anders Berner havde stået i regnen i godt 10 minutter med ansigtet op ad (den stakkel), tog vi ham ind i gen for at se hvordan det havde holdt. Ikke en streg var blevet tværet ud og al sad præcis som da han gik ud i styrtebadet! Epic Effects Fixerspray For The Win!

1 Vandsminken kan påføres med enten en fugtig blød sminkesvamp eller med en super bred blød pensel.

2 Når man har malet alt i hele ansigtet og på halsen sort, kan man fixere farven med en Fixerspray.

3 Nu kan du male ovenpå med dine kontrastfarver, uden at de blandes med den underliggende sorte.

4 Elegante snørklede mønstre lavet med en lille pensel, kan også bruges til at dekorere ansigtet med.

5 Tag en stiv kort pensel og stænk med din finger lys farve ud over grundfarven som små hvide prikker

ROLLESPIL OG EFFEKTS SMINKE KURSUS
GØR DET UVIRKELIGE VIRKELIGT!
Lær at sminke og at lave monstre og vilde effekter af Anders Lerche
Proffesionel sminkør igennem 16 år med stor erfaring i undervisning.
Se mere på www.farouteffect.dk
Kontakt:
farouteffects@gmail.com
Tlf : 61712726

"Kun Epic Effects sminken kan gøre mig til en smuk sortelver. Det har min mor selv fortalt mig."

Epic Effects! Epic Win!

Ironfortress, der producerer våbnene, rustningerne og kostumerne i Epic Armoury-serien, har lavet noget nyt; sminke. Den kalder de for Epic Effect og ROLLE|SPILs Rene Bokær har test den.

Af Rene Bokær • Foto: Rene Bokær

Epic Armoury har netop lanceret deres nye sminkeserie, "Epic Effect", som indeholder sminke i en masse forskellige farver og ikke mindst en ny "setting spray" eller bedre kendt som "fikser spray". Og det fik os til at tænke, det skal vi da teste. Så vi sendte prøver ud til nogle forskellige kampagner og scenarier, for at høre hvad folk havde at sige om sminken, og der kom kun positive meldinger tilbage. Normalt ville man sikkert se sig tilfreds med dette, men her på redaktionen ville vi sætte den overfor vores egen serie af tests, for at se hvor god den nye sminke egentlig er.

Dækningsgraden og brugervenlighed

Jeg fandt hurtigt ud af, at sminken er fugtig, hvilket gør man kan sminke med den helt uden brug af vand og stadig få et fint resultat. Bruger man til gengæld vand, får man et fremragende resultat. Den er nemlig utrolig dækkende, altså kommer der meget farve på huden, selvom man ligger malingen i tynde lag.

Hvor hurtigt forsvinder det så?

Når den til gengæld er så fugtig, så ryger den meget nemt af i vand, hvilket selvfølgelig gør den nem at få af, men jeg er også bange for, at sminken hurtigt forsvinder, når man sveder. Derfor glæder jeg mig til at se om fikser spray kan hjælpe på min bekymring.

Gør sprayen sminken mere holdbar ?

Sprayen gør at sminken sagtens kan holde til en dag i skoven iført fuldt orkgrej. Men i sølende regnvejr kommer den dog til kort. Det er helt sikkert en forbedring til os sminkede rollespillere, men man skal ikke gå og tro at det er et vidundermiddel. (og gudskelov, så ville man jo bruge flere timer på at blive ren.) Hvis man giver sprayen tid til at tørre helt (ca. 15 min) gør sprayen sminken utrolig resistens over for sved og endda også over for slag fra latex våben. Min arm var rød da sminken endelig kom af!

Den sidste test glædede jeg mig utrolig meget til, da jeg ved hvor svært det er at sminke folk med flere farver, uden at farverne smitter af på hinanden, især når man skal sminke sortelvere.

Gør fixer sprayen det nemmere at sminke ovenpå første lag?

Efter at have påført sprayen, som desuden dufter voldsomt meget af sprit, skal man vente til den er tør - bare et par minutter, den behøves ikke være "hærdet". Men så kan man også sminke amok uden farverne blandes. For jer der spiller sortelvere eller orker, kan jeg kun anbefale jer at skaffe jer sprayen. Den virker desuden også på andre sminkemærker.

Resultatet taler for sig selv. Den nye sminkeserie er lige så god som vores prøvekaniner sagde. Og det er jo en ren fornøjelse at se, hvordan virksomhedernes produkter bliver mere og mere brugervenlige.

Den nye serie får 5 Sumpo'er herfra!

DEN EPISKE SMINKE

Fakta: Sminke fra Epic Effect 20 ml koster 50 kr. og Fixer-sprayen koster 65 kr. Begge dele kan købes i de fleste rollespilsforretninger, og sminken kan fås i en stor variation af farver.
Fabrikant: Ironfortress

Når jeg tænker landsforening er der Bifrost i mit sind!

Rollespillernes landsforening Bifrost har snart generalforsamling, og derfor har de købt sig lidt spalteplads i ROLLE|SPIL til at fortælle om planerne for den forestående GF.

Af Stinne Kirketerp og Anders Berner

Så er det endnu engang ved at være tid til at samles til generalforsamling, diskussioner og socialt samvær i Bifrost.

Generalforsamlingen afholdes d. 11. - 13. november 2011 (NB! Dette er ugen før oprindeligt planlagt).

Vi har været så heldige at kunne bruge Det Danske Spejderkorps flotte center på Holmen, hvor der udover gode mødefaciliteter til selve generalforsamlingen også er sovepladser til alle de delegerede.

Denne tekst er et heads-up til de der kunne være interesserede i at deltage, bidrage og diskutere op til generalforsamlingen, og den bliver derfor bragt i ROLLE|SPIL og sendes ud til både lokalforeninger og enkeltpersoner, ligesom man er velkommen til at sprede ordet og sende den videre.

Her er en lille intro til vores overordnede mål for årets generalforsamling:

Retningsgivende: GF 2011 skal sikre vi alle har en klar ide om hvor de får en klar idé om hvor Bifrost skal hen i fremtiden bl.a. ved hjælp af arbejdsplanen.

Motiverende: GF 2011 skal skabe et rum til vi får nye idéer til arrangementer og samarbejde på tværs af foreninger, f.eks. Elementernes Kamp.

En social enhed: GF 2011 bliver afholdt på et samlet sted med overnatning for alle delegerede og fælles mad og fest. Så vi får længere tid til møde, hygge og danse.

Der er allerede nu flere ting man som foreningsengageret kan foretage sig for at gøre generalforsamlingen bedre og mere vedkommende for alle:

- Finde interesserede i lokalforeningen, der kan tage med som delegerede.
- Tage problemstillinger op, som er relevante i Bifrost.
- Sprede ordet til resten af ens omgangskreds, så andre interesserede også kan komme med forslag og input til generalforsamlingen.

Vi sender indkaldelse ud senest fredag d. 14. oktober og der kommer meget mere information omkring program, debatemner og tilmelding.

I kan også følge med på www.rollespil.dk og www.landsforeningenbifrost.dk, hvor debatoplæg vil komme op løbende, som vi modtager dem.

Vi håber at der er en masse af jer der vil deltage i diskussionerne op til generalforsamlingen og se jer alle sammen 11. - 13 november.

Tilmelding foregår på:
info@landsforeningenbifrost.dk

11.-13. november
Bifrost GF 2011

OPLÆG PÅ HYGGECON

20.-23. oktober afholder Bifrost et af "sporene" på den jyske rollespilskongres Hyggecon, som foregår på Østerskov Efterskole.

Det kommer til at handle om foreningsdrift og foreningskultur, med særlig fokus på hvordan man motiverer frivillige ude i foreningerne.

Vi har inviteret nogle kloge hoveder til at komme og sige noget, men det bliver ikke kun dem, der snakker - vi er der nemlig også for at lære af hinanden.

Hvis du vil vide mere om Hyggecon, så kan du læse mere på **www.hyggecon.dk**.

ÅBENT HUS I HUSET

Landsforeningen byder velkommen til åbent hus i Huset i Magstræde (Rådhusstræde 13, 1466 Kbh K) den 6. oktober kl. 16 - 20, og til fest fra kl. 20 af. Vi har nemlig fået nye lokaler og vil gerne vise dem frem for alle interesserede sjæle. Lokalforeningerne kan nemlig også bruge dem!

BIFROST
LANDSFORENINGEN FOR KREATIV UDVIKLING AF BØRN OG UNGE

Han sælger, det vi køber

Tager man forbi Faraos Cigarer i København, kan man næsten ikke undgå at støde på Brian Holte, der er fast mand bag (og foran) disken. ROLLE|SPIL er blevet bedt om at tage en snak med Brian – og det gør vi med glæde. Annonce og interview i et, det er jo to snotlinger med en pil!

Af Claus Raasted • Foto: Daniel Benjamin Clausen

Det første man lægger mærke til ved Brian Holte er, at han smiler meget. Det har han selvfølgelig også al mulig grund til, for som han selv siger det:

"Når folk spørger mig om det er fedt at arbejde i Faraos Cigarer siger jeg sgu' da ja. Det er jo at kombinere hobby og arbejde. Og det er fedt.".

