#4

Vinter 2010

ROLLE|SPIL

Hvor fornuften giver op begynder eventyret

ROLLE|SPIL anmelder

Bøger. Brætspil. Bifrost. ROLLE|SPIL ser på det hele

De er skøre, de koreanere

Til finale i Starcraft 2 med præmier for 500.000 kr.

Rollespilsteori... til alle!

Et kig på tre simple modeller for rollespil.

Sminkeguide: Sår

Lav realistiske og ulækre sår

ISSN 1904-3872

www.rollespil.org

GRATIS

EPIC ARMOURY
TRUST YOUR GEAR

Vi er Rollespillere med ambitioner!

Epic Armoury bliver udviklet og produceret af Iron Fortress som er en 100% dansk ejet virksomhed.
Iron Fortress blev stiftet i slutningen af 2007 og er nu vokset til en international virksomhed med forhandlere i over 35 lande på 5 kontinenter.
Udover Epic Armoury producerer vi også andre mærker såsom Ready For Battle og den nye Dark Moon serie, som er udstyr, der kan bruges til nutidige og fremtidige rollespil. Vi ønsker at lave et bredt sortiment af gear og tilbehør, som på sigt skal kunne dække alle de behov en rollespiller måtte have. Det betyder også, at vi arbejder på at udgive en række nye Make Up produkter såsom vandfarver, blod og tilbehør.

Vi ønsker, at vores produkter er lavet af det bedste materiale i forhold til behovet. Det betyder helt enkelt, at vores Ready For Battle begynder produkter bliver lavet af billigere materialer, hvorimod vores mere avancerede modeller bliver lavet af den bedste kvalitet på markedet. Vi er selv rollespillere og derfor ved vi, hvad rollespillere har brug for og kan udvikle produkterne efter vores ideer. Vi samarbejder også med en del eksterne designere og får dermed stor input fra verdenen omkring os. Vi er meget åbne for nye ideer, så hvis du mener at have et design eller en ide om et produkt, som du vil dele med andre rollespillere, skal du være meget velkommen til at kontakte os og få en snak. Det er grunden til at vi siger, at Epic Armoury er lavet af rollespillere for rollespillere.

DARK MOON
EPIC EFFECT
READY FOR BATTLE
www.readyforbattleLARP.com

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

Søg: Epic Armoury

BETALT INDHOLD

Kolofon

Chefredaktør
Claus Raasted

Redaktion
Anders Berner
Rikke Sørensen

Layout
Claus Raasted

Skribenter
Anders Berner
Anders Funch Lerche
Claus Raasted
Cleo Hatting
Daniel Steinaa
Emil Blichfeldt
Kristoffer Thurøe
Lars Andersen
Louise Vogdrup-Schmidt
Marie Louise Raasted Herløvsen
Rasmus Borg Mogensen
Rene Vendt
Troels Palm
Anders Midtgaard

Foto & Illustrationer
Anders Berner
Anders Midtgaard
Christian Frostholm
Christina Molbech
Claus Raasted
Daniel Benjamin B Clausen
Jacob Hasselbalch
Kristoffer Thurøe
Peter Munthe-Kaas

Coverfoto
Peter Munthe-Kaas

Covermodel
Maja Toft Løvbakke

Udgiver
Rollespilsakademiet
CVR: 29274436
www.rollesakademiet.dk

Hjemmeside
www.rollespil.org

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

Oplag
10.000 stk.

Tryk
Toptryk Grafisk

ISSN
1904-3872

Glædelig Fugl!

Snart kommer Fuglen og så bliver alting godt. Vi skal danse og spise og drikke og slippe af med alle de forfærdelige ting vi har fået fingrene i i løbet af året. Ah, Fugletid, Fuglemad og Fugleri. Selvom jeg nu næsten er en voksen mand så glæder jeg mig stadig til Fuglen kommer. Men det har jeg altid gjort - lige siden jeg var en lille lort.

Jeg husker tilbage på første gang jeg fik at vide, at Fuglemanden skulle komme hjem til os. Tænk sig... en voksen mand i fuglemaske, der skulle komme og tage alle de ting fra os, som vi havde fået raget til os. Jeg forstod det ikke helt, men jeg var jo heller ikke så gammel. Mine forældre og jeg har mange gange siden grinet af hvor undrende jeg så ud, da de forklarede mig om Fugleaften og om hvem Fuglemanden var. Idag ved jeg selvfølgelig godt, at Fuglemanden som oftest bare er en eller anden tilfældig fattig fyr, som har klædt sig ud og så besøger forskellige familier på en villavej. Men dengang troede jeg jo på, at han var virkelig!

Og bare tanken om, at han skulle komme til MIT hus var fantastisk. Han ville komme med sit fjerprydede hoved og han ville sige "Oh! Oh! Oh!" mens han kiggede mit værelse igennem efter legetøj jeg ikke brugte, som han kunne tage med. Ja, jeg indrømmer selvfølgelig at jeg først ikke helt forstod hvorfor det var MIG der skulle give noget til HAM, men sådan tror jeg alle børn tænker til at starte med. Man er jo lidt naiv når man er barn, men sådan er livet.

Min stedfar forklarede det på en meget pædagogisk måde: "Tænk på det sådan her, Claus. Du får ting hele året... han får kun noget den ene dag." Det kunne jeg jo godt se det rimelige i, selvom jeg kun var 4 1/2. Som barn blev man jo dynget til med nye ting året rundt, og så var det jo egentligt meget fair, at Fuglemanden fik nogle af dem jeg ikke brugte. Ak, ja, man er jo altid lidt vemodig når man tænker på sin første Fugleaften. Jeg kan huske, at han tog flere af mine bamser, en god del af mit legetøj og et par sko som jeg godt nok ikke helt kan se hvad han ville med. Men jeg husker, at jeg strålede som en Fuglegris (I ved, den fra D&D).

Men det allerbedste var da jeg fik at vide, at vi bagefter skulle på Fugleshopping! For så var der jo plads på hylderne og den skulle ikke gå til spilde. Og det gav jo også god mening. Hvis man købte tingene før Fugleaften var der jo en chance for, at Fuglemanden tog dem!

Claus Raasted
Klar til Fugleshopping

INDHOLD

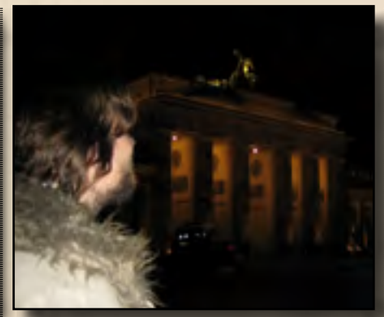
Læs mere om dragen Sumpo på s. 47

ANMELDELSER
S.28-33

Nu er det jo snart jul og derfor vælter det ind ad døren med ting vi gerne på kigge på. ROLLE|SPIL giver dig et par tips med...

ROLLE|SPIL i 2011
S. 6-7

Fra årsskiftet af holder ROLLE|SPIL op med at være et gratismagasin. Claus Raasted forklarer hvordan og hvorfor.



Rollespilsteori til folket
S. 40-41

Som noget nyt, så bringer vi i dette ROLLE|SPIL et par teoretiske tekster - en til at designe og en til at analysere.

Knudepunkt for the win!
S. 47

Der er kun et par måneder til årets internationale rollespilsbegivenhed - og denne gang er det i Danmark!

Lederen
S. 3

Hvem er Fuglemanden og hvad har han med Claus' barndom, at gøre?

Vind grej til 5.000!
S. 8-9

ROLLE|SPIL kigger på Epic Armoury udstyr - som DU kan vinde...

Vanvittige Korea
S. 10-11

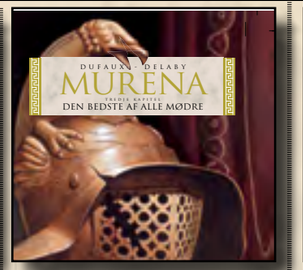
Vi har haft en korrespondent i Korea for at kigge på Starcraft på meget, meget højt plan..

Ny bog om os
S. 14-15

Firmaet bag ROLLE|SPIL har for nyligt udgivet en bog også. Den ser vi selvfølgelig på.

8th Edition WHFB
S. 16-17

To eksperter giver en kort oversigt over forandringerne i det nye Warhammer.

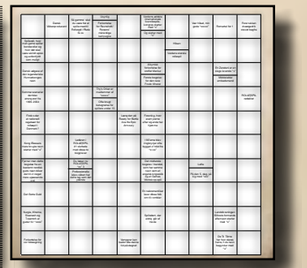


Tegneserie-Rom
S. 18

ROLLE|SPIL kigger på 4 lækre høj-kvalitetstegneserier fra forlaget Faraos Cigarer.

Sminketips: Sår
S. 20-21

ROLLE|SPILs in-house guru laver sår - og de er både simple og effektfulde.



Krydsogtværsen
S. 23

Krydsogtværsen er blevet sværere efter læserønske. Ognu kan man vinde noget!

Spil Troldkvinde
S. 24-25

Troels Palm har tænkt i troldmandsbaner og er på banen med tricks til tryllere.

Troels Barkholt
S. 26-27

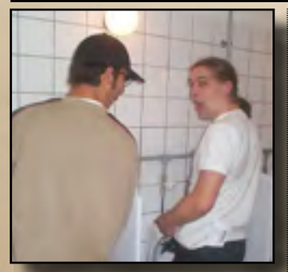
Hovedarrangøren af Knudepunkt er den næste i vores række af seje fanplakater

Penge til puljen!
S. 34

ROLLE|SPIL var blevet bedt om, at være med til auktionen Forum2010. Og det var fedt!

Rollespilsoversigt
S. 36

Endnu flere kampagner er kommet til siden sidste nummer af ROLLE|SPIL.



Sådan var det i '03
S. 44

ROLLE|SPIL kigger denne gang tilbage på et par gode øjeblikke fra 2003.

Revolution!
S. 44

Cleo Hatting vil have mere af ungdommen til at rejse sig op og gøre noget fedt...

Praktikant Corner
S. 46

ROLLE|SPIL har for tiden en praktikant - og det er faktisk ikke så tosset!

Rigtigt rollespil?
S. 48-49

I dette nummer af bladet er det "spil" delen af rollespil som får hug af Lars Andersen.

TEKST: CLAUS RAASTED

ROLLE|SPIL I 2011

ROLLE|SPIL er på sit fjerde og sidste nummer i 2010, og det er på tide at gøre status over det første år som Danmarks nye rollespilsmagasin. Claus Raasted kigger på hvordan bladet har klaret sig gennem de første fire numre og forklarer lidt om hvordan ROLLE|SPIL ser ud næste år.

"Man skal naturligvis passe på med at vurdere et blad på et enkelt nummer, og det bliver i sandhed interessant om næste nummer bliver lige så godt, for det bliver virkelig prøven – at lave et godt nummer kan man "altid" gøre, men at blive ved med at levere et solidt produkt er det der viser, at man har styr på hvad man laver."

Sådan skrev rollespilsbloggeren Kåre Murmann Kjær om det første nummer af ROLLE|SPIL. Datoen var 2. marts 2010 og Anders og jeg havde lige fået det første nummer af bladet på gaden.Nu sidder jeg her og lægger sidste hånd på fjerde nummer. ROLLE|SPIL har stadig langt igen før det for alvor er etableret som blad, men vi er nu nået udover det punkt, hvor man kan betragte bladet som en døgnflue.

Det er vi glade for, og der kommer også forandring. Men først følger lidt baggrund. Ideen til ROLLE|SPIL kom nemlig for snart 2 1/2 år siden, hvor Anders og jeg diskuterede om det ikke burde være muligt at lave et nationalt rollespilsblad.Vi havde begge to med stor glæde læst Landsforeningens blad "Rollespilleren" og mente, at der var brug for en arvtager. Nogle diskussioner senere var vi nået frem til, at vi ville lave et gratisblad, der skulle udkomme 4 gange årligt i 5.000 eksemplarer og som skulle finansieres ved annoncepenge. Projektet hed "EuroOrk" og røg afsted til DUF med håbet om, at vi kunne få 50.000 kr. til at starte op på.

Det var også der i processen, at vi lovede hinanden ikke at lave bladet med mindre vi fik de 50.000 i støtte, da det simpelthen var for økonomisk risikabelt ellers. Det var mest Anders der var nervøs for, at jeg bare skulle råbe "Det bliver skidegodt!" og så vælte os ned i bundløs gæld til vores trykkeri. Hvor han fik den slags vrangforestillinger fra kan jeg kun gisne om...

DUF vurderede dog, at EuroOrk mindede for meget om Rollespilleren til, at de ville støtte det og vi lagde ideen på hylden, mens vi igen svor ikke at gå igang uden eksterne midler. Desværre for Anders havde jeg en rastløs dag i juli 2009, hvor jeg (sikkert på grund af solstik) fik overbevist mig selv om, at de der 50.000 vi havde søgt ikke rigtigt var nødvendige, og at man selvfølgelig kunne starte EuroOrk op uden.

En lang stribe af telefonopkald senere havde jeg en flok annoncører og foreninger med på vognen og så var det ellers bare med at komme igang. Selvfølgelig lovede jeg Anders, at jeg ikke ville gå igang før der var nok skriftlige aftaler om annoncer til at de første fire blade ville være dækket ind økonomisk.

Jeg troede endda selv på det dengang. Det gjorde Anders ikke. Klog mand. For virkeligheden er jo ofte, at når entusiasmen får overtaget, så ruller lavinen og så bliver ting som økonomisk sikkerhed efterladt i vejkanten - og sådan var det selvfølgelig også her. Det fik endda også et nyt navn.

Det første blad løb lige præcis rundt - men det hjalp selvfølelig også, at den eneste der fik løn var vores fantastiske layouter Thomas Kerff. Men ud kom det - i 5.000 eksemplarer. De forsvandt forbløffende hurtigt. Og her tog det fart, for straks efter Kåre havde skrevet ordene på sin blog øgede vi oplaget til 10.000, hev en ekstra layouter ind og begyndte at tænke på World Domination.

ROLLE|SPIL #2 gav et meget lille overskud (et par tusinde kroner), der skulle dække alt fra min og Anders' arbejdstid til forsendelsesomkostninger og benzin til når vi selv kørte ud og afleverede bladene.

Og så klappede fælden. ROLLE|SPIL #3 gav et sviende underskud (omkring 15.000 kr.). Det skete fordi to af vores store annoncører trak sig til det nummer - noget vi vidste kunne ske, men som vi havde lukket øjnene lidt for. På grund af julen er der kommet lidt ekstra ind her til #4, så i det store hele har bladet næsten løbet rundt her første år - hvis man altså ikke medregner arbejdstid, småudgifter fra alt fra testprint til layoutbøger og ignorerer det faktum, at jeg på #3 og #4 både har været chefredaktør, skribent og ene om layoutet.

