#17 FEBRUAR 2013

ROLLE|SPIL

HVOR FORNUFTEN GIVER OP BEGYNDER EVENTYRET

HARESKOVEN

REJSEHOLDET TESTER EVENTYR I HARESKOVEN

SPIL HOBBIT OG HYG DIG FOR VILDT

DUNGEONS

SÅDAN FÅR DU SPILLERNE TIL AT ELSKE DINE DYBE HULER

ISSN 1904-3872

www.rollespil.org

64,95 kr

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

Sæsonstart
9. marts 2012
www.junior-rollespil.dk

ROLLESPILS FABRIKKEN

ROLLESPILS FABRIKKEN

ROLLESPILSBASEN

DIT VÆRKTØJ TIL DELTAGELSE I ROLLESPIL

Opret din egen karakter

Gør din karakter personlig med billede, evner og baggrundshistorie.

Tilmeld dig begivenheder

Tilmeld dig med dine karakterer og betal direkte på siden.

Debatter på forum

Bliv klogere og få hjælp på vores forum.

Brug din Facebook

Login og inviter dine venner via Facebook.

WWW.ROLLESPILSBASEN.DK

KOM MERE UD!

Der er forandringer i luften.

Dem kan du læse mere om på side 8-9.

Og selvom det er fristende at skrive en masse om håb og drømme for 2013, så vil jeg hellere skrive om noget helt andet. Det må jeg nemlig godt, for det er stadig mig der bestemmer. Woohoo!

Så jeg vil i stedet bruge pladsen i lederen denne gang til at tale om noget helt andet. Nemlig, hvor sejt det er, når folk tør bruge tid og energi på at lære noget nyt og (måske) blive klogere.

En af de ting, vi har kæmpet med i rollespilsmiljøet i alle de år jeg har været med (og det er mange, faktisk tyve her midt i januar for at være ganske præcis) er, at det er rimeligt nemt.

At få folk til at spille til faste kampagner er rimeligt nemt. At lokke folk til at drikke øl og feste er endnu nemmere, og at lokke dem med til sine scenarier er noget sværere.

Men det allersværeste har altid været, at få folk til at deltage, når det handler om at blive bedre til det vi laver, eller bare til at diskutere det.

Bevares, det er ikke fordi rollespillere ikke diskuterer rollespil med hinanden stort set hele tiden, men tanken om at tage til et arrangement, som har det i fokus, er åbenbart ret fremmed for langt de fleste.

Det er helt sikkert fordi vi endnu ikke har luret, hvordan man laver den slags arrangementer, så de er spændende nok til at flere gider tage til dem, men ofte er det jo sådan, at folk bliver vildt inspirerede når de endelig kommer ud af hulen og møder andre rollespillere fra andre huler.

Så hvis jeg skal komme med et nytårsønske til jer derude i Rollespilsdanmark, så er det det her: Kom mere ud. Også når I ikke har kostume på.

Claus Raasted
Der elsker, at komme ud

42 Brug mikserpulten til at få helt styr på dit scenarie

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

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

Skribenter
Claus Raasted, Lasse Kuchenthal, Luca Pristed, Nynne Søs Rasmussen, Sebastian Boiken, Simone Stella Hansen Sofie Støvelbæk,

Foto & Illustrationer
Allan Eising, Amazonerne, Christina Molbech, Cecilie Sørensen, Claus Raasted, Luca Pristed, Luise Bruen, Oliver Nøglebæk

Tryk
Toptryk Grafisk

Forsidemodel
ROLLE|SPILs Rejsehold

Coverfoto
Luise Bruen

(INDHOLD)

08 | ROLLE|SPIL i 2013

09 | Ny redaktør på magasinet

10 | Nyheder om rollespil

14 | Nyt fra Bifrost

16 | Kampagneoversigt

18 | 13 små dværge på eventyr - en anmeldelse

20 | Én filmatisering - seks meninger

22 | Spil hobbit - fordi det er hyggeligt

26 | Idolplakaten - Bobama

28 | Rejseholdet på eventyr i Hareskoven

34 | Tag ned i hulerne med din spilleder

38 | Hvilken klan hører du til? Tag testen!

40 | Fra Dragonlance til butikskæde - mød Rene Vendt

42 | Brug rollespillets mikserpult

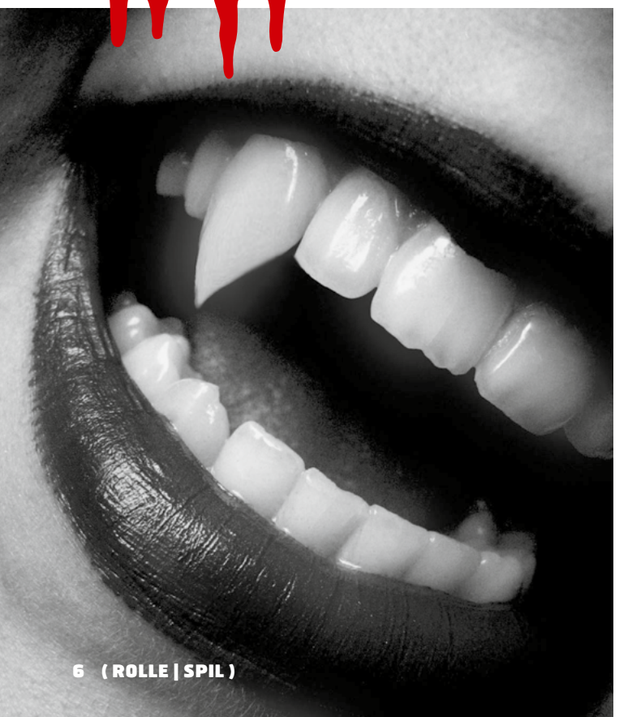
45 | Ghost Stories - nyt dansk rollespil

46 | Lars Andersen er ikke sur - han er hurtig

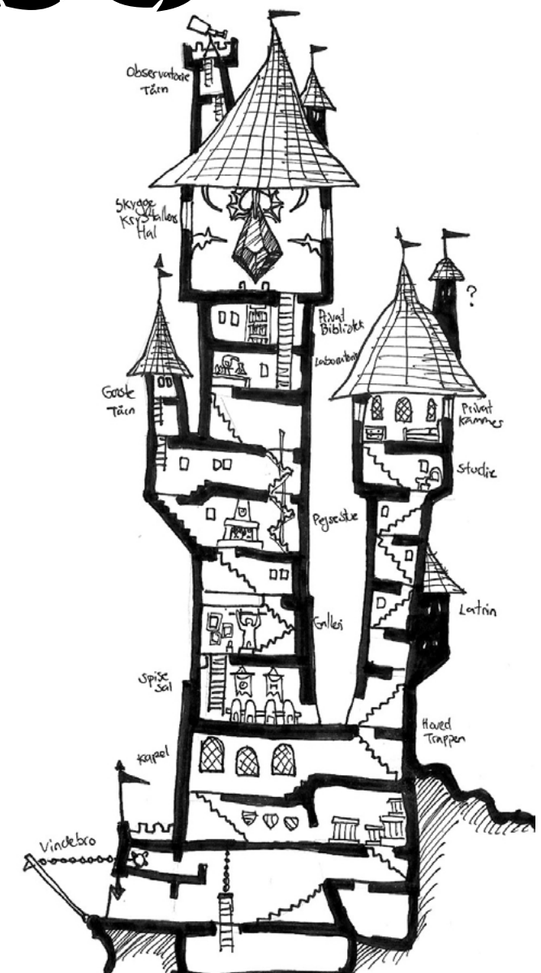
42 Er det sådan, du også laver scenarier?

20 Tror du at alle rollespillere elsker Hobbitten? Så tager du fejl!

38 Hvilken klan hører du til? (Yes, Nynne er blevet redaktør!)



38 Skal vi lege i huler? Det tror jeg nok, at vi skal!



22 Spil Hobbit - og få lov til at gå med vest!

Vest. Oh yeah. Endelig en klasse, hvor det er SEJT, at gå med vest!

28 Tag med Rejseholdet på eventyr i Hareskoven

Magasinet ROLLE|SPIL i 2013

Det bliver det bedste år hidtil
ROLLE|SPIL har nu 16 numre bag sig, og vi glæder os til at gå igang med fjerde år!

Vi har ansat en ekstra redaktør
Nynne Søs Rasmussen hedder den nye redaktør på ROLLE|SPIL. Hun har de sidste par numre fungeret som nyhedsredaktør, men nu er hun steget i level og er fuldblodsredaktør med ret til at forandre.

ROLLE|SPILs Rejsehold
Et de nye tiltag vi har indført i 2013 er ROLLE|SPILs Rejsehold. Inspireret af noget så festligt som M!'s by-anmeldelser, har vi nemlig etableret et rejsehold, som tager rundt i hele landet og spiller rollespil, og hvert nummer skriver en artikel om det.

Flere "genbrugelige" guides
En af de ting, som gør, at rollespillere tager bladet ned fra hylden igen og igen er "sådan gør du" guides'ne, som vi har haft i nogle numre. Det har vi taget ved lære af, og derfor kommer hvert nummer i 2013 til at indeholde en guide-artikel.

Mere fast opbygning af bladet
Noget andet som vi har gjort, er at etablere en fast struktur for bladets indhold. Det gør det både nemmere at lave, mere genkendeligt at læse og gør det forhåbentligt nemmere at hæve kvaliteten. Det betyder, at hvert nummer kommer til at indeholde følgende:

en reportage fra rejseholdet	et profil-interview	en teori-artikel
en anmeldelse	en fanplakat	en klumme
en guide	en test	en holdningsartikel
kampagneoversigten	"spil xxx"	nyheder

... og så selvfølgelig hvad vi derudover finder på at smide i bladet!

Højere pris for abonnementer og i løssalg
Vi har taget et hårdt kig på økonomien. Priserne på papir er steget siden vi startede i foråret 2010, portoen er steget, og ambitionsniveauet er røget i vejret. Det korte af det lange er, at ROLLE|SPIL fra 2013 koster 64,95 kr./blad. og 390 kr./år for et abonnement. Til gengæld findes der ikke længere institutionsabonnementer, men bare abonnementer.

Den gratis udgave kommer nu først op 6 måneder efter udgivelsen
Vi synes det er vigtigt, at ROLLE|SPIL er tilgængeligt for eftertiden, og så folk kan referere til det i debatter. Vi har dog også indset, at et gratis blad på nettet gør, at færre køber bladet, og hvis økonomien skal hænge sammen skal det ændres. Så fra 2013 af bliver ROLLE|SPIL først lagt på nettet et halvt år efter, at det er blevet udgivet.

ROLLE|SPIL får nu indbyggede nyhedsbreve for foreninger
Foreninger har i 2012 kunnet købe bladet for 12,50 kr./blad (inkl. moms) v. min. 10 blade. Vi tilbyder nu foreninger, at få et nyhedsbrev inkorporeret i bladet, hvis de tegner et særligt "foreningsabonnement" på min. 50 blade. Det betyder, at vi laver et særtryk af det antal blade, som foreningen køber, hvor der i stedet for bagsiden, er et nyhedsbrev fra foreningen. Den første foreningsaftale er i hus (200 blade pr. nummer) og vi regner med, at flere kommer på plads i løbet af 2013. På denne måde håber vi på både, at kunne hjælpe foreningerne med nyhedsbreve og samtidigt få bladet ud til flere.

Kort sagt: vi glæder os til 2013!
Claus Raasted, Chefredaktør

Introducing Nynne - den nye redaktør

Kære Læser,

Jeg hedder Nynne, og jeg er jeres nye redaktør på ROLLE|SPIL. Det er jeg skideglad for! Jeg glæder mig nemlig utroligt meget til at udvikle bladet sammen med jer.

I den virkelige verden er jeg 26 år og ved at være færdig med studere sociologi på Københavns Universitet. I rollespilsverdenen er jeg trofast vampire-spiller, feminist og Forperson (Formand ville lyde så dumt) for Piger i Panser og hovedarrangør på Bifrosts landsstævne Forum. Jeg er også medlem af af den københavnske forening Rollespilsfabrikken, er aktiv som både spiller og arrangør og er dybt engageret i det nordiske rollespilsmiljø. Ved siden af mit studie arbejder jeg deltid i Rollespilsakademiet, hvor jeg bl.a. har været nyhedsredaktør på bladet, så jeg er virkeligt glad for at kunne springe ud som fuldblodsredaktør.

Jeg er vokset op med Penny og Wendy (hesteblade, for dem af jer der ikke ved det), og senere diverse "dameblade", som Woman, Bazar og Eurowoman. Damebladene er på mange måder helt forfærdelige (f.eks. i forhold til idealer om hvordan kvinder bør være og hvordan verden virker), men de kan alligevel et eller andet, som gør at mange tusinder sluger dem råt måned efter måned.

Jeg er derfor en stor fortaler for mere "light stuff" i bladet, og har allerede fået lov til at sætte mit præg på ROLLE|SPIL allerede her fra #17. Voxpop, fjollet vampyr-test og ROLLE|SPILs nye satsning; Rejseholdet, er alle sammen mine ideer. Det betyder dog ikke, at jeg kun er til hat og briller og pruttende orker – jeg elsker også rollespilsteori, at nørde med spildesign og de lidt mere højpandende sider af vores hobby, og vil også gerne slå et slag for dem i bladet.

Jeg har derudover nogle småmarxistiske tendenser og råber derfor højt med det samme: "Rollespillere i alle lande forén jer!"

Som Danmarks eneste blad for rollespillere, ser jeg det som en af ROLLE|SPILs fornemmeste opgaver at forene rollespilsmiljøet i Danmark og skabe en platform for debat og erfaringsudveksling igennem bladet. Jeg mener at vi skal være stolte af vores hobby og alle de mulighederne den rummer, og det er mit håb, at ROLLE|SPIL, som blad, kan være med til at skabe engagement og stolthed over det, at være rollespiller. Måske kan vi endda også ligefrem blive lidt klogere ved at dele vores viden og erfaringer i bladet. For selvom det er os, der styrer slagets gang, så ser jeg meget ROLLE|SPIL som jeres blad om vores hobby – og jeg håber at I har lyst til at lege med og bidrage til udviklingen af magasinet.

Vær Hilset! Jeg håber, at du vil nyde det nye ROLLE|SPIL.

Nynne

PS. Jeg glæder mig især til at give Claus lidt modspil. Og vær du bare tryg, kære læser! Jeg har allerede råbt af ham mere end et par gange, under tilblivelsen af dette nummer.

FUN FACTS OM NYNNE

- Hun har været klædt ud som Prinsesse Leia (Claus var Han Solo), men har aldrig set en Star Wars film
- Hun har haft en lvl 80 World of Warcraft karakter (og er stolt af det)
- Hun har været nomineret til en ÆresOtto på Fastaval (og er trods alt lidt mere stolt af det)
- Det mest fjollede hun har spillet var et gender-bender ork-prinsesse plot til et børnerollespil i Rude Skov (og er allermest stolt af det)
- Hun blev Brujah i vampyr-testen (men benægter hårdnakket, at hun bliver lidt aggressiv en gang i mellem)

(Nyheder)
ROLLE|SPIL

Gratis con i Holbæk

GorrCon er en brætspilscon, der derudover har Magic: The Gathering samt varierende mængde af andre kortspil, bordrollespil og figurspil. GorrCon arrangeres af rolleapilsforeningen Ravnsholt/Reopos i samarbejde med gamerbutikken Battleground. Der er gratis adgang for alle.

GorrCon vil blive arrangeret ca. 4 gange om året. Indtil videre er de første to weekender fastlagt til 8 - 10. februar og 19 - 21. april. GorrCon afholdes i AOF's lokaler på Roedsvej 10 i Holbæk. Der er mulighed for at overnatte på stedet.

GorrCon har en side på Facebook med praktiske oplysninger, offentliggørelse af datoer og arrangementer osv: ***facebook.com/GorrCon***

Fantasy-by i haven?

Wioska Fantasy er en fuld operativ by i klassisk fantasy-stil, der ligger i det sydlige Polen. Byen er blevet skabt af en lille vennegruppe, der har bygget på den siden de var børn. I dag er byen fuld af liv, og der bor håndværkere og specialister, f.eks. en smed og en fægteekspert. Det polske hold drømmer om at udvide byen til en fantasy forlystelsespark, hvor turister kan opleve livet i et fantasy univers. Derfor har de startet en crowdfunding kampagne, hvor du kan hjælpe dem med realisere drømmen. De tilbyder derudover at hjælpe andre, der ønsker at bygge deres egen fantasy by, måske har du plads til en i baghaven?

Du kan se en fin video fra byen, læse mere og donere til projektet her: ***indiegogo.com/fantasyvillage***

Del ideer med rollespillere fra hele verden

Har du lyst til at få et "hands-on crash course" i at designe rollespil og møde nye venner fra hele verden? Fantasiforbundet, den norske landsforening for rollespil, arrangerer "The Larp Exchange Academy" d. 12 - 18. April i Oslo - ugen før Knutepunkt. De inviterer 40 unge rollespillere til at arbejde intensivt sammen i seks dage med at designe og afvikle rollespil sammen. Deltagerne vil blive udvalgt fra Norge, Sverige, Danmark, Tjekkiet, Hviderusland og Palæstina. Fantasiforbundet dækker rejseudgifterne. Det er således et slags udvekslingsprogram for rollespilere.

Helene Willer og Charles Bo Nielsen er blevet valgt af Landsforeningen Bifrosts Repræsentantskab til at koordinere den danske deltagelse.