Brian er daglig leder af liverollespilsafdelingen i Faraos Cigarer-butikken i Skindergade i indre København og er sin fritid aktiv i rollespilsforeningen GERF.

"Jeg var spilmester i GERF i knapt to år, men jeg må indrømme, at jeg blev lidt træt af alle de brokkehoveder, der nogle gange glemte at vi arbejder frivilligt. Så nu hjælper jeg til bag kulisserne som næstformand og lader andre tage imod klager fra 13-årige knægte, der ikke kan forstå, hvorfor de ikke må bruge deres Demon Sword of Doom +2 til GERF-kampagnen."

Brian lægger lige røret et øjeblik (vi er nemlig så højteknologiske at vi mestrer telefoninterviewet) for at betjene en kunde. Jeg kan høre ham forklare, at der er 30 dages returret og høre lydene fra en dankortmaskine i baggrunden, og lidt efter er han tilbage i røret.

"Der er rimeligt stille lige nu, men når der er run på, er butikken fyldt med kunder der alle sammen skal have hjælp – og en del af dem er forældre, der ikke ved en skid om rollespil, men er blevet sendt ud for at købe elversværd til deres børn. Det er lidt sjovt når de kommer og spørger: 'Er det her et orksværd?'. Hvad svarer man så? Nogle gange kan jeg også godt ærgres over, at rollespillere er så stereotype i deres forestillinger om racer til rollespil. Det behøver jo ikke være Tolkien alt sammen!"

Han når lige at betjene endnu en kunde før han vender tilbage til samtalen. Og når man arbejder i en rollespilsbutik, så er kunderne nogle gange lidt usædvanlige, fortæller Brian. "Der var engang en rigmand fra Marokko inde i butikken og spørge til vores store Warbeast, som er i vinduet. Han var frisk nok på at give 25.000 kr. for den, men der skulle fragt oveni og så gik den handel i vasken. Men jeg har da solgt en komplet rustning vi havde stående til en samler – som altså ikke var rollespiller, men samlede på rustninger. Man ved sgu' aldrig helt hvad der sker når der kommer en ind ad døren. Nogle gange får man sig en overraskelse."

BRIAN HOLTE - FYRSTEN AF FARAOS

Selvom Brian er mest aktiv i GERF betyder det ikke, at han kun spiller der. Han har været til Mythodea i Tyskland (se ROLLE|SPIL #2), arrangeret Elementernes Kamp og har spillet med til vampyr-kampagnen 'Ballerup Chronicles'. Ved siden af rollespillet er han kæreste med ikke-rollespilleren Carina og er efterhånden tættere på de 30 end på de 20.

En af grundene til, at Brian blev ansat i Faraos Cigarer var fordi, han har Nordeuropas lækreste overarme.

EPIC ARMOURY
TRUST YOUR GEAR

Water Based Makeup fra Epic Effect er en serie af høj-pigmenterede kvalitetsfarver. Farverne er fremragende til ansigtsmaling og skaber en stor dækning, selv på skum/latex-proteser. Farverne kan bruges på alle dele af kroppen. De kan endda dække hår, skæg og overskæg.

Farverne er meget holdbare og bliver på huden, indtil du vasker dem af med vand og sæbe. For et endnu mere holdbart resultat, kan du forsegle makeuppen med Epic Effect setting spray (50 ml pumpe-flaske). Vær dog varsom ved brug omkring øjne og mund.

Der er masser af pigment i Epic Effect farverne, så du behøver kun at bruge dem sparsomt. Denne makeup tørrer mat, så der er ingen grund til at bruge pudder.

Black - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Bordeaux - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Royal Blue - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Brown - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Dark Green - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Skin Tone - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Yellow - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

White - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Umbra Yellow - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Grass Green - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Pale Green - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

Bright Red - 20ml
Vejledene udsalg: 50kr

*Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer

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

Søg: Epic Armoury

Official ROLLESPIL fanposter

PROFIL: KÅRE MURMANN KJÆR

Født 16. april 1982

Har man været aktiv indenfor rollespilsmiljøet i de sidste par år har man næsten ikke kunnet undgå, at støde på Kåre. Han blogger om rollespil, holder foredrag på rollespilskongresser og deltager i en hel del rollespil landet over. Han har også et par store sommerscenarier (Khypris I & II) og et Krigslive under bæltet, og har i omkring 10 år været aktiv i Aalborg-foreningen TRoAs bestyrelse. Vil du høre lidt af Kåres visdom, så fang ham på www.idenmoerkeskov.dk

Den gamle pingvin

ROLLE|SPIL bringer i dette nummer et portræt af Fastaval-veteranen Lars "Kaos" Andresen, som har budt mig ind i sit hjem til en snak om Fastaval, bord- vs liverollespil og en TV-avis i 1987, der forandrede hans liv for altid.

Af Claus Raasted • Foto: ????

"Når jeg tænker efter, så har jeg faktisk ikke EN eneste ven idag, som ikke har haft berøring med rollespil. Der er mange, der ikke længere spiller, men alle mine venner har været inde og snuse til rollespil."

Lars Kaos Andresen er for nyligt fyldt 40 år, og som hans gamle Fastaval-ven Ernst Jensen skrev, da han så billederne fra festen på Facebook: "Føj, hvor var der mange nørder med til den fest!"

Et liv med rollespil begyndte en efterårsdag i 1987. Det var en søndag. I fjernsynet havde programmet "Søndagsavisen" et indslag om noget helt nyt og spændende – rollespil. Det indslag så Lars – som dengang var 16 år gammel og gik i 1.g på Viborg Gymnasium. Dagen efter bestilte han den røde Dungeons & Dragons Basic box. Han har siden mødt andre, som gjorde præcis det samme. For selvom der i udsendelsen blev talt om hvor farligt rollespil var, så var der mange unge landet over, der tænkte "Det lyder for fedt – hvor køber jeg det der Donjens ann Drackens henne?"

Efter at have fået sit røde box-set, begyndte han at spille rollespil i computerklubben, og lige fra starten af var der ingen tvivl – Lars var solgt. Han følte sig godt nok ikke ligeså sej som nogle af de "seje" nørder fra udsendelsen (bl.a. en ung fyr ved navn Merlin P. Mann, som Lars senere skulle støde ind i), men han var "tabt med det samme", som han selv siger det. Gennem rollespillet og senere rollespilsmiljøet fik Lars venner, som han stadig har den dag.

"Som 16-årig var jeg selvfølgelig fuldstændig rodløs og usikker på, hvem jeg var, hvilken gruppe jeg tilhørte og hvem, der var mine venner. Alt det stod pludselig lysende klart. Jeg var rollespiller!"

Ikke kun bordrollespiller

For dem, som ikke kender til Lars, så skal det siges at han er en af de ældste stadig aktive rotter i det danske rollespilsmiljø og en af de mest prisvindende scenarieforfattere. Han har skrevet utallige scenarier til Fastaval og har siden 1990 ikke misset en eneste Fastaval.

> "Jeg er bare lykkelig for, at der ikke var nogen, der meldte os til politiet, efter at vi arrangerede et overfald på en minibus midt i Viborg med attrapvåben."

Betegnelsen "Grand Old Man" virker ikke helt misvisende, og selvom han ikke er den eneste Grand Old Man som Fastaval-miljøet har, så er han uden tvivl en af de mest markante.

Lars har dog lavet andet end bordrollespilsscenarier. Helt tilbage i 1990 var han med til at arrangere et liverollespilsscenarie i Viborg, som var baseret på filmen 'Toy Soldiers', hvor en skole bliver besat af terrorister. Spillerne spillede elever på skolen og arrangørerne og en stab af NPC'er spillede terrorister. Lars ryster på hovedet.

"Det gik selvfølgelig galt. En af terrorister tog sin rolle liiidt for seriøst, og ville ikke tabe til spillerne. Og jeg er bare lykkelig for, at der ikke var nogen, der meldte os til politiet, efter at vi arrangerede et overfald på en minibus midt i Viborg med attrapvåben og det hele. Men det var noget rod, og der var en del skænderier og påstande om snyd. Det var ikke vores finest hour, og det var måske der, at jeg blev klar over, at jeg foretrak at skrive bordscenarier, hvor man kan styre begivenhedernes gang helt alene," fortæller Lars.

En journalist, der leger munk

Han har siden været arrangør og spiller på enkelte liverollespilsscenarier, men et af dem stikker ud i bevidstheden. I 1997 besøgte Lars det store sjællandske scenarie "En Saga fra Evigheden IV" - ikke som spiller, men som journalist. Han og en journalistkollega spillede munke, og gennem deres roller fik de snakket med en masse spillere om scenariet og om deres oplevelser.

"Det var sgu' egentligt ret fedt at være ude til scenariet som journalist. Jeg har altid haft svært ved at smide hæmningerne og bare leve mig ind i en rolle, når jeg spiller live, og metarollen som munk/journalist passede mig enormt godt, og gjorde at jeg ikke var så bange, for at virke fjumret over for alle de meget yngre spillere, som havde styr på deres shit. Jeg husker, at vi skrev en god artikel efter scenariet, hvor jeg især lagde vægt på en fantastisk scene med zombier, som kom op af vandet omkring en sten, der lyste op med runer i mørket."