Derfor ændrer vi på nogle ting, for hvis der er en ting vi er 100% sikre på, så er det at ROLLE|SPIL skal blive ved med at udkomme. Men selvom vi ikke har haft noget imod, at bruge store mængder ulønnet tid på at lave ROLLE|SPIL (vores firma Rollespilsakademiet laver heldigvis også andet end bladet), så har vi ikke råd til at blive ved med at løbe den massive økonomiske risiko det er, at lave et gratisblad der er 100% afhængige af annoncører.

ROLLE|SPIL bliver af den grund fra #5 af til et magasin, som koster penge - enten via abonnement eller ved køb i løssalg. Den gratis PDF forsvinder dog ikke - tværtimod bliver den forbedret. Så du kan stadig læse bladet gratis. Men den trykte udgave af ROLLE|SPIL kommer til at koste penge i fremtiden - 50 kr. pr. blad i løssalg.

Det betyder til gengæld at vi kan tillade os at lave flere numre om året og det glæder vi os til! Så i 2011 får du ikke kun 4, men 6 numre. Og sidst, men absolut ikke mindst, så har vi lært utroligt meget om at drive et magasin i løbet af det første år. Vi har fået en masse fantastiske ildsjæle med. Vi har så småt begyndt at få lagt os fast på en del fast indhold og vi når ud til flere og flere.

Derfor er det med både stolthed, glæde og store forhåbninger, at vi siger tak for 2010. Vi glæder os til 2011.

Vil du være med til at bestemme hvad Claus Raasted skriver bøger om?

Så kig på www.clausraasted.dk/skrivmere. Her kan du læse om de bøger Claus er igang med - og bestemme hvilke der skal skrives.

THE NEW DEAL

DU KAN STADIG FÅ ROLLE|SPIL GRATIS

ROLLE|SPIL findes i øjeblikket som gratis PDF. Det ændrer vi ikke på. Så du kan stadig downloade ROLLE|SPIL gratis som PDF i 2011. Til gengæld bliver vores PDF'er opgraderet, så man kommer til at kunne klikke på links direkte fra PDF'en. Det betyder, at det bliver nemmere for både foreninger, firmaer og læsere - og det glæder vi os til.
Du kan downloade ROLLE|SPIL fra www.rollespil.org.

DU KAN TEGNE ET ABONNEMENT

Hvis du gerne vil blive ved med at læse ROLLE|SPIL i papirform, så kan du gøre det på flere måder. Det nemmeste er, at tegne et abonnement på enten et helt eller et halvt år. Så får du bladet sendt hjem til dig hver gang det udkommer.
Du kan læse mere om abonnementspriser på side 51.

DU KAN TJENE PENGE TIL DIN FORENING

Du kan også gøre noget godt for din forening - uden at det koster dig ekstra. Vi tilbyder nemlig foreninger at købe blade som de kan sælge videre til deres medlemmer. På den måde sparer vi portoen (i øjeblikket 18,50 kr.) fordi vi så i stedet for at sende ud til hver enkelt bare sender en stak blade til din forening, som så sælger bladet til dig. Hvis din forening køber 50 blade og sælger videre til sine medlemmer, så tjener foreningen 25 kr. pr. blad.
Du kan se på side 50 hvor meget din forening (eller dit firma) kan købe blade for.

DU KAN KØBE ROLLE|SPIL I ROLLESPILSBUTIKKER

Sidst, men ikke mindst, så kan du købe ROLLE|SPIL i rollespilsbutikker. Det koster 50 kr. pr. blad.
Og finder du ikke ROLLE|SPIL hos din lokale rollespilsbutik, så er det sikkert fordi de er udsolgt...
I fremtidige ROLLE|SPIL vil der være en liste over hvor du kan købe magasinet.

DER KOMMER NU 6 NUMRE OM ÅRET

I 2010 er der udkommet 4 numre af ROLLE|SPIL. I 2011 kommer der 6 numre i stedet for. Hurra!

#5 udkommer 1. februar	#7 udkommer 1. juni	#9 udkommer 1. oktober
#6 udkommer 1. april	#8 udkommer 1. august	#10 udkommer 1. december

ROLLE|SPIL udkommer nu den 1. i hver anden måned.

DET BLIVER SKIDEGODT!

ROLLE|SPIL er stadig ungt og nyt, men vi håber på, at vi en dag vil være ligeså store som vores tyske kollegaer på det tyske rollespilsblad Larpzeit, der har adskillige fuldtidsansatte, tusindvis af abonnenter og har eksisteret i en god del år efterhånden.

Men ligegyldigt hvordan man vender og drejer det, så er et blad ingeinting uden læsere. Og det ændrer sig ikke fordi vi skriver 2011.
Så tak fordi du læser vores blad.

Halberd
1149 kr.

Torso Armour Mercenary
999 kr.

Shoulder Plate Mercenary
599 kr.

Gambeson, Black Warrior
499 kr.

Tasset Mercenary
399 kr.

Tunic, Bourdeaux Roman
299 kr.

Twin Belt, Black
249 kr.

Elven Bag, Black
199 kr.

Hood, Dark Red Medieval
199 kr.

Pants, Black Renaissance
199 kr.

Leg Protection Ready for Battle
179 kr.

Arm Protection Ready For Battle
149 kr.

= 5118 kr.

VIND EPIC LOOT

TEKST: ANDERS BERNER

Epic Armoury og ROLLE|SPIL giver dig chancen for, at vinde den ultimative julegave. Hvis du besvarer de 10 spørgsmål nedenfor korrekt og sender svarene i en mail til redaktion@rollespil.org, så er du med i lodtrækningen om et komplet sæt som det ROLLE|SPILs Anders Berner har på - til en værdi af 5.118 kr!

1. Hvad hedder den nye metal-, og læder torso fra Epic Armoury som ROLLE | SPIL netop har testet?

1. Mercenary
2. Warrior
3. Knight

2. Er Epic Armoury hovedsponser for Mythodea?

4. Ja
5. Nej
6. Ikke mere, men var det i 2009

3. Hvad hedder Epic Armourys prisstærke produktserie?

7. Ready For Battle
8. Ready for War
9. Battle Ready

4. Hvor langt er Epic Armourys længste sværd?

10. 120 cm
11. 140 cm
12. 150 cm

5. Hvor mange stagevåben er der i Epic Armourys 2010 katalog?

13. 6
14. 14
15. 19
16. 31
17. 96

6. Hvilken af disse 5 produkttyper fører Epic Armoury ikke?

18. Telte og lejrudstyr
19. Tøj og sko
20. Våben og metalrustninger
21. Effektsminke og kontaktlinser
22. Computerspil

7. Hvor mange steder kan du købe Epic Armoury produkter i Danmark?

23. 5-20
24. 21-35
25. 36-50

8. Hvad hedder Epic Armoury nye overseje post-apokalyptiske liverollespilsudstyr?

26. Dark Web
27. Dark Moon
28. Dark Nights

9. Hvilket land stammer Epic Armoury fra?

29. USA
30. Danmark
31. Tyskland

10. Hvor kan du få nyheder og opdateringer om Epic Armoury?

32. Epic Armoury Facebook
33. Den Blå Avis
34. Billedbladet

ROLLE|SPIL ANMELDER

Jeg har haft fornøjelsen af et teste hele Epic Armoury sættet til en af Danmarks mest kamporienterede kampagner - nemlig Rollespilsfabrikkens Rude Skov kampagne. Og jeg må indrømme, at min største frygt IKKE blev realiseret. Jeg var nemlig ret overbevist om, at hellebardens hoved ville ryge under en dag i skoven fyldt med kampe. Men det gjorde det ikke. Hellebarden holdt glimrende og har været med i skoven flere gange siden - og den holder stadig. Der er et par andre ting som også er værd at bemærke omkring sættet.
Strudhætten er lækker - især til prisen. Den fås endda i forskellige farver og størrelser, så hvis du står og leder efter en strudhætte, så er det et oplagt bud. Rustningen fungerede udemærket og var ikke irriterende at have på. Dog skal man lige være opmærksom når man tager den på ovenpå en kofte (hvilket jeg ikke var), for så kan nogle af kanterne slide kraftigt på tøjet. Er man lidt påpasselig, så er det dog ikke et problem. Alt i alt så er det et rigtigt godt køb hvis man vil have et komplet sæt rollespilsudstyr i en god kvalitet og uden at skulle op i 10.000 kr.

Anders Berner

Korea Craft

TEKST: LOUISE VOGDRUP-SCHMIDT

StarCraft er en sportsgren i Sydkorea. Spillerne er lige så store som popstjerner og skuespillere, og alle kender de største spillere. ROLLE|SPIL tog med til finale i StarCraft II for at fornemme stemningen omkring NesTea og Boxer – to af Koreas superspillere i øjeblikket.

Velkommen til fremtiden

Udefra ligner hallen en omgang beton fra det tidligere Østeuropa, som man kun komme ind i via en lang grønmalet gang. Klokken er 18.30, og det er ved at være koldt i Seoul. Indenfor er farverne mere klare. Loftet ligner teltdugen i et kæmpe cirkustelt. Striber i lilla, rød, blå, guld og grøn pryder superbaldakinen, der er spændt ud over en hal med grønne og blå plasticsæder.

4000 koreanere kan ikke tage fejl

Sæderne er ikke alle besat, men der er mere end 4000 publikummer klar til at se finalen i StarCraft II, Sæson 2. Den har løbet over halvanden måned. Alle er kommet for at se de to topspillere NesTea og BoXer tvære hinanden ud digitalt. Der er 100 millioner won på højkant. Det svarer til knap 500.000 danske kroner og er adskillige årslønninger for den almindelige sydkoreaner. Det er den højeste præmie i en computerspilskamp nogensinde i Sydkorea. Fra tilskuerpladserne kan man se op på tre kæmpe skærme. Lyset er dunkelt, og kun et par enkelte projektører kaster hvidt og grønt lys rundt. Det minder om farverne på Arena-scenen på Roskilde Festivalen, når det er mørkt uden for, og der ventes på en koncert. Men på skærmene vises hverken rock eller punk, men derimod interviews med de to finalister. De er filmet med en norsklignende bjælkeehytte som baggrund. Spillerne sidder med deres trænere – begge krammer puder, griner og fortæller om deres strategi.

Stemningen på skærmen virker mere blød, end den der skabes i salen. Publikum, der fortrinsvis består af drenge, har alle fået en slags balloner ved indgangsskranken. De kan pustes op til en slags rør, som kan slås mod hinanden og giver en metallisk lyd. Jo mere, kampstart nærmer sig, jo mere slår rørene mod hinanden og giver høje klang-klang-klang-lyde.

e-Sportens hoveddisciplin

StarCraft er sammen med andre computerspil en sportsgren på linje med andre ting som tennis eller svømning i Sydkorea, blot har det betegnelsen e-sports. Sydkorea er det suverænt største land for e-sports i verden, og her er det lige så normalt at tale om finalerne i StarCraft som slutetapen i Tour De France. StarCraft er det mest spillede spil i Sydkorea, og derfor vakte det stor opmærksomhed, da spilproducenten Blizzard lancerede StarCraft II i juli i år og dermed åbnede op for endnu en konkurrencemulighed for de sydkoreanske e-sports spillere og fans. Tilbage på scenen går showet så småt i gang. Der skal varmes op under publikum og alle de kendte virkemidler er i gang. En letpåklædt yngre koreansk dame med sit skinnende sort hår samlet i en yndig frisure kommer på scenen i en kort, sort kjole. Et lysshow brøler derudaf, mens værtinden med en næsten cirkus-agtig sprechtallmeisterstemme forkynder, at i aften mødes NesTea og Boxer i et stort opgør.

Et vanvittigt show

Alle hamrer sølvrørene mod hinanden, så metallyden fylder hele hallen. Episk musik bliver sat på og endelig får vi de to spillere at se, mens film om deres tidligere sejre i StarCraft II turneringen kører på skærmene. Boxer kommer først på scenen i rødt lys, fyrværkeri sprutter omkring den lille nørdet udseende fyr, som kommer til syne i grå hættetrøje, og skinny sorte jeans.

Han vinker til publikum. Kort efter kommer NesTea på scenen præsenteret gennem blåt lys. NesTea bærer briller, har stort pandehår og har en langærmet sort t-shirt på. Bannere med de to spilleres navne vises, og publikum hujer højt. Bag de noget corny navne NesTea og Boxer gemmer sig to af Sydkoreas mest feterede StarCraft spillere. NesTea hedder rigtigt Lim Jae Duk og har både spillet for og trænet Sydkoreas StarCraft team.

Større end Beckham

Han er også kendt som Zergbong, men valgte navnet NesTea, fordi der stod en flaske med NesTea på hans bord, da han valgte sit login navn til StarCraft II turneringen. Det lyder nørdet kun at vælge navn ud fra sin softdrink, men nørdet bliver man også nødt til at være, hvis man skal nå til tops i den koreanske e-sportsverden. Spillerne har dedikeret deres liv til skærmen, og det kræver mange timers daglig øvelse at holde sig klar.

Til gengæld giver det også belønning i form af berømmelse og høj indtjening. For eksempel har modstanderen denne aften – Boxer – taget navn efter en af Sydkoreas allerstørste spillere "SlayerS BoxeR". Det er som om, at Boxer håber på, at noget af auraen fra hans idol smitter af på ham. Den rigtige Boxer eller "SlayerS BoxeR" er kestremt feteret. Hans fans kalder ham blot "Kejseren", fanklubben tæller over en million medlemmer, og der er udgivet en dvd-serie med hans bedste kampe. Han er gift med en berømt kvinde og for sydkoreanske unge er han og hans liv større end David Beckhams i Storbritannien. Selvom begge spillere i aftenens kamp er berømte og store i overført betydning samt omkring de 30, ser de små ud på scenen. Og billedet af dem som store teenagere bliver ikke mindre af, at begges mødre er tilstede og interviewes på baggrundskærmene.

De spiller i rumskibe af glas

Begge spillere nærmest hvisker en hilsen til deres mødre, inden de får lov at gøre det, de har mest lyst til: sætte sig bag skærmen. De bliver kørt ud på et lysende podie til to store glasbure, der er sat op længere fremme på scenen. Glasburene ligner små rumskibe. NesTea har svært ved at finde døren, men kommer ind og er omsider i sit rette element. De tager begge høretelefonerne på, lægger armene klar til at trykke hurtigst muligt og gør blikket klar til lynhurtig krig, mens to kommentatorer sammen med værtinden går i gang med at råbe og skrige om kampen.

Mens ordvekslingen bliver vildere, synker NesTea og Boxer ind i en slags zombiemode og virker helt fraværende. Da spillet går i gang bliver forskellen mellem spillernes fraværende isolation i glasburene og mængdens jubel endnu tydeligere. Men Boxer og NesTea holder, hvad de lover og leverer god underholdning. De to første sæt vinder Boxer, men så haler NesTea ind og vinder med 4-3. En sofistikeret krig mellem nørder er afgjort.