Du kan læse mere om The Larp Exchange Academy på projektets hjemmeside: ***www.larpacademy.org/***

Postapokalyptiske Odense

Så er de aktive fynboer klar med et nyt scenarie, denne gang et postapokalyptisk et af slagsen. Odense Post Pandemia er et scenarie, der foregår i slutningen af 2015, hvor Danmark, som vi kender det, ikke længere består. Kun 5% af befolkningen har overlevet en panemia, og de kan nu se frem til en hård kamp mod giftige afgrøder, sygdomme spredt fra de umenneskeligt store bunker af lig der ligger i gaderne – og mod hinanden.

Scenariet spilles i tre dele; henholdsvis den 25. Maj, 20. Juli og 21. September 2013 og vil blive afholdt i spejderhytten i Åløkkeskoven udenfor Odense. Torben Mortensen og Morten Pedersen står bag scenariet.

Tjek Odense Post Pandemias Facebook-gruppe her:
facebook.com/groups/OPP2020/

High Fantasy i Ripen

Rollespilsforeningen Ripen har startet en ny kampagne op. Den hedder Falthea: Kampen om Meronsstad og vil kombinere klassisk high fantasy med nyskabende elementer. Første spilgang er lørdag d. 2 marts og foregår i Ribe. Følg med i kampagnen på:
facebook.com/groups/144828439004544/

So let's do it like they do on the Discovery Channel

Charles Bo Nielsen og Claus Raasted har genopsat scenariet "Hvad er du værd?" fra 2009 til en dokumentar om ekstreme hobbyer på Discovery Channel. Scenariet er originalt skrevet af Charles og Lasse E. Ozadik og er løst baseret på den danske film "Hvordan slipper vi af med de andre" fra 2007 med bl.a. Søren Pilmark, Søren Fauli og Tommy Kenter i hovedrollerne. "Hvad er du værd?" er et socialrealistisk scenarie, om sociale tabere under en militær undtagelsestilstand i Danmark, hvor de formodede værdiløse snyltere, er blevet sat bag lås og slå for at få afsagt dom. For at sikre den bedst mulige besparelse er dødsstraffen – den eneste rigtige måde at bevare velfærden på - blevet genindført. Scenariet havde deltagere fra Danmark, Sverige, Norge og Hviderusland. Vi glæder os til at se programmet!

Scenariet kan downloades på siden ***alexandria.dk.***

Forum-bussen kører

Forum er Landsforeningens Bifrosts store landsstævne, der samler det danske rollespilsmiljø. I 2012 havde Forum rekordmange deltagere, og det står nu klart at holdet fra sidste år er klar til at gentage succesen. Astrid S. Andersen og Nynne Søs Rasmussen (det er mig!) kommer til at stå i spidsen for projektet, og planlægningen er allerede gået i gang. Forum 2013 bliver afholdt i september 2013. I år satses der på at samle over 200 rollespillere i alle aldre fra hele landet. Derudover vil Forum 2013 byde på et glædeligt gensyn med nogle af succeserne fra sidste år såsom Projekt Særimner, DM i Rollespilskamp og Årets Bifald.

Du kan følge med i tilblivelsen af årets Forum her: http://www.facebook.com/BifrostForum2013

(Nyheder)
ROLLE|SPIL

Scenariekonkurrence på Knutepunkt

Så er der mere nyt fra holdet bag den internationale rollespilskonference Knutepunkt. I samarbejde med Fantasiforbundet, vil der i år blive afholdt en scenariekonkurrence. "The Larp-writer Challenge" efterlyser korte og genopsættelige scenarier, der kan spilles i et mødelokale – i stil med dem vi kender fra Fastaval. Scenarierne vil blive bedømt af en jury, der består af repræsentanter fra Sverige, Danmark, Norge og Finland. Præmien er, udover æren og berømmelsen, en billet til den norske rollespilsfestival Grenselandet 2013.

Deadline for bidrag til konkurrencen er den 28. februar. Hvis du vil vide mere så tjek eventet Knutepunkt 2013 ***facebook.com/events/140732936069423***

Ny kvindekampgruppe

Amazonerne er en nystartet rollespilsgruppe af kvinder i alle aldre, der i sommerperioden rejser rundt til forskellige scenarier og kampagner, hovedsagligt på Sjælland. De spiller amazonerne, som er krigerkvinder, der rejser ud i verden for at tage hyre og derved få værdifuld kamperfaring.

I Facebook-gruppen "Danske Rollespillere" skabte gruppens udfodrende og feminine kostumer en del debat. Holdleder Marie Ejlerskov skriver i debatten "Vi Amazoner er netop kede at der i dansk rollespil er en tendens til at man som kvinde enten er "mande"kriger eller elverprinsesse".

Du kan deltage i debatten i Facebook-gruppen Danske Rollespillere, og like Amazonerne på Facebook her: ***facebook.com/Amazonerne***

LØSE RYGTER OG SLADDER

Foromtalerne til scenarierne til dette års Fastaval er online på Fastavals hjemmeside. Du kan godt begynde at glæde til påsken, hvor Danmarks største rollespils con afvikles for 26. gang. Læs dem her: http://www.fastaval.dk/

En anonym Forum 2013 arrangør har talt over sig og fortalt ROLLE|SPILs redaktionen at Bifrosts store con, højst sandsynligt bliver afholdt d. 20-22. september på Fyn. Og at der vil være både flere spillokaler, en pølsevogn med natåben og slush-ice shots i år!? (det er ikke mig! - Nynne)

Steampunk scenariet Quarantine Europa – A steampunk Adventure vil blive afholdt d. 17-20 maj i Skanderborg og deres facebook side er blevet opdateret med ny information. Tjek den her: http://www.facebook.com/events/360599674018368/

Bubber, kendt fra bl.a. sit badekar har været på besøg hos Danmarks ældste rollespilskampgane Nordlenets Saga også kendt som Harreskoven. Optagelserne skal bruges til programmet Danmark ifølge Bubber på TV2. Rygtet vil vide at Bubber spillede ork.

Der går rygter om genopsætninger af norske blockbuster scenarier i 2013. Det drejer sig bl.a. om scenariet med kun kvindelige spillere; "Mad About the Boy", der foregår i en verden hvor alle mænd pludselig dør, som muligvis blive genopsat i Sverige, og PanoptiCorp, et satirisk scenarie om om et PR/ reklamebureau med ret ekstreme metoder og lav moral, der nok kommer til Danmark.

Krigslive 9. er endnu ikke afviklet, men Sebastian Boiken har meldt ud at han vil arrangere 10'eren. Boiken er kendt for kæmpe succesen City of Cities 2. Med sig skulle han have en berygtet duo bestående af de københavnske rolllepils-badboys Anders Midtgaard og Lasse Küchentdal, til at stå for spildesign. Det betyder også at Krigslive nok bliver Sjælland til næste år.

Her på ROLLE|SPIL har vi fået vores egen Facebook side, hvor du kan diskuterer artiklerne, komme med tips og følge med i vores udgivelser. Så husk at like os her: http://www.facebook.com/pages/Magasinet-Rollespil

Det er en tradition, at der udkommer en bog i forbindelse med den nordiske konference Knutepunkt. Den plejer at indholde semi-akademiske analyser af rollespil, men i år efterlyser nordmændene digte om rollespil. Det er ret norsk og lidt underligt, men hvis du har en lille poet i maven, kan du læse mere her: http://knutepunkt.blogspot.no

Bifrost strategi

"Unite the Clans"

Hvad er dette her for et dokument?

Dette er strategipapiret, som skal tjene som en rettesnor for forretningsudvalget, repræsentantskabet, regionsrådene og de lokale aktive. Det er en kort og klar formulering af Bifrosts arbejde og metodik i de næste år.

Holdningsskift: Fra "Nej" til "Fedt! Lad os se om vi kan hjælpe"

Bifrost er en landsforening fyldt med kreative ildsjæle, og vi er sjældent enige om, hvor vi vil hen. Vi i Bifrost vil gøre hvad vi kan for at tilgodese de frivillige aktives initiativer. Så i stedet for at sige "nej" til initiativer, vil vi tilstræbe dialog som gør initiativerne til virkelighed og at de trækker i samme retning. Det vigtigste er at støtte frem for at afvise.

Værdigrundlag: "Hjælp til forbedringer"

Bifrost arbejder på at bevidstgøre lokalforeningerne om, hvilke værdier de fremmer i deres medlemmer og i samfundet. Vi vil gerne skabe grundlag for, at de enkelte lokalforeninger kan arbejde videre med deres værdier, og sætte fokus på hvor vigtigt og givtigt dette arbejde er. Værdigrundlaget skal spredes og gøres håndgribeligt, gennem eksempler taget fra lokalforeningernes arbejde med at udvikle kampagner, kongresser, scenarier og foreningsarbejde.

Fokus på miljøer: Liverollespil, bordrollespil, og alt det andet

Bifrost er idag en mangfoldig landsforening med mange forskellige lokalforeninger. Miljøerne skal behandles forskelligt, efter hvor stor en andel af foreningerne vi har, og hvor integrerede de er i Bifrost.

Liverollespillere - har vi mange af i Bifrost, men vi har stadig ikke alle med. Bifrost skal bestræbe sig på at få alle danske liverollespillere med. Derfor skal vi arbejde på at skabe og udbygge netværk og tilbud.

Bordrollespillere - har vi nogle af med, men der er stadig mange derude som vi ikke kender. Vi skal hjælpe med at forbinde miljøer og få dem til at tale sammen - og finde ud af hvordan vi kan hjælpe.

"Alle de andre" - har vi enkelte foreninger med af. Vi vil gerne organise dem, og derfor er vi i en igangværende proces for at finde ud af hvordan Bifrost kan støtte disse miljøer. Vi vil gerne have flere brætspillere, figurspillere, cosplayer m.fl. med i Bifrost. Indtil videre er vi primært en landsforening for rollespillere – men hvor der er plads til flere hobbyer.

Mål fremad mod 2015

I 2015 kender alle lokale aktive Bifrost's formål, arbejde og værdigrundlag. De skal være bevidste om, at de er en del af Bifrost, og hvordan de får indfyldelse og adgang til ressourcer.

I 2015 er alle rollespilsforeninger (både bord-, og live) medlemmer af Bifrost.

I 2015 har vi fundet ud af, hvordan vi kan inkludere bræt-, figur-, og kortspillerne.

bifrost

RODES.DK

100% SJOV til drenge

NYHED

Flyvende bold

Ny fjernstyret flyvende bold, utrolig nem at flyve med. Går ikke i stykker. God for nybegyndere og børn. Med blåt blinkende lys. Inkl. 3 kanals fjernbetjening.
"Ready to fly""
Diameter: 22 cm
Bruger 6. stk AA batterier

SUPERPRIS 299,-

SPAR 50,-

NYHED

Kendama Sun Rise

Kendama er et håndlavet japansk trælegetøj. Meget motorisk styrkende legetøj, da øje-hånd koordination samt reflekser og balance trænes.

TILBUD 199,-

Type 97 V2 tank kompletsæt

Stor realistisk RC tank der skyder med 6 mm plastik kugler. Kanonen kan vippes og drejes 360 grader. **Inkl.** 1000 kugler, mand og maskingevær. **Længde** 33 cm (1:16).
- Skyder op til 25 m med 6 mm kugler
- Kører op til 8 km/t
- Inkl. stor batteripakke + lader
- Kører ca. 30 min. pr. opladning

KUN 599,-

SPAR op til 200,-

Palnatoke pro sværd

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

Frit valg 499,-

Ryg Sværdholder

Meget lækker Palnatoke rygskede til sværd. Justerbar strørrelse og vinkel. Dansk produceret. Kernelæder.

Enkelt 349,- Dobbelt 499,-

RODES, Torpenvej 4, 3050 Humlebæk
Tlf.: 49191220, www.rodes.dk

Åbningstider:

Mandag - fredag	10-18
Lørdag	9-16
Søndag (2. til 23. dec.)	11-16

KAMPAGNE OVERSIGT

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

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

Location	Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Bornholm (Rønne)	Aria	Asteria	Hver søndag i lige uger	Fra 8 år	ca. 20	www.rollespil-bornholm.dk	rollespil-bornholm@hotmail.com	Jesper F. Nielsen
Falster (Nykøbing F)	LOFALI	LOFALI	Tredje weekend i hver måned	Fra 15 år	Max. 100	www.lofali.weebly.com	lofali@hotmail.com	Danny Diemer
Falster (Nykøbing F)	ROG-Live	ROG-Live	Første søndag i hver måned	Fra 10 år	50+	www.roglive.dk	nils@smidemann.dk	Nils Smidemann
Fyn (Davinde)	Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fyn (Haarby)	Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Fyn (Odense)	Dragons Lair	Reya – Ezendo	2. sidste søndag hver måned	Fra 10 år	180 – 350	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Fyn (Odense)	Rottehullet	Det 7. Rige	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 12 år	20 - 30	www.d7r.dk	spilledelsen@d7r.dk	Thais Laursen Munk
Fyn (Odense)	Solhverv	Nomin Agarwaen	Tredje lørdag i hver måned	15+ (yngre ok)	30 - 40	www.solhverv.org	nomin.agarwaen@gmail.com	Kristoffer Nyrup
Fyn (Svanninge)	Faaborg Børnehus	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
Kbh. (Amager)	Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	50 - 100	www.junior-rollespil.dk	renebpedersen3@gmail.com	Rene Bokær Pedersen
Kbh. (Bagsværd)	GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200 - 350	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Kbh. (Ballerup)	Hareskoven	Nordlenets Saga	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	www.nordlenet.dk	zasabina@hotmail.com	Marianne Bartholdy
Kbh. (Glostrup)	Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	www.tempus-vivo.dk	tempuskontakt@gmail.com	Nanna Falk
Kbh. (Holte)	Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100 - 200	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Kbh. (Holte)	Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 15 år	150 - 200	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Kbh. (Valby)	VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80 - 120	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Skyggekrigene	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	30 - 100	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Midtjylland (Randers)	Den Glemte Legion	Mini-rol	Første lørdag i hver måned	Under 14 år	10 - 60	www.denglemtelegion.dk	bestyrelsen@denglemtelegion.dk	Maya Andersen
Midtjylland (Ribe)	RIPEN	Stenmarken	20. aug – 17. sep – 8. okt	Under 15 år	ca. 80	www.ripenliverollespil.dk	ripen-bestyrelsen@ripenliverollespil.dk	Bestyrelsen
Midtjylland (Silkeborg)	Silkeborg LRF	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 - 60	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Midtjylland (Stilling)	Urkrafterne	Shigar	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	25 - 75	www.argana.dk	spillederne@argana.dk	Peter B. Pedersen
Midtjylland (Aarhus)	Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 - 100	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Midtjylland (Aarhus)	Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	www.1sondag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Nordjylland (Hobro)	Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen
Nordjylland (Thisted)	ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned	Fra 9 årca.	50	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Tor Torp
Nordjylland (Tornby)	TroA	Yxenskovens Hem.	Tredje søndag i hver måned	Fra 12 år	100+	www.yxenskoven.dk	yxenskoven@troa.dk	Claus Gajhede
Nordjylland (Aalborg)	TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 8 år	175 - 250	www.troa.dk	sidstesoendag@troa.dk	Steffen Kanstrup
Sjælland (Haslev)	Forest Wizards	Forest Wizards	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60 - 70	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Sjælland (Holbæk)	Ravnsholt/Reopos	Den Nye Verden	Første lørdag i hver måned	Fra 12 år	25+	www.r-r.dk/dnv	dnv@r-r.dk	Pierre Husted Sigvardsen
Sjælland (Ringsted)	Midtsjællands RF	MRF faste kampagne	Tredje lørdag i hver måned	Fra 9 år	50+	www.mrf-live.dk	mrf.live@gmail.com	Hans-Jakob Christensen
Sjælland (Roskilde)	Fanatic	Fanatic Live	Tredje søndag i hver måned	Fra 8 år	150 - 200	www.live.fanatic.dk	info@fanatic.dk	Daniel Steinaa
Sjælland (Roskilde)	RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Sjælland (Vemmelev)	Gondalar	Gondalars Krone	Sidste lørdag i hver måned	Fra 8 år	50+	www.gondalar.dk	m.s.schultze@sol.dk	Bjarne Carlsen
Vestjylland (Kibæk)	RF Giants	Giants Rollespil	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 12 år	Fra 30	www.giants-rollespil.dk	henrik@fomsgaard.dk	Henrik Fomsgaard
Vestjylland (Tarm)	Ølgod RF	Kanevala Krønikerne	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år,	50 - 80	www.oelgodrollespil.dk	dennis@oelgodrollespil.dk,	Dennis Mejsedal
Østjylland (Knebel)	Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år,	30 - 70	legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk

Hobitten
En uventet Rejse

Lige godt 9 år efter Kongen vender tilbage, der afsluttede Peter Jacksons utroligt populære filmatiseringer af J.R.R Tolkiens triologi Ringenes Herre, ramte den første del af den af Tolkiens forhistorien Hobitten biografen. Hobitten er ligeledes instrueret af Jackson og er første film ud af tre.

Af Ida Kristine Jensen

I sin tid medførte filmatiseringen af Ringenes Herre en kæmpe tilslutning til det danske rollespilsmiljø, hvor især junior- og fantasyrollespil oplevede en stigning i antallet af snottede børn rundt omkring i de danske skove og en øget forståelse for rollespil som hobby. Rollespil blev i den periode eksempelvis så populært at man eksempelvis kunne købe rollespilsudstyr i Netto. Det er derfor nærliggende at håbe, at Jacksons nyeste trilogi vil have samme positive effekt for vores hobby.