Lars griner lidt. Mest fordi jeg ser forpint ud, da han nævner scenen. Jeg var nemlig også til scenariet, og mens den legendariske scene udspillede sig, stod jeg og min gruppe længere inde i skoven og bevogtede en vej mod sortelvere, der aldrig kom. Efter en sørgmodig rysten på hovedet spørger jeg Lars om Ottoer.

De gyldne pingviner

En Otto er en pris, man som forfatter kan vinde for sit scenarie på Fastaval (se ROLLE|SPIL #6). Lars er den mand i Danmark, der har flest af dem, og når man taler med ham om Ottoen, fornemmer man hurtigt, at de gyldne pingvinstatuetter betyder noget i hans liv. Rollespilsmiljøet har i mange år været kendt for at slå ned på dem, der tog sig selv – eller deres rollespil – alt for alvorligt, men når man taler med Lars Andresen, så virker den slags uforståeligt.

For her er en mand, der uden skam eller ironi taler om Ottoerne, som de betyder noget for rollespilsmiljøet og den scenariekultur, der er på Fastaval. Liverollespilsmiljøet havde engang en pris kaldet en "Fede Frede", men den blev aldrig taget synderligt alvorligt og blev kun uddelt to år i træk tilbage i starten af 00'erne. Sådan er det ikke med Ottoen. Der er

MILEPÆLE I ET LIV MED ROLLESPIL

1987: Ser en reportage om rollespil i TV-avisen og køber det røde Dungeons & Dragons Basic.

1990: Starter Viborg Bræt- og Rollespilsklub og begynder at tænke på rollespil i en arrangørrolle.

1990: Deltager på Fastaval for første gang som 19-årig og møder rollespillere, der er mindst 25 år gamle!

1993: Forlader Viborg og rollespilsklubben og bliver medlem af den århusianske klub FASTA. Begynder for alvor at hænge meget ud med rollespillere og mister kontakten med gamle ikke-rollespilsvenner.

1994: Deltager på Fastaval med sit første scenarie (Isabelle) og begynder at se sig selv som forfatter på Fastaval i stedet for 'bare' deltager.

1994: Arrangerer banketten på Fastaval – og erfarer at det er hårdt og til tider utaknemmeligt slid at være arrangør på Fastaval!

1994-2011: Skriver scenarier, layouter programmer, laver magasiner og er generelt aktiv på Fastaval – og er sikker på, at det er rollespilskongressen Fastaval, der primært fastholder interessen for rollespil.

En ung Lars Andresen (med solbriller og cigaret) sammen med resten af bestyrelsen for rollespilsklubben FASTA i 1994.

blevet vundet gyldne pingviner siden 1992 og for dem, der hvert år konkurrerer om at få en af dem med hjem, så er det en pris, der er vigtig. Lars lægger ikke skjul på, at konkurrencen om Ottoerne har været med til at motivere ham til at skrive scenarier.

"Jeg sad på banketten i 1993 og var godt gammeldags misundelig på dem, der kom op på scenen for at modtage en guldpingvin og folkets hyldest. Jeg havde spillet flere af de scenarier, der vandt priser. Det kunne jeg fandme gøre bedre!"

Og de ni-ti Ottoer, der står på trofæhylden i Lars' arbejdsværelse i København, vidner med al tydelighed om, at han ikke tog helt fejl.

En mærkelig pingvin

I 2011 modtog Lars Æresottoen, som hvert år uddeles til en person eller organisation. Han fik den for en lang og stabil indsats for rollespil med særlig vægt på indsatsen "professionaliseringen" af den danske scenarietradition med tanke på lækkert layout og formidling.

"Det var en dejlig anerkendelse at få for en masse arbejde, som nemt kan blive lidt usynligt. Fastaval handler meget om scenarieforfatterne og Æresottoen er en god måde at anerkende alt det andet. Jeg har for eksempel i en del år hjulpet forfattere med at layoute deres scenarier, og lavet mange andre ting, der ikke lige har med mine scenarier at gøre."

Lars indrømmer, at han faktisk var blevet lidt træt af hele Otto-ræset og at det derfor var en fed fornemmelse at blive anerkendt for noget andet end scenarieskrivning.

Var lige ved at kvitte Fastaval

Men Lars var lige ved slet ikke at være til stede ved Fastaval 2011, hvor han fik sin Æresotto.

"Fastaval i 2008 var ved at blive mit sidste. Det foregik det år på en lorteskole, og vejret var tilmed til pis. Mit scenarie var (for første gang) ikke nomineret til nogle Ottoer, og det fandt dommerne åbenbart så pinligt, at de slet ikke talte med mig hele kongressen. Mange fra mit gamle crew havde kvittet Fastaval, og jeg kunne slet ikke komme ind i stemningen," fortæller han.

Han overvejede at stoppe og efter 2008, gjorde han sig nogle alvorlige overvejelser om sin fremtid på og sammen med Fastaval.

"Jeg havde forsømt at udvikle min omgangskreds på Fastaval. Jeg hang primært ud med dem jeg kendte eller andre forfattere, og det blev tydeligt for mig, at antallet af venner, der forsvandt fra Fastaval, var større end antallet af venner, der kom til. Men vigtigst af alt: Jeg er for pokker 40 år! Jeg tænker ikke selv over det, når jeg er på Fastaval, men det gik pludselig op for mig, at mange af de yngre deltagere på kongressen bare så mig som en underlig slags voksen, for de kendte mig jo ikke – hvilket ikke var underligt. Jeg havde ikke gjort noget for at lære dem at kende!"

Lars droppede ikke Fastaval efter 2008, og siden er lysten til Fastaval og rollespil vendt tilbage, efter han i 2008 blev mere åben og arbejdede på at forvandle gamle bekendtskaber til nye venner.

Rollespillet selv har han dog aldrig overvejet at stoppe med, og han spiller stadig Warhammer Fantasy Roleplay hver 14. dag i den legendariske Enemy Within-kampagne. "De er lige nået til Kislev" griner Lars, der ofte har rollen som spilleder.

Vi taler lidt om det at spille i kampagner, og han fortæller, at han er spilleder i kampagnen – som han er i de fleste kampagner, og han fortæller, at det faktisk kun er sket en eller to gange, at han er blevet inviteret med i en kampagne, og at det både undrer ham og gør ham lidt ked af det.

"Selvfølgelig har jeg spillet med utroligt mange mennesker, men det er faktisk kun sket en enkelt gang, at der er nogen, der har ringet og sagt: 'Lars, vil du ikke være med til at spille med os?'. Det ærgrer mig en lille smule."

Jeg griner og fortæller ham, at han kan være 100% sikker på, at jeg skriver det i interviewet og så må vi jo se om han får flere invitationer.

Bord vs. Live - og misundelse

Lars og jeg har nu siddet og sludret i et stykke tid, og det går op for mig, hvor grotesk det er, at vi aldrig før har mødt hinanden. Men det har selvfølgelig sin naturlige forklaring i, at jeg siden 1996 har været 100% liverollespiller og at Lars har færdedes i bordrollespilsmiljøet omkring Fastaval. Derfor er jeg nysgerrig for at få nogle betragtninger fra ham om Bord vs. Live i Danmark.

"Jeg er fascineret og en smule misundelig på liverollespil. Både spillet og miljøet kan noget fedt, som bordrollespil ikke kan. Tidligere var det desværre sådan på Fastaval, at der ikke var nogen prestige i livescenarier. Det var nærmere en stor slags fællesleg, og livescenarier var heller ikke med i kampen om Ottoerne i mange år," siger Lars.

I dag deltager livescenarier i konkurrencen om de gyldne pingviner med lige fod med andre scenarier, men det har taget Fastaval lang tid at nå dertil – og Lars har heller ikke altid selv været fortaler for, at Live skulle have samme status på Fastaval som scenarierne til bordrollespil.

"I mange år var der en kæmpe forskel på live og bordrollespil. Sidst jeg spillede liverollespil på Fastaval, rendte vi rundt med vandpistoler i grupper på seks og legede detektiver. Jeg fik personligt øjnene op for, at liverollespil på Fastaval havde ændret karakter engang i 2004, hvor jeg selv var Ottodommer. Jeg var med til IKKE at uddele Publikumsprisen til et livescenarie, og jeg tilbragte en stor del af Banketten (afslutningsfesten på Fastaval red.) med at tale med nogle helt ekstremt skuffede og frustrerede liveforfattere – og jeg forstod dem. De havde ret. De burde have været med i konkurrencen," husker Lars tilbage.

Noget andet, som Lars kan se, at liverollespil tydeligvis kan, er at appellere til mange mennesker frem for få. Desuden er han imponeret over det nordiske rollespilsmiljøs årlige kongres, Knudepunkt (se ROLLE|SPIL #1 og #5), som han meget kort deltog på tidligere på året.

"En af de ting, som jeg syntes var fedt var, at alle på Knudepunkt virkede som om de var fælles om at mene, at rollespil KAN noget. På Fastaval er det langtfra sådan. Der er både 16-årige nørder, der helst bare vil spille brætspil eller slå orker ihjel med deres venner, og der er kunstneriske typer med rullekrave og avantgarde-scenarier. Og de taler ikke nødvendigvis sammen, selvom de er til Fastaval sammen. Der var i meget højere grad en fornemmelse af sammenhold og enighed om retning på Knudepunkt," siger Lars.