Læs mere om e-sports i Sydkorea

http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_sports
http://boxerforever.com/
http://wiki.teamliquid.net/starcraft2/NesTea
http://www.gomtv.net/2010gslopens2/

"Her er det ligeså normalt at tale om finalerne i StarCraft som slutetapen i Tour De France."

Jarkwelt-bogen: 100 kr

112 sider. A5. Fuld farve.

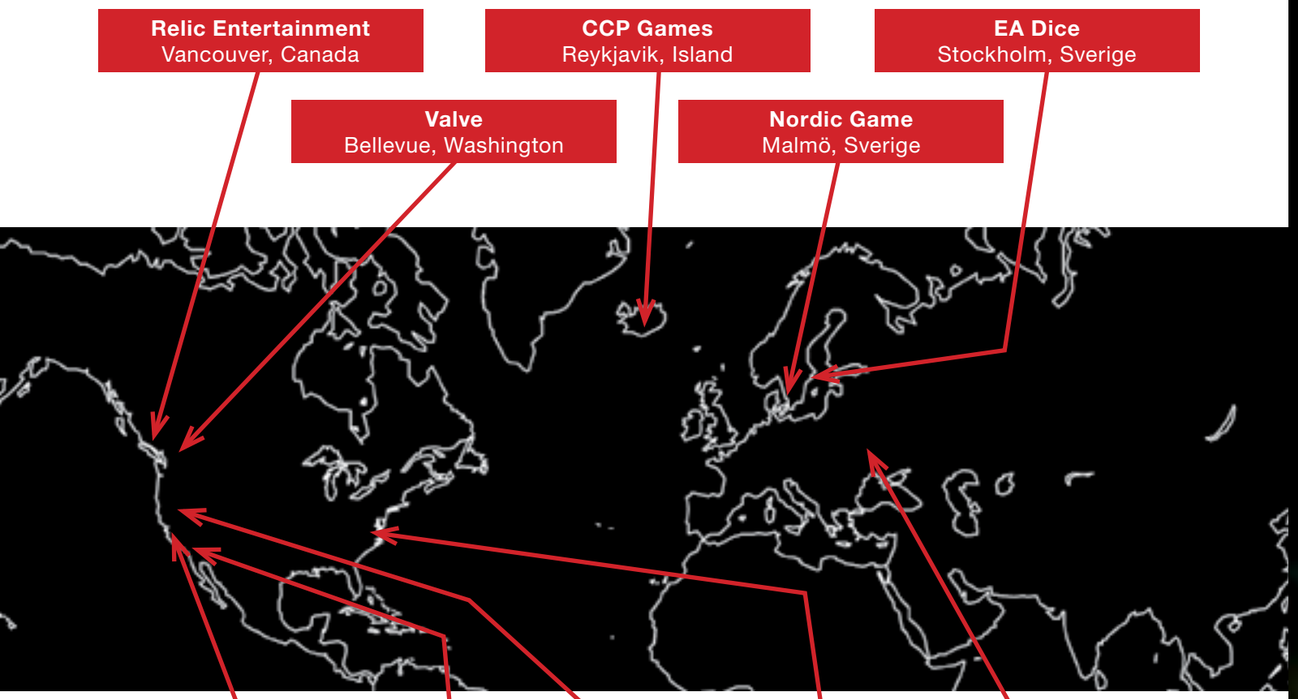
Fra en forældreudtalelse (anmeldelse)

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

- Lasse Bøeg Jensen

BETALT INDHOLD

Spil er vores verden!



Vi besøger de store spilmesser, nørdarrangementer og udviklerstudier og bringer hver måned dig friske nyheder fra spillenes verden. Gå ind på www.gameplay-online.dk for at tegne abonnement, så du ikke går glip af nogen numre af Gameplay. Du kan lige nu få et årsabonnement med 12 numre for kun 399,- kroner og spare over halvdelen af prisen!

gameplay

BETALT INDHOLD

BETALT INDHOLD

Harry Potter univers 9¾

Oplev magien og mystikken i Harry Potter universet. Hver dag kan du deltage i Harry Potter tegnekonkurrencen, spille Harry Potter spil og lytte til Harry Potter lydbøgerne. Ud over det kan du deltage i forskellige workshops hver weekend. Se dem her.

HAGRIDS ELIKSIRER
Lav en trylledrik med særlige ingredienser og tag den med hjem.
27. OG 28. NOVEMBER KL. 11.30 -14.30

MALFOYS HORCRUX-SKOLE
Et horcrux er en genstand, hvor man har gemt lidt af sin sjæl i. Kom og lav dit eget horcrux.
4. OG 5. DECEMBER KL. 11.30-14.30

WEASLEYS TRYLLESTAVE
Alle troldmænd og troldkvinder har deres helt særlige tryllestav. Sæt dit eget præg på din tryllestav, som du får med hjem.
11. OG 12. DECEMBER KL. 11.30-14.30

HERMIONES SKRIFTRULLER
Kom og lær at skrive en rigtig trylleformular på pergament, som du får med hjem.
18. OG 19. DECEMBER KL. 11.30-14.30

Butikken følger City2's åbningstider

Besøg univers 9¾ på plan 3.

CITY2

Flest Butikker Flest Forskelle

111 BUTIKKER • **3000 GRATIS P-PLADSER** • WWW.CITY2.DK

Verden er ikke altid sort og hvid

TEKST: CLAUS RAASTED

Men hvad har det at gøre med historier om rollespil? Forlaget bag ROLLE|SPIL er på banen med en ny bog og vi er ikke for fine til at tale lidt om den her i bladet. For det handler nemlig om rollespil...

Claus Raasted: 10 historier fra Rollespilsdanmark. 200 sider. Forlaget Rollespilsakademiet.

Målgruppe: 15+ år.
Pris: 149,00 kr.

Hvis du bestiller bogen direkte fra os før 20. december betaler vi portoen.

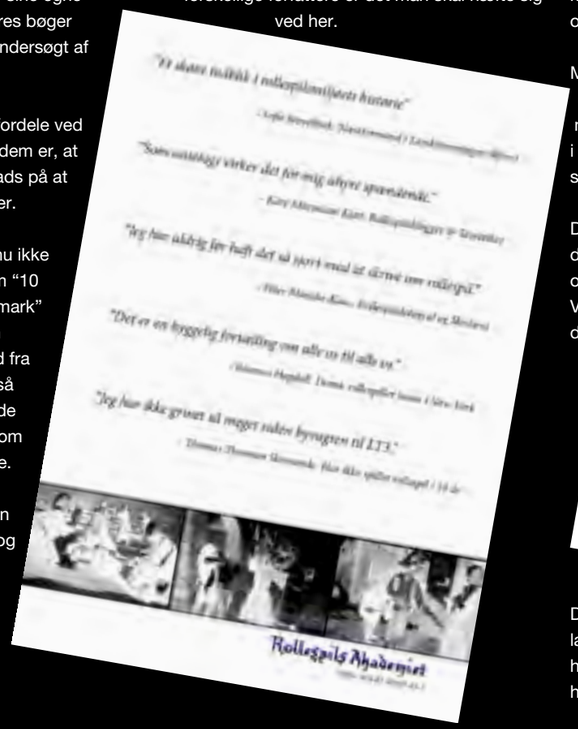
"10 historier fra Rollespilsdanmark" er navnet på den seneste bog vi fra Rollespilsakademiet har fået på gaden og den vil vi godt fortælle lidt om.

Selvfølgelig er det skamløs brug af redaktørstatus sådan at fremhæve sine egne bøger i artikler, mens andres bøger må "nøjes" med at blive undersøgt af vores anmeldere.

Men der skal jo være lidt fordele ved at drive et forlag og en af dem er, at vi kan bruge lidt ekstra plads på at diskutere vores egne bøger.

I dette tilælfde synes jeg nu ikke det er urimeligt, for selvom "10 historier fra Rollespilsdanmark" ikke på nogen måde er en bog, der vil blive revet ned fra hylderne i kiosker i Vejle, så er det et af de første spæde forsøg på at skrive noget om dansk liverollespils historie.

Det handler nemlig om den levende form for rollespil og bordrollespillere må altså søge andetsteds for at læse lidt om sig selv.



Men spørgsmålet står stadig ubesvaret hen. Hvad har sort og hvidt at gøre med en bog med fortællinger om rollespil?

Det, at bogen ikke er en tekst skrevet af en person, men en samling af historier fra 10 forskellige forfattere er det man skal hæfte sig ved her.

For selvom jeg en dag håber på, at nogen (måske mig selv, måske andre) skriver en fyldestgørende historiebog om dansk rollespils første år, så er det her ikke den bog.

Denne her bog handler om forskellige menneskers opfattelser af virkeligheden og om personlige oplevelser og fortællinger.

Med "10 historier fra Rollespilsdanmark" er der flere sandheder end bare en, og selvom man selvfølgelig kan være enig eller uenig i det der står skrevet, så er der nu noget at snakke udfra.

Det er nemlig to af de ting som vi er utroligt dårlige til, vi rollespillere (og her taler jeg igen om levende rollespil fremfor bordrollespil). Vi er dårlige til at dokumentere og vi er dårlige til at huske.

Det betyder, at der ikke går lang tid før vi begynder at komme i tvivl om hvad der skete hvornår, hvem der lavede hvad og hvorfor ting blev som de blev.

Det er selvfølgelig ikke nødvendigvis relevant for alle, at vide hvornår det første store københavnske sommerscenarie blev holdt (1994) eller hvornår der første gang var Knudepunkt i Danmark (1999).

Men nogle gange ER det vigtigt. Skal man overbevise offentlige instanser om, at rollespil siden midt-90'erne har gennemgået en kolossal udvikling, så er det en god idé hvis man rent faktisk har noget materiale om det. Det betyder selvfølgelig ikke at noget bliver sandt fordi nogen skriver noget ned eller udgiver en bog om det. Men det er blevet demonstreret utallige gange at det skrevne ord huskes bedre end den mundtlige fortælling.

Som Claus selv skriver er det ikke tanken at det skal være den definitive historiefortælling om dansk liverollespil, men at det er en begyndelse, som kan inspirere andre til at komme med et bidrag. Jeg er personligt blevet inspireret og jeg vil gerne på det varmeste anbefale "10 historier fra Rollespilsdanmark"

Thais Munk Larsen, Rollespilsblogger

Der er mange interessante ting i antologien jeg ikke er kommet ind på. Jeg vil overlade det til dig selv at læse den, det er bestemt anbefalelsesværdig læsning.

Kåre M. Kjær, Rollespilsteoretiker

Så hvis vi gerne vil kunne læse om vores egen historie om 20 år er det en god idé at begynde at skrive noget af den ned. Alternativet er, at andre mennesker skriver vores historie, og de ser os med andre briller end vi selv gør.

Og selvom jeg synes TV-programmet Barda er helt fantastisk, så vil jeg nødig få at vide om 20 år, at rollespil i Danmark startede med Spilmester Martin (selvom Martin Rauff er en rigtig flink fyr).

Derfor startede jeg i foråret 2009 det projekt der endte med at blive denne her bog. For jeg vil gerne være med til at definere vores historie. Jeg er rollespiller med et meget stort R og det betyder, at jeg synes ting der handler om rollespil er spændende.

Jeg vil gerne læse sære finners teorier om rollespil og jeg vil gerne diskutere hvordan vi redder verden med den hobby vi nu er fælles om.

Engang var vi ganske få rollespillere i Danmark, men de tider er for længst forbi og det er på tide, at vi begynder at indse det.

I 1993 svingede jeg for første gang en skumgummikølle. Havde nogen fortalt mig dengang at jeg kunne læse bøger om hvordan rollespil i Danmark havde været før min tid, så havde jeg gladeligt købt dem.

Der er bare en forskel, for hvor vi tilbage i '93 kun var en lille flok, så er vi idag en horde.

Nogle af dem er fuldstændigt ligeglade med hvor deres hobby kommer fra og nogle af dem vil helst høre det fra ældre venner.

Men nogle af dem vil også være interesserede i at læse om deres miljøs fortid og alene det synes jeg er grund nok til at skrive om det.

Og nogle af de gamle rotter vil gerne læse om hvordan det var "dengang..."

De vil gerne læse om dengang de selv var yngre og dengang rollespil var yngre - nogle for at læse om deres egne venner og nogle for at læse om dem de ikke kendte.

Jeg håber derfor ikke alene på, at der vil være nogle som læser "10 historier fra Rollespilsdanmark" og nyder det.

Jeg håber også på, at nogle bliver inspirerede til selv at skrive noget om deres egen historie. Især hvis jeg får lov til at læse det...

Så lover jeg til gengæld for min del at sørge for, at "10 historier fra Rollespilsdanmark" får en opfølger på et tidspunkt.

Hvornår det skal være? Det kan du være med til at bestemme ved at klikke dig ind på min bog-projekt-hjemmeside: www.clausraasted.dk/skrivmere.

Men det er en anden historie og den kan du læse mere om andetsteds i ROLLE|SPIL.

Claus Raasted
Rollespilsforfatter

Er du bare lidt nysgerrig om rollespils historie i Danmark, så er bogen værd at læse.

Morten Greis, Rollespilsanmelder

TEKST: DANIEL STEINAA & RASMUS BORG MOGENSEN

WARHAMMER 8th Edition

Rasmus og Daniel fra rollespilsbutikken Fanatic har givet ROLLE|SPIL et indblik i hvad det betyder for Warhammer-entusiaster, at den nye 8th Edition er kommet på gaden. Reglerne for Movement er blevet ændret radikalt og der er også mange andre ting der er blevet lavet om. Alligevel er drengene fortrøstningsfulde og giver dig her en regeloversigt Fanatic-style.

1. OVERALL

Du må nu måle alting ud på forhånd - ikke mere gætteri med afstande!
Unit Strength findes ikke længere.
Alle enheder har en Unit Type og særlige regler der hører til.

2. MOVEMENT

Der findes nu kun to manøvrer: Wheel og Reform
Man charger nu på en ny måde. Når du charger rykker du Basic Move + 2D6. Hvis det er nok til at du kan nå, er der nærkamp. Ellers rykker enheden i stedet kun den højeste af de 2D6 fremad og failer sit charge.
Charges og reaktioner til dem bliver nu declared en af gangen.
Du kan nu marchere selvom der er fjender tættere på end 8" - du skal bare klare en Leadership Test.
På snake-eyes (to 1'ere) kan alle enheder rally.

3. MAGIC

Hvis det er din tur, så får du 2D6 Power Dice (+1 for hver troldmand der slår en 6'er) op til maksimalt 12 Power Dice.
Din modstander får den højeste af de 2D6 der blev rullet (+1 for hver troldmand der slår en 6'er) - også op til maks. 12.
Du må bruge op til 6 Power Dice når du bruger magi og du må lægge dit Magic Level til det samlede tal.
Du må dispelle ved at rulle Power Dice og lægge dit Magic Level til.
Der findes ikke længere Miscast på dobbelt-et.
Hvis du slår dobbelt-seks, så er det både Irrestistible og Miscast på en gang. Formuleren virker, og så er der en fæl tabel.
De otte primære Lores of Magic er nu meget mere magtfulde.