I korte træk handler filmen om den unge hobbit Bilbo Sækker, der lidt uventet slutter sig til troldmanden Gandalf den grå og 8-14 dværge (whos counting anyway?) på en fortryllende jagt efter deres tabte kongerige Det ensomme bjerg. Ok. Der er 13 dværge og det ved vi jo derudover godt, for vi har jo alle sammen læst bogen, right? Og så går de. Og det regner. Og de går. Og de slås med nogle trolde og finder nogle quest-items i den forbindelse. Og går lidt mere. Og møder nogle elvere. Og går endnu mere. Der er selvfølgelig en masse farer, der konstant truer det modige og ret lave adventureparty, men som biografgænger får man desværre aldrig rigtig følelsen af at noget reelt set kan skade dem.

Nææ - et monster mere!

Når det 117. monster stikker sit grimme fjæs frem for at forsøge, at tage livet af dem, bliver man aldrig rigitg bange på deres vegne. I modsætning til i Ringenes Herre, hvor Frodos forvandling fra gald og ubekymret står helt klart for mig – og dermed også engagementet i hans uvikling. Jeg følte, at hvert slag havde en pris for alle karaktererne i Ringenes Herre (Det var f.eks. helt ok at knibe en lille tårer da Boromir døde) . Sådan har jeg det trist nok ikke med Hobitten. Det føles – kort sagt – som om der er meget lidt på spil, og karakterudviklingen er derfor minimal.

Inden jeg så filmen, havde jeg fået at vide at den føltes enormt lang. Dette ser jeg mest af alt som en fordel. Der ER for lidt historie til at forsvare at lave en hel triologi (Hobitten er en relativ tynd børnebog), men det langsomme tempo – synes jeg – er en af filmens største fordele. Den tør bruge tid på at opbygge en stemning, og fastholder derfor biografgængerens opmærksomheden. Det gør biografoplevelsen bliver dybere. Jeg finder det befriende, at der ikke behøver at være konstant action, og at farten i handlingen er lidt ujævn. Det gør filmen mindre forudsigelig, også selvom man kender historien i forvejen. Havde den været en time kortere, ville den have meget svært ved at efterlade nogle varige indtryk hos mig, og mest af alt minde om en typisk superhelteblockbuster i Midgård-setting.

Smuk underholdning

Der er ingen tvivl om, at filmen er fantastisk smuk. Selv hvis handlingen intet havde været værd, ville jeg føle mig godt underholdt bare ved at se de fantastiske og detaljerige billeder. Der var derudover nogle meget mindeværdige scener. Måske også fordi at, man fik nogle dybere indtryk af nogle af karakterene fra "Ringenes Herre". Scenerne med Bilbo, Gandalf og Gollum er dem jeg husker bedst, og det er da også klart Jackson; formår virkelig at appellere til sit publikums behov for nostalgi og genkendelse. Det måske et forsøg på at score billige point, men er det ikke desto mindre point. I hvert fald i min bog.

Har filmen så potentiale til at bringe en ny guldære til de danske rollespillere? Til endnu en gang at fylde de danske skove med små Frodomire, Gandalomire og Elroardomire og de tomme foreningskasser? Bringe rollespilsudstyret tilbage i vores dagligvare butikker? Tja. Der skal nok være nogle 12-14-årige unger, der bliver inspireret til at samle deres eget adventureparty og tage i skoven, som resultat af Hobitten, måske fordi at i den i det hele taget er en ret solid film.

Min største anke er, at den med al den tid den har til rådighed, gerne måtte skabe stærke portrætter af de nye karakterer. Jeg eksempelvis knapt nok kende forskel på alle dværgene, altså udover hovedpersonerne (de lækre – mmmm Thorin) og de andre (de komiske – Fede Bombur). Det er bare ikke godt nok, hvis jeg skal græde, grine og føle med dem i to film mere, men let's face it – det skal vi jo allesammen. Lige meget om, vi kom i bukserne over 1'eren eller ej.

FASTAVAL CONTAMINATION
JOIN THE OUTBREAK

Desinficer dine hænder, kravl i din biohazard dragt, tag din gasmaske på og forbered dig, for dette års Fastaval går viralt. Med mere end 30 innovative scenarier, både live og bord, 15 nye brætspil, og endda et dungeon crawl, der varer hele connen, er Fastaval mere smittende end nogensinde.

Fastaval har i de senere år etableret sig som en smeltedigel for nye spil af alle genrer, men tilbyder også en solid mængde traditionelle spiloplevelser.

Men hvis det hele bliver for meget for dig, så tag en pause og slap af med de andre overlevende i den luxuriøse cafe fra 20'erne. Fest som var det den sidste dag i vores underjordiske bar. Lån et af de mange nye som gamle spil i brætspilscafeen (husk at desinficere terningerne først). Hør på foredrag, eller få en toast, eller lær at slås med latexsværd, eller...
Man ved aldrig hvilke nye aktiviteter Fastaval tilbyder.

Fastaval er Danmarks største kongress for rollespil, brætspil og kortspil. Op til 700 af os, i alle aldre, samles og spiller alskens spil og møder nye som gamle venner.

Læs mere om dette års kongres på fastaval.dk

Mariagerfjord Gymnasium i Hobro
Påsken 27. til 31. marts

Hva' syns' du om Hobbitten?

ROLLE|SPILS udsendte rapporter har spurgt en gruppe tilfældige rollespillere om hvad de syntes om den nye Hobitten film. Læs med her hvad de svarede. De har derudover vurderet hvor mange ringe fra 1-5, de ville give filmen.

Fuck dig hvide ork!

Navn: Mikkel Christensen (26 år) fra Dværge med Guld
Havde du læst bogen inden du så filmen?: Ja og jeg har også læst Ringens herre, Silmarillion og efterladte historier.
Hvilken scene den bedste?: Den første hvor de panorerer ned i gennem det ensomme bjerg
Hvilken dværgekarakter var lækrest?: Tjaa det må nok blive Balin
Hvor mange ringe vil du i alt give filmen?: 1
Og hvorfor?: Der var for meget computer effekt og den var for lidt historisk korrekt, og så kan jeg ikke fordrage den hvide ork, den hvide ork må dø! Dværgene havde ikke langt nok skæg og Radagast den brune var en sørgelig julemandsnisse der mest af alt mindede om Jar jar binks
Skal du ind og se den næste i biografen?: Ja!

Fjollet action

Navn: Lars Andresen (41 år) fra magasinet ROLLESPIL
Havde du læst bogen inden du så filmen?: Ja, for en del år siden.
Hvilken scene var den bedste?: Bilbo og Gollum, der fortæller gåder. Den var sand mod bogen og uden fjollet action.
Hvilken dværgekarakter var lækrest?: Balin er super sej. Det er sådan, at jeg forestiller mig at dværgene i Midgård er.
Hvor mange ringe vil du give filmen?: 3
Og hvorfor?: For meget fjollet og langtrukkent action. Det er fedt nok, at Jackson giver filmen et episk præg, men der er scener, der minder om King Kong.
Skal du ind og se den næste i biografen?: Ja, ellers er jeg bange for, at jeg kommer til at spole frem, når jeg ser den på blu-ray.

Solid underholdning

Navn: Jost L. Hansen (35 år) fra ALEA
Havde du læst bogen inden du så filmen?: Jeg læste bogen for 11 år siden lige inden Ringenes Herre havde premiere.
Hvilken scene var den bedste?: Scenen hvor Bilbo løber ud for at indhente dværgene i starten.
Hvilken dværgekarakter var lækrest?: Hehe, det var ham der Throin eller hvad han nu hedder
Hvor mange ringe vil du give filmen?: 4
Og hvorfor?: Jeg var godt underholdt hele vejen igennem, men den mangler lige det sidste for at komme op på siden af Eventyret om ringen, for at få fem.
Skal du ind og se den næste i biografen?: Ja

For meget Weta Digital!

Navn: Marie Holm-Andersen (27 år) fra Netværksforeningen Gnist
Havde du læst bogen inden du så filmen?: Ja, men det er en del år siden, efterhånden.
Hvilken scene var den bedste?: Uden tvivl scenen med Gollum og Bilbo. Meget gribende, enkel og 'lige efter bogen'.
Hvilken dværgekarakter var lækrest?: Haha, ingen af dem slog mig som værende specielt lækre, beklager. Ham der Thorin Oakenshield er sgu ikke rigtig min type.
Hvor mange ringe vil du give filmen?: 4
Og hvorfor?: Jeg synes filmen holder som fortælling hele vejen, men jeg er ked af at filmskaberne har fundet behov for at blæse så meget op for the epicness. Jeg savner den stille og rolige Hobbitten-roman. Og der er for meget computeranimation. Alt for lidt Weta Workshop, alt for meget Weta Digital.
Skal du ind og se den næste i biografen?: Selvfølgelig skal jeg det.

Lidt for langtrukken

Navn: Micheal Lauenborg (22 år) fra Rollespilsfabrikken
Havde du læst bogen inden du så filmen?: Nej
Hvilken scene var den bedste?: Den hvor dværgene bliver introduceret, hvor de ankommer til Bilbos hus og splitter det hele ad.
Hvilken dværgekarakter var lækrest?: Jeg kan faktisk godt lide Glorin, mest fordi han lidt ligner Gimli.
Hvor mange ringe vil du give filmen?: 4
Og hvorfor?: Jeg syntes måske at den er en lille smule lang, på nogle punkter. Og så skærer de lidt jokesne for meget ud i pap, f.eks. scenen med dværgekongen.
Skal du ind og se den næste i biografen?: Ja det skal jeg og jeg skal også ind og se den første igen, bare i 3D.

Fed fortolkning

Navn: Linus Knoop (20 år) fra Rollespilsfabrikken
Havde du læst bogen inden du så filmen?: Nej, men jeg har læst den som tegneserie.
Hvilken scene var den bedste?: Scenen hvor alle dværgene spiser hjemme hos Bilbo
Hvilken dværgekarakter syntes du at var lækrest?: Øhh, det ved jeg sgu ikke, Felin måske. Må man sige hende der kvinden i starten af filmen?
Hvor mange ringe vil du give filmen?: 5
Og hvorfor?: Fordi at jeg syntes at den fortæller Hobitten på en rigtig fed måde. Man får ligesom fornemmelsen af, at det er den der godnathistorie hvor de drager ud på et eventyr og oplever verden. Jeg kan også godt lide at den adskiller sig fra Ringenes Herre, den gør sit for at vise, at det er en anden tid i Midgård.
Skal du ind og se den næste i biografen?: Ja, og jeg skal ind og se den første i 3D i næste uge, for tredje gang.

Spil Hobbit

”I et hul i jorden boede der en hobbit. ikke et grimt, beskidt, vådt hul, hvor der lugtede klamt og var fuldt af ormestumper, heller ikke et tørt, nøgent, sandet hul uden noget, man kunne sætte sig på eller spise; det var et hobbit-hul, og det betyder velbehag”
J.R.R Tolkien, ”Hobitten”

Sådan begynder Tolkien sin historie om Hobitten Bilbos fantastiske eventyr, som kickstartede en den fantasy bølge hele verden over. Bogen der hvordan en hjemmevandt og lidt kedelig hobbit lige pludselig fandt sig selv på sit livs eventyr, med troldmænd, elvere, orker og en farlig og selvbetaget drage, ved navn Smaug.

God mad og hygge

Tolkien opfandt dette folkefærd, hvor god mad, tryghed og generel livsnydelse var i centrum. Det er vigtigt at tage i betragtning når man skal spille hobbit. Når man som rolle ikke nødvendigvis vil begive sig frivlligt ud på eventyr og anser andre folk som farlige trampende elefanter, så kan det være godt med en god og spilbar begrundelse for at forlade trygge hobbithul, og som følge heraf kommer for sent til middag.

Velklædt på den nemme måde

Selvom de fleste af os jo godt ved hvad en hobbit er, vil jeg alligevel prøve at opsummere hvad der er de mest karakteristiske træk ved disse hyggelige væsener. Selvom Tolkien beskrev dem som værende halvdelen af en almindelig persons højde, vil vi vove at påstå at ALLE kan spille hobbit. Det er nemt at spille sig udenom folks højde til rollespil kan man jo godt komme uden om at folks højde. Det vigtigste er ikke højden, men derimod en tyk mave, hobbitter er jo madglade! Derudover skal man huske fødderne. En hobbit går ikke i de fedeste sneaks eller de flotteste designer sko fra Gucci. Sådan noget er for fashion betondede elvere med lidt for langt hår. LÆS; Legolas! Men derudover skal man, når man spiller hobbit huske at klæde sig ordenligt på. Hobitter er glad for farverige ting, såsom en flot vest og finurlig hat samt et lommetørklæde. Dette er alle ting der snildt kan erhverves i en genbrugsbutik, eller i en af de seje rollespilsbutikker, som efterhånden er at finde i hele landet.

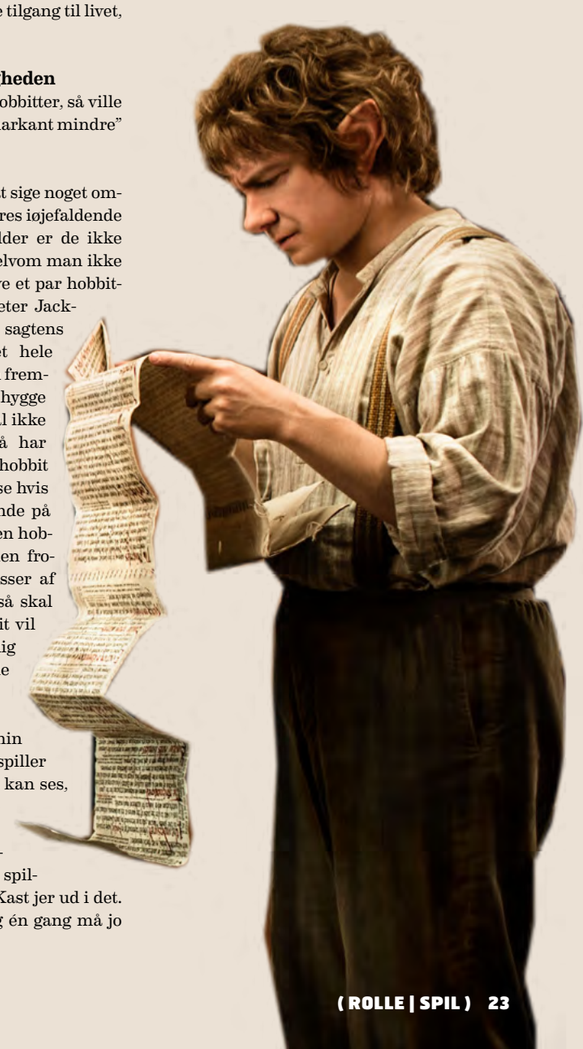
Nej. En hobbit har behårede og robuste fødder, med en tyk lædersål, som de fleste ville misunde en varm sommerdag på stranden. Det er disse fødder sammen med den farverige påklædning og den trygge tilgang til livet, som kendetegner en hobbit.

Når man skal ud i virkeligheden

”Hvis verden var befolket af hobbitter, så ville salget af vores sko nok være markant mindre” Mark Parker, CEO Nike INC.

Med dette citat vil prøver jeg at sige noget omkring hobbitter. For de ved deres iøjefaldende påklædning og behårede fødder er de ikke svære at tage at fejl af. Men selvom man ikke lige har muligheden for at lave et par hobbitfødder, som ville gøre selv Peter Jackson glad, så kan man altså sagtens stadigvæk spille hobbit. Det hele handler jo i bund og grund om fremtoning. Så hold fokus på mad, hygge og masser latter. For man skal ikke forglemme at hobbitter også har nemt til latter og glæde. En hobbit glemmer nemt en fornærmelse hvis du bare byder ham- eller hende på en god frokost. Men tager du en hobbit med ud på et eventyr uden frokost, mellemmåltider og masser af farlig eventyr og oplevelser, så skal man forvente at enhver hobbit vil brokke sig og blive betydelig fornærmet over manglen på de ovenstående ting.

Det sagt, så er dette jo bare min fortolkning af hvordan man spiller hobbit. Jeg har som det nemt kan ses, taget udgangspunkt i Tolkiens version af hobbitter. Men hvis I derhjemme har en anden ide om hvordan man kan spille hobbit, så vær ikke bange. Kast jer ud i det. Det skader aldrig at prøve, og én gang må jo være den første!



Hvad er en hobbit?

(En hobbit) måler halvdelen af vores højde, de er mindre end dværgene. Der er ingen eller lidt magi ved dem, udover den almindelige hverdagsmagi, som almindelige hverdags magi, som hjælper dem med at forsvinde når store tumpede folk som os kommer trampende forbi.

Smil og positiv attitude. Hobbitter er positive væsener, der spreder god stemning i selskabet.

Jakker og kapper af enhver slags, gerne i klare farver og gerne halvlange.

Vest! En hobbit uden en vest, er som en elver uden langt hår og bue.

Et lommetørklæde er en af hobittens vigtigste ejendele - både på eventyret og derhjemme

Small, discrete weapons - and only weapons, if the hobbit is on an adventure!

En hobbit på eventyr kan have en vandrestav - en ældre hobbit vil bruge en stok

Halvlange bukser - gerne jordfarver, men lyse og klare farver går også, især hvis hobbitten skal til fest

Behårede, store fødder

I picture a fairly human figure, not a kind of 'fairy' rabbit as some of my British reviewers seem to fancy: fattish in the stomach, shortish in the leg.