> "Jeg sad på banketten i 1993 og var godt gammeldags misundelig på dem, der kom op på scenen for at modtage en guldpingvin og folkets hyldest. Jeg havde spillet flere af de scenarier, der vandt priser. Det kunne jeg fandme gøre bedre!"

Rollespil dengang og nu

Men hvad har han så, at sige om rollespil før og nu, denne gamle ildsjæl? Lars ser tænksom ud, da jeg beder ham om at sige et par ord om "dengang og nu"'. Jeg venter tålmodigt, for det er ikke noget nemt spørgsmål at give et fornuftigt svar på. Efter en grundig tænkepause kaster Lars dog ud i et svar.

"Det er ikke længere kun underholdning. Engang var det 'Hey, husk nu, at vi spiller for at have det sjovt!'. Sådan er det ikke mere.

LARS' FØRSTE STORE LIVE

En Saga fra Evigheden IV blev Lars' første og eneste store live. Han deltog som journalist for magasinet Tryk 16 i Århus, og havde selv et kamera med.

Fastaval 1994. Syg af skoldkopper modtager Lars Ottoen for bedste scenarie (Tidens Ritual). Pingvinen overrækkes af Merlin Mann, som optrådte i den reportage, der i 1987 fik Lars til at begynde på rollespil.

FASTAVAL OG PINGVINER

Fastaval indførte Ottoen i 1992, og den er blevet en ligeså fasttømret institution på kongressen som toast og sovesal. Kristoffer Apollo har gennem mange år været ottodommer: "Ottoens betydning kan nærmest ikke overvurderes. Prisen er et skulderklap til folk, der gør en stor indsats, og en gulerod til at skrive bedre scenarier. Ottoen har været dén afgørende faktor for, at Fastavals scenarier har nået et niveau, hvor også prominente udlændinge bliver forbløffet, når de oplever det," fortæller Kristoffer og fremhæver også det kreative miljø der er opstået omkring scenarieskrivning og i høj grad har været med til at gøde jorden for en stadig udvikling af scenarierkulturen.

Rollespil er ikke mere kun for sjov. Først kom uenigheden om hvorvidt det behøvede kun være for sjov. I dag handler det nærmere om, hvorvidt det er ok at skrive et scenarie, der 'kun' er underholdning. Personligt vil jeg underholde. Jeg vil hellere skrive 'the classic great story' end at forsøge at rykke ved grænserne for, hvad rollespil kan, hvordan rollespil kan bruges og ikke mindst, om man forandre spillernes verdensopfattelse via rollespil.

Lars ser en smule misfornøjet ud, mens han forsøger at forklare hvad han egentligt mener.

"Jeg synes, at det er spændende, at grænserne bliver afprøvet, men jeg synes, at der er en tendens til, at der går for meget form i det. Ikke fordi, at rollespil ikke må være formseksperimenter, men personligt synes jeg ikke, at en historie nødvendigvis bliver bedre, fordi den bliver fortalt bagfra eller fordi jeg skal opleve den - eller mig selv - mens jeg står med ansigtet ind i en væg med fødderne i en spand vand og en selleri i hånden," siger Lars og er bevidst om, at han lyder som en bitter mand.

"Selvfølgelig er der også scenarier i dag, der har fokus på historien, og som bliver belønnet for det. Jeg taler om overordnede tendenser, men jeg har en fornemmelse af, at der er mange, der synes, at det er mere spændende at tale om nye måder at formidle historier på i stedet for at tale om historierne. Og når man nu bare skriver scenarier med fem spilpersoner og én spilleder, så er det meget nemt at komme til at føle sig som noget, der var fedt i 1990'erne."

> "Personligt synes jeg ikke, at en historie nødvendigvis bliver bedre, fordi den bliver fortalt bagfra eller fordi jeg skal opleve den - eller mig selv - mens jeg står med ansigtet ind i en væg med fødderne i en spand vand og en selleri i hånden"

Noget af det samme gjorde sig gældende i det internationale liverollespilsmiljø omkring Knudepunkt for et par år tilbage, og det får mig til at mindes et citat fra Knudepunkt 2007, hvor en norsk rollespiller udtrykte det sådan her: "For the last five years, I've gone to larps and cried, starved, been beaten up and gotten depressed. Now I just want to kill some orcs!". Og selvom Lars bestemt ikke siger, at alt rollespil bør være old school hack'n'slash, så kan jeg sagtens forstå hans frustration over, at det kunstneriske måske nogle gange trumfer den gode historie.

Piger?

"Der er også et andet sted, hvor rollespil i dag er markant anderledes end det var dengang. Til Fastaval i midt-90'erne var kønsfordelingen måske 98/2. I dag er den tættere på 70/30, og det gør en kæmpe forskel. Jeg ville ikke drømme om, at køre en kampagne i dag uden at have en pige med i gruppen. Det giver en helt anden dynamik og selvom det er lidt pinligt, så betyder det næsten altid, at mændene gør sig mere umage," fortæller Lars.

Personligt skulle der gå næsten fem år, før Lars selv begyndte at spille rollespil med en pige i gruppen i 1992, men dengang var der ikke mange piger i miljøet.

> "Jeg må indrømme, at jeg aldrig for alvor har tænkt over, hvor mandsdomineret rollespilsverdenen - i dette tilfælde nok møntet på Fastaval - egentlig er"

"Det var lidt vildt dengang, når der dukkede piger op. Man spærrede øjnene op, hvis nogen havde en pige med i deres gruppe. Det var sådan noget vi talte om i rollespilsklubben i starten af 1990'erne, hvor vi havde – så vidt jeg husker – ét kvindeligt medlem ud af 40. At hun var rødhåret og rimelig fræk, gjorde heller ikke sagen mindre! Selvom der stadig er unge drenge på Fastaval, der bliver helt forfjamskede, når de finder ud af, at de skal spille i gruppe med et hunkøn, der ser godt ud, så er det intet i forhold til hvordan det var for 20 år siden."

At Lars synes det er fedt, at rollespil bliver spillet af begge køn er der ingen tvivl om. Men da jeg spørger ham hvordan man får flere piger med til bordrollespil, så har han en lidt overraskende vinkel, som jeg ikke før er stødt på.

"Det er desværre ikke mig, der har tænkt denne her tanke, men Luisa Carbonelli, der er mangeårig Ottodommer og har deltaget på Fastaval i mange år. Vi sad en aften og talte om rollespil, og så sagde Luisa, at forfatteriet på Fastaval er utroligt mandsdomineret, og at der overhovedet ikke bliver skrevet scenarier vinklet til kvinder. Okay – det var sådan en rimelig provokerende salut i forhold til, at jeg er blevet kaldt for rollespillets Barbara Cartland, og at jeg kaldte mine scenarier for følelsesporno, før Mikkel Bækgaard overhovedet begyndte at spille rollespil, men vi talte videre, og jeg tror nok, at jeg begyndte at forstå, hvad Luisa mener," fortæller Lars og forklarer.

Han laver en parrallel til filmens verden og siger, at der grundlæggende findes tre kategorier, når det handler om film, der henvender sig til mænd og kvinder. Actionfilm er henvendt til drenge og mænd. Piger sukker lidt opgivende, når kæresten vil have dem med ind og se den nyeste Fast & Furios. Den slags er kraftigt repræsenteret på rollespilskongresser.

HVORFOR LARS 'KAOS'?

"Tilbage i 1990 skulle Olav Junker Kjær og jeg til noget der hed Cthulhu-con i København, og vi havde lidt luret, at alle havde seje tilnavne. Så vi tilmeldte os som Olav Lov Kjær og Lars Kaos Andresen og syntes selv, at vi var virkeligt sjove – vi havde rollespilsklubben Lov & Kaos i Viborg, som var en lille og hemmelig klub. På Fastaval i '90 gjorde jeg det igen (for sjov altså!) og lige pludselig var der folk, som lærte mig at kende som Lars Kaos frem for Lars Andresen. Det gik på et tidspunkt så meget over gevind, at der i slut-90'erne var folk, der ikke anede, hvem Lars Andresen var, men som udmærket kendte Lars Kaos. Og selvom jeg gjorde mit for at 'generobre' mit eget navn, så holder 'Kaos' stadig ved, når jeg laver noget rollespilsrelateret.

"Det var helt vildt at opleve et live så stort som En Saga fra Evigheden IV. Det blev helt klart for mig, hvor stort live var blevet, men jeg havde ikke nosserne til at kaste mig ud i det. Det er jeg sgu lidt ked af i dag."

Lars skrev scenariet 'Dungeon' til Fastaval 2010, og det viser hans nostalgiske kærlighed til det røde Dungeons & Dragons Basic-sæt.

Så er der film som Inception, Hævnen og Festen. Det er den type film, der ikke nødvendigvis tiltaler det ene køn mere eller mindre, og den type film er også godt repræsenteret blandt rollespilsscenarier på Fastaval – det er ofte denne type scenarie, der vinder priser.