4. SHOOTING

Man bruger nu True Line of Sight, så "What you see is what you see"
Alle enheder skyder nu i to ranks.
Buer kan lave Volley Fire, hvor ekstra ranks (udover de to første) skyder med 1/2 af deres skud.
Enheder giver nu cover til andre enheder og det giver en to hit modifier til den enhed der skyder.
Du skal ikke længere gætte rækkevidden med dine War Machines, eftersom alt må måles på forhånd.

5. COMBAT

Tropper kæmper efter Initiative.
Forreste rank kæmper med sit fulde antal attacks. Anden rank (dvs. dem der står bag dem i forreste rank der er i kamp) får et Supporting Attack hver. Hvis din enhed er ti modeller bred (eller seks for Monstrous Infantry), så er der en ekstra rank der må lave Supporting Attack.
Spyd gør, at en ekstra rank må lave Supporting Attack.
Hand Weapon og Shield giver et 6+ Ward Save.
Modeller "træder frem" for at udskifte Casualties. Døde modeller bliver fjernet bagfra enheden og alle de figurer der kan angribe når det er din tur til at slå, må gøre det.
Du skal bruge to ranks med mindst fem modeller for at få Flank eller Rear Bonus eller for at fjerne den andens Rank Bonus.
Hvis du har flere ranks end modstanderen i slutningen af kamprunden, så tæller din enhed som Steadfast (der virker som Stubborn)
Der er en gratis Reform for vinderen i slutningen af kampen. Taberen kan reforme hvis de klarer et Leadership test (inkl. en modifier for hvor meget de tabte kampen med).
Enheder der før flygtede eller pursuede 3D6" slår nu 3D6 og vælger de to højeste. Det hedder "Swiftstride"

6. PANIC

Alle døde enheder causer nu Panic (Unit Strength findes ikke mere)
Når en enhed flygter igennem en fjendtlig enhed, så tager den et Dangerous Terrain Test (istedet for bare at dø).
Når en enhed failer et Panic Test, så flygter den direkte væk fra nærmeste fjendtlige enhed. En enhed, der allerede er på flugt og failer sit Rally flygter direkte mod nærmeste bordkant.

7. TERRAIN

Der er kommet en masse nye regler for terrængenstande. Ting som mystiske ruiner og The Temple of Skulls har nu deres egne særregler.
Noget terræn gør, at bestemte enheder skal tage en Dangerous Terrain Test.
Noget terræn gør, at bestemte enheder ikke kan marchere.
Bygninger kan nu indtages og er blevet rigtigt gode at forsvare. Alle slags enheder (bortset fra Chariots) kan angribe en enhed i en bygning.
Infanteri-enheder kan nu gå frit igennem træer.
Der findes nu noget der hedder "Mysterious Terrain", som gør at en enhed der slutter sit Movement i dit skal slå på en tabel. En ond tabel.

8. SPECIAL RULES

Special Rules findes nu et samlet sted i bogen.
Enheder i kamp med enheder der causer Fear skal tage et Leadership Test i starten af hver kamprunde. Failer de, tæller de som at have WS1.
Hvis en enhed bliver charget af en enhed der causer Terror. Hvis den failer, så flygter den. Derudover, så har Fear og Terror ikke nogen effekt.
Flying betyder nu, at man har et 10" Move, der gerne må gå igennem andre enheder. Man kan marchere 20" på samme vilkår som andre enhder. Når Flying enheder charger, så bruger de deres Movement + 2D6" som alle andre (dvs. 10" + 2D6)
Skirmishers virker nu ligesom en enhed med ranks. De står 1/2 inch fra hinanden og har Front, Side og Rear som andre neheder. De får en gratis Reform i slutningen af deres Move (ligesom Fast Cavalry) og kan både March og Shoot samtidig.

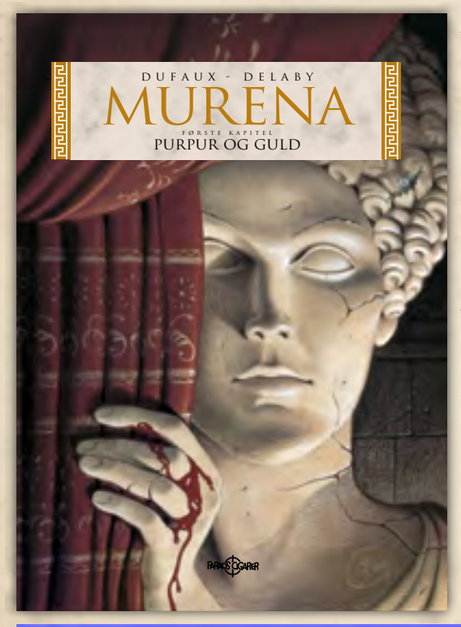
9. OTHER

Generalens Leadership kan bruges til alle Psychology Tests. Man kan endda bruge det til at lave en Stubborn Leadership Test hvis man er indenfor rækkevidde (normalt 12").
En Battle Standard Bearer gør, at man må re-rolle ALLE Leadership baserede tests indenfor rækkevidde (normalt 12").
Hvis Generalen eller Battle Standard Beareren er en del af en model der er et Large Target er rækkevidden 18" i stedet.
En enhed med en Muscian kan lave en "Swift Reform". Hvis de klarer et Leadership Test, så kan de reforme OG rykke normalt. De må endda skyde.
Characters må altid rykke i kamp, hvis de ikke er i berøring med fjendtlige modeller.

ROLLE|SPIL anmelder

Jeg kom. Jeg så. Murena sejrede.

TEKST: ANDERS MIDTGAARD



Dufaux - Delaby: Murena – Moderens Cyklus 1-4, 53 sider pr. bog. Faraos Cigarers Forlag
Målgruppe: 15+ **Pris:** 148,00 kr. pr. bog (498,00 kr. for alle 4 bind i en box)

Murena - Moderens Cyklus udspiller sig omkring det romerske hof i år 54 e.Kr. og tager udgangspunkt i de intriger og magtfejder der foregår bag lukkede døre på paladset. Det første man lægger mærke til når man åbner tegneserien er hvor meget tid der er blevet brugt på detaljerne. Der er stort set aldrig et billede, hvor der ikke foregår noget interessant i baggrunden og man fanger derfor hurtigt sig selv i at dvæle ved den samme side længe efter man er nået igennem teksten.

Historien er flydende, spændende og fuld af twists som gør, at selv erfarne læsere, der tror de har regnet plottet ud bliver fænget af historien, som handler om meget mere end bare intriger. Der er nemlig ikke sparet på noget i Murena. Der bliver malet et utroligt levende og medrivende billede af Rom ved hjælp af alt fra gladiatorkamp til orgier og giftmord. Hvis jeg overhovedet skal sige noget negativt om bøgerne må det være, at de kræver en hel del koncentration at læse.

De mange komplicerede romerske navne, kombineret med det faktum at mange af karaktererne ser næsten ens ud, gør i samarbejde med den hurtigt skiftende historie at man skal være skarp for ikke at blive forvirret undervejs. Men hvis man kan holde koncentrationen man også forvente sig en gribende historie som igen og igen overrasker og går af uventede veje. Murena er skrevet til unge og voksne, men 13-14 årige med en skarp iagttagelsesevne kan også sagtens få en masse spændende timer ud af bøgerne.

BOARDGAMER.DK

Brætspil der passer perfekt til under træet!

BETALT INDHOLD

FARAOS CIGARER

ALT UDSTYR TIL LIVE ROLLESPIL !

JULEN NÆRMER SIG, OG VI HAR FÅET ET VÆLD AF SPÆNDENDE NYE VARER IND I BUTIKKEN. KOM FORBI BUTIKKERNE ELLER KLIK DIG IND PÅ VORES HJEMMESIDE OG GÅ PÅ OPDAGELSE I DE MANGE TILBUD.

NYE LÆDERRUSTNINGER KOMMER SNART

LATEX HJELME FRA 149,-

ANSIGTMASKER KUN 399,-

149,- STK. / 4 STK. 499,-

LATEX KLØR (SÆT) 1.599,-

NYE SVÆRD FRA PALNATOKE

125,- STK. / 5 STK. 499,-

125,- STK. / 5 STK. 499,-

125,- STK. / 5 STK. 499,-

FARAOS GAMES - KØBENHAVN
SKINDERGADE 27
1159 KØBENHAVN CITY
TELEFON +45 33 32 22 11

COMCS & GAMES - LYNGBY
JERNBANEPLADSEN 63
2800 LYNGBY
TELEFON +45 32 10 10 23

WWW.FARAOS.DK

BETALT INDHOLD

Sminkeguide: Sår

TEKST: ANDERS FUNCH LERCHE

I dette nummer af sminkeguiden giver ROLLE|SPILs sminkør extraordinaire Anders Lerche dig nogle simple tips til hvordan du laver ekstremt overbevisende sår.

Gode effekter er ofte et spørgsmål om at bruge de rette produkter og selvfølgeligt om at være kreativ og kunne bruge sine hænder. Med de rigtige farver og med den rette blodfarve kan selv simple virkemidler som små stykker toiletpapir og noget latex se vildt ægte (og faktisk også ret kvalmende -red.) ud.

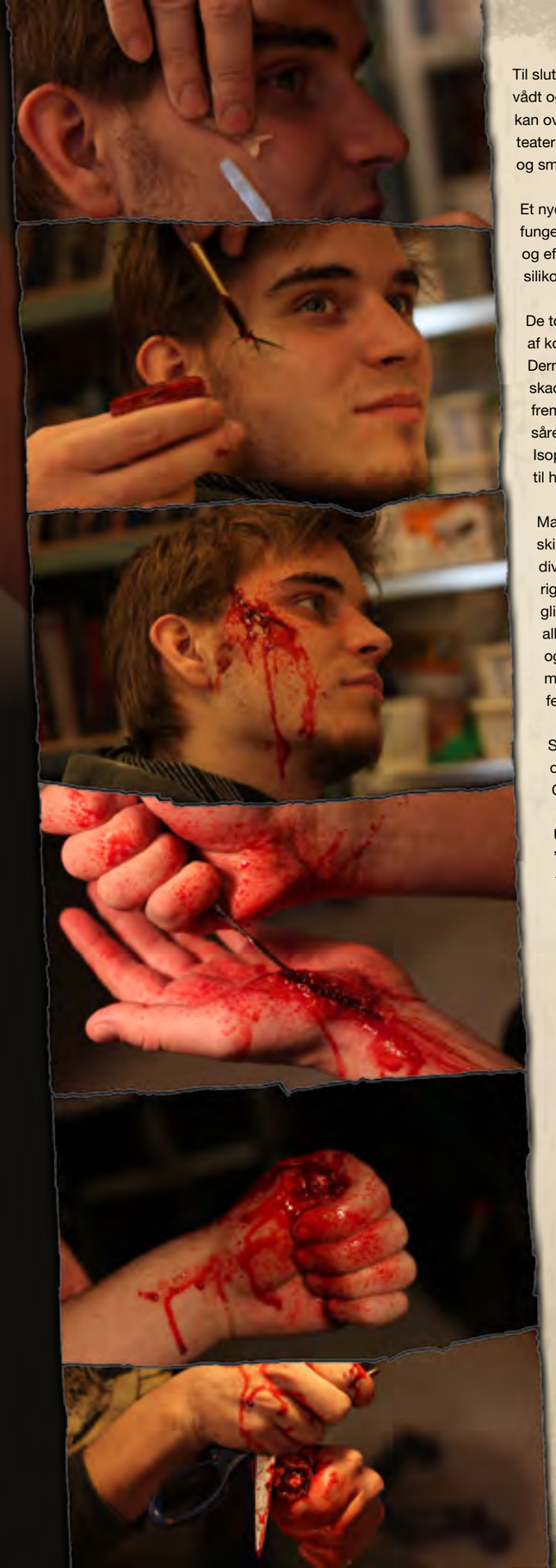
Sår og skrammer er nemme at lave og faktisk også noget af det slags sminke som har den allerstørste virkning på andre. Det er næppe tilfældigt at det er den røde farve som for os mennesker betyder fare og stop. Den psykologiske effekt af, at se den får os til at standse og fokusere, fordi det kan betyde fare og mmåske ligefrem mulighed for dødsfare. At lave sår kan være både spændende og grænseoverskridende, da man på den måde "åbner" for sin krop og tillader sig selv at lave noget meget farligt, uden det fører hverken smerte eller alvorlige konsekvenser med sig.

Man kan meget nemt bare ved at lave en enkel mørk streg på huden med noget vandfarve og ovenpå tilføje lidt teaterblod, fremkalde en reaktion og lave noget der overfladisk ligner et sår, men det er ikke rigtigt nok når man kommer tæt på. Vi har brug for at kunne bygge noget ekstra på huden, og skabe illusionen af dybde ind i den.

Dermavoks er en godt og effektivt materiale til at lave små ændringer på huden, selvom det vanskeligt kan sidde fast på bløde steder som på hals, kinder og ved munden - der er for meget bevægelse. Voksen rulles til en lille aflang pølse med to fingre og placeres på huden hvor man vil have såret til at være.

Pas på ikke at få voksen for varm, da den så vil klæbe og blive uhåndterlig. Med en dermavoks spartel eller en uskarp smørkniv kan man forsigtigt skrabe kanterne på pølsen ud på huden, så de forsvinder og kun en lille bule kan anes. Med en smule rense/fugtighedscreme på fingrene glatter man overfladen af voksen, så den bliver blank og skinnende - og så eventuelle ujævnheder forsvinder.

Dernæst tager man sin spartel og skærer forsigtigt ned i voksen med prikkende bevægelser; uden at trække voksen væk fra huden. I bunden af sårsprækken lægger man lidt mørk farve: rød hvis flængen er overfladisk og sort hvis den er dyb eller det er et skudsår eller lign. Dernæst pudres såret med en smule transparent pudder for, at fjerne det blanke skær fra voksen og få farven til at blive mere fikseret også.



Til slut lægges tykt teaterblod og noget løbende ned i såret, så det ser vådt og rigtigt blødende ud. Effekten er meget overbevisende og man kan oveni nemt, med en sort stubbesvamp, lidt mørk sminkefarve og lidt teaterblod, gøre såret mere hærget og huden fyldt med kradsemærker og små rifter, som efter en alvorlig ulykke eller et slagsmål.

Et nyere materiale til sår er en særlig tre-komponent silikone, som fungerer lidt som voksen gør, men hvor man nærmest støber sine sår og effekter direkte på huden og hvor man kan genbruge de hærdede silikone dele mange gange.