A round, jovial face; ears only slightly pointed and 'elvish'; hair short and curling (brown). The feet from the ankles down, covered with brown hairy fur.

Clothing: green velvet breeches; red or yellow waistcoat; brown or green jacket; gold (or brass) buttons; a dark green hood and cloak (belonging to a dwarf).

J. R. R. Tolkien i et brev til Houghton Mifflin (ca. 1938)

Faste kampagner

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

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

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

Officiel ROLLE|SPIL fanposter

PROFIL: BO THOMASEN

14. april 1978

Han har været Fastaval-general to gange, været ansat hos Roskilde Festivallen og er en ekspert i at få mennesker til at tale sammen.

Bo er dog mest af alt Brætspiller med stort B, og har været en af hovedmændene bag "Camp Roskilde" brætspillet. Han har også været medvirkende til at få spil generelt mere i fokus på festivallen, og det synes vi hos ROLLE|SPIL er megasejt.

Man kan nemlig slå slag for rollespil og game-kultur mange steder, men Roskilde er klart et af de fede.

Rejseholdet besøger Hareskoven

Rejseholdet er en ny artikelserie, hvor ROLLE|SPIL sender en gruppe rollespillere ud, for at teste og anmelde rollespil. Denne gang besøger Rejseholdet Hareskoven

Af Luca Pristed og Lasse Küchenthal Foto Luca Pristed og Luise Bruen

08:47: Troldmandstårnet i Ryparken.
Den ansvarlige og pålidelige Michael af Launborgklanen, er mødt op til tiden med bilen og er klar til at hente de tømmermændsplagede drenge. ROLLESPILs Rejseholdet har om lørdagen valgt at sætte deres pligt over for anmeldelsen på spil for en fest på Rollespilsfabrikkens lokaler, arrangeret af Fastaval. De er alle hårdt medtaget og blandt andet Ulrik udviser en stor utilfredshed ved at blive vækket fra sin druksøvn og gårsdagens promiller er tydelige i hans øjne, såvel som i hans uoplagte og trætte ansigtsudtryk.

"Jeg mangler at pakke alt mit loot Launborg," kommer det fra den usle luksusliver, der står i stuen med sin dyne sammenkrøllet rundt om ham og ligner krystalliseret elendighed med lort på.

"Vi skal altså lige i kælderen og hente kostume før vi kan køre".

Launborg er utilfreds, og som den eneste der føler sig forpligtet af vores tidsplan beder han Ulrik om at skynde sig så vi kan komme af sted hurtigst muligt - vi skal jo også nå at hente Anders og rustningerne på.

9:51 På vej i bil til rollespilsfabrikken
På fabrikkens lokaler ser der hærget og plyndret ud. Der ligger øl, skrald, tøj, og andre af festens efterladenskaber overalt. Vi lader det ikke gå os på, og så snart rustningerne er pakket kører vi til spilområdet. Vi ankommer til skoven, og selv om vi er forsinkede, giver vi os den tid det tager, for at få grej og gøgl på. Vi skal jo også lige have de nye navne på plads, og komme på et in game holdkoncept der kan give os mulighed for at undersøge spillerne og deres typer så nøje som muligt.

11:27: Goodbye to the real
Snefnug fyger om ørene på os, mens vi bevæbnet, pansret og smilende trasker over den frosne Barazel eng/sump, føler vi at vi forlader den virkelig verden med Ulrik, Michael, Luca og Lasse. Til fordel for den Skyrim-agtige fantasi verden med Friedrich Friedenfart, Sam, lille Franko og store Robert. Vores plot bliver uden stor diskussion fastsat til at, den spraglede adelsmand Friedrich har finansieret ekspeditionen for Helteakademiet i Emyr, der skal have deres arkiver om Nirahams store, vigtige og indflydelsesrige personer opdateret. Den flotte, selvglade ridder har derfor hyret den tavse, loyale og stærke lejesoldat Sam. Sams evigt-plaprende og højtrystede maler(fotograf) bror, Franko. Til sidst i flokken er store Robert, skriftklog tempelridder fra Helteakademiets haller, der bærer det primære ansvar for seriøsitet og dokumentation af deres opgave.

Heltegruppens første prioritet er dog klar: Vi skal finde ordensmagten(arrangørerne) og betale vejskat (deltagergebyr). Altså må vores første stop være ved Stella Luminos, så vi går målbevidst forbi træshelteret og det hvide hus(pavillon) der udgår Barazel by.

11:53: Ankomst til bastionen
Fortsætter uforstyrret helt op til bastionen Stella Luminos der knejser op foran os med sine 2,5 m høje firlænget pavillon -prægtighed med en dobbelt træ port prydet med gyldne elver runer og bannere.

Vi anråber luminaderne og fire højelvere med skjold og sværd i hånd møder os, deres sindrige læderrustninger er ornamenteret til overflødighed i sort, hvidt og guld. De er alle tavse med letter flakkende øjne, som om de ikke stoler på os eller forventer baghold. Vi introducere vores eventyrgruppe og vores heroiske søgen på Nirahams højtprofilerede personligheder.

Vi kommer ind i fæstningens indre. En læderpansret kriger efterlades sammen med os med 4 kjoleklædte elvere, to af dem hunkøn (hurra for ligestilling). To par spidsørere, en mand og en ung pige, byder os velkommen med en undskyldning om at vente mens deres fyrstinde er færdig med sine ærinder. Ventetiden fyldes effektivt ud med, at vi malker vores værter for oplysninger om højelverkultur, rituelle selvmord, legendariske fordums helte og vigtigst af alt hvem der bliver set og hørt i Vinterskoven lige nu.

Så efter han er færdig med at snakke vores runde øre i stykker, bliver vi frelst af fyrstinden og hendes følge, og de tager imod vores dalere. Bedst som vi skal til at komme videre i historien, banker det på porten og en gruppe på fire vagabonder vandrer ind til bålet. Vi fortsætter med at forhøre de nyeste tilkomne, men nu har vores tålmodige værter fået nok og står klar med vores konfiskerede våben ved døren for at smide os på porten. Heldigvis har vi fået, hvad vi skulle have. Så kursen går mod Fort Keltos, hvor to store personligheder skulle holde til, Oglaf og Odessa.

12:13: Kamp! Og så ikke alligevel.
Rejsens start stopper hurtigt, for foran os kommer en gråskægget kriger i blå hue. Vi identificerer ham som dværg og starter straks en afhøring, men desværre er det eneste, han siger noget om, Sølvhammer-klanen, der beskytter Højkongen mod skægløse(æreløse) dværge.

Inden vi når meget længere, møder vi endnu en dværg - denne gang en skægløs! Men på antiklimatisk vis viser det sig, at det er normalt for en kvinde. Friedrich aner sin chancen for at den lille dame måske alligevel er æreløs, men ak. Med en albue i maven må han konstatere, at hans tilnærmelser er som at smide perler for svin.

Så vi går hurtigt videre. Uforstyrret og vittige, til vi støder på en forsamling af blandede personager, som fortæller os at Fortet er under angreb fra nogle røvere. Uden at sige noget til hinanden griber vi vores våben og sætter i løb op af bakken for at slutte os til den side, der umiddelbart ser ud til at klare sig bedst. Men toppen af skråningen skaber skuffelse i selskabet, for kampen er tydeligvis slut og døde menneskekroppe flyttes rundt inden i borgen, mens døde banditter står langt væk fra borgen og diskutere sagte om den kamp, vi ikke var med til. Æv!

12:22: Et hyggeligt fort
Efter en kort disput om hellige runer i jorden, får vi lov til at ligge vores våben og passere porten ind i det hyggelige, overgroede krigerfort, der mest af alt minder om en krostue hvor taget er blæst af og buske vokser tilfældigt op af gulvet.

Vi går straks i gang med at skaffe krus og drikke medbragt vin fra colabønnen. Under

Kold sofa, kold rustning og virkelig kold Hareskov. Det er svært for Rejseholdet at komme i gang denne søndag.

Dværge med skæg HAR ære. Vigtigt at huske på, når du er i Hareskoven - selv om der er undtagelser!

Den største mand, må da også være den største helt - i dette tilfælde har han i hvert fald den bedste opskrift på middagsmad.

OM HARESKOVENS FIKTION

I et af Nirahams mest konflikt prægede riger, Narabond, tager handlingen sit udgangspunkt, mere præcist Vinterskoven i Nordlenet. Dette land område er præget af lovløshed og kulturkonflikter. Lokal befolkningen er fattige og undertrykt af adelen og troen på "De 10 Sande Guder."

Vinterskoven er en smeltedigel af forskellige kulturer der af forskellige årsager støder sammen på dette ellers lille og ubetydelige areal af skov og sump. (pga. kampagnens levetid (som Danmarks ældste) har der været utallige grupperinger, svingende magtbalance og spillerantal, som ikke er relevant for rapporten)

Lokalbefolkningen af frie handlende og forretningsdrivende holder til ved Barazels eng. De har selskab af akademiet, Gasnians Hvide Håb, en læreanstalt for indsamling af viden og kamp egenskaber, der forsvare byens borgere hvis nødet skulle opstå.

Først og ældst er indvandrerne fra Roul-Assins forpost Fort Keltos. Roulerne er et krigerisk, stolt og ærefuldt folkefærd. Der har kongens mandat til at holde ro og orden.

Dernæst kommer de højelviske udsendinge fra Buranos. De har opsat en imponerende Bastion, Stella Luminos, der har tildelt dem navnet Luminader. Høvisk og uforsonligt fører de Jorins retfærdighed ud til Vinterskovens indbyggere med spyd og sværd i hånd.

For at nævne nogle af de nyest tilkommende er der et større antal svært bevæbnede Ragil-kultister, dværge fra Sølvhammer-klanen, Sjakalens lystige røvere og nogle omrejsende gøglende gobliner.

Links
www.nordlenet.dk - Foreningen og kampagnen Hareskovens hjemmeside
www.niraham.dk - Rig og detaljeret beskrivelse af spilverden Niraham der benyttes af Hareskoven og Babylon (Vestsskoven og Radiomarken).

Det måske hyggeligste fort i Hareskoven lokker Rejseholdet til at holde en ret lang pause (og så får man jo ikke slåsset vel!).

indtagelse af forfriskningerne formår lille Franko at vække en druide fra sin drømmetrance. Højlydt råber hun "Forræder!" og fortsætter en uforståelig mumlen uden at ænse os.

Det der ellers fanger vores skarpe øjne er fæstningens ubestridt største mand. Et bjerg af et menneske sidder roligt ved en af bænkene og snitter en ske, mens han bjæffer nogle ordrer og grynter af sine egne vittige indfald. Så det er selvfølgelig ham vi snakker med. For han er jo i sandhed Nirahams største personlighed. Men desværre viser det sig at han ikke er en helt, men bare en velfodret diplomat. Til gengæld kender han den største helt, siger han og peger med den halvfærdige træske på en ung pige ved komfurets mados.
"Min svigerinde er den største helt jeg kender. Hun laver min mad som i dag består af:

840 g. bacon
430 g. BBQ marineret flæsk
150g. culottesteg
7 bacon-fetafrikadeller
5 småkager
9 kopper kaffe med mælk og honning"
-Olaf Slagtersøn, Roulisk diplomat

Vi bliver en times tid i den hyggelige, åbne kro og snakker med kamplystne kultister, traumatiserede elvere, stiltiende druider og får hyret en korttegner til at tegne os et kort over området. Det viste sig dog, at han troede, vi mente fæstningen, så kortet er utroligt ubrugeligt med mindre man glemmer hvor bænke og komfur er.

13:15: Fredelige goblins

Vores heltemodige gruppe har nu forladt Den Rouliske Ambassade, og vi begiver os sydpå uden meget hjælp fra vores nyskrevne og tem-

melig ubrugelige kort. Sam har dog en nogenlunde fornemmelse af, hvor Barazel ligger og med vores lyst efter eventyr og episke battles begiver vi os videre.

Vi støder på en karavane bestående af tre goblins og da Robert har læst fæle ting om disse bæster trækker han sværdet og truer dem på livet!

Det viser sig dog at de er fredelige handelsgoblins, der bare gerne vil tjene penge, så de kan lave ritualer, der får sommeren tilbage. Franko beder goblinerne og Robert posere for et hurtigt maleri af deres møde til Helteakademiets arkiver.

13:36: En sølvkalv på vejen?

Vi fortsætter vandringen og ser en sølvkalv stå i vejkanten. Uden idé om hvad den laver her i skoven posere Frederich til et maleri og vi hopper hurtigt videre.

13:44: En hurtig kontrakt i blod

Vi stopper på en bro, hvor vi møder kvinden / forskeren / troldkvinden Odessa fra Emyr. Hun kigger på os og fortæller kort, at hun gerne vil opfylde en af vores højeste ønsker! Kæft hvor fedt tænker Franko;

"Jeg er all go, sign me up! Det eneste jeg vil have er en smuk prinsesse og et halvt kongerige."

Odessa siger, det er no probs, så længe Franko lige skriver under på en lille kontrakt med sit blod. Da Franko ikke kan læse, prikker han bare hul på fingeren og sætter sit mærke i bunden af arket. Odessa smiler og siger, at Franko en af de følgende dage får sit ønske opfyldt. De andre klapper ham på skulderen, og vi fortsætter deres episke færd.

13:58: DUEL!

Længere nede af vejen møder vi gruppen Dana Incendia, denne gruppe mennesker tilbeder guden Ragild som er guden for krig, ild, kaos og forandring, eller kort fortalt en helveds masse kamp!

Vi får diskuteret lidt frem og tilbage og ender til sidst på, hvor gode kæmpere vi hver især er.
Robert fandt hurtigt ud af, at når man tager den diskussion, kan det kun ende med en ting... at blive udfordret til duel!

Dog ikke til døden, men blot med den flade side af sværdet. Den første, der blev ramt tre gange, måtte forlade kampen uden sin ære. Robert stiller sig heroisk op, kampklar og fuld af kampgejst. Hans modstander, en yngre herre ved navn, Inferno, stiller sig op og trækker tårnskjoldet godt op til ørerne.

Robert hopper lige i flæsket på ham, og som den erfarne tempelridder han nu er, hamrer han sin modstander lige lukt i maven med sværdet og kampen er nu gået i gang. Der går ikke lang tid, før Robert får nedkæmpet sin modstander Inferno. Roberts overlegne teknik og hastighed var for meget for den uerfarne kriger med sit store tårnskjold. Frederich er den næste der gør sig klar til

Rejseholdet på jagt efter eventyr i Hareskoven - og meget friske oven på lørdagens strabadser.

kamp. Efter at have set Robert tæve den mindre Infernal er han meget sikker på, at han vil få en let kamp. Dog træder en ældre herre, der ser meget erfaren ud, frem og gør sig klar. Mandens navn er Sinus, og han kunne godt ligne gruppens leder. Frederich er stadig kæphøj og starter kampen med at gå efter hans flanke, angrebet fejler dog og Frederich bliver smækket lige over benet.

Kampen fortsætter sådan og Sinus får nedkæmpet Frederich. Med sin stolthed såret trækker Frederich sig og nu er det Sams tur til at kæmpe.

Hans modstander hedder Myspell og er ligesom Sinus en lidt ældre herre. Sam føler sig også selvsikker og kampen går i gang. Det vi-

DUEL! Rejseholdet klarer sig ... ikke så godt. Men de taber i det mindste med æren i behold - sådan nogenlunde da.

Selv om Rejseholdet ikke heeelt synes, at der var nok kamp, så lykkedes det nu alligevel at få prøvet formen af.

Røvere mod elvere - ja, hvem ville du holde med? Rejseholdet HAR truffet deres valg.

ser sig dog at Sam har taget så meget rustning på at han bevæger sig alt for langsomt. Myspell får det ene efter det andet slag ind og slår til sidst Sam i jorden.
Vi må erkende vores nederlag 2 til 1, men får dog lov til at forlade gruppen i live, da vi kæmpede med ære.

14:10 Gamle venner mødes
Nogle gamle venner dukker op, og vores offgame kendskab til hinanden skinner tydeligt igennem de halvseriøse karakterer. Vi hilser på hinanden og finder hurtigt på en in-game undskyldning for, hvorfor vi kender hinanden. De typiske ville være

"Delte vi to ikke en skøge engang?" eller, "Du skylder mig, stadig for min søster!".

Sjakalen, som deres leder kalder sig, præsenterer sig og sin røverbande. Han forklarer sine intentioner om at røve Luminos´s fort, og Rejseholdet, der også er kommet i krigshumør efter det ydmygende nederlag til Dania Incendia, beslutter at slutte sig til hans mission. Måske kan vi få dokumenteret nogle heltegerninger ved dette slag?

En mindre patrulje på to krigerelvere og en kvinde ses ude i det åbne, og den krigsliderlige Friedrich (Ulrik) stormer imod gruppen med Sjakalen ved sin side. De nedkæmper hurtigt krigerne og tager kvinden til gidsel.
"Nu har vi noget at forhandle med elverne om!", tænker vi selvsikkert, mens vi marcherer mod Stella Luminos med vores nye fange.