Men der er meget få rollespil, der minder om film, der primært har kvinder som målgruppe. Film som Rød, Hvid og Blå, Chocolat og Amelie.

"Jeg må indrømme, at jeg aldrig for alvor har tænkt over, hvor mandsdomineret rollespilsverdenen – i dette tilfælde nok møntet på Fastaval – egentlig er, og det er et problem. På den ene side, har vi nok haft det med at idolisere kvinderne på Fastaval og stille dem op på en piedestal, fordi der er så relativt få af dem (og dem der er der, er ret fantastiske), men oftest er det blevet til at skrive en rimelig klichefyldt kvinderolle, der tydeligt viser, at kvinder måske ikke er det, som vi mandlige rollespilsforfattere sådan helt generelt ved mest om. Kønsdebat har der sgu ikke været meget af på Fastaval!"

Guld og grønne skove

Min liste med spørgsmål er så småt ved at være udtømt, men jeg har stadig et par stykker tilbage. Et af dem er det uundgåelige spørgsmål: "Har du nogensinde tjent penge på rollespil?". Og hvis der er nogen, der har spændende historie at fortælle om professionelt rollespil, så er det Lars Andresen. Han har nemlig to gange været inde og snuse til livet som rollespilsprofessionel. Ironisk nok lægger han ud med at fortælle mig om den seneste oplevelse, mens han smiler af fortiden.

Historien om hvordan han omkring år 2000 var ansat af firmaet Pixeleers som forfatter og rollespilsudvikler, blandt andre sammen med rollespilsvennerne Per Fischer, Alex Uth og Thomas Munkholt, lyder nu også som det rene dot.com eventyr.

"Det var en fin tid. Når vi ikke sad og udviklede historier og ideer, gik vi på kaffebar og snakkede om rollespil. Og det fik vi vores penge for. Desværre brast it-boblen i starten af det nye årtusinde, og med det finansieringen til rollespillet, som Pixeleers arbejdede på, og så var det slut med kaffe-eventyret."

Det var dog ikke første gang Lars havde fået penge for at lave rollespil. Nogle år forinden – i 1996 – havde det nemlig været vildere. Meget vildere.

"Det hele startede med, at jeg fik et opkald fra Lars Triers sekretær (Lars nægter at bruge Triers 'von', da han synes det er noget pjat – red.). Hun havde fået mit navn fra en eller anden – måske var det Mette Finderup (en anden gammel rotte indenfor rollespilsmiljøet – red.). Hun fortalte, at Trier ville have nogle rollespilsforfattere til et eller andet stort projekt og at hun derfor havde ringet rundt til rollespillere i hele landet og spurgt dem, hvem der var Danmarks bedste rollespilsforfattere. De første mange hun havde ringet til, havde forsøgt at overbevise hende om, at de selv var Danmarks bedste, og den første hun fik fat i som ikke nævnte sig selv var Mette Finderup."

Lars på vej op for at tage imod Æresottoen på Fastaval i 2011.

Det griner vi begge to af et øjeblik, for kigger man på hjemmesiden www.bibliotekspenge.dk kan man se, at Mette Finderup i 2011 modtog 145.327,56 kr. for de bøger, hun havde stående på de danske biblioteker. Til sammenligning fik jeg 4.084,61 kr. og mine bøger står alligevel på biblioteket i knapt 3.000 ekesmplarer i alt.

The Zentropa Adventure

"Jeg mener, at det var Mette, der nævnte mit navn – under alle omstændigheder endte det med, at Olav, Palle Schmidt (som bl.a er kendt for sine tegninger af pornorotten Ronni til rollespilsmagasinet Fønix -red.) og Ask Agger (der i dag driver et innovationsbureau med 20 ansatte og som i 90'erne var en kæmpe drivkraft i rollespilsmiljøet -red.) og jeg blev inviteret til et møde med Lars Trier."

Mødet forløb godt og i en alder af 24 stod Lars lige pludselig som fuldtidskonsulent, hvor han fik 20.000 om måneden for at lave rollespilslignende aktiviteter.

"Jeg tror jeg nåede op på 40.000 om måneden før Zentropa-eventyret sluttede – og der var selvfølgelig også en repræsentationskonto. Men det betød også, at man nogle gange måtte smide alt hvad man havde i hænderne og hoppe i en taxa ud til lufthavnen, så man kunne tage et fly til København, fordi Trier ville holde et møde NU. Det var sgu' et spøjst job."

Lars og kollegaen og vennen Palle Schmidt forlod dog Zentropa rimeligt hurtigt, mens Ask Agger og hans kompagnon Asta Wellejus (som også var en af Fastaval-miljøets store profiler i 90'erne – red.) blev hængende. Selvsamme Ask og Asta blev senere lederne af Zentropa Interaction, der for alvor tog rollespilsmetoder med ud i forretningsverdenen.

"Jeg kan godt forstå, at de blev der. De er røvdygtige og kunne bruge Zentropa som platform – men det var nu også sjovt for mig, så længe det varede."

Et par kloge ord til sidst

Det sidste spørgsmål der står på min seddel er også et af de mest interessante. Jeg spørger Lars hvad rollespil giver ham i sit liv og om han har en sidste bemærkning han gerne vil give videre til ROLLE|SPILs læsere.

"Udover, at jeg selvfølgelig elsker rollespil fordi jeg godt kan lide at spille rollespil, så har det også den fordel, at det holder mig ung. Jeg er 40, men når jeg møder gamle bekendte på min egen alder, fremstår de tit forstokkede og gamle."

Lars' logik for udsagnet er simpel.

"Jeg har en ven, der er 34. Når han inviterer en af sine medrollespillere med på 28, så snakker jeg selvfølgelig også med ham. Vennen på 28 spiller også sammen med en på 22. Og før man ved af det, så sidder man lige pludselig på Ørsted Ølbar med en rollespiller på 22 og diskuterer noget, man begge to synes er spændende uden at tænke videre over, at jeg kunne være hans far. Hvor mange folk på 40 omgås mennesker på 22, som de ikke er i familie m? Og hvor mange føler et fællesskab med de mennesker?"

Selvom jeg kun er 32 og har et par år at løbe på før jeg når de fyrre, så kan jeg kun erklære mig enig med Lars' statement. Mine yngste venner er 16-17 og den ældste af mine venner blev 67 i år – og han er sjovt nok også rollespiller. Desværre kan jeg også nikke genkendende til Lars' næste – og sidste – kommentar.

"Noget af det som ærgrer mig mest er, at der er nogle gamle rollespillere, som føler at de har 'spildt deres ungdom på rollespil'. Jeg kan sagtens forstå, hvorfor folk finder andre ting i livet som er spændende, men jeg hader når de tager afstand fra deres fortid. Det gør det også svært for mig at forblive venner med dem, for det de siger er jo egentligt 'Det vi havde sammen var noget lort.' og det er jeg jo absolut ikke enig i."

I'm still here

Derfor ser han heller ikke sin Æresotto som en "farvel"-pris. I Fastaval-sammenhæng har der åbenbart lidt været en tendens til, at folk, der modtog en Æresotto gled ud af miljøet derefter og blev inaktive, og Lars viser mig en liste med tidligere Æresotto-modtagere. Kun få af dem er stadig rigtigt aktive. Men sådan bliver det ikke være denne gang. Ikke hvis det står til Lars Kaos.

GÅ PÅ OPDAGELSE I LARS' EGET SCENARIEBIBLIOTEK

På **www.larskaos.squarespace.com** kan du finde de fleste af de scenarier, Lars har skrevet gennem tiden. Hvis han skal pege på det scenarie, som han er mest glad for, bliver det scenariet **Det Hemmelige Selskab** fra Fastaval 2005.

"Mange af mine gamle scenarier er fine, men man kan altså godt se og læse på dem, at det er skrevet midt i 90'erne. Det Hemmelige Selskab virker ikke så berørt af tidens tand," siger han.

Heroisk action med LEGO®

ROLLE|SPIL beskæftiger sig ikke kun med rollespil, men også med rollespilsrelaterede aktiviteter. Så da LEGO for nyligt udgav fire nye LEGO-brætspil, som blev markedsført med ordene "LEGO® indtager rollespils-universet med nye brætspil", så måtte vi selvfølgelig kigge nærmere på dem.

Af Claus Raasted • Foto Claus Raasted + LEGO (r)

De fire nye LEGO-brætspil, der alle bærer navnet "Heroica", ser sgu' godt ud. Det er ikke fordi de er pæne som sådan, men det er LEGO når det er bedst – med fine detaljer, sjove nye figurer og små dimser som f.eks. en lidt krystallignende "genoplivningskrystal", som gnomkongen kan få på hovedet. Hvis man skulle beskrive en D&D dungeon i LEGO, så ville den ligne et Heroica-spil. I hvert fald hvis det var en sej dungeon!

Unikke figurer - desværre

Desværre kan man ikke bruge sine normale LEGO-figurer til at spille Heroica med, og det er synd. Vi var ellers helt tændte på muligheden for at grave dybt i kasserne (især fordi jeg har noget der ligner 40 kg LEGO og ca. 200 LEGO-mænd), men ak. Sådan skulle det ikke være. Heldigvis er de små figurer, som følger med til spillene, ret sjove og meget udtryksfulde.