De to komponenter A og B blandes på en lille plade og tilsættes lidt af komponent C, afhængigt af hvor bløde man vil have sine dele. Dernæst skrabes massen over på huden og formes forsigtigt til ca. den skade man ønsker. Hærdeprocessen tager ca. 5-10 minutter men kan fremskyndes men en hårtørrer, alt imens man modellerer og former såret . Inden det hærder helt op, kan man tage en pensel med lidt Isopropylalkohol (fås i Matas og på apoteket) og udglatte kanterne ned til huden, så de forsvinder fuldstændigt.

Man kan også tilføje lidt transparent pudder for at fjerne noget af det skinnede ved silikonen. Dernæst arbejder man med farver og med div. typer blod, præcis som når man bruger dermavoks, så såret ser rigtigt dybt og vådt ud. Almindelige creme og vandsminke-farver glider en smule af på silikonen, så det kan anbefales at anskaffe en alkohol-baseret "sårsminke" palet, da de sidder fast på stort set alt og er meget holdbare og ægte at se på. Paletterne er dyre, men har man først lært at bruge dem, er der ingen vej tilbage til gammeldags fedtsminke og deslige.

Sminke produkterne fås tildels på hjemmesiden www.two-face.dk og i den fantastiske udklædnings og merchandise butik Fuglsang og Co. (som har en annonce på bagsiden af dette nummer - red.).

Undertegnede makeupartist anbefaler man bruger de fremragende "Kensington Gore" teaterblodtyper, der udover at se 100% troværdige ud, også kan afvaskes fra hud og tøj, i modsætning til andre typer teaterblod der kan plette som var det rød tryksværte.

BETALT INDHOLD

RODES.dk

100% sjov til drenge

Dansk Produceret rollespilssværd fra Palnatoke

Panther Tank V2 Kompletsæt 1:16
Stor Realisstisk RC tank der skyder med 6 mm plastik kugler.
Kanonen kan vippes og dreje 360 grader.
Længde 43 cm. Kan lægge røgslør ud og skyder ca. 25 m.
Inkl. stor batteripakke og lader.

Tilbud 999,-

120m2 Hardballkælder
Spækket med våben og udstyr
- **Autoriseret Classic Army forhandler**
- **Mere end 15 års erfaring indenfor hardball**
- **Eget værksted**
- **Eget spilleområde i Hillerød, på over 20.000m2**

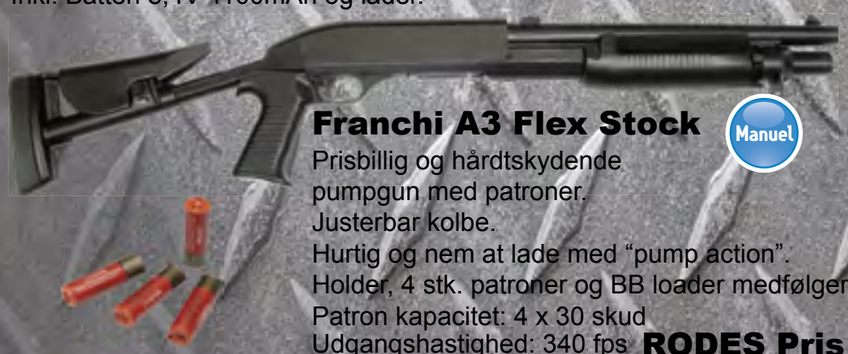
Mere info på www.hardballheaven.dk

Dan Wesson 8 inch Komplet sæt.

G36 C Komplet sæt
H&K G36 C, flot og velfungerende ASG riffel.
Magasin kapacitet 470 skud, justerbar hop-up.
Udgangshastighed: 350fps **TILBUD 1499,-**
Inkl: Batteri 8,4V 1100mAh og lader.

EL

Imponerende og meget hårdtskydende CO2 revolver i fuld metal med et løb på 8 tommer. Inkl. pistolkuffert, 15 stk. CO2 patroner, 2 stk. speed loader og 1000 stk 0.36g kugler
Patron kapacitet: 6x 1 skud
Udgangshastighed: 550 fps
TILBUD 1499,-



Franchi A3 Flex Stock
Manuel
Prisbillig og hårdtskydende pumpgun med patroner.
Justerbar kolbe.
Hurtig og nem at lade med "pump action".
Holder, 4 stk. patroner og BB loader medfølger.
Patron kapacitet: 4 x 30 skud
Udgangshastighed: 340 fps **RODES Pris 449,-**

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

Åbningstider
Man-fre: 10-18
Lørdag: 09-14
Søndag:(5-19 dec.) 11-15

Krydsord for rollespillere

	Genre som både Ringenes Herre, Eragon og Barda tilhører.	Overflade-behandling man ofte bruger på støvler og lædervarer.	Rykker man et enkelt bogstav EN plads, så er Ringenes Herre Rated "..."-13	Legendarisk troldmand fra Magic kortspillet	Utyske, der i spilverdenen Jarkwelt kommer fra Drømmenes Rige	Læs kontrolordet nedenfor til højre og send det ind sammen med navn og mail til redaktion@rollespil.org og vær med i lodtrækningen om 10 gratis ROLLE|SPIL abonnementer for 2011.	
Dansk rollespils-kongres lavet af Lands-foreningen Bifrost.						Meget pænt engelsk ord for det vikingerne gjorde når de var ude og "handle"	KONTROL ORD
Troldelignende væsen fra David Eddings' bøger om Belgarion							
"Vi er ridderne som siger..."			Til tysk rollespil kan man byde hinanden op til "...." (stavet bagfra)				
Varm drik, som sjældent drikkes af særligt mange om morgene til en rollespils-con			Når man brænder en ork får man "...." / Bifrost hed i 2008				
Gud for handel i spilverdenen Niraham				Hvad kommer der ud af elvere? / Italiensk dal, som Rom ejede			
Engelsk ord for Slytherins særlige dyr							
Når noget er dårligt kan det være ".."			Tysk forkortelse for rollespils-arrangørgruppe				

Faste kampagner

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

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

BETALT INDHOLD

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn

SPIL TROLDKVINDE (ELLER TROLDMAND)

TEKST: TROELS PALM

Troels Palm er endnu en gang på banen med lidt ideer til hvordan du spiller rollespil. Denne gang er det troldmændene, som ROLLE|SPILs guide-skribent har kastet sig over. De har selvfølgelig også svært ved, at forsvare sig mod hans pen i en verden, hvor ægte magi er svær at finde.

Den svære rollespilsmagi
Troldkvinder (og mænd) er en sjov størrelse til rollespil. De er et af de mest regelafhængige koncepter derude. En præst kan godt prædike troen uden regler og en kriger kan godt svinge sit sværd uden indviklede simulationsregler.

Men hvis ingen tager 3 i skade når man råber "Kuglelyn" så er det sværere at være magiker. De skal også oftest portrætteres som vidende om alverdens ting både generelt og specifikt for den imaginære spilverden. Det kan godt være svært hvis man ikke læser lange bøger med ord som abjuration og metafysik, som ikke lige er hverdagskost for 12-årige.

Men det kan også være skideskægt. Alle drømmer jo lidt om at være Harry Potter (eller Ron, som jeg synes er sejere fordi han er så uduelig). Alle kan jo lide at være den mystiske rejsende som har den vigtige brik i puslespillet. De fleste kan lide at være den man går til, når der skal handles med dæmoner eller fordrives onde ånder. Nogle synes endda det er virkelig sejt at bygge lange hvide træstave med lysende krystaller i og gå i sorte kutter og store hatte. Så lad jer ikke skræmme. Det kan være rigtigt sjovt.

Klassiker #1: Troldmandsskoler
Der er et utal af forskellige forklaringer på hvordan troldkvinder bruger deres kræfter og hvorledes de anskaffer dem. Husk, at hvor mange eksempler jeg end giver kan de aldrig repræsentere alt hvad man risikerer at møde derude. Troldkvinder skal komme et sted fra. Jeg kommer med nogle enkelte opdelinger på hvordan man kan organisere sine skoler ind i forskellige genrer.

Klassikeren: lys og mørke
Lys magi: Helbredelse, forsvar, skabelse, liv, guder, glæde, håb
Mørk magi: Angreb, død, ødelæggelse, dæmoner, had, vrede, jalousi

Eksempel #1: Warhammer verdenen
Alkymi: *Magi med forarbejdede genstande*
Dyremagi: *Opildne og berolige dyr, ændre dyrs egenskaber*
Dødsmagi: *Siger sig selv*
Himmelmagi: *Vejret og himmelske fænomener*
Ildmagi: *Siger sig selv*
Livsmagi: *Planter og jorden*
Lysmagi: *Helbredelse og kulde*
Skyggemagi: *Illusioner og mystik*

Eksempel #2: D&D
Illusionisme: *Billeder af lys og lyd*
Nekromanti: *Negativ energi, død*
Abjuration: *Forsvar*
Påkaldelse/Fremkaldelse: *Skabelse af materialer eller påkaldelse af dyr eller unaturlige væsener*
Divinering: *Opdagelse, magi der giver syner eller forbedrer sanser*
Fortryllelse: *Charmering og kontrol, forbedring af egenskaber*
Evokation/invokation: *Naturkræfter*
Transmutation: *Formskifte, forandring af egenskaber*
Universal: *Læse magisk skrift, opdage og manipulere magi*

Som i kan se kan det godt blive forvirrende. Men der er håb forude. Tænk på at de fleste du møder jo ikke er eksperter der ved alt dette. Så det handler bare om at vide en lille smule mere end de gør. Lær dig selv de nemmeste forklaringer på hvad de forskellige typer af kræfter gør.

Lær hvad der gælder i din specifikke verden. Lær hvad de reelle love og regler er. Så skal det alt sammen nok gå.

Troldmænd og verden omkring dem
Er magi forbudt? Er troldmænd organiseret i strikse ordener, der har deres egne regler? Er troldkvinder sjældne omrejsende eller noget man har i hver en lille landsby?

Der er nogle ting der er vigtige at finde ud af med hensyn til hvor du skal spille henne. Det nytter ikke noget at dukke op i en Gandalf-hat og en lang hvid kåbe, med en stav der lyser og en magisk ring på fingeren til en kampagne hvor magi er forbudt og bliver praktiseret hemmeligt - med mindre du selvfølgelig virkeligt gerne *vil* have bank og brændes på et bål. I spillet altså.

Sørg for at tjekke med en arrangør eller spilleder om der er nogle specielle regler, der skal følges både indenfor spillet og udenfor spillet.

Ingame Eksempel
Troldkvinder er forbudt og skal være forklædt. Troldmænd skal være registreret hos Mestertroldmanden.

Offgame Eksempel
Troldmænd skal have et særligt karakterark. Troldkvinder skal til en regelbriefing. Man må ikke selv have sine magiske remedier med

Husk at forberede dig
Som regel kan du finde de nødvendige informationer på kampagnens eller scenariets hjemmeside. Hvis det er svært at finde, så er det bedre at ringe og spørge inden man tager derud. Find den, der skriver reglerne eller planlægger handlingen og spørg. Eller endnu bedre. Find den der står for kontakt med spillere.

Dernæst skal du forberede rollen. Hvis folk forventer, at du ved ting de kan finde på at spørge om, er der flere muligheder. Enten skal du rent faktisk vide det de spørger om - hvilket kan tage lang tid at lære - eller også skal du kunne tale uden på en overbevisende måde. Alternativt kan du have en metode til at finde ud af det på i løbet af spillet, og så kan du undskylde dig med, at magien er lidt tåget.

Heldigvis er du troldmand, så ingen synes det er underligt hvis du går rundt med en masse skriftruller eller bøger. Brug dem både til at skrive dine formularer ned i men også til at have printede skrifter om spilverdenen. Så er det nemlig noget lettere at være vismand.

Lav din tryllestav unik - sådan gør du
Træstave ser virkeligt fede ud. Men du kan ikke i en nødsituation slå nogen med dem (da de fleste rollespil ikke er meget for folk der slås med trævåben!) og du risikerer at folk bliver knotne hvis du parere deres dyre latexsværd med din knastfyldte trætstav.

Der er nogle rimeligt fede latex-stave på markedet, men i modsætning til sværd vil man jo oftest have noget helt unikt til sin troldmand. Overvej derfor følgende løsning: Køb en forholdsvis neutral latex-stav. Måske en af dem der bare ligner den er af træ. De er også gerne billigere. Bind derefter små knogler og fjer eller voodoodukker på de steder du ikke har tænkt dig at slå folk i hovedet med. Så har du din helt egen stav og du risikerer ikke at nogen smider den på bålet eller beskylder dig for at have ødelagt deres autentiske latex-økse 1200 kroner - med mindre du parrerer med knoglerne altså!

Husk at have noget på hovedet!
Det kan ikke siges nok. Hovedbeklædning skaber roller. Det gør det også en del lettere at se gammel og vis ud hvis de andre spiillere ikke kan se at ens ellers pæne blond frisure er sat godt på plads med voks og gelé.
Der er bare ikke mange rigtig lækre høje troldmandshatte på markedet. Men mon ikke man kunne spørge sin klub, sine forældre eller sine venner om de har nogle gode idéer og kan hjælpe en lidt på vej.

Bøger fra Italien - den nye renaissance
Det er ikke så svært at anskaffe lækre læderbøger som det var i 90'erne. Italienerne laver nogle prismæssigt helt overkommelige nogle som du kan anskaffe i de fleste rollespilsbutikker. Til gengæld er der nogle fede tricks der kan sætte prikken over i'et.

Fjerpen til ingen penge
Find en meget stor fjer og flæk den med en skarp kniv. Skil en gammel kuglepen ad. Sæt blækbeholderen og skrivespidsen ind i fjeren og brug gennemsigtigt tape rundt om. Voilá. Så har du lige pludselig en lækker fjerpen for næsten ingen penge.

Punge, tasker, bælter, habendgut
Husk at som til en hvilken som helst anden rolle er tasker, punge og bælter altid brugbare. Som troldmand måske endda mere fordi du skal have et sted til de ting du bruger når du tryller. Husk at fore en taske til mel eller kakaopulver med en plastikpose. Du selv eller dine forældre bliver glade for det når tiden kommer til at vaske rollespilstøjet.

Få hjælp - det er sejt
Snak med dine venner om de har lyst til at hjælpe. En troldmand, der kommer op til mesterbunkeren og siger han har påkaldt en dæmon i landsbyen er irriterende. En troldkvinde der kommer op med sine 10 venner der virkelig godt kan lide at slås og siger at hun har lavet et ritual der genopvækker de døde og at hun selv har taget sminke med... hun er virkeligt sej.

Og hvis du er i tvivl - så bank nogen!
Sidst, men ikke mindst kommer måske mit allervigtigste råd til troldmænd. Langt de fleste tror nemlig, at dem der spiller troldkvinder også er nogle svæklinge i virkeligheden. Modbevis det. Tæv nogen!