14: 20 Indtagelse af Stella Luminos
Sjakalen påråber sig fortets opmærksomhed, og truer med at henrette elverpigen, hvis de ikke åbner deres porte og udleverer deres guld. Antiklimatisk nok viser det sig dog, at pigen er en skovelver, og derfor ikke har Luminos´ interesse overhovedet. Vi må ty til en anden metode for at komme ind i borgen. Svaret hedder rambuk!! Vi bliver dog taget på overraskeren, da vi står og hamrer den store træstamme ind i borg porten, da den pludselig åbnes, og det stormer ud med kampklare hø-jelvere. Vi må desperat smide rambukken fra os og prøve at nå vores våben, inden vi blive hugget ned. Heldigvis er vi elverne stærkt i overtal og har flere mænd klar, der ikke bærer på nogen rambuk. Efter kort tid bliver de nedkæmpet, og vi indtager borgen, der nu kun indeholder en mager med en magisk cirkel rundt om sig og en kvinde, der ser ud til at være lederen. Sjakalens slæng tømmer borgen for pergamenter og vigtige magiske papirer. Vi drager tilbage mod byen Barazel for at slappe af den sidste stund inden spilstop.

14: 40 Tilbage i Barazel
Vi er tilbage i byen Barazel, hvor vi hygger med velkendte hoveder og varmer os om bålet. Ulrik får en venskabelig duel imod en elev fra den nye generation af Østerskovelever. Evig konkurrence blandet med gensidig respekt har været en dyd mellem østerskovelever igennem længere tid. Ulrik må dog ydmygt se sig besejret imod den yngre elev Jeppe Hansen, men afslutter duellen med venskabeligt håndtryk og en snak om det fremtidig krigslives holdplaner. Lasse mobber Ulrik med nederlaget og de hoverende udråb får ham blegt til at erkende sin dårlige præstation

"Shit jeg er ude af form man! Jeg kan sgu godt mærke at krigslive og mythodea er lang tid siden. Der var jeg i topform!"

Lasse smiler overlegent."Ja,ja whatever taber!"

15:10 Debriefing ved Tomas Eschelund, Peter Wagner og Martin Klifforth (Arrangører)
Folk evaluerer og alle grupper får tid til at fortælle de andre, hvad de har lavet, hvad der har været fedt, og hvad der var ufedt. Der bliver informeret om generalforsamling, og Marianne Bartholdy, formand igennem længere tid, træder af og takker for en fantastisk tid i kampagnen. Debriefingen slutter, og Rejseholdet tager trætte hjemad imod vores hule.

Yup - brug dine erfaringer fra Assasins Creed. Det skal nok virke!

Rejseholdets vurdering af Hareskoven

REGELSYSTEMET

7 sider, der er ganske simple og overskuelige. De fokuserer mest på praktiske og sikkerhedsmæssige punkter. Rejseholdet er personligt glade for ukomplicerede, og korte regelsæt, så dette behager os ganske fint. Er man dog mere til magi, evner og lange karakter ark med points og what not har de dog også et 11 siders sæt kun med færdigheder, magier og evner du kan købe til din karakter. Rejseholder vælger at holde os langt fra evner og den slags, men finder det nemt at forstå at når manden råber "Stenhud" kan han nok tage lidt flere bank end normalt.

Livspoint minder meget om de efterhånden standardiserede krigsliveregler.
- 3 points for at blive ramt i kroppen.
- 1 point for anden kropsdel, og skulderen tæller som en del af armen (for at undgå de uheldige slag til face)
- Knive må ikke bruges i kamp, men er kun til ritualofring, snigmord og showkamp mellem folk der kender hinanden.
- Det er dog her forbudt at stikke, både med sværd og stage.

VÅBENKONTROL

Hvor nemt er det at komme derud som ny? Hvis du er komplet grønskolling og ikke kender nogen som spiller derude i forvejen, kan du godt få det svært de første par gange i Hareskoven. De fleste af grupperne og deres relationer er meget veletablerede, og har kørt i mange år, men dermrf ikke sagt at, man ikke kan slutte sig til dem. Flere af grupperne har hjemmesider og kontaktpersoner man kan henvender sig til, hvis man vil joine dem. Du kan finde de større grupper på nordlenets hjemmeside, hvor du kan læse deres baggrundsmateriale og se hvilke der er noget for dig. Kommer du derud alene, ny og uden den store kendskab til hverken spilverdenen eller rollespil generelt, så kan du måske godt ende op med at være sat af og kede dig. Er du dog åben, udforsker grupperne og deres spil, taler med så mange folk som muligt og ellers prøver at opsøge plottet så skal du nok få en sjov dag i Hareskoven, også selvom du føler dig lidt ny til rollespil.

KAMP

Kampene var ikke mange at finde til dagens spillegang, men et par stykker blev det alligevel til, da vi først var kommet på krigsstien, og havde sluttet os til røverbanden "Sjakalerne", for at have lidt hjælp til at plyndre Elvernes fort. Kampene er intense, og det kompetetive niveau er højt. Folk er stadig gode til at tælle deres hits, men man går generelt efter sejren frem for teaterkampen. Dertil skal det noteres, at der er tale om en voksenkampagne, hvor mange af spillerne har kæmpet med hinanden i lang tid og kender hinanden godt. Holdene ved hver især, hvilke grupper der er til den hårde og brutale kamp, hvor man kan gå ind og sparke lidt til træskjolde, eller skubbe og være nævekampsagtige.

KOSTUMESTANDARD

Generelt synes vi at kostumestandarden til nordlenets saga er meget høj. Der er ingen kondisko eller cowboybukser at se, og mange af kostumerne er gennemarbejdede og med et godt øje for detaljer og indlevelse i karakteren. Der er dog svært at vurdere en kampagnes generelle kostumestandard efter en enkelt spillegang, især kan den slags skifte meget alt efter om det er en kold eller varm spillegang man dukker op til.

VÅBENKONTROL

Våbenkontrol bliver der set løst på, og er ikke et obligatorisk gennemtjek af hver enkelt våben. Har du et våben med, som er usikkert, bliver der sat tillid til, at en anden spiller gør dig opmærksom på det, inden der sker noget uheldigt. Som uskreven regel er det holdlederne ansvar at tjekke, at ingen bruger våben, der er farlige for andre. Men tag lige selv og tjek om der stikker glasfiberkerne ud gennem spidsen af dit langsværd, inden du tager det med i skoven. Selv om der ikke er våbenkontrol til et rollespil, har man et ansvar over for dem man leger med, og det våben man vælger at slå dem med.

NOOBFAKTOR

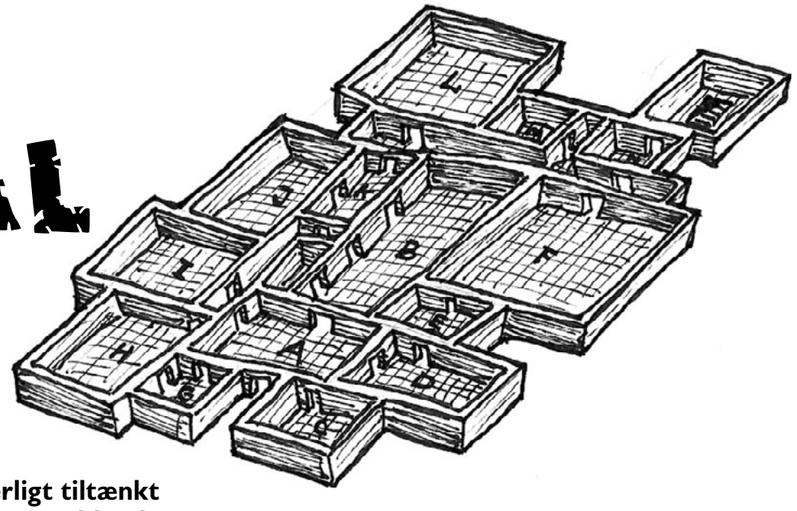
Hvor nemt er det at komme derud som ny? Hvis du er komplet grønskolling og ikke kender nogen som spiller derude i forvejen, kan du godt få det svært de første par gange i Hareskoven. De fleste af grupperne og deres relationer er meget tablerede, og har kørt i mange år, men dermed ikke sagt at, man ikke kan slutte sig til dem. Flere af grupperne har hjemmesider og kontaktpersoner man kan henvender sig til, hvis man vil joine dem. Du kan finde de større grupper på nordlenets hjemmeside, hvor du kan læse baggrundsmateriale og se hvilke der er noget for dig. Kommer du derud alene, ny og uden kendskab til spilverdenen eller rollespil generelt, kan du måske godt ende op med at være sat af og kede dig. Er du åben, udforsker grupperne og deres spil, taler med så mange folk som muligt og ellers prøver at opsøge plottet så skal du nok få en sjov dag i Hareskoven, også selvom du føler dig lidt ny til rollespil.

OVERALL

På pluslisten
- Meget høj kostumestandard
- Stort fremmøde for en kold spillegang (trofaste spillere)
- De er gode til at holde spændende plots kørende i længere tid
- Ingen børn
- Stort spillerantal (100 ca.)

På minuslisten
- For lidt kamp
- Internt plot der kan være svært tilgængeligt for nye spillere
- Kaffe kage rollespil i byen

VI SKAL LEGE I HULER



Denne samling af råd og tips er særligt tiltænkt til dungeon crawl rollespil, og rådene er blandt andet med henblik på spilledere til Fastavals HelCon Hinterlandet.

Af Morten Greis Illustrationer Oliver Nøglebæk

Et spil om spillet

Spillerne ved, at du ved, at de ved, at du ved, at de ved etc. Udforskningen af hulerne kan ikke undgå at rumme et spil, hvor spillerne forsøger at læse dit kropssprog, dine bemærkninger og dit valg af ord. De leder efter fortalelser, der kommer til at afsløre noget om hulesystemet, og de holder øje med, hvornår du beskriver noget overfladisk, og hvornår noget får en rigt detaljeret beskrivelse. De er opmærksomme på, hvornår noget har en stor eller en lille rolle, eller når noget synes improviseret eller forberedt.

Hvis du kan arbejde med de forventninger, kan du også bruge disse til at overraske spillerne og skabe spænding. Få forberedte ting til at lyde som improvisationer, lav detaljerede beskrivelser af også uvigtige ting og lav fortalelser med vilje, og det er bare en måde at bruge spillet mellem jer til at styrke spiloplevelsen.

Illusionen om et terningkast

Heltene går ned af gangen. Den ligner alle de andre gange, men pludselig tager spilleder sine terninger og kaster dem. Er der en fælde, eller er omstrejfende væsner på vej? Har heltene overset en skjult dør eller et andet spor? Bør de stoppe op og kigge nærmere efter, eller skal de bare skynde sig videre?

Hvorfor slog spilleder terninger? Nogle gange er grunden alene at skabe en illusion om at noget er ved at ske. Andre gange for at skjule over for spillerne at noget er ved at ske, hvis de ved, at der regelmæssigt bliver slået terninger. Er noget på vej, er der en fælde, eller rullede spilleder bare for sjov?

Terningkast skaber stemning

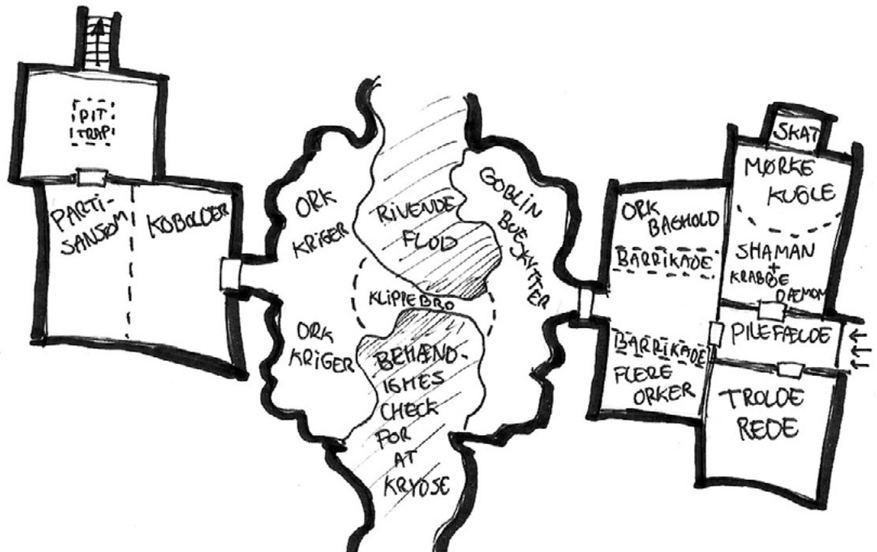
Terningkast lokker spillerne til at tro, at der er noget. Terningkast gør det svært for spillerne at bruge tilstedeværelsen af terningslag til at lure, om der er noget eller ej, hvis der bliver slået terninger uden betydning.

Hvor svært skal det være?

Du har den fulde kontrol med fiktionen. Du kan sige, at der er 5, 10, 15 gobliner, at der ligger 10 gobliner usynligt på lur, at der er en niveau 10 nekromantiker med en hær blodsugende zombier lige bag det næste træ. Det er ikke noget problem at overvælde spillernes karakterer og slå dem ihjel. Det er slet ikke svært. Det svære er at skabe en god udfordring.

Det behøver ikke være svært

Et godt tip er at huske, at det ikke skal være for svært. Et uheldigt møde med monstre er nok til at udrydde et rejseselskab, og hver kamp behøver ikke at efterlade heltene hårdt sårede eller døden nær. Et mål for kampene er at få vist monstrets sider frem. En kamp med en edderkop må gerne lade spillerne vide at edderkoppen er giftig, også selvom ingen bliver påvirket af det. En kamp med en bulette må gerne vise, hvordan den dykker op af jorden. Når først monstret har vist sine sider frem, behøver kampen ikke vare meget længere.



Gotchas!

Pludselig griber bjørnebæstet fat i din helt, og med sine giftige tænder bider den hovedet af ham, fordi din lykkeridder glemte at have metalpanser omkring sin hals. Hvad du ikke vidste er, at når man ligger ned, kan stenstatuer lave et særligt trampeangreb, som giver 50 point i skade.

Du har ikke kun kontrol med fiktionen, du har også en masse monstre med mærkelige og specielle angreb. De angreb kan se spændende ud på papiret, og du kan sidde og være spændt på at få lov til at aktivere angrebet, men spillerne har ikke samme oplevelse, hvis de ikke ved, at angrebet er der. De kan ikke frygte for at blive slået omkuld af stenstatuen, hvis de ikke ved, at den kan trampe sine fjender til døde. De kan ikke forsøge at lave særlige forsvar mod bjørnebæsters bid. Det gælder om at skilte med monstres angreb. Du skal efterlade spor, som varsler, at monstret kan noget særligt.

Varsler om monstres evner:
Lig og ofre i området afslører monstrets særlige angreb
Beretninger fra overlevende, møder med andre væsner
Monstret demonstrerer sin evne, inden kampen begynder
Monstret bruger sin evne på en birolle
Monstret bruger sin evne, men første forsøg er en forbier
Heltene får øje på noget på monstret, der afslører dets evne

Klip i handlingen

I computerspil skal du gå hele vejen tilbage til start, fordi du overså et rum, og nu vil du gerne tilbage og undersøge det. I live-rollespil skal du gå hele vejen tilbage til den anden lejr, fordi du glemte at stille et vigtigt spørgsmål til generalen. I bordrollespil kan vi klippe, så når I står i bunden af hulen og kommer i tanke om, at der var noget, I efterlod i rum nr. 3, så kan I være der på et øjeblik. Hvis spillerne har fundet en løsning på at omgå en fælde, er der ingen grund til at høre, hvorledes de detaljeret omgår den igen og igen. Klip forbi fælden og kom videre. Hvis heltene skal vade den lange vej gennem en dungeon, måske for at komme ud og hjem, men der er risiko for monstre undervejs, så find rejsetiden og lav det antal omstrejfende væsner-slag, der skal laves, og dukker noget op, så find et passende sted på ruten, som afspejler hvilket rul, det var, der bragte monstre på banen (f.eks. "det var fjerde rul, så det må være lige før udgangen"), og tag mødet der.