Og det er godt, for en hel del af spillet går med at rykke de små figurer rundt på et bræt, som man har bygget til formålet af de medfølgende LEGO-klodser. Simpelt fortalt, så fungerer spillet ved, at man bygger en "bane" af LEGO-klodser og befolker den med monstre (nogle af dem bliver kaldt gnomer, men ligner forbløffende meget orker). Så indsætter man et par døre, et par små brune LEGO-"skattekister" (en brun klods med en flad brun klods ovenpå) og måske lidt pynt i form af et vandfald eller en hvælving hvor overskurken kan stå. Og så ruller man terningen!

Det er så sjovt at lege med LEGO, at Claus slet ikke kunne holde kameraet stille. Vi beklager det rystede billede!

Spil efter Battle Heroica-regler

Spillerne skiftes til at slå med den særlige Heroica-terning (som er en seks-sidet terning med særlige symboler) og rykker deres figurer fremad på banen. Når man møder et monster slår man igen med terningen og afhængigt af hvad man slår, besejrer man monstret eller tager selv skade. Monstrene går i stykker ret nemt, mens heltene kan tåle en del flere klods-prygl. I den normale udgave af spillet er det kun heltene, der bevæger sig, men i den særlige Battle Heroica udgave er der en spiller, der styrer monstrene – og det er meget sjovere og virker ganske udmærket.

Simpel spilmekanik for de små

Selve spilmekanikken er utroligt simpel og reglerne godt forklarede, så selv de mindste kan være med. Til gengæld opstår der nemt tvivlsspørgsmål, som reglerne ikke tager hensyn til, på trods af, at de lynhurtigt bliver relevante. Når en helt bliver banket ned på 0 livspoint skal han f.eks. blive stående i et par ture, mens han "lader op" igen. Men der står ikke forklaret om monstrene så kan passere eller slå på ham, eller om de bare står og venter til han bliver kampklar igen. Den slags småbøvlerier er der en del af, og selvom det ikke er et problem for voksne spillere (der bare finder en løsning), så vil det helt sikkert skabe heftige diskussioner blandt børn.

Overordnet set, så er LEGO Heroica-spillene sjove, men rettet mod et meget ungt publikum. Det kan godt spilles af teenagere og voksne, men er som spil ikke voldsomt interessant med mindre man har LEGO i blodet (hvilket Sofie og jeg jo heldigvis har!). Der er dog masser af sjove indslag, som gør det værd at prøve. Når man har banket et monster sætter man det på sin oppakning (som man har ved siden af brættet og som selvfølgelig også er bygget af LEGO-klodser), der følger tegneserier med til spillet som er ret sjove og man kan bygge sine egne baner.

Men når det er sagt, så er reglerne præget af enorm tilfældighed, der er en del regler som ikke rigtigt kommer til deres ret (der findes bl.a. nogle regler om udstyr, som heltene kan købe) og hvis man ikke spiller Battle Heroica, hvor monstrene også styres af en spiller, så bliver det hurtigt tamt. Heroica-spillene er helt sikkert sjove for børn, der godt kan lide LEGO, men det er tydeligt at LEGOs spildesignere godt kunne have haft fordel af, at kigge lidt på brætspil som Warhammer Quest og Descent før de lavede Heroica. Vores konklusion må være, at vi er glade, men ikke imponerede.

FAKTA OM HEROICA

Heroica udgives af LEGO og fås lige nu i fire udgaver:

- Draida Bay
- Waldurk Forest
- Caverns of Nathuz
- Castle Fortaan

Spillene koster fra 100 for det mindste til ca. 250 kr. for Castle Fortaan.

I Waldurk Forest lurer der selvfølgelig pænt store edderkopper

FASTE KAMPAGNER

Arnstad spiller hver onsdag fra 18–21
i fantasi genren. Fra 11+
Få mere information på :
www.fantasiverden.dk

TROLDEROD.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

Af Cleo Hatting & Sofie Bojsen - Foto: Jonas Trier

På knæ for Cleofies guddommelighed!!

With great powers comes great responsibility", siger den gamle gubbe i Spiderman. Cleofie har i den grad "great powers" – til forskel fra Spiderman er vi bare ikke skidne wankers.

Når guderne betræder jorden og hersker over mennesket, er det ligegyldigt, om man kalder sig kejser, farao, konge – eller Cleofie! Selvom man selv godt ved, at man selvfølgelig er verdens retmæssige hersker, så må man indse, at den pøbel man hersker over, ikke altid har indset det. Tsk, tsk.

Pøblen har en dårlig vane med at sætte spørgsmålstegn ved deres overmennesker. Men man må endelig ikke bebrejde dem det, da det skyldes deres lettere beskedne intelligens. Så frem med professorbrillerne, for nu skal verdens magtstruktur analyseres! For at tage et konkret eksempel, vil vi nu kigge nærmere på Cleofies herredømme i ROLL|SPIL.

Dette magasin er blevet til for, at Cleofie kan demonstrere sin overlegne magt, ved konstant at skrive kunstfærdige artikler, der – trods deres ofte poetiske indhold – er 100 % overflødige. Denne umiddelbare overflødighed kan virke forvirrende for det jævne folk, for hvori ligger det magtfulde i en sådan artikel? Jo, det er såmænd ganske simpelt. Denne udefrasete ukomplicerede gerning at indsende en artikel, er nemlig slet ikke så ligetil, som pøblen åbenbart ynder at tro.

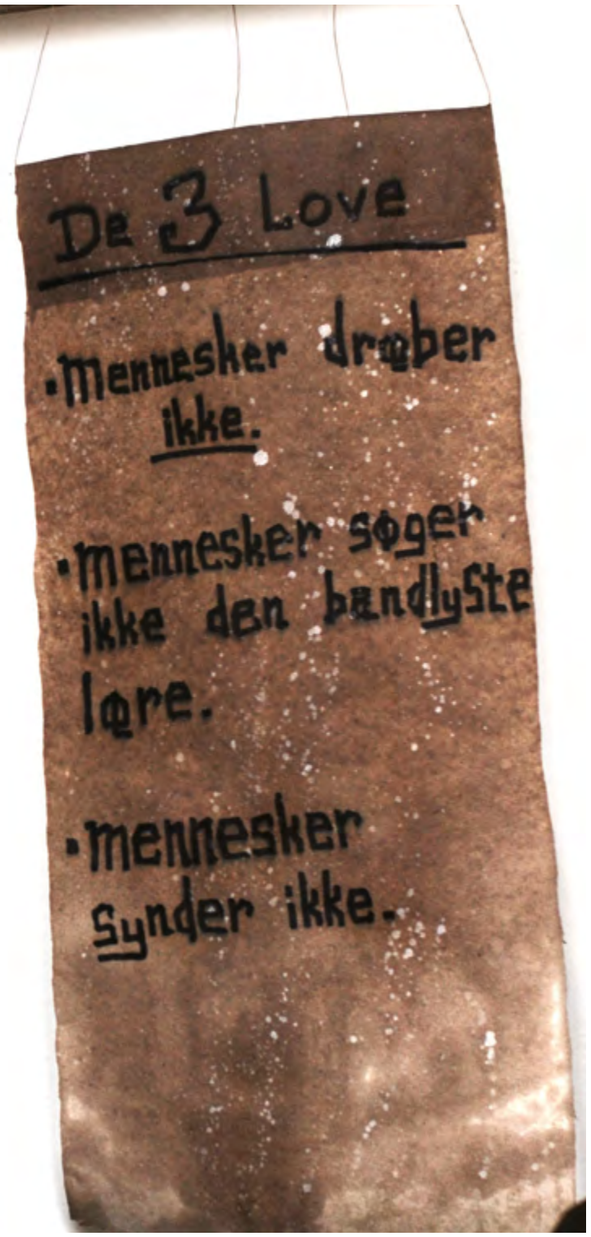
Overraskende nok mestrer en stor del af pøblen rent faktisk kunsten at sætte ord på skrift. De kunne faktisk sagtens skrive tonsvis af artikler, men den store forskel ligger heller ikke her. I denne sammenhæng ligger det essentielle i handlingen – de skal bare fucking gør det!

Af med professor-brillerne! Bitches, gør noget ved det! I er selvfølgelig ikke i nærheden af, at være på niveau med Cleofie, og jeres artikler vil aldrig opnå samme mesterlige status, som Cleofies gør. Men så længe I ikke selv hiver op i jeres svedige hængeløg, klapper jeres frådebefængte kæft(e?) sammen og får skriblet nogle ord ned, så gider vi ikke høre på jeres ynkelige lort. I tuder og tuder og gør absolut INTET ved det. Typisk adfærd for bebumsede, fnatbesmittede, svedindsvøbte nørder. Så sagt med små, simple og letforståelige ord:
Mindre sand – **MERE SPARTA!**
Peace.

Religion i rollespil

Der er mange spændende muligheder for at bruge religion i rollespil, men det skal bruges rigtigt, så det ikke bliver ekskluderende.

Af Jesper Kristiansen • Foto Peter Munthe-Kaas, Christina Molbech, www.densorteridder.dk



Sommetider udstråler religion bare "don't fuck with me!"