PROFIL: TROELS BARKHOLT

Født: 11. april 1983

Troels Barkholt er en af de gamle rotter i rollespilsmiljøet og kan spore sin karriere som arrangør tilbage til 1999, hvor han var med til at lave de første Legendernes Tid scenarier. Han har siden lavet rollespil for børn, arrangeret rollespil professionelt og lavet både store sommerscenarier, små 700% scenarier og udstyrsstykket Babylon. Troels har også lavet landsforeningsarbejde i årevis - lønnet som landssekretær og senest som frivillig og leder af Knudepunkt2011-holdet. Han er far til tvillingerne Ragnar og Sejr og hans totemfrugt er en ananas. Ret sejt, faktisk.

ROLLE|SPIL anmelder

Emil er redaktionens nyeste medlem, men til gengæld er han sgu' produktiv. Han er nemlig ROLLE|SPILs nye chefanmelder!

Emil er en halvgammel støder, der lever for den gode fortælling og tjener til dagen og vejen som miljømedarbejder. Som bijob driver han biksen EBmiljø, der laver naturundersøgelser, naturpleje og naturvejledning.

I sin fritid tegner og skriver han fantasy for børn og unge. Fantasybogen: Spådommen 1, er forhåbentligvis lige om hjørnet. Desuden forsøger han ihærdigt at indoktrinere sine børn til at spille rollespil og indtage fantasy i store mængder.

Hvis nogen spørger til Emil, så fortæller han smilende, at han alt i alt er et ondt og ubehageligt menneske, der er helt tosset med drager. Og så kan man jo tilgive ham det meste.

Mellem liv og død!

TEKST: EMIL BLICHFELDT

Alex Uth: Marskens Konge. 167 sider. Peoples Press Jr.
Målgruppe: 13+ år. **Pris:** 169,95 kr.

Alex Uth placerer sine personer i en "Dark Fantasy", hvor vandet og dyndet både er livet og døden, for under vandet hersker Marskens Konge! Han bestemmer om man skal leve af marskens dyr og planter, eller om man skal ned i dybet som hans brud, ned til en tilværelse fanget mellem liv og død.

Denne skæbne er Fankes dom i første bog, idet hendes bror Heirik her har sat sig op mod Marskens Konge ved at bryde samfundet regler og dræbe den hellige fugl. For at sone hans skyld står Fanke brud!

"Marskens Konge" kan snildt læses, uden at have stiftet bekendtskab med "Marskens Hemmelighed", men den kan varmt anbefales.
I "Marskens konge" er Fanke kommet tilbage fra marskens dyb, tilbage til landsbyen hvor hun modtages med frygt og had.

For ingen vender tilbage når de først har stået brud med marskens konge. Fanke kæmper mod alle ods for at vende tilbage til normalitetens trygge havn, men hendes drømme er fyldt med ting der ikke burde være der.....

"Marskens Konge" adskiller sig på en række områder fra klassiske fantasy-fortællinger som Ringenes Herre og Narnia. Et af disse områder er rejsen gennem en verden, der ofte fungerer som en udviklingsrejse for hovedpersonerne. I "Marskens Konge" udspiller historien sig udelukkende i den lille bygd, midt i marsken. Vi kommer ikke andre steder hen - og vi savner det ikke.

For fortællingen er tight, personerne nuancerede og stemningen af angst og undergang, er så tydelig som at løbe tør for luft få meter fra overfladen – en stemning der gør at læseren ikke kan undgå at synke ned i sidernes dynd, med en veltilpas gysen.

Interview med Alex Uth

[sytten centimeter fra Alex' næse, med hastigt baskende vinger, hænger en sur lille sumpodrage]

Hej Alex, det var på tide du lukkede mig ind.
Du blev jo udvalgt til at være en af de unge drager.
Og så laver du et eventyr uden drager... hvad sker der?
Har du et problem med drager?

• • • • • • • • • • • • • • • •

Det har faktisk primært været et spørgsmål om plads.
Drager fylder utroligt meget, og marsken er et forholdsvist lavvandet sted.
Givet at meget af handlingen drejer sig om noget der måske lusker under vandet, ville drager bare ikke have givet den rigtige overraskelseseffekt. Og små drager - nej, det holder jo bare ikke.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Grrr...
[den lille drage klør sig i skællene, mens der kommer røg ud af ørene]
Hvorfor er der så lidt sex med i dine bøger?
Barmfagre kvinder, lækre helte og drager... det er det vi vil ha!

• • • • • • • • • • • • • • • •

Jamen, se dog forsiden på Marskens Konge.
Der er både barmfagre kvinder og åbenlyse løfter om trekantskvindezombiesex.
[...]
Hvad mere vil du ha'?!"

• • • • • • • • • • • • • • • •

Hmf!
[så lyser den lille drage op i et lusket smil og prøver at skifte emne igen]
Bliver din marskverden lavet til et rollespil, eller måske brugt til et scenarie?
Vi er nogle der godt kunne tænke sig det, nemlig...

• • • • • • • • • • • • • • • •

Det er der ikke umiddelbart planer om.
Så skal jeg jo bare til at finde på alt muligt besværligt, i stedet for at have tre lokations og en håndfuld bipersoner.
Jeg kunne selvfølgelig lave noget novellescenarie-hejs eller et laiv baseret på workshops.
Så klarer folk det vel selv.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Mmm...
[den lille drage nikker og virker næsten tilfreds].
Nu er vi jo mange der gerne vil vide hvad du hiver frem af posen næste gang.
Så ud med sproget. Er der drager eller andre af de seje væsnermed? Ellers skal du nok forvente at blive boykottet.

• • • • • • • • • • • • • • • •

Der er en stor, hvid lindorm som ligger under København.
Jeg ved ikke helt om lindorme tæller som drager, men den er i hvert fald ormet og lækker. Og hvid.
Alle ved at hvide ting er de sejeste. Enhjørninge, soft-ice, Gandalf v 2.0, shabby chic havemøbler, kogte æg på ydersiden.
Hvidt er det nye sort."

• • • • • • • • • • • • • • • •

Øhm...
[skuffet kigger det lille væsen på sine spinkle klør, der overhovedet ikke er hvide og prøver så et sidste udfald]
Kommer vi igen, til at vente tre år på den næste udgivelse fra dig af?
Nogle af os er altså ikke så tålmodige!

• • • • • • • • • • • • • • • •

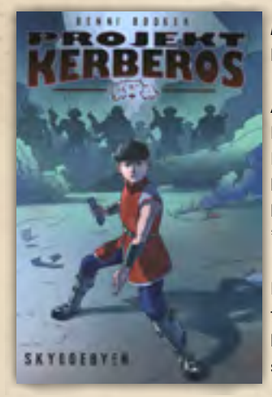
Absolut ikke! Eller... det kommer også lidt an på om jeg vinder i Lotto eller ej.
Sådan et forfatterskab koster forfærdentlig mange penge at have i huset.
Det er også vildt tungt og fylder meget, og man ved aldrig hvad der er i det.
Somme tider går der også møl i lortet. Hvad var spørgsmålet igen?"

[dragen sprutter af arrigskab, overvejer at lade det gå ud over en af Alex' katte]
[men da katten er størst, flyver sumpdragen irriteret sin vej]

ROLLE|SPIL anmelder

Akira - light

TEKST: EMIL BLICHFELDT



Benni Bødker: Projekt Kerberos 1+2. 80 sider, illustreret af Niels Bach. Gyldendal.
Målgruppe: drenge 8-12 år. **Pris:** 79,95 kr.

At skrive børnebøger der fænger er ikke bare svært, men hamrende svært. Uden for megen slinger i valsen, formår Benni Bødker indenfor de første par sider, af projekt Kerberos, at skyde handlingen i gang og holde den kørende. I første bog finder Fumi ud af, at han bliver jaget og det går op for ham at han er en af tolv børn med fantastiske kræfter. Rejsen gennem "Skyggebyen" og hans skæbnesvangre opdagelser i barndomshjemmet er fængslende læsning. Anden bog tager direkte over hvor etteren slutter, Fumi ryger i kløerne på den japanske mafia: "Yakuzaen" og så bliver helvede for alvor hedt!

Historien udspiller sig i en dyster fremtidsverden, hvor der måske er hentet lige lovligt meget inspiration fra tegneserien "Akira", men mangastilen understøttes godt af Niels Bachs lækre streg. Dog savner man noget af den humor, der kendetegner succesfulde mangaer som f.eks "Naruto". Men alt i alt, et par fine actionbøger, hvor man som læser gerne så at treeren kom på hylderne snarest.

Durkdrevent

TEKST: EMIL BLICHFELDT

Neil Gaiman: Odd & frostjætterne. 84 sider, illustreret af Brett Helquist. Høst & Søn.
Målgruppe: 8-13 år. **Pris:** 199,95 kr

Før læsning af Neil Gaimans "Odd og frostjætterene" sad jeg i et slemt dillema. På den ene side er jeg vild med Gaimans bøger; Coraline, Sandman etc... men denne bog skulle angiveligt handle om en vikingedrengs møde med de nordiske guder og det var jeg ikke så sikker på hvad jeg syntes om.

Når forfattere udenfor de nordiske lande, tager fat i vikinger og deres mytologi, bliver det ofte gjort med manglende indsigt, hvilket nemt får historien til at falde på gulvet.

Efter endt læsning af Odds særegne rejse med ørnen, ræven og bjørnen, blev min bekymring gjort til skamme, for Gaiman løfter arven i fin stil, med rimeligt korrekt fremstilling af tiden, masser af humor og ikke mindst det særegne tvist i slutopgøret med frostjætten.
Et durkdrevent opgør der efterlader en med et smørret grin.

I Pullmans fodspor?

TEKST: EMIL BLICHFELDT

Mikael Ostenfeld Krog: Skyggekaster. Forlaget Ostenfeld.
Målgruppe: 12+ år. **Pris:** 159,00 kr.

Med sin debut "Skyggekaster" kaster Mikael Krog sig ud i et ambitiøst fantasyprojekt, der træder i fodsporene fra Phillip Pullmans "Det gyldne kompas" og C.S. Lewis' Narnia-bøger.
Som i Narnia-bøgerne er rejsen fra vores verden til en fantastisk verden startskuddet til eventyret. Sine bor på Nørrebro, mobbes i skolen og forældrene skændes. Men ud af den grå hverdag begynder der at ske fantastiske ting. Sine møder drengen Emil, der beder hende redde hans konstant sovende bror. På spektakulær vis kommer Sine modvilligt til den anden verden. Her møder hun sære væsner og personer, der enten hjælper eller bekæmper hende. På hendes vej mod at vriste Frederik ud af den onde præst Paranicus' kløer går hun gennem mange prøvelser, som tvinger hende til at træffe en række svære valg.
Ligesom Pullmans bøger, indeholder "Skyggekaster" både en del religionskritik og beskrivelser af udviklingen fra barn til ung. Bogen er elementært spændende og har mange gode fantastiske elementer. Desværre skæmmes den af småfejl, som gør læsningen noget træg i forhold til den gode historie og det flertydige persongalleri.

Intet mindre end fantastisk!

TEKST: EMIL BLICHFELDT

Jesper Ejsing og Hans Høygaard: Drager – Guaspers Dragonarium. 57 sider. Gyldendal.
Målgruppe: 5+ år. **Pris:** 199,95 kr.

Visse bøger sætter man sig foran med et kritisk blik, og for mig er denne bog er en af dem. Det kritiske blik skyldes både mange års læsning om drager og bogens lovende indpakning, så derfor rejser spørgsmålet sig: kan bogen leve op til det den lover ?
Her er jeg nødt til at bryde ud i et begejstret: Ja, bogen er, som de drager den omhandler: Fantastisk! Men hvorfor denne begejstring? Lad os starte fra begyndelsen.

Hovedpersonen i bogens rammefortælling, Guasper, er en hårdkogt skriverkarl, der med egne ord "har stirret døden i ansigtet og gået derfra som den sidste der blinkede". Hans historie er bogens indledning og afslutning, mens den primære del af bogen er beskrivelser af en række fantastiske drager. Jesper Ejsings kunstgreb her er dels at samle en række en mytologiske væsener under betegnelsen drager - normalt er væsner som Cockatrice, Hydra og Kimære i hver deres gruppe, men Ejsing får det til at fungere ved at fokusere på væsenernes ligheder, nemlig krybdyrtrækkene og de forvrængede menneskelige drifter. Men Ejsing stopper ikke her. Han hiver en række mere eller mindre selvopfundne dragetyper op af hatten. Dragetyper som Kejserdragen, Skovdragen og mange flere.

Dragerne og deres møde med mennesker krydres af små historier, hvor flere har relation til rammefortællingen. At bogen i den grad hænger sammen, den flotte opsætning og Hans Høygaards tegninger sender karakteren helt i top. Når man selv ikke er uerfaren ud i tegningens ædle kunst, er det skønt at se side efter side, hvor både streg og farvelægning ikke bare er nær fejlfrit, men også virkelig originalt.
Til sidst sidder man tilbage og længes efter mere, hvorfor skulle Guaspers historie være så kort ?
Kære Ejsing og Høygaard, må vi bede om en fuldfed fantasy roman, spækket med drager – det kan kun gå for langsomt!

ROLLE|SPIL anmelder

Dødsfald med begrænset underholdningsværdi!

TEKST: EMIL BLICHFELDT

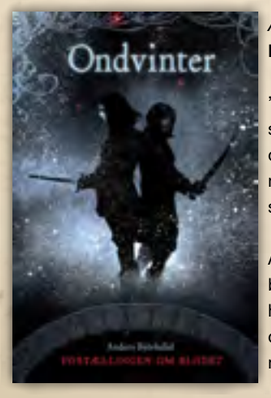
Kenneth Bøgh Andersen: Den sidste dag? 80 sider, illustreret af Palle Schmidt. Høst & Søn.
Målgruppe: 10 - 15 år **Pris:** 129,95 kr.

Kan man overleve "Den sidste dag?"...?
Ja!, det kan man. Men Kenneth Bøgh Andersen levner dig ikke mange chancer i denne nutids "Sværd og Trolddom" hvor du som mand i slut-20'erne skal overleve en ganske almindelig dag. Det værste, er ikke at det er svært, men at hverken logik eller snarrådighed kan føre dig igennem. Kun stædighed, eller held, fører til mål. Måske har bogen en berettigelse, hvis man som læser syntes det er sjovt at opleve mange opfindsomme måder at dø og stædigt lede efter den rette vej gennem en ulogisk labyrint.

Men for denne læser opleves bogen, som en lang række dødsfald og møder med andre "normale" mennesker, hvor underholdningsværdien er begrænset. "Den sidste dag" skal dog ikke afskrække dig fra resten af Kenneths godt sammenskruede bøger, hvor eksempelvis serien "Den Store Djævlekrig" varmt kan anbefales.