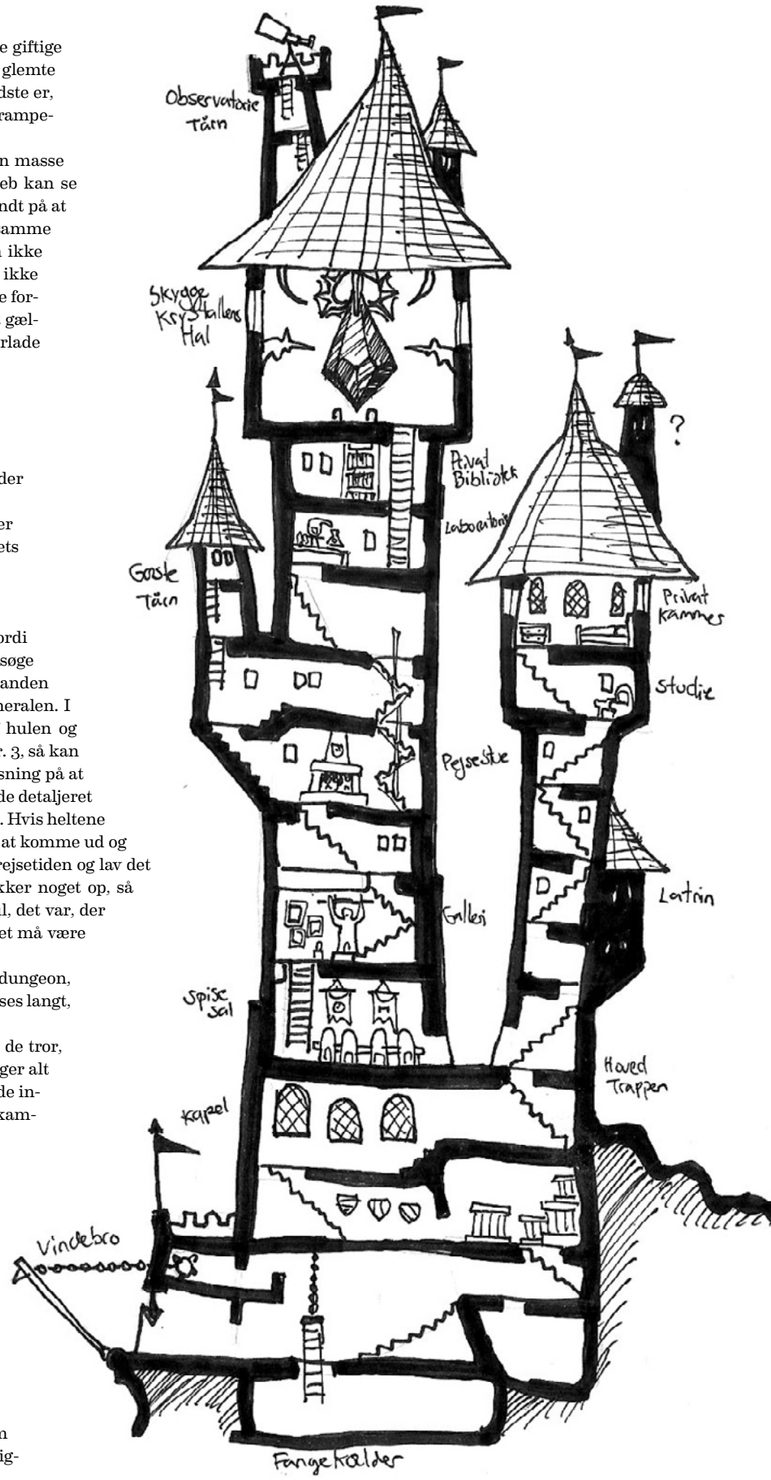
Klip, når det er trivielt, som at rejse gennem en tom dungeon, udfordringerne er løst, og det bare er rutine, der skal rejses langt, og rul x gange for omstrejfende monstre.

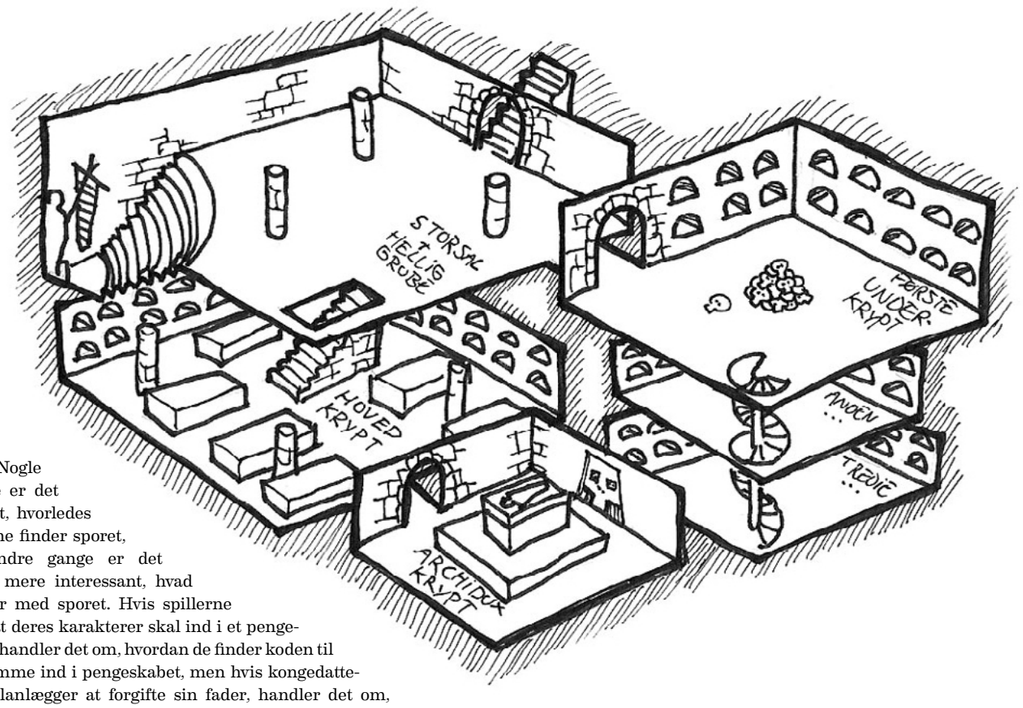
Klip særligt, hvis spillerne hænger fast i noget, hvor de tror, der er et spor, som de er gået glip af, og derved undersøger alt usædvanligt grundigt. Klip frem i tid og fortæl dem, at de ingenting finder. F.eks. hvis spillerne vil undersøge et kammer for skatte eller hemmelige døre, og du ved, at der ikke er noget: "I spenderer to timer med at gennemrode kammeret på alle leder og kanter, og efter de to timer er I slet ikke i tvivl om, at det er et tomt kammer, hvor der intet er at komme efter". – tommelfingerreglen er selvfølgelig, at der ikke må være nogle ting i så tilfælde, som den grundigt udforskende gruppe gik glip af.

Klip frem i tid, hvis spillerne bliver hængende fast i noget ubetydeligt.

Spor og deres tolkning

Handler det om, hvordan man finder sporet, eller om hvad man gør med oplysningerne? Denne skelnen er vig-





tig. Nogle gange er det vigtigt, hvorledes heltene finder sporet, og andre gange er det langt mere interessant, hvad de gør med sporet. Hvis spillerne ved, at deres karakterer skal ind i et pengeskab, handler det om, hvordan de finder koden til at komme ind i pengeskabet, men hvis kongedatteren planlægger at forgifte sin fader, handler det om, hvad heltene vil bruge oplysningen til, end om de finder ud af hendes intentioner. Den sammen skelnen gælder for hulesystemer – er det spor, som det er en god udfordring at finde, eller er det spor, som det er spændende at se tolket?

Vær rundhåndet med de spor, som spillerne skal tolke, og lad det være åbenlyst, at det er spor, som det er en udfordring at finde, når spillerne skal lede efter spor. Der er en uglebjørn i hulen, som har bygget rede der. Det er ikke en udfordring at se, om heltene finder sporet, men at se hvad de gør ved sporet.

Handler det om at finde sporet?
I så fald vides det, hvad sporet forventes at afsløre.
Handler det om, hvad sporet bruges til?
I så fald dukker sporet op uden vanskeligheder

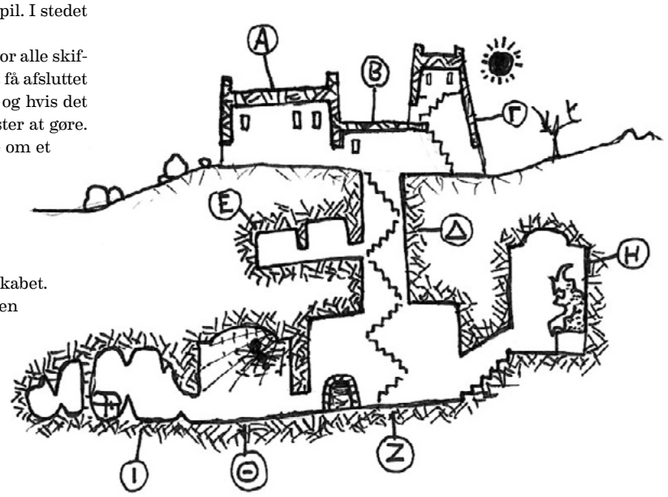
Mødet med andre

Kampe, forhandlinger og andet godt er spændende, men kampe er i denne tolkning ikke set pieces eller dramatiske små brætspil. I stedet er det en blanding af rollespil, spil og taktiske valg.

I det øjeblik der går rutinemæssige slag i den, dvs. der hvor alle skiftes til at hugge løs indtil fjenden kradser af, er det på tide at få afsluttet kampen. Kampe har det fint med kun at vare 2-3 runder, og hvis det varer længere tid, er det fordi vi har med et centralt monster at gøre. Varer kampen mere end 4 runder, så er det tid at overveje om et skifte i handlingerne ikke er på tide?

TPK

Total Party Kill. Hele gruppen falder, dræbt af de overvældende horder, dræbt af uheldige terningkast, dræbt af dårlig planlægning, dræbt, fordi du kan eliminere hele selskabet. Du gør det forkert. Det er let at eliminere karaktererne i en fiktionsverden, hvor du har uendelige ressourcer, og hvor dine beskrivelser er spillernes interface med fiktionsuniverset. Det er også let at skyde skylden på spillerne, men spillerne er ikke professionelle eventyrere og lykkeriddere, men spillere med en håndfuld terninger og nogle rodede noter over, hvorledes det hele ser ud. TPK kan også opstå uforudset. Når først ting begynder at gå skævt for heltene, når de flygter fra kamp og stormer gennem en masse rum, og strander steder, som de ikke kender, og de har ikke længere landkending, de har mistet allierede og ressourcer. I de situationer er det værd at holde alternative udfald i kampe for øje: Helte kan blive taget til fange, de kan blive afvæbnede eller slået bevidstløse, og deres fjender kan vælge at forhandle med dem – måske har fjenden også mistet mange mand? – og fjenden kan vælge at indstille forfølgelsen.



Det er måden, du siger det på

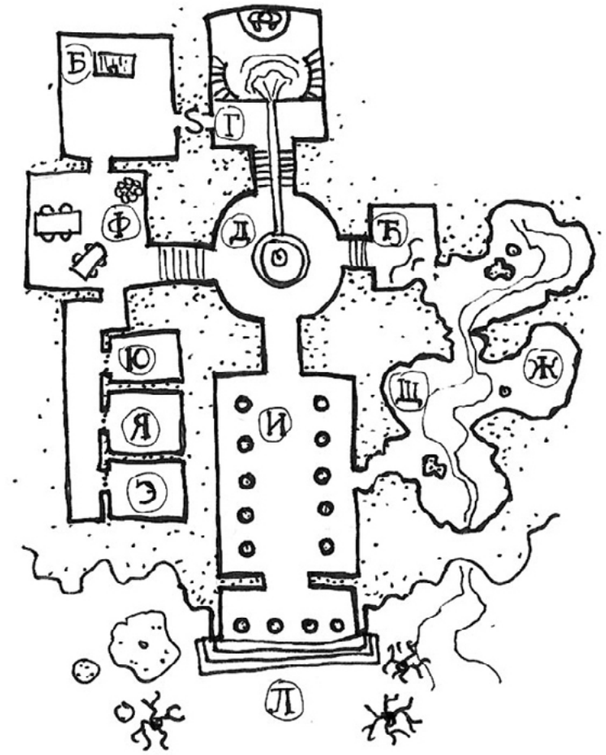
- Du undersøger låsen på døren, og der er ingen skjult fælde.
- Du undersøger låsen på døren, og du finder ingen fælde.
- Du undersøger låsen på døren, og du synes ikke, der er nogen fælde.
- Du undersøger låsen på døren, og du bemærker ikke noget usædvanligt.
- Du undersøger låsen på døren, og du er overbevist om, at der ikke er nogen fælde.

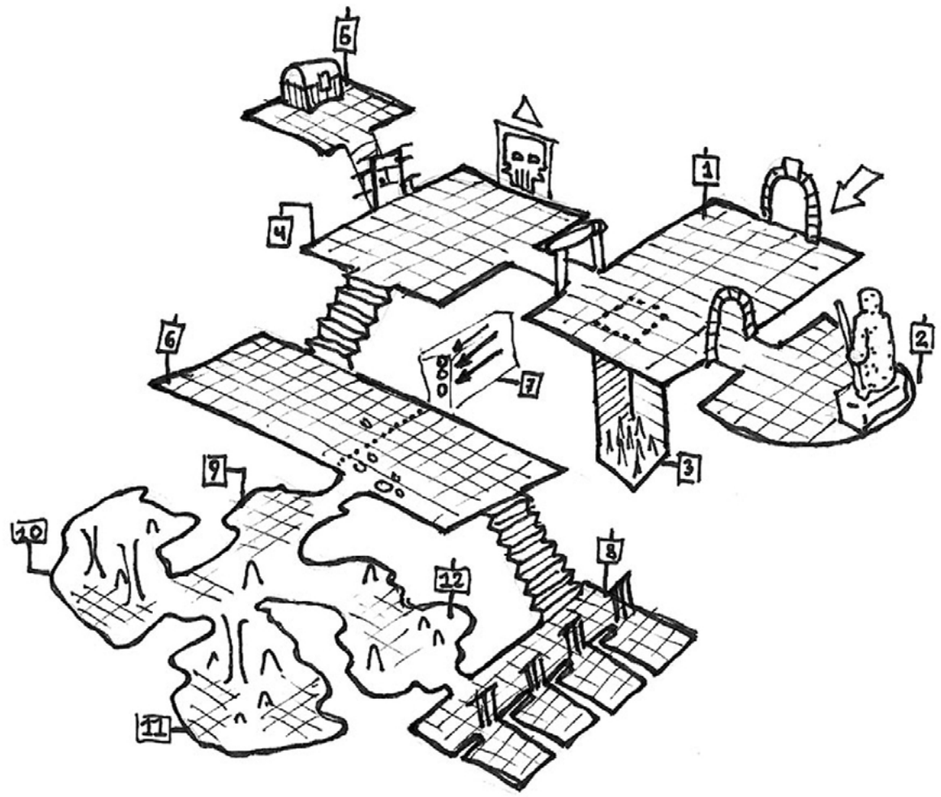
Der er mange måder at give spillerne oplysninger på. Nogle måder afgør øjeblikkeligt for spillerne, at der ikke er mere at komme efter, og den er god at bruge, hvis spillerne har fået fokus på noget, som er et falskt eller ubetydeligt spor, kan du forklare spillerne, at her spilder de tiden, og der venter mere spændende ting.

Andre gange er det meget bedre med usikkerheden. Heltene er ved at snige sig ind i røverdronning Emapalas private gemakker, og de ved ikke, om der venter dem fælder, alarmer, røvere eller en mægtig skat. For at bygge spændingen op, er det godt gøre brug af uvisheden, så selvom der ikke er nogen fælde på døren, og terningkastet for at finde fælder er rigtig vellykket, kan en formulering ladet med potentiale opbygge en stemning.

At bruge sproglige usikkerheder er også godt til stemningsopbygning. Det kan være i form af udtryk, såsom "I lyset fra faklerne, kan I skimte bevægelser i udkanten af det oplyste område", eller "En vældig flok af gobliner kommer imod jer, måske er der 20 styk eller mere" eller "der synes ikke at være en fælde skjult i døren, omend du ikke kan slippe tanken om, at der er noget usædvanligt ved døren".

En tredje måde er at relatere beskrivelser til noget subjektivt frem for noget objektivt: Orken er ikke 165 cm høj, men et hoved lavere end gruppens kriger, mens ogren rager langt over den højeste i selskabet, og den er halvanden gang bredere over skuldrene end det stærkeste menneske I nogensinde har set. Kløerne på umberhulken ser ud, som om de uden vanskeligheder kan sprætte bugen op på et menneske, og kæberne kan knuse selv de tykkeste knogler i et bid.
Kom glad med dine egne råd og tips til at være spilleder på dungeon crawling rollespil.





HVILKEN CAMARILLA-KLAN HØRER DU TIL?

TAG TESTEN OG FIND UD AF DET NU!

Har du nogensinde overvejet, hvilken Camarilla-vampyr du ville være? Er du en tosset malkavian, en dominerende ventrue eller bare en blank ghoul? Vi har valgt nogle af Vampire the Masquerades Camarilla-klaner ud - så tag testen og find ud af, hvilken klan du ville tilhøre, hvis du var en ægte vampyr!

Af Simone Stella Hansen & Sofie Støvelbæk

1. Du går ind i et ukendt rum, hvad er det første du kigger efter?
a. Spejle eller ting der reflekterer
b. Noget man kan slå med
c. Kloakfaciliteter
d. Andre personer
e. Jeg kigger efter det, jeg er blevet sat til at hente.

2. Du finder et dødt dyr, hvad gør du?
a. Tager det med hjem til min samling af døde dyr
b. Bruger det som kølle
c. Bruger det som foder til mine kælerotter
d. Jeg planter det døde dyr hos en af mine konkurrenter
e. Jeg gør ingenting

3. Hvad er dit favorit outfit?
a. Noget der gør, at jeg skiller mig ud
b. Stram wifebeater, militærbukser og et dog-tag
c. Hvis jeg endelig har tøj på, så er det hele læder
d. Suit up!
e. Sort trenchcoat...

4. Hvilke fordomme har folk om dig?
a. At jeg er skør i potten?
b. Jeg bliver nemt aggressiv
c. Jeg har dårlig kropshygiejne
d. Jeg kan godt lide at bestemme over folk
e. Det ved jeg ikke...

5. Hvor vil du helst bo?
a. I et alternativt bofællesskab
b. I en lejlighed på Amager?
c. I kloakken.
d. I en stor villa ved Rungsted Kyst eller en penthouse i New York.
e. Jeg vil helst bo rigtig tæt på min chef

6. Hvordan vil du beskrive dig selv?
a. Jeg er kreativ, nytænkende og jeg ligger ikke under for samfundets normer!
b. Jeg er fysisk aktiv, beskyttende og hjælper altid mine venner, hvis de har brug for det – især i slåskampe!
c. Jeg er god til at samle på nyttig viden, og så kan jeg holde på en hemmelighed.
d. Jeg er den fødte leder, andre lytter ofte til hvad jeg har at sige - og jeg er altid i centrum!
e. Jeg er hårdtarbejdende, en god ven og meget loyal.