Det snedige ved bønner er, at det ikke er lige til at vurdere, om man bare tager en slapper

Kultister og andre rituelle galninge dukker ofte op på de mest irriterende tidspunkter

Det er ganske almindeligt, og har været det i alle de år jeg har spillet rollespil, at man, på den ene eller anden måde, inkluderer religion i sin fiktion. Nogle gange er udøvelsen af religion grundlæggende for spillet, andre gange er den blot krydderi til fortællingen. Men hvad er det der gør religion så interessant at bruge i rollespil?

Først og fremmest skal man være klar over at religion kan være alle mulige ting. Alt fra faste bordbønner og ægteskabsritualer, til krigsmaling og rollens højeste idealer, kan have udspring i religion. Ofte er kunsten for dem der skriver/gendigter* religionen at tænke alle disse sammen i en form for "rød tråd". En fiktiv eller gendigtet religion kan nemlig en masse gode ting i et rollespil, og hvis man forstår at skabe sammenhæng mellem disse ting, kan det bidrage meget til en god fiktion.

Verdensbillede

Religioner beskriver ofte hvordan verden hænger sammen, og hvorfor. Blev elverskoven skabt af gudens hår, eller er mennesket fejlbarligt fordi det er skabt af ler? Ved at fastlægge hvordan religionen opfatter verdens sammenhæng, kan man lægge grund for meget senere spil. Skoven er hellig, og skal forsvares fordi den er en del af gudens krop, eller mennesket skal stræbe efter at overkomme sin svaghed.

Budskaber og idealer

Nogle religioner fortæller også hvad der er rigtigt og forkert at gøre. Det kan være rigtigt godt at inkludere forbud eller påbud (ting man bør gøre) i en rollespilreligion. Det skaber grundlag for konflikt og kan trække spillet i den retning man gerne vil have.

Aktivitet

Religiøs aktivitet er også en ting der kan bidrage til rollespil. Men det kan også være kedeligt, og ekskluderende, hvis man ikke tænker sig om. Hvis man vil have ritualer med, så sørg for, at de inkluderer så mange som muligt. Den katolske gudstjeneste er f.eks. rigtig kedelig for folk, der ikke forstår latin (og også for mange der gør). Så er det sjovere at danse omkring et bål med en tromme og alle de andre elvere, mens man synger og råber.

Identitet og "de andre"

Religion kan nemlig en række vigtige ting i et samfund, og en af disse ting er at det skaber identitet. Alle der danser med om bålet, som beskytter den hellige skov og som ikke spiser fisk, er en del af fællesskabet. Og vigtigere endnu, alle de andre er udenfor fællesskabet. Og så er der grundlag for konflikt igen. Endda en konflikt der giver mening for rollerne. Og det er jo ikke så tosset...

* **Når jeg skriver gendigtet religion**, mener jeg at man for eksempel bruger "kristendom" til et rollespil. Så vælger man typisk (ikke altid bevidst) nogle elementer man har med, og nogle andre man ikke bruger. Derfor bliver det ikke "kristendom" (hvad det så end er), men en gendigtet udgave af kristendom man bruger til scenariet.

TAG DINE FORÆLDRE MED
GRATIS!
16.-20. juli 2012
5 dage med rollespil
Der er kun 76 pladser tilbage
www.rollespilslejr.com
ROLLESPILSFABRIKKEN

11 råd om ligestilling i rollespil

Hvad kan du gøre som arrangør af rollespil for at skabe mere ligestilling ved scenarier eller kampagner? Læs en række gode råd og få inspiration til at skabe ligestilling i rollespil.

Af Nynne Søs Rasmussen • Foto iStock

Hvad kan du gøre som arrangør af rollespil for at skabe mere ligestilling ved scenarier eller kampagner?

Køn og ligestilling er et meget omdiskuteret emne i rollespilsmiljøet. Mange rollespilsarrangører og -foreninger vil gerne have, at der skal være mere ligestilling mellem kønnene til deres scenarier og deres kampagner – men det er oftest lettere sagt end gjort. Denne artikel giver arrangører konkrete tips og tricks til hvordan, der kan opnås mere ligestilling til rollespil. Jeg starter med at opremse nogle punkter, som man bør tænke over, når man arrangerer et scenarie og ønsker at forholde sig til køn og ligestilling.

Råd #1

Hvis dit scenarie ikke handler om køn, behøver køn ikke at spille en rolle i fiktionen. Hvis du gerne vil lave et scenarie om krigens gru og give dine spillere oplevelse af at være soldater i krig, behøver der ikke at være forskel på kvindelige og mandlige soldater - fordi det ikke er det, scenariet skal handle om.

Råd #2

Du kan som arrangør altid bestemme over fiktionen; du behøver ikke at tage traditionelle kønsroller fra middelalderen eller fra en allerede skrevet fantasy verden. Hvis der ikke står noget om kvindelige riddere i den fiktion, du gerne vil bruge til dit scenarie, står det dig frit for at skrive dem ind.

Råd #3

Hvis du selv skriver din spilverden, kan det være en god ide at tænke over, om der eksisterer helte, skurke, guder og berømtheder af begge køn i din verden. Det gør det nemmere for spillerne at spille på, at der ligestilling til scenariet, hvis du allerede har skrevet det ind i baggrundsmaterialet.

Råd #4

Tænk over om du har personer af begge køn i nogle af de magtfulde og centrale roller til scenariet.

Råd #5

Hvis du uddeler skrevne roller til dit scenarie eller sender NPC'er i spil, bør du overveje, om en bestemt rolle nødvendigvis skal spilles af en person med et bestemt køn. Mange roller kan sagtens spilles af begge køn.

Råd #6

Tænk over om alle roller har en funktion og noget at lave til scenariet. Borgmesterens funktion til scenariet er at regere byen, mens rollen som borgmesterens kone ikke har nogen særlig funktion.

Råd #7

Tag aktivt stilling som arrangør til køn og ligestilling, og meld det klart ud til dine spillere f.eks. på scenariets hjemmeside. Så ved de præcis, hvad de kan spille og hvorfor.

Råd #8

Tænk ud af boksen og forsøg at undgå kønsstereotype klicheer; eksempelvis plottet, hvor den modige ridder skal redde prinsessen.

Råd #9

Tænk over om du stiller nogle krav til kostumer, der hæmmer kvinders muligheder for at deltage i spillet på lige fod med mændene; det kan f.eks. være svært at bevæge sig rundt i skoven i store kjoler og derfor være svære at lege med, hvis spillet er actionfyldt og foregår i en skov.

Råd #10

Hvis du gerne vil have at en gruppe af spillere skal have en oplevelse af at være undertrykte til scenariet, så overvej om det skal være pga. deres køn – måske kunne det være lige så interessant, hvis alle med rødt hår var undertrykte, eller at alle dem, der gerne ville spille den type rolle var det?

Råd #11

Tænk over at du som arrangør bør kommunikere så kønsneutralt og respektfuldt som muligt; både når du skriver tekster til hjemmesiden, deltagerbreve, og når du snakker med dine spillere.

Det er mange, der tror, at det er svært eller at det kan være decideret ødelæggende for rollespillet at indtænke køn og ligestilling til et scenarie. Det kan også være en kompliceret sag i nogle tilfælde, men det behøver ikke at være så svært. Det vigtigste er at reflektere over det; behøver kønsrollerne at være traditionelle for at realisere scenariets vision? Er der en god grund til, at der ikke skal være ligestilling til mit scenarie? Til mange scenarier er det en nem og brugbar løsning at fortælle sine spillere, at der ikke vil blive gjort forskel på mænd og kvinder, fordi køn ikke er et vigtigt tema i forhold til scenariets indhold. Til andre scenarier skal fiktionen måske bare skrives lidt om, for at spillere af begge køn kan få en god oplevelse, og til atter andre scenarier kan det være, at du som arrangør har lyst til at opfinde en hel ny verden, hvor der eksisterer fem forskellige køn.

Det første skridt i retning mod at skabe scenarier med ligestilling er at være bevidst om kønsroller.

Den canadiske skumstraffer

Holdbare, flotte våben, der uden problemer klarer vind og vejr? Det lyder næste for godt til at være sandt. ROLLE|SPIL kigger nærmere på Calimacil.

Af Ulrik Borger • Foto Calimacil

Vi er igennem tiderne med rollespil nået utroligt langt fra de første boffersværd, lavet af en bambuspind fra haven og fars liggeunderlag fra loftet. Producenter såvel som amatører, er på forholdsvis kort tid, på trods af at både skum- og latexindustrien er forholdsvis ny, blevet utroligt gode til at håndtere begge dele. Vi er idag i stand til at fremstille nogle yderst imponerende våben, der med en pæn realistisk farvebelægning og en holdbar konstruktion, er med til at give en tilfredsstillende kampsimulering.

Men en ny producent af rollespilsvåben har for alvor vist sig på det danske marked i løbet af de seneste par år. Det canadiske Calimacil kommer med et helt nyt bud på hvordan sådan et våben skal laves og se ud. ROLLE] SPIL går nærmere på "Den Canadiske Skumstraffer", og ser på hvad der gør den anderledes fra de allerede populære latexmodeller.