Ondt! Helt igennem ondt!

TEKST: EMIL BLICHFELDT



Anders Bjørkelid: Ondvinter. 295 sider. Politikens Forlag.
Målgruppe: 12+ år **Pris:** 169,95 kr.

"Ondvinter" er fuldblods fantasy, hvor blodet spiller en ikke uvæsentligt rolle; ikke iform af vampyrisme, men snarer at tvillingerne Sunia og Wulf er af blodet. De tilhører en urgammel race, der lever tusinder af år; en race der har en drift mod ondskab. Ondskab der breder sig som en kulde der lammer følelserne og fjerner evnen til nytænkning. Snart får tvilingerne at føle hvem der bringer ondvinteren til landet, for denne ondskab har en helt speciel årsag til at ville dem til livs.

Anders Bjørkelid har villet skabe en fantasy af høj kvalitet, hvilket lang hen af vejen er lykkedes, men visse steder bliver historien noget tung fordi der presses for mange hverdagselementer ind. Problemet er ikke, at der uddybes hvordan Bjergfruen fremstiller ost, der byttes med olie osv. Men at hverdagselementerne i stedet for at være en del af kulissen, kommer helt frem på scenen og det holder hverdagen ikke til. Helt anderledes medrivende er det når de fantastiske væsner og konflikterne mellem personerne kommer i front, ofte helt ud over scenekanten.

Hårrejsende læsning

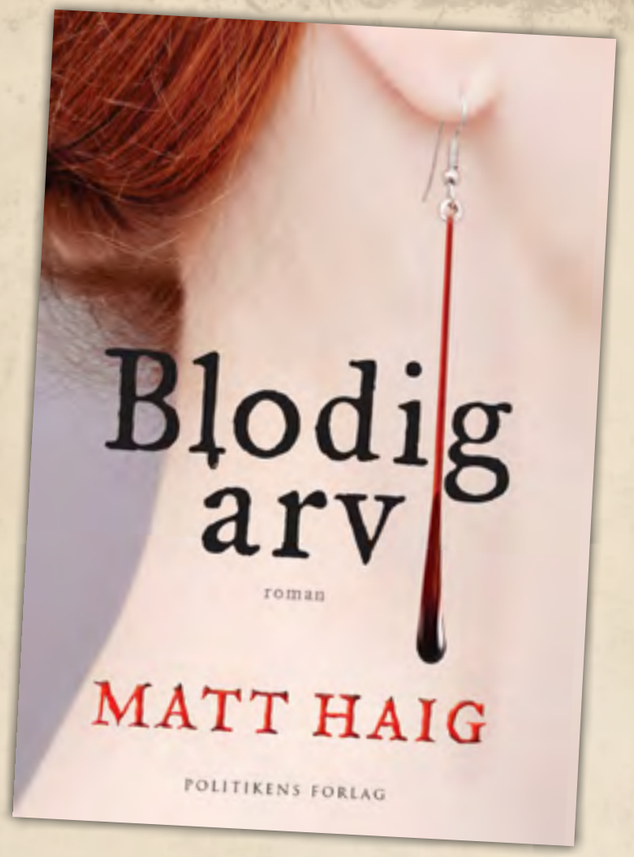
TEKST: EMIL BLICHFELDT

Nikolaj Højberg: lejlighed 42. 226 sider. Forlaget Kandor
Målgruppe: 14+ år **Pris:** 149 kr.

Nikolaj Højbergs novellesamling "lejlighed 42" er hårrejsende god læsning. I Nikolajs univers kommer dagligdagen under ubehagelig behandling, han har fingeren på pulsen, kender byerne, stederne og hverdagens elementer. Han bygger således en fin illusion af nutidens Danmark, måske for fin.

For når de fantastiske elementer, såsom talende bamser og liderlige succubi, kommer ind på scenen knager illusionen i fugerne. Helt anderledes vellykket, er det i novellen "Martret" hvor manden indirekte er skyld i kone og børns død – han valgte at undvige en kat, men ramte i stedet en lastbil.

De efterfølgende krydsklip mellem hans sorg over de mistede børn, altings forfald og mishandling af spindende killinger griber om hjertet med en hånd af is ! Og i de stunder, er det horror af fineste karat!



Whampyre!!!

TEKST: MARIE L. RAASTED HERLØVSEN

Matt Haig: Blodig arv. 332 sider. Politikens Forlag.
Målgruppe: 13+ år. **Pris:** 199,95 kr.

Da jeg lagde mig til rette under dynen i stearinlysets skær, med Matt Haigs nye bog "Blodig arv", troede jeg at jeg skulle inspireres til mit ingame vampyr-univers. i stedet opdagede jeg undervejs i min læsning, at Matt Haig i virkeligheden viste mig meget mere om mit helt almindelige liv. Det er P3's elektriske barometer møder Hyacinth Bucket fra "Fint skal det være". Bogen fungerer på flere niveauer og er bestemt mere end en ungdomsroman.

"Blodig arv" handler om familien Radleys forsøg på at leve idylliske forstadsliv, i den engelske by Bibhopthorpe, og hvordan det vendes fuldstændig på hovedet da familiens teenagedatter finder ud af at hun er vampyr. Begge børn indvies nu i familiens mørke hemmelighed og de forstår pludselig hvorfor de er overfølsomme overfor sollys og hvidløg, hvorfor dyr altid flygter fra dem og hvorfor de har så stor en appetit efter råt kød. De møder for første gang deres excentriske onkel, der viser sig at være en episk vampyr af format.

Når det er sagt handler bogen som sagt meget mere om de prøvelser familien står overfor i deres forsøg på at være en helt almindelig familie. Den indeholder skarpe analyser af middelklassens problemer, teenageoprør og forelskelse, følelsen af at være udenfor og blive mobbet, ægteskabsproblemer og beskriver nuanceret et ustyrligt behov for at glatte ud og på overfladen, at fremstå helt gennemført almindelige - tenderende til det kedelige. Bogen skifter i de mange korte kapitler mellem fortællerpositionen og man får som læser indblik i alles tanker. Man rives med tilbage i tiden og følger forældrenes liv, får indblik i hvordan Clara og Rowans mor egentlig blev vampyr og finder ud af hvorfor det er at de først møder deres onkel nu. Blodig arv er en finurlig fortælling om angsten for tabet af selvkontrol og hvordan det ukendte kan vende op og ned på ens verden. Men vampyrdelen er lidt unødvendig, og hvis det er den man synes er spændende går man noget forkert.

BETALT INDHOLD

ROLLESPILSAUKTIONEN SLOG SIN EGEN REKORD

TEKST: KRISTOFFER THURØE

Publikum bryder ud i et glædesbrøl. På scenen har manden med de hvide handsker og det flotte overskæg lige annonceret, at auktionen har slået sidste års rekord med over 20.000 kroner. ROLLE|SPIL var med da Landsforeningens årlige rollespilskongres Forum blev afholdt - hvor der både bliver snakket rollespil, drukket øl og samlet penge ind til rollespilsmiljøet.

Auktionen har været i gang i mere end to timer. Flere end 50 genstande er blevet solgt. Publikum har budt på alt fra scenariebilletter og et kæmpe telt fra Spejdersport til en stak antikke svenske rollespilsblade og en vel udført oprydning efter et scenarie. Auktionarius tørrer sveden af panden. "Hold kæft, hvor har I været seje i aften! Vi har samlet hele 44.750 kroner sammen" siger han med et stort smil.

De sidste tre år har Bifrost afholdt konferencen Forum, og hvert år har lørdag aften budt på en auktion. Formålet er at samle penge sammen til Rollespilspuljen, som kan ansøges af alle Bifrost's medlemsforeninger. Puljen har tidligere støttet indkøb af telte, monstre og produktion af dokumentation. Din forening kan også søge støtte til et projekt her: WWW.ROLLESPIL.DK

Forum er en konference om og for rollespil. Hvert år samles over 100 rollespillere i alle aldre for at dele erfaringer og feste sammen på tværs af landet. Forum er arrangeret af Bifrost og fokuserer særlig på rollespillere i aldersgruppen 14-21 år.

www.rollespil.dk

FORUM 2010 TOP10 SALG

4.900 kr.
Missouri 500 telt
Spejdersport

2.600 kr.
Velkoordineret oprydning
Søren Ebbehøj

2.500 kr.
1/1 side annonce i ROLLE|SPIL
Rollespilsakademiet

2.300 kr.
35 Fea Livia magasiner fra 1995-2005
Fea Livia v. Anna Westerling

2.200 kr.
Filmtrailer til et scenarie
Jost L Hansen

2.100 kr.
Lån af kirke til rollespil i en weekend
Brorsons kirken

1.700 kr.
Billet til Roskilde Festival 2011
Roskilde Festival

1.500 kr.
Afvikling af en workshop
Team Delirium

1.400 kr.
Kostume syet af Ann Eriksen
Ann Eriksen

1.300 kroner
Twilight Experience DVD Pakke
Nordisk Film

BETALT INDHOLD

Østerskov Efterskole

En skole for rollespillere
www.osterskov.dk

Oplev heftig action på Østerskov!

Få masser af sære venner

Spil med i Fladlandssagaen
Østerskov Efterskole huser rollespilskampagnen, Fladlandssagaen. 20. nov., 5. marts, 2. april, 7. maj. Alle er velkomne! Gratis entre.

Warhammerturneringer
Månedlige turneringer - alle er velkomne!

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

Magicturnering
Åbne Magicturneringer hver torsdag aften. Prerelease på Mirrodin Besieged d. 30 januar Alle interesserede er velkomne.

BETALT INDHOLD

KAMPAGNE OVERSIGT

Organisation	Kampagnenavn	Tidspunkt	Aldersgruppe	Deltagere	Location	Hjemmeside	Kontaktmail	Kontaktperson
Dragons Lair	Reya – Ezendo	Anden sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	180 – 350	Odense, Fyn	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Dragons Lair	Reya – Jetan	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	60 – 100	Århus, Midtjylland	www.reya.dk	odense@dragonslair.dk	Nikolai Elmer
Einherjerne	Første Søndag	Første søndag i hver måned	Fra 11 år	100+	Århus, Midtjylland	www.1sondag.dk	kaldmigkristian@hotmail.com	Kristian Østergaard
Fantasiverden	Arnsted	Hver onsdag	Fra 11 år	ca. 100	Haarby, Fyn	www.fantasiverden.dk	info@fantasiverden.dk	Kate Kjær
Fantasiverden	Trolderod	Første lørdag i hver måned	7 – 13 år	ca. 50	Haarby, Fyn	www.trolderod.dk	info@trolderod.dk	Jonas Kragegaard
Forest Wizards	Forest Wizards – Krøniken om Hasselund	Lørdage i lige uger	Fra 1. klasse	60-70	Haslev, Sjælland	www.forestwizards.dk	danielbenjamin@gerf.dk	Daniel B B Clausen
Faaborg Børnekulturhus Forening	Stormbjergene	Første søndag i hver måned	Fra 8 år	ca. 70	Svanninge Bakker, Fyn	www.faaborg-bkh.dk	mygh-madsen@vip.cybercity.dk	Anders Lindrup Madsen
GERF	GERF kampagnen	Første lørdag i hver måned	Fra 11 år	200-500	Bagsværd, Kbh	www.gerf.dk	kontakt@gerf.dk	Joachim Dittman
Helios	Helios Live	Fjerde lørdag i hver måned	Fra 10 år	100-200	Holte, Kbh	www.helioslive.dk	helioslive@gmail.com	Daniel Larsen
Husmandsstedet	Gundia	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	20-35	Davinde, Fyn	www.gundia.org	la_jensen@hotmail.com	Leif A. Jensen
Legendernes Budbringere	Legendernes Budbringere	Anden lørdag i hver måned	Fra 11 år	30-70	Knebel, Østjylland	www.legendernes-budbringere.dk	bestyrelsen.lb@gmail.com	Mette Kirk
Lorania	Lorania	Tredje lørdag i hver måned	Fra 15 år	50-100	Holte, Kbh	www.lorania.dk	jannick@lorania.dk	Jannick Barrett
Ravnsholt-Reopos	Lamme-Lørdag	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	Nyopstartet	Holbæk, Sjælland	www.r-r.dk/LL	mahler@mivia.dk	Jakob Mahler Hansen
RIPEN	Myten om Llamir	Første lørdag i hver måned	Fra 13 år	ca. 70	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-fantasy@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
RIPEN	Sternmarken	Tredje lørdag i hver måned	Under 15 år	ca. 80	Ribe, Midtjylland	www.ripen.dk	ripen-junior@ripen.dk	Elsebeth Kjær Olesen
Rollespilsfabrikken	JRK Rude Skov	Lørdage i lige uger	8 – 13 år	150 – 200	Hørsholm, Kbh	www.junior-rollespil.dk	claus.raasted@gmail.com	Claus Raasted
Rollespilsfabrikken	JRK Amager Fælled	Søndage i lige uger	8 – 13 år	ca. 50	Amager, Kbh	www.junior-rollespil.dk	rene_b_pedersen@hotmail.com	Rene Bokær Pedersen
Rollespilsfabrikken	JRK Roskilde	Tredje søndag i hver måned	8 – 13 år	ca. 50	Roskilde, Sjælland	www.junior-rollespil.dk	hansfeilberg@yahoo.dk	Hans Feilberg
Rollespilsforeningen Hareskoven	Nordlenets Saga – Første Søndag i Hareskoven	Første søndag i hver måned	Fra 13 år	ca. 150	Ballerup, Kbh	www.nordlenet.dk	farmandmao@gmail.com	Mads "Mao" Ahola
RosLive	Ros Live	Anden lørdag i hver måned	Fra 10 år	ca. 100	Roskilde, Sjælland	www.roslive.dk	raadet@roslive.dk	Nicoline B Olsson
Silkeborg Liverollespilsforening	Korsdalen	Tredje lørdag i hver måned	Fra 10 år	40 – 60	Silkeborg, Midtjylland	www.korsdalen.dk	maja@albrekt.dk	Maja Albrekt
Tempus Vivo	Vestlenets Saga	Anden søndag i hver måned	Fra 10 år	ca. 200	Glostrup, Kbh	www.tempus-vivo.dk	tjaeger@ruc.dk	Troels Ejlerskov Jæger
ThyRF	Iritoss	Første lørdag i hver måned (apr – sep)	Fra 9 år	ca. 50	Thisted, Nordjylland	www.thyrf.dk/iritoss	iritoss@thyrf.dk	Troels Frostholm Søe-Larsen
TroA	Sidste Søndag	Sidste søndag i hver måned	Fra 10 år	100-250	Aalborg, Nordjylland	www.troa.dk	sidsteseondag@troa.dk	Yvonne Hagbard
Urkrafterne	Urkrafterne	Første lørdag i hver måned	Fra 10 år	30-100	Stilling, Østjylland	www.urkrafterne.dk	urkrafterne@gmail.com	Bestyrelsen
VP/Zone2	VP-Live	Torsdag i ulige uger	10 – 16 år	80-120	Valby, Kbh	www.vprollespil.weebly.com	vp-@live.dk	Emil Kretzschmar
Ølgod Rollespilsforening	Kanevala Krønikerne: Ellyrians Forbandelse	Tredje søndag i hver måned	Fra 13 år	50-80	Tarm, Vestjylland	www.oelgodrollespil.dk/kanevala	dennis@oelgodrollespil.dk	Dennis Mejsedal
Østerskov Efterskole	Fladlandssagaen	Varierer (se hjemmesiden)	Fra 11 år	100+	Hobro, Nordjylland	www.fladlandssagaen.dk	morten@osterskov.dk	Morten K Tellefsen

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

NYHEDER FRA

Rollespils Akademiet

Hvis du bestiller "10 historier fra Rollespilsdanmark" eller "Claus Raasteds Monsterværksted" DVD'en direkte fra os før d. 20. december betaler vi portoen.

www.rollespilsakademiet.dk 50 57 33 90 info@rollespilsakademiet.dk

BETALT INDHOLD

Dragons Lair®

FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

Det er nu blevet vinter med kulde og sne udendørs, men i "Hulen" er der stor aktivitet. Vi har udvidet vores Live Rollespils sortiment. Palnatoke er igen at finde hos os - med en masse nyheder - og fra Forgotten Dreams kommer der en helt ny Elver linje. Derudover har vi en masse spændende nyheder fra b.la. Fantastic Art, som ikke før er set i Danmark.
Nyhederne kan ses på vores hjemmeside – www.dragonslair.dk - og på facebook.
Find os på facebook.com – Dragons Lair.

Husk at du også allerede nu kan købe dine billetter til Conquest of Mythodea 2011 på www.dragonslair.dk

Dragons Lair forhandler bla.

EPIC ARMOURY · EPIC EFFECT · CONQUEST · Forgotten Dreams · PALNATOKE · DARK MOON · iDV ENGINEERING · READY FOR BATTLE · Calimacil

WWW.DRAGONSLAIR.DK

Dragons Lair Online Gråbrødre Passagen 9 5000 Odense C	Dragons Lair Odense Gråbrødre Passagen 9 5000 Odense C	Dragons Lair Århus Sankt Knuds Torv 3 8000 Århus C	Dragons Lair Aalborg Algade 63 9000 Aalborg
web@dragonslair.dk Tlf. 63 11 12 19	kontakt@dragonslair.dk Tlf. 65 91 97 01	aarhus@dragonslair.dk Tlf. 86 19 00 63	aalborg@dragonslair.dk Tlf. 98 12 16 18

PALNATOKE

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

Blod-rille klingen er tilbage!
Køb den hos din nærmeste
Palnatoke-forhandler...

Footman
599,-

Celtic
599,-

BETALT INDHOLD

Fem-trins modellen

TEKST: CLAUS RAASTED

ROLLE|SPIL har fået sig en ny fast ting: rollespilsteori. Her præsenterer vi forskellige former for rollespilsteori og vores tanker om dem. Der er nemlig blevet skrevet imponerende mange kloge tanker og nogle af dem kunne måske ligefrem komme jer læsere derude til nytte. Derfor er det med stor glæde, at vi bringer jer to modeller - den ene til spilforståelse, den anden til spildesign.

Introduktion

Fem-trins modellen er et lille stykke meget simpel rollespilsteori. Den er skrevet i 2006 af Anders Berner og Claus Raasted. Det er især nyttigt at anvende når man arbejder med uerfarne rollespillere, så man sørger for at skrue sit rollespil fornuftigt sammenn, så det rent faktisk passer til målgruppen.

Det er forsimplet, det er generaliserende og det er kortfattet – men alligevel er det et godt redskab at have med når man skal forstå sine spillere. Og det er vigtigt at understrege, at fem-trins modellen ikke er normativ, men deskriptiv. Det ene trin bliver ikke set som ”bedre” end det foregående, men derimod som et naturligt led i en udvikling. Nogle springer et trin over undervejs eller falder mellem to trin. Andre passer perfekt på modellen.

Derfor er det (som med alle andre teorier) vigtigt at man tager det med sig som man føler man kan bruge og lader resten ligge. Vi har valgt at bringe fem-trins modellen her i bladet for at give en smule forståelse for hvordan børnene er når de er ude at lege – og måske gøre det lidt nemmere at få hoved og hale i deres historier når de kommer hjem fra en dag i skoven!

Trin Et – Reglerne

Det første stadie i Fem-trinsmodellen er Regel-stadiet. For mange er det første skridt de tager på vej ind i fantasiens verden det, at forstå spilles regler.

”Du må ikke slå i hovedet”, ”Folk med lilla pandebånd er usynlige” og ”Rammes du af et rollespilslyssværd er du død” er eksempler på regler. En forståelse for spillereglerne er essentiel for at deltage i legen – og dette er vigtigt såvel for rollespil som for fodbold. Fælles leg kræver fælles regler.

Trin To – Historien

Det næste skridt der sker i udviklingen er ofte en indlevelse i historien. Hvadenten det handler om orkernes kamp mod elverne, social intrige i en 7. klasse eller en opdragelsesanstalt for supersoldater er ikke vigtigt. Det vigtige er, at spilleren på dette trin får en grundlæggende forståelse for at historien er vigtig – og spændende, men at hun stadig langt hen af vejen oplever den som sig selv.

Her er en sammenligning med teater lidt på sin plads, for i teatret oplever man også en historie, men der er ingen tvivl om, at man oplever historien udfra ens eget synspunkt og man så at sige ”har sig selv med”. Spillere på Trin får ofte mere ud af rollespil skabt udfra Tog-modellen (hvor arrangørerne har planlagt et handlingsforløb) end rollespil skabt udfra Tandhjuls-modellen (hvor spillerne selv skaber handlingen).

Trin Tre – Gruppen

Tredje stadie handler om gruppen. Før man tilegner sig en egentlig individuel identitet er det nemlig oplagt at tilegne sig en gruppeidentitet – at se sig selv som en arketype og en del af en flok. Spillere på dette stadig vil på spørgsmål som ”Hvad spiller du?” svare ”Jeg er en elver”, ”Jeg er en ninja” eller måske ”Jeg er medlem af Scientology”.

Særegne træk som et personligt navn og personlige karaktertræk er endnu ikke særligt udviklede, og spilleren vil ofte vælge en rolle der er så tæt på det arketypiske som muligt. En spiller på Trin Tre der spiller rollen som punker vil forsøge at spille punker på en måde, så han ligger så tæt op af idealet om ”en typisk punker” som muligt. Spillere på Trin Tre vil ofte tale om normen som den eneste mulighed når der vælges roller. ”Sådan er elvere altså.” og lignende citater er vanlige på dette stadie.

Trin Fire – Individet

Efter, at man har fundet sig en arketypisk identitet som en del af en gruppe når man på et tidspunkt til det punkt hvor man gerne vil skille sig ud – hvor man gerne vil være et individ i stedet for bare en del af en gruppe. Det er her spillere vælger karaktertræk til deres roller der ikke nødvendigvis passer med arketyperne. En ork der ikke bryder sig om at slås, en amerikansk politimand der ikke kan lide skydevåben eller måske en diplomat der stammer. Et rollenavn er gerne det første sted hvor individualismen begynder at spire, men et navn skaber ikke et individ. Det gør derimod de små karaktertræk der gør rollen forskellige fra andre roller af samme umiddelbare ”type”.

Trin Fem – Refleksionen

Når man først har spillet et individ går der ikke længere får man overvejer at spille et andet. En spiller der har spillet den digteriske elverskytte Hvidtjørn tænker måske efter lidt tid på hvordan det mon vil være at spille den blodtørstige ork Tykpande i stedet. Spillere der har prøvet at lege med forskellige roller er også oftest dem der begynder at tænke uden for boksen – og det er der det bliver rigtigt spændende. For når man selv begynder at tænke i nye baner så er den kreative kraft først for alvor sluppet løs.

Mange begynder ved fantasy-rollespillene og for dem er orker og elvere en selvfølge. Men når de først indser, at der ligeså godt kunne være rollespil med robotter og ninjaer så åbnes fantasiens verden for alvor for dem – og det er der vi gerne vil have dem hen. For det er der vi indser, at genrer kun er konventioner og fantasien ingen grænser har udover dem vi sætter. Og den erkendelse kommer selvfølgelig ikke i løbet af en eftermiddag, men når først den begynder at synke ind så er det også noget der virkeligt batter.

Vil du vide mere om rollespilsteori?

Der findes efterhånden en del bøger med rollespilsteori. Nogle af de mest spændende på markedet er de nordiske Knudepunktsbøger, som er på engelsk og bliver udgivet en gang om året i forbindelse med kongressen Knudepunkt. Du kan finde mere information om Knudepunkt og og Knudepunktsbøgerne på **http://en.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt**

Toget og Tandhjulet

Tandhjulsmodellen

Tandhjulsmodellen er et værktøj til at forstå opbygningen af et rollespilsscenarie. Hvem der skrev Tandhjulsmodellen er uvist, men i 1999 præsenterede Ask Agger og Asta Wellejus den på Knudepunkt i Danmark. Grundtanken er, at man opfatter spillerne i rollespillet som tandhjul der gennem interaktion påvirker hinanden. Overfuser direktøren piccolinen, så bliver hun ked af det. Slagter orkerne en landsby sender kongen soldater efter dem.

En rolles handling påvirker en eller flere andre, på samme måde som et tandhjul der drejer kan sætte andre tandhjul i bevægelse. Til større arrangementer vælger man ofte at lade mange små tandhjul blive til en del af et større – orkerne har interaktion med hinanden på det individuelle plan, men i samlet flok udgør de tandhjulet ”Orkerne” som interagerer med tandhjulet ”Elverne” og ”Kongens Soldater”.

Til meget store rollespil kan de ”store” tandhjul bestå af flere lag af mindre. To byer (tandhjul) ligger i strid. I hver by konkurrerer flere samfundsklasser (mindre tandhjul) om magten. Hver samfundsklasse har sine egne grupperinger (endnu mindre tandhjul) der måske ikke altid er enige. Og de enkelte grupper består af individuelle roller (de mindste tandhjul) der selvfølgelig også har hver deres interesser at pløje.

Ganske som i den virkelige er store organisationer sammensat af mange små enkeltdele. Det spændende ved tandhjulsmodellen er dog noget helt andet. Det spændende ved den er nemlig, at handlingen i rollespillet skabes igennem tandhjulenes interaktion – modsat Togmodellen. Det er de enkelte tandhjul, der gennem interaktion med hinanden skaber de spændende historier.

Det kan være riddere der kæmper om kongekronen, politiske partier i Folketingssalen eller otte mennesker i et nedstyrtende fly der skal vælge hvem der skal have faldskærmene. Om tandhjulene er store eller små kan variere. Det vigtige er, at de har mulighed for at påvirke hinanden og at der er konflikt indbygget i scenariet. Rollespillet med de otte mennesker i flyet ville ikke være så interessant hvis alle var enige om hvem der skulle have faldskærmene.

Selvom man kan lave rollespil uden konflikter og valg er det sjældent at disse er hverken spændende eller lærerige. Det er derfor vigtigt når man bruger tandhjuls-modellen at sørge for, at der er konflikt og mulighed for interaktion indbygget i historien. Et fængselsrollespil efter denne model hvor alle rollerne sad i enkeltceller hele spillet igennem ville der ikke være meget interessant ved.

Et forhandlingsrollespil hvor ingen havde en mulighed for at få de andre til at ændre mening ville heller ikke være synderligt lærerigt. Da historien i et rollespil lavet udfra denne model skabes ved tandhjulenes påvirkning af hinanden er det vigtigt, at der er indbygget både grunde til påvirkning og muligheder for denne.

De fleste rollespilskampagner i Danmark er opbygget efter tandhjulsmodellen. Nogle store tandhjul (grupperne) er i konflikt med hinanden og løser deres konflikter enten gennem væbnede eller verbale løsninger. Internt i grupperne påvirker de individuelle roller (små tandhjul) hinanden, men handlingen skabes primært af gruppernes interatkion med hinanden. Der sendes måske påvirkninger ind udefra, men det meste af spillet skabes på grund af gruppernes dynamik.

Et succesfuldt rollespil efter tandhjulsmodellen kræver et godt oplæg med rigelig mulighed for interaktion mellem tandhjulene. Om denne interaktion består af tale, væbnet konflikt eller non-verbal kommunikation afhænger af scenariets stil – det vigtige er, at der er mulighed for påvirkning.

En af fordelene ved at lave et rollespil efter denne model er, at spillerne har en enorm frihed til at påvirke handlingen uden, at arrangørernes grundigt forberedte historie bliver spoleret. Til gengæld gør denne frihed det ofte svært at fornemme hvor rollespillet ”er på vej hen”.

Togmodellen

Overfor Tandhjulsmodellen har vi Togmodellen, hvor rollespillet betragtes lidt som et ”oplevelsestog”, som deltagerne stiger ind i når spillet starter. Arrangørerne er bevidste om køreplanen, stoppestederne undervejs og destinationen, men spillerne er ikke. Til gengæld er der rigeligt at kigge på undervejs, for toget kører gennem det ene efter det andet spændende sted.

Det er selvfølgelig en grov sammenligning, men den tjener et udmærket formål. Et rollespil lavet efter togmodellen handler nemlig om at føre deltagerne gennem en historie – eller et sæt af historier – og handlingen skabes primært på grund af denne historie.

Det kan være skoleelever der opdager at deres skole er alt andet end hvad den giver sig ud for, sømænd på en ubåd på øvelse eller måske turister i Peru, der kidnappes en af mystisk og blodtørstig indianerstamme. Selvfølgelig kan man sagtens lave et rollespil efter denne model hvor der er mulighed for interaktion mellem deltagerne – det anbefales kraftigt – men det vigtigste er den historie der bliver fortalt, og hvordan rollerne reagerer på den. Hvordan man laver det konkret er der mange bud på, men det essentielle er, at spillerne bliver ført igennem en på forhånd forberedt historie – optimalt set har de muligheden for at træffe vigtige valg undervejs, men det er historien og dens udvikling der er i fokus.

Et godt eksempel på rollespil efter togmodellen er 700%-rollespillene. Her er kun ganske få spillere (oftests 2-3) og et stort antal hjælpere/bipersoner (ofte mere end 20) som i forvejen kender til den planlagte historie. Spillerne spiller gerne roller der bliver kastet ud i en usædvanlig situation hvor de må træffe nogle afgørende og hårde valg, og alle bipersonerne hjælper arrangørerne med at skabe situationerne efter en nøje planlagt drejebog. Spillerne får i 700%-rollespil lidt fornemmelsen af at være hovedrollerne i en film som er lavet specielt for