7. Hvordan opfører du dig til sociale arrangementer og festligheder?
a. Jeg bruger hele aften på at danse og lytte intenst til musikken
b. Jeg er ofte højrystet og er altid klar slåskamp!
c. Jeg er ikke den sociale type, så når jeg endelig er ude, holder jeg mig ofte til et hjørne og observerer de andre.
d. Jeg bruger det meste af mine fester fordybet i lange samtaler.
e. Jeg drikker øl, tror jeg... Eller hvad synes du?

8. Nævn tre ting, som du ville tage med på en øde ø?
a. Et spejl, en solhat og diktafon
b. Et baseballbat, min kasket og mine smøger
c. En kælerotte, en bærbar computer og trådløs router
d. Min notebook, et bund 1000-kr. sedler og et ekstra suit
e. Det nyeste nummer af ROLLESPIL, en flaske vand og solcreme

RESULTAT

Flest A'er: Malkavian
Du er en excentrisk og kreativ person, der har en tendens til samlermani, skizofreni og sindssyge. Du elsker at tale med Spindet og bruger ofte spejle til at kommunikere med det, samt med andre klanmedlemmer.

Flest B'er: Brujah
Du er en aggressiv og højtråbende person! Du er meget intens, beslutsom og handlekraftig. Samtidig er du en god kammerat, der aldrig er bleg for at forsvare dine venner med et baseballbat. Du hader ubeslutsomme vatnisser, og elsker at uddele dummebøder og sætte folk på plads med kølle.

Flest C'er: Nosferatu
Du er en klam person. Du bor i kloakken med dine kælerotter, og du kommer sjældent ud til sociale arrangementer. Du er til gengæld meget intelligent og er god til alt hvad der har med informationer, hemmeligheder og computere at gøre. Du er altid den, der ved det de andre ikke ved!

Flest D'er: Ventrue
Du har flair for lederskab, politik og økonomi. Du forstår dig på Camarillaens spilleregler, og ved hvordan man dominerer folk til at følge dit bud. Du elsker penge, suits og dine dominateevner.

Flest E'er: Ghoul
Du er bare en ghoul. Du er endnu ikke blevet til vampyr, selvom du virkelig gerne vil være det, og derfor har du ikke noget at skulle have sagt. Du ved det og din chef ved det. Du er kun brugbar, når du udfører hans eller hendes ordrer! Du elsker at hænge ud med hugtænderne og er evigt loyal overfor chefen.

Han har en hel lagerhal med udstyr til rollespil

René Vendt er på kanten til at runde de 40, og er både direktør for Iron Fortress og ejer af Dragons Lair butikkerne. ROLLE|SPIL har mødt den succesrige danske rollespilsproducent til en snak.

af Sebastian Boiken

Fra Dragonlance til handlende i rollespilsgear. Tanis ville være stolt ... måske også lidt Raistlin.

Det hele startede den dag, jeg fandt en Dragonlance bog på min lillebrors værelse. Jeg gav mig til, at læse den, og det endte med, at jeg slugte hele bogen. Min bror fortalte mig, at der fandtes en 1'er (det var 2'eren, jeg havde læst) og der begyndte mit liv som nørd. Der gik ikke længe, før jeg var bidt af en gal rollespiller og stormede i Fantask for at købe Forgotten Realms og andre D&D bøger," fortæller René Vendt, der har fået en forretning ud af rollespillet.

Fra bord til live

René Vendt startede som bordrollespiller, og nogle år efter mødet med Dragonlance blev han introduceret til liverollespil, og var betaget af hobbyen med det samme. Det skete gennem vennen Joen Nielsen, der var en kollega fra fritidshjemmet, hvor René arbejdede som pædagogmedhjælper. Joen hev ham med i Hareskoven, hvor han for første gang spillede liverollespil.

"Faktisk var det sådan, at DR1 ringede til Joen og spurgte om de ikke måtte følge os. Så første gang jeg skulle ud og spille liverollespil, var DR1 hjemme hos os og se hvordan vi gjorde os klar, og tog med os ud i skoven," fortæller René grinende.

Der gik ikke længe fra René var begyndt at komme fast i de forskellige "nørdebutikker" som han selv kalder dem, før han begyndte at stille spørgsmål ved setup'et.

"Hvorfor er der så få varer? Hvorfor er det ikke eventyrligt? Hvorfor kan man ikke så demonstrationer af varerne? Hvorfor er der så mørkt? Det var den slags ting jeg ikke kunne forstå, og som så mange andre unge rollespillere mente jeg, at jeg kunne gøre det bedre."

Butiksejer som 23-årig

Til forskel fra de fleste bakkede René dog snakken op med handling, og i 1996 åbnede han og fætteren Peter den første Dragons Lair butik i Roskilde. Ved et tilfælde lå butikken mindre end 250 m fra der, hvor ROLLE|SPILs chefredaktør, Claus Raasted, boede, så blandt de første gæster i den nystartede butik var Claus og hans venner. René var dengang 23, og havde, som han selv beskriver det "ild i røven".

"Jeg havde en uddannelse som elektronikmekaniker fra Søværnet, og havde ikke nogen som helst erfaring med at drive forretning. Peter var uddannet økonom, og for at få sat skibet i søen slog vi hul på min børneopsparing."

Lokalerne i Roskilde var ikke synderligt store, og til at starte med var det ikke ligefrem nogen dans på roser. En priskrig med den store bogforretning "Bog & Idé", som dengang solgte Warhammer-figurer og rollespilsbøger gjorde ikke sagerne nemmere, men med hjælp fra miljøet og de faste kunder klarede René og Peter sig ignnem krisen.

"Det var hårdt, men fedt, at drive Dragons Lair, og jeg lærte hurtigt hvordan man havde sin egen butik, og hvor maget de faste kunder betyd. Meget af det, som jeg ved idag om at drive forretning, lærte jeg ved at forsøge mig frem. Det som virkede, holdt jeg mig til, og det som jeg ikke gjorde, måtte ændres. Priskrigen med Bog & Idé var især hård. Det lærte mig, at det er hårdt at tjene penge og at man skal investere dem, der hvor det gælder."

Butikker over det hele

Ambitionerne fejlede dog ikke noget, og René havde som erklæret mål, at have tre butikker indenfor fem år. Ellers ville han finde noget andet at lave. Den frygt blev dog heldigvis aldrig til virkelighed. Butikken udviklede sig hurtigt til at blive en succes, og inden længe åbnede fætrene en butik i Odense også.

"Jeg måtte flytte fra København til Odense for at kunne administrere den nye butik. Så blev jeg fynbo." siger René med et eftertænksomt smil. "Der var dog ikke voldsomt meget rollespil på Fyn dengang, så jeg tog initiativ til at starte rollespillet Ezendo med hjælp fra en stor gruppe odensianske rollespillere. Ezendo var faktisk i en periode Danmarks største rollespil med over 1.000 deltagere, og vi havde blandt andet besøg af Zulu Comedy Fight Clu. Det var virkeligt sjovt, og kampagnen kører stadig den dag idag.

Næsten for meget succes

Det, at eje flere butikker medførte dog nogle udfordringer, som René ikke følte han var rustet til, at klare, så han begyndte at læse Forretningsdrift og Human Resources på Tietgenskolen i Odense. Der mødte René en erfaren herre ved navn Ejner Kristensen som blev hans mentor, og som haft stor indflydelse på Renés måde at drive forretning på. Senere åbnede René to nye Dragons Lair butikker - en i Aalborg og en i Århus - og fra, at have været en 23-årig knægt med en drøm om sin egen rollespilsbutik var René nu chef i en voksende butikskæde. Det var dog ikke der, han skulle ende op med at være.

"Med så mange butikker var der brug for mange varer, og butikkerne skulle bruge mere end leverandørerne kunne levere. Derudover havde vi en masse videresalg til andre butikker allerede dengang - faktisk så meget, at vi måtte forlade butikkerne for at bruge dagevis på at pakke varer om i en containerhal i Århus, for derefter at distribuerede dem videre til andre butikker. Til sidst blev det for meget besvær at holde styr på det hele. Så måtte der tænkes ud af boksen."

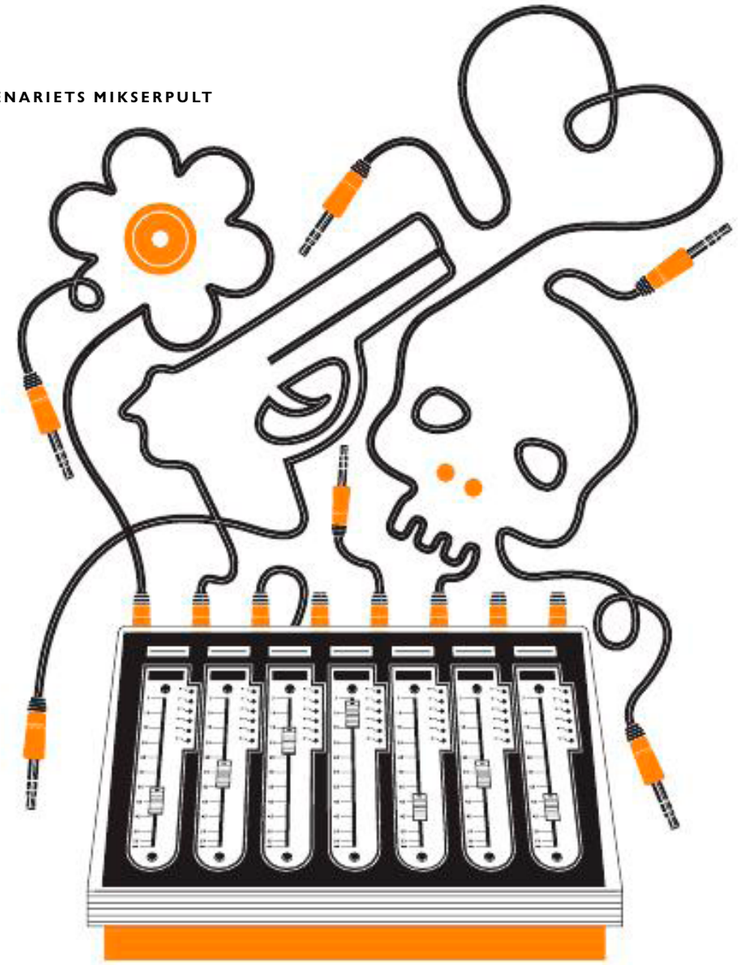
René allierede sig med vennen Jonas Cleeman, der havde Faraos Cigarer butikkerne, og som stod i samme situation. Sammen stiftede de to produktionsvirksomheden Iron Fortress, som siden er vokset til at være et af de største rollespilsfirmaer i verden (hvis ikke ligefrem det største). Siden da har René prøvet at lære en stor del af sine metoder videre til medarbejderne i Dragons Lair og Iron Fortress.

"Hos Iron Fortress er mit job bl.a. at lede vores produktudvikling, hvor vi i dag har rigtig dygtige folk som Anna Poppel, Tiim Välimaa og Anders Lerche. Det betyder, også at jeg rejser meget rundt i verden for at møde kunder, og produktudvikle. Jeg er meget taknemlig for mit job og synes stadig det er et rigtigt spændende, og husker jeg på hvad min gamle mentor sagde så skal det jo nok gå ik? René, sagde han med et glimt i øjet: En god leder skal huske hele 3 ting og det er: at være kold i røven, varm om hjertet og klar i hovedet.

Og det lader til, at de tre leveregler ikke er så tossede endda for en rollespilsproducent. For smilet er bredt, succesen er tydelig og fremtiden lys.

"Og har du endnu ikke læst Dragon Lance så er det på tide at få det gjort!" griner René.

> "De tre vigtigste ting jeg har lært er, at være kold i røven, varm om hjertet og klar i hovedet."



SCENARIETS MIKSERPULT

Scenariets mikserpult er et redskab til at organiserer dine tanker om spildesign til dit scenarie. Betragt det som et pædagogisk redskab end en teori om rollespil – den kan hjælpe med at visualisere de vigtigste beslutninger du træffer som arrangør.

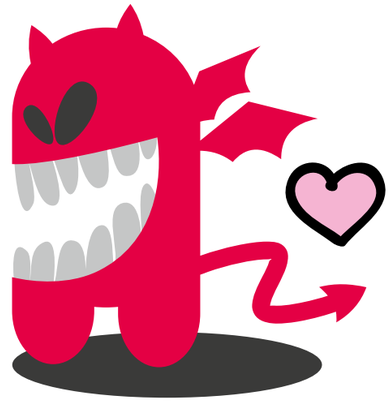
Af Nynne Søs Rasmussen Originaltekst Martin Eckhoff Andresen

Når du arrangerer et rollespil, er der forskellige parametre du justerer på. De forskellige parametre vil selvfølgelig have en indflydelse på det scenarie, du skaber. Grundtanken bag Scenariets mikserpult er; at være arrangør, er lidt ligesom at være en tekniker, der kontrollerer lyd og lys til en teaterforstiling. Teknikeren har en række "volumenknapper" til sin rådighed, som skruer op eller ned for mængden af lys i forskellige farver og lydstyrken af specifikke lydfrekvenser. Alle disse knapper kan skrues op eller ned for. Det justerer mængden af det de kontrollerer og påvirker derfor forestillingen.

På samme måde kan arrangøren justere volumenknapperne på scenariets mikserpult og ændre det scenarie, hun skaber. Ved at blive bevidst om at skrue op og ned for de forskellige knapper, kan du nemmere realisere dine mål for scenariet.

Formålet med scenariets mikserpult er derfor at skabe et system, der giver dig et overblik over hvordan ændringer på de forskellige parametre, i sidste ende påvirker dit scenarie. Et vigtigt formål er derudover at blive bevidst om, at der er "standardpostioner" for de forskellige knapper, som vil påvirke dit scenarie, også selvom du ikke har fortaget et bevidst valg om dem. Standardpositionerne varierer alt efter miljø, kultur og traditioner. At blive bevidst om ens egne standardpositioner er også et mål ved, at anvende et redskab som scenariets mikserpult.

Her vil du kunne læse om scenariets mikser pult med udvalgte volumenknapper, sammen med en kort beskrivelse af hver knap og deres maksimum og minimum positioner. Det gælder for de fleste af knapperne, at maksimum og minimum positionerne mest er teoretiske koncepter, der kan være svære at gennemføre i praksis, men stadig giver en idé.



Der er selvfølgelig et uendeligt antal knapper, der kunne interageres og skrues på i mikserpulten. Ambitionen med redskabet er at andre arrangører vil tilføje deres egne knapper og fjerne de knapper, de ikke finder brugbare, når de arbejder med værktøjet.

Volumenknap 1: Spillestil
Fysisk vs. verbal

Opfordrer dit scenarie dine spillere til at anlægge en bestemt spillestil? Er den naturlige måde at interagere på, igennem snak og diskussioner eller ved hjælp af fysiske handlinger og kropssprog? Der er mange måder at justere spillestilen på - det kan være igennem karakterer, workshops, scenografi eller blot ved at fortælle spillerene hvordan, du ønsker at de spiller. En meget fysisk spillestil er måske mere spændende og lader spillerne indleve sig mere, mens en mere verbal spillestil kunne være nemmere overfor nye spillere, ligesom det måske er mere realistisk i mange settings...
Hvilken spillespil vil du gå efter?

Volumenknap 2: Abstraktion
Abstraktion vs. realisme

Hvordan repræsenterer dit scenarie virkeligheden? Benytter du dig af abstrakte elementer for at skabe fokus på følelser og stemning til scenariet, eller er realisme dit mål? Hvis formålet med scenariet er, at skabe en fængselsstemning, kan du gøre det på to forskellige måder: Ved at forsøge at genskabe et "rigtigt" fængsel eller ved at bruge abstrakte, surrealistiske elementer for at skabe den paranoide førelse af, ikke at vide hvorvidt det er dag eller nat, eller hvad det næste der vil ske er... Hvad vil være mest passende for dit scenarie?

Volumenknap 3: Repræsentation
360 graders illusion vs. repræsentation

Hvordan ser dit scenarie ud? Sigter du efter en "360 graders illusion", hvor alt hvad spillerne ser omkring dem er en del af scenariet? Eller går du efter en mere minimalistisk tilgang, hvor spillet foregår i en blackbox eller noget lignende, hvor spillerne skal forestille sig, at omgivelserne og repræsentationerne er en del af settingen og ting repræsentere noget helt andet?

Volumenknap 4: Åbenhed
Gennemsigtighed vs. hemmelighed

Er der hemmeligheder for spillerne uden for spillet? Er beskrivelser af karaktererne hemmelige for de andre spillere, eller må alle læse dem, så spillerne kender karakterenes hemmeligheder i forvejen? Den anden tilgang gør det måske nemmere for spillerne at hjælpe hinanden med at skabe spil, men den vil selvfølgelig også ødelægge alle reelle overraskelser for spillerne – dog ikke for karaktererne. Der er også mulighed for at der er hemmeligheder for nogle af spillerne, men ikke alle, eller at spillerne selv vælger hvor meget de vil afsløre... Hvad vil have den største indflydelse på dit scenarie?

Volumenknap 5: Rolleskabelse
Arrangører vs. spillere

Hvem skaber rollerne til scenariet? Skriver arrangørerne dem? Skriver spillerne dem selv? Eller måske bliver de skabt i fællesskab til en workshop før spillet? Det er muligt at kombinere de forskellige tilgange, f.eks. så arrangørerne skaber rollerne, men spillerne fortsætter med at udvikle dem til en workshop. Med arrangørskabte roller er det måske nemmere, at skabe en sammenhængende fiktion, mens spillerskabte roller lader spillerne dele arrangørbyrden og gør, at de investerer mere tid i rollen, de selv har skabt.

Volumenknap 6: Spillermotivation
Konkurrence vs. samarbejde

Hvad er dine spilleres mål til scenariet? At løse et plot, som er skrevet ind i deres roller? At vinde? Er det at indleve sig mest muligt i deres rolle? Eller er det at skabe den mest interessante historie sammen med de andre spillere? Hvis spillerne er motiveret af at opfylde et bestemt mål eller at vinde, bliver det ofte betragtet som en "gamistisk" tilgang, mens en "narrativistisk" tilgang er placeret i den anden ende af skalaen, hvor rollen eller fortællingen er vigtigst. Der er mange redskaber du kan bruge til at fremprovokere de forskellige motivationer i dine spillere, f.eks. klart definerede plots til rollerne eller andre konkurrenceelementer... Hvad skal være spillernes motivation til dit scenarie?

Volumenknap 7: Metateknikker
Gennemgribende vs. diskrete

Metateknikker, er teknikker til at give information til spillerne, men ikke rollerne i løbet af scenariet. Det kunne eksempelvis være hemmelige monologer. Spillerne kan høre dem, men ikke rollerne, og de kan hjælpe med at skabe bedre spil og drama til scenariet. Der kan selvfølgelig slukkes helt for metateknikker (men det sker sjældent). Hvis de bliver brugt til et scenarie, kan de være enten

Som man i midten af 1980'erne, da Lars Andresen og andre begyndte at spille rollespil, troede at en session ville se ud.

gennemgribende eller diskrete. Eksempel på gennemgribende metateknikker er teknikker, der stopper alt andet spil mens de udføres, mens mere diskrete teknikker, kunne eksempelvis være at give spillerne adgang til et rum, hvor de udspiller scener fra rollens fortid eller fremtid... Vil metateknikker passe ind i dit scenarie? Og hvor gennemgribende eller diskrete skal de være?

Volumenknap 8: Troværdighed

Spilbarhed vs. troværdighed

Som arrangør vil du ofte støde på afvejningen mellem spilbarhed og trovædighed. Hvis du f.eks. arrangerer et historisk scenarie, er en kvindelig fabriksejer ikke særligt troværdig, selvom, det nok er meget spilbart - og spilskabende - for spillerne til scenariet... Hvordan vil du afveje spilbarhed kontra troværdighed?

Volumenknap 9: Spillederstil

Aktiv vs. passiv

Nogle arrangører betragter deres arbejde som overstået når spillet begynder – så er det lagt i spillernes hænder. Andre påvirker scenariet på forskellige måder undervejs. Der findes forskellige former for spilledelse: Den diskrete, såsom at sende NPCer i spil eller den ekstremt gennemgribende, såsom at stoppe spillet og bede spillerne om at spille en bestemt scene om igen på en anderledes måde...
Hvad passer bedst til din ide?

Volumenknap 10: Bleed-in

"Close to home" vs. forskelle

Bruger du elementer fra spillernes virkelige liv i spillet eller prøver du med vilje at skabe afstand mellem rolle og spiller? Ved at bruge spillernes egne erfaringer eller baggrund, kan der måske skabes en stærkere historie, men det har også sine bagsider: rollespillet kan blive mindre rollespil og mere virkelighed. I den helt ekstreme ende spiller spillerne måske sig selv i en alternativ virkelighed... Er du villig til at gøre afstanden mellem spiller og rolle mindre? Eller måske gør det mere skade end gavn til dit scenarie, hvis du ikke opretholder en klar adskillelse mellem spiller og rolle?

Volumenknap 11: Pres på spillerne

Pres på spillerne vs. pres på rollen

Der er flere ting til rollespil, der kan være svære at spille ud. Sult, vold, søvnmangel, druk, sex og stofmisbrug er nogle af eksemplerne. Hvis du gerne vil inkludere nogle af de elementer til dit scenarie, hvordan vil du så gøre det? Presser du spillerne såvel som rollerne, ved at bruge rigtig alkohol, reel mangel på mad, vægge spillerne om natten eller presser du kun rollerne ved at bruge erstatninger såsom latexvåben og alkoholfrie drikke? Sultne spillere vil selvfølgelig få førelsen af at være sultne, men deres evne til at spille rollespil og nyde andre elementer af scenariet bliver måske også hæmmede... Hvor skal presset ligge henne til dit scenarie?

Knappernes kompleksiteten og begrænsningerne

Nu er du måske blevet ivrig efter at skrue på samtlige knapper, præcis sådan som du ønsker det. Men det vil vi fraråde – det er måske ikke en gang muligt. Hvis alle knapperne skrues helt op på max på mikserpulten, er det eneste resultat, at lyden bliver værre. Det samme sker hvis du overjusterer scenariets knapper... Derfor bør du overveje hvornår en knap skal justeres, og hvornår du bør lade være med at pille ved den.

Hvis du vælger at skrue på en af knapperne kan det også medføre begrænsninger for indstillingerne af de andre knapper. Hvis du vælger at arrangere et scenarie med kun spillerskabte roller, kan det eksempelvis tvinge dig til at bruge en minimalistisk scenografi, alene af den grund at du ikke har nogen ide om hvilke roller spillerne vil skabe.

Nu da du har lært scenariets mikserpult at kende, håber vi at du vil begynde at mikse.

Held og lykke!

Frit oversat fra Engelsk, original tekst af Martin Eckhoff Andresen i forbindelse med The larp Exchange Week i Hviderusland. Læs den orginale teskt her: http://larpschool.blogspot.dk

GHOST STORIES

Forfatteren af det nye, danske rollespil GHOST STORIES, fortæller her om sit nye spil, der handler om det overnaturlige, det forfærdelige, intriger og hvordan man afslører dem. Kim Westergaard Hansen fortæller om tankerne bag spillet, der stadig fortsat bliver udviklet - og han vil gerne have input

Af Kim Westergaard Hansen

GHOST STORIES begyndte som en ide om unge mennesker der lod sig besætte af spøgelser for at få viden og specielle evner, og udviklede sig så til det det er nu. Verden er vores som vi kender den. Med alle de problemer som teenagere og unge voksne har. Familie, venner, skole, og kærester. På et tidspunkt ændres ens syn på verden. Man støder på noget fremmed, noget som ikke hører til i denne her verden. Et monster, der har udgivet sig for at være din usynlige ven lige så længe du kan huske, kan du pludselig se for det den er.

En lille grå ting med lange sylespidse tænder der har levet af din energi og din frygt. Gemt bag vores verden er Kasternes verden. Fyldt med skygger, monstre og fænomener der overgår normale menneskers forstand. Det eneste der står imellem Kasterne og normale mennesker er Augur, evnen som sætter Kasterne i stand til og se uhyrerne og de ting som ikke burde findes. Som om det ikke var nok, bliver Kasterne også vækket til hele verdens energi, Mana, som de bruger til at forme besværgelser og ritualer der sætter dem i stand til og bøje virkeligheden og skabe lige hvad de har brug for.

I starten er det små ændringer, og små effekter, men jo mere de træner, jo stærkere bliver de. Om man så vil bruge disse evner til og hjælpe andre, eller sig selv, eller i nogen tilfælde monstrene fra Den Anden Side, er op til en selv.

It's a hard days work

Livet som Kaster er ikke nemt. Man skal finde tid til og træne sine magiske evner, forsøge og undgå at blive spist af tingene der bor i skyggerne, og passe sin skole. Og det er svært og forklare folk at man ikke fik lavet sine lektier fordi en skyggemand var ved og angribe din lillebror, når det kun er dig og dine venner der kan se dem.

I bund og grund handler GHOST STORIES om angsten og de store følelser der kommer med at vokse op, samtidig med at magi lige pludselig er en reel ting, og et værktøj. Og det er vigtigt at huske, at selvom du kan kaste magi og kan bekæmpe monstre er man IKKE en helt. Man dør lige så let som alle andre mennesker,

Good old White Wolf

Systemet er et D10 system, originalt inspireret af White Wolf's D10, og så udbygget derefter. Det er designet således at man ikke får XP men går op i skills jo mere man bruger dem, lidt ala Oblivion og Skyrim.

Der er indbygget et system som er kaldt Balance. Det er en skala som går både negativt og positivt, og når man oplever noget i ens liv som eksempelvis at ens forældre giver en en ny bil i 18 års fødselsdagsgave, vil man få plusser på den positive side. Bliver dine forældre derimod skilt, kan man få minusser istedet. Plusser forsvinder når man begynder og tage det for givet, og minusser forsvinder først når man for bearbejdet sine problemer. Snakket med en psykolog, eller sine venner. Tanken bag alt dette er at fremme internt rollespil i gruppen, samt bringe følelserne mere i fokus.

Kamp systemet er brutalt og hurtigt, baseret mere på hvem der har modet til og slå først, og hvem der har kniven kontra battet. Smerte og træthed indfinder sig, og kampe kan afsluttes ikke fordi nogen er døde, men man simpelthen er for træt til og kunne fortsætte.

Hvis du vil spille GHOST STORIES

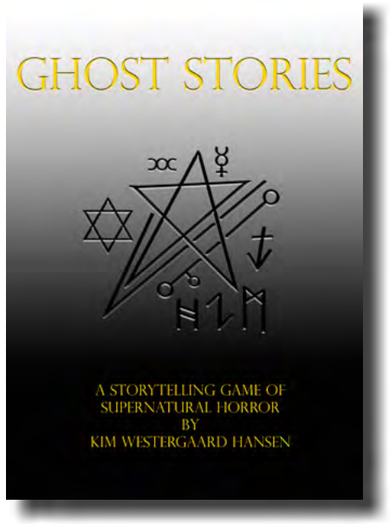
Spillet er blevet udviklet over de sidste 2 år, og dens seneste udgave (v0.6B) bliver udsendt her en af dagene til befolkningen som en rå regelbog uden alt muligt fancy. Det har nok til at bygge starter karakterer og få en ide om hvordan universet hænger sammen, så man kan lave sine egne spøgelseshistorier. Gruppen på Facebook vil agere som hovedsæde for feedback og snak omkring systemet. Gruppen hedder GHOST STORIES RPG og er åben for alle.

Det er ikke færdigt endnu, og der er udvidelser på tegnebrættet, men den udgave der bliver givet gratis ud på nettet er bare en basis udgave. Der kommer en ekstra udgave senere med scenarier og ekstra systemer for at gøre spil mere interessant og dybt.

Der er lagt meget vægt på at spillere og Storyteller arbejder sammen om at lave fede ting, og sørge for at alting er sjovt for alle.

OM KIM VESTERGAARD HANSEN

Kim Westergaard Hansen er 26 år, og medlem af rollespils foreningen Brimir Aktivt Rollespil Nordsjælland. Han har spillet rollespil de sidste 13 år - både liverollespil og bordrollespil.



Verdens hurtigste bueskytte

Normalt ville du her kunne læse nogle (sikkert sure) ord fra vores faste klummeskribent, Lars Andersen. Men ikke denne gang. Lars har nemlig haft rygende travlt, efter, at en youtube video gjorde ham verdensberømt. Af Claus Raasted

1.839.333 visninger. Så mange gange er Lars Andersens youtube video blevet set siden han uploadede den i december sidste år. Det er nu heller ikke så underligt, for i løbet af de lige knapt fem minutter, som videoen varer, demonstrerer Lars på ganske overlegen vis, at han er verdens hurtigste bueskytte.

Og Lars er ikke bare den hurtigste - han er den suverænt hurtigste. Hvor hans nærmeste konkurrent, den russiske bueskytte Iza Privezenceva, skyder ti pile på 13 sekunder, så har Lars formået, at gøre det samme på 4.9 sek. Det er ikke bare en lille forskel. Det er en kæmpestor en.

Hemmeligheden bag, skyldes Lars' "genopfindelse" af gamle bueskytteteknikker, som har været uddøde i hundredevis af år, og Lars selv siger, at det bare er et spørgsmål om tid, før nogen slår ham. "Det kræver træning, men det øjeblik, der er nogen der begynder at træne sig op til det i en ung alder, så kan de i løbet af nogle år blive hurtigere end mig."

Indtil videre er der dog ingen, der så meget som når Lars' hastighed med en bue til sokkeholderne, og han er blevet kontaktet af både amerikanske talk-shows, filmproduktioner og endda også nogle iranere, der ville have instruktion i hurtigskydningens kunst.

Men hvad har alt det her med rollespil (og ROLLE|SPIL) at gøre? En hel del. Lars' passion for bueskydning er nemlig ikke mere end et par år gammel, og startede da han begyndte at spille bueskytte til Nordlenets Saga kampagnen i Hareskoven. En passion, der altså har gjort ham til verdens hurtigste bueskytte.

Og det synes vi på redaktionen er ret sejt, og tilgiver ham derfor, at han for første gang i ROLLE|SPILs historie ikke fik afleveret sin klumme før deadline...

EN SKOLE LAVET AF ROLLESPILLERE FOR ROLLESPILLERE
Østerskov Efterskole
SCIENTIA PER LUDUM
Østerskov Efterskole
Kirketoften 4, 9500 Hobro
Tlf. 77 34 29 90
Mail: kontor@osterskov.dk
www.osterskov.dk

ROLLE|SPIL

Annoncørpriser 2013

FORMAT & PRISER (ex. moms)

Annonceformat	Bredde x Højde	Pris
Bagsiden	148 x 210 mm	7.000 kr.
Dobbeltside	297 x 210 mm	5.500 kr.
1/1 side	148 x 210 mm	3.900 kr.
1/2 side	74 x 210 mm / 148 x 105 mm	2.300 kr.
1/3 side	49 x 210 mm / 148 x 70 mm	1.700 kr.
1/4 side	74 x 105 mm / 105 x 74 mm	1.300 kr.
1/6 side	74 x 70 mm / 70 x 74 mm	1.100 kr.
1/8 side	74 x 52 mm / 52 x 74 mm	850 kr.
Andre formater	Kontakt os	Variabel

RABATTER PÅ ANNONCER

Foreninger
- Foreningsrabat for frivillige foreninger -25% på annoncerne
- Foreningsrabat for lokalforeninger af Bifrost -50% på annoncerne

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

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

TEKNISKE DETALJER

- 52 sider, A4, fuldfarve tryk (4+4), 115 g papir, omslag 170 g
- Kan downloades som PDF fra hjemmesiden www.rollespil.org 6 mdr efter udgivelse
- ROLLE|SPIL udgives af Rollespilsakademiet

DISTRIBUTIONSINFO

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

www.rollespil.org - 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 2013

Jan/Feb (udgivelse start februar)
Mar/Apr (udgivelse start april)
Maj/Jun (udgivelse start juni)
Jul/Aug (udgivelse start august)
Sep/Okt (udgivelse start oktober)
Nov/Dec (udgivelse start december)

LÆSERE

ROLLE|SPIL bliver læst af børn, unge, voksne og gamle. Hvert nummer læses af tusindvis af rollespillere fra hele landet af. De primære læsere af bladet er unge i alderen 15-20, hvoraf ca. 75% er drenge.
Og de er rollespillere...

VEND DIT ROLLESPIL 90° FOR AT BLIVE KLOGERE

DESTROYEREN SMÅLAND BLIVER TIL CELESTRA

WWW.CELESTRA- LARP.COM

Brug bagsiden af ROLLE|SPIL som nyhedsbrev for din forening...

Vi har et særligt tilbud til foreninger, der får tilsendt min. 50 blade hvert nummer.

Vi tilbyder nemlig, at trykke et særnummer til din forening, hvor der i stedet for bagsiden er din forenings nyhedsbrev. Det betyder, at du får et nyhedsbrev, som dine medlemmer er mindre tilbøjelige til at smide ud (håber vi da!) og det eneste det kræver, er at du sender et nyhedsbrev til os senest den 10. i måneden før udgivelsesdatoerne - med mindre du selvfølgelig bare vil genbruge nyhedsbrevet fra sidst.

På denne måde håber vi på, at hjælpe foreningerne med at få information ud til deres medlemmer, samtidigt med, at vi får flere eksemplarer af ROLLE|SPIL ud i Rollespilsdanmark. Og så er alle jo glade!

Få ROLLE|SPIL for 12,50 kr./blad

Som forening kan du få ROLLE|SPIL til en uhyrligt billig pris. Hvis du bestiller min. 10 blade til din forening pr. nummer får du nemlig hele **81% rabat** på hvert blad! Det gør du fordi sparer en hel del porto-udgifter, og fordi vi gerne vil have bladet ud til rollespilsforeningerne.

Bladene leveres direkte til din forening

Hvis du vil lave en foreningsaftale med os, så skal du skrive til os på redaktion@rollespil.org og fortæller hvor mange blade du gerne vil have sendt til din forening. Det eneste, vi skal bruge fra jer er en adresse, hvor vi kan sende tingene hen. Så send os en mail med følgende info, så sender vi blade.

- Navn, Adresse, Postnr & By, E-mail, Tlf, EAN-nummer