Støbte klinger

Calimacil startede sin produktion op i Quebec i Canada og det er i dag lykkedes dem at udvikle et flot bredt udvalg af forskellige typer rollespilsvåben. Her er et par af de markante og nyttige forskelle der skiller sig ud fra hvad der tidligere har været set på markedet.

Alle deres klinger er støbt, hvilket giver en øget holdbarhed og sørger for, at selv om der skulle komme flænger i skummen, flænser klingen ikke yderligere.

Desuden er siliconespray samt anden vedligeholdelse af våbnet ganske unødvendig.

Langvåben, som tohåndsværd og økser, bruger en hybridkerne som giver mindre fleksibilitet (svirp) end de fleste andre modeller på markedet. Altså mere realisme og kraft i klingen. Forstærket skum i spidsen gør det stort set umuligt for kernen at trænge igennem, når man stikker.

Der kan umuligt sætte spørgsmålstegn ved Calimacils langvarige pålidelighed – og de proklamerer skam også stolt deres eget produkt, som det mest holdbare og sikreste på markedet. Her er det vigtigt at understrege, at der ikke kun er tale om de skader, der ofte bliver påført på vores våben, når vi slås med dem. Calimacil-våbnet er ligeglad med vind og vejr - en faktor som må siges at være et plus for os, der er dårlige til f.eks. at få våbnet ind i teltet, når det begynder at regne (bestemt gældende for undertegnede), eller de hårde livere gråligt skær, men dette er altså en uundgåelig effekt som der ikke kan gøres noget ved.

TUNGERE VÅBEN

Våben fra Calimacil er tungere end de fleste andre latexsværd, og er du vant til at kunne lave hurtige håndledsslag, kommer det til at kræve noget øvelse, at vænne dig til tyngden i et Calimacil-sværd.

Nye kampteknikker

Uanset om du kæmper med et et- eller tohåndssværd, en økse eller en kølle, vil du mærke en tydelig vægt i dit våben, når du slås. En vigtig note er dog at din modstander sandsynligvis også vil mærke en forskel på kraften som ikke lader sne og slud holde dem væk fra deres faste kampagne. Ifølge Calimacil selv, kan du have dit våben liggende ude i haven i et år, uden at det tager nogen form for skade.

> "Den øgede vægt giver mere momentum i svingene, og det er i langt større grad muligt at f.eks. slå modstanderens skjold eller hellebard til side for at gøre ham åben for slag."

Noget der dog kunne arbejdes på, er den lidt halvtamme sølvmetalliske farve. Til forskel fra et latexsværd, hvor farvelagene ligger uden på skummet, er farvebelægningen her en del af støbningen, og overskydende maling smitter af på tøj og lign. de første gange du bruger det. Med tiden vil våbnet få et mere i dit slag, så vær ekstra opmærksom på at du ikke slår for hårdt. Den øgede vægt giver mere momentum i svingene, og det er i langt større grad muligt at f.eks. slå modstanderens skjold eller hellebard til side for at gøre ham åben for slag. Du vil dog hurtigt finde ud af, at dine elskede lynhurtige håndledssving ikke er muligе, når du får et Calimacil i hånden, og at du generelt kommer til bruge en del mere armkræft i dine slag . Det er med andre ord op til dig selv at vurdere, om du vil slås ligesom "Dengang i Middelalderen" eller som i "Pirates of The Carribien".

No pain - no gain?

Øget tyngde og derved større "realisme" er slet ikke dumt og bestemt et interessant tiltag til rollespilsvåben. Men der kan sættes spørgsmålstegn ved, om det er særlig beundringsværdigt at våbnene derudover også er en hel del hårdere. Det behøver personligt ikke gøre mere ondt på mig, når jeg bliver ramt, bare for at jeg kan få en mere "realistisk" kampoplevelse. De har derfor været under hård kritik i mange sjællandske miljøer og kampagner. Deres robusthed samt hårdhed gør dem dog populære til det store scenarie Krigslive, hvor det i kampens hede er vigtigt at have et våben som din modstander ikke i tvivl om at han er blevet ramt af. Calimacils våben er ikke farlige, og er alle godkendt efter EU´s sikkerhedsstandard for legetøj til småbørn. Du skulle altså med god samvittighed kunne lade selv de mest krigstørstigste institutionsbørn tæve rundt på hinanden med den canadiske skumstraffer, uden at de efter signende skulle være til fare for hinanden. Men Calimacil-sværdet har langt endnu fra at blive et børnevenligt våben. Det er sværdet du køber, hvis du gerne vil stadiet tættere på et rigtigt blankvåben.

Vi priser os lykkelige for at der er folk der tør prøve, at lave gamle ting på nye måder, men lader det være op til dig, om du er med på Calimcailbølgen, eller holder dig til latex-våben.

HOLDBARHED DER ER TIL AT HOLDE PÅ

- En af fordelene ved et Calimacil-våben er holdbarheden.
- Alle klinger er støbt, hvilket giver en øget holdbarhed og sørger for, at selv om der skulle komme flænger i skummen, flænser klingen ikke yderligere.
- Siliconespray samt anden vedligeholdelse af våbnet er ganske unødvendig.

"Jeg keder mig i København!"

Lars Andersen er utvivlsomt ROLLE|SPILs ældste og sureste mand. I den sidste tid har han mest beskæftiget sig med sin fortælling om rollespillets opståen, men nu holder han pause fra det for at jamre.

Af Lars Andersen • Foto Simon Andersen

Jeg holder en pause fra min mytologiske historie (se ROLLE|SPIL #2, #3, #5, #6 og #8) for at gøre det jeg er bedst til. Brokke mig. Heldigvis ved jeg jo godt, at når man brokker sig er det ofte fordi man keder sig. Så skal jeg forsøge at være konstruktiv omkring det (hvilket jeg ikke er meget for), så må jeg hellere se på hvorfor jeg keder mig. Og hvis du sidder og vil høre hvem der vandt bestyrelsesvalget (se ROLLE|SPIL #8), så må du venter lidt endnu. Lige nu har jeg nemlig travlt med at kede mig.

Jeg keder mig fordi jeg mangler noget nyt rollespil. Jeg bor i hovedstadsområdet, som også er det sted, hvor der er flest rollespillere. Det burde også være det sted hvor der er mest rollespil og især mest forskelligt rollespil. Sådan er det bare ikke. I hovedstadsområdet er der fire store månedlige kampagner som er spændende for voksne. Der er Nordlenets Saga, der er GERF-kampagnen, der er Tempus Vivo og der er Helios. Og det lyder jo meget godt. Hvis man boede andre steder i landet, så kunne man måske godt gå hen og blive lidt misundelig på hele fire ting at vælge imellem hver måned.

Men sandheden er, at det er mig der er misundelig, for der er så mange spændende rollespil rundt omkring i Danmark. Jeg er vildt misundelig på "Krater" (TRoAs nye post-apokalyptiske kampagne som de lige har startet op i Ålborg). Jeg er misundelig på dem der spiller i Korsdalen ved Silkeborg, for her spiller de mørk middelalder i stedet for et eller andet "standard" Tolkien-inspireret.

Jeg hører tit om spændende nye kampagner som jeg gerne ville deltage i og om spændende ideer til de kampagner. At nogle f.eks. har fundet på sygdomme som påvirker spillernes psyke og spil er bare så sejt. Og nøj, hvor ville jeg gerne møde gnasker og gråtter og fytter!

Sådan er det bare ikke i København. Der kan jeg vælge at spille i Niraham-verdenen, i Niraham-verdenen, i Niraham-verdenen eller ... (suprise!) i Niraham-verdenen. Rollespil kan og skal være fantastisk og nyskabende, og Nirham verden er da også ok. Ja, udfra hvad jeg ved, så er de fire københavnske kampagner da også gode nok hver især.

Men at alt kampagnerollespil som er interessant for voksne foregår i den samme spilverden, det synes jeg er til grin. Tænk hvis jeg på biblioteket kun kunne læse Star Wars-bøger. Jo, jo, Star Wars er da fint nok, men KUN Star Wars? Når nu der er så mange fantastiske muligheder i rollespil, hvorfor står københavnerne så i kø for at gøre det kedeligt og fantasiløst? Det næste bliver at jeg bliver nødt til at begynde at spille Vampire, men selv det er ikke synderligt nemt at opstøve (se bare kampagneoversigten her i bladet). Men det er vel også bare et spørgsmål om tid før Vampire i København foregår i Niraham.

KRATER I AALBORG

Krater er en kampagne, der køres af rollespilsklubben TRoA i Aalborg. Det foregår i en postapokalyptisk setting, og du kan læse mere om det i nyhederne på side 11.

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, i visse bladkiosker og Nærkøb-butikkerne. Er du interesseret i at forhandle ROLLE|SPIL kan du kontakte Interpress på tlf. 33 27 77 00.

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

BESKRIVELSE

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

REDAKTIONELT MÅL

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

NUMRE i 2011

Jan/Feb (udkom 1. februar)
Mar/Apr (udkom 1. april)
Maj/Jun (udkom 1. juni)
Jul/Aug (udkom 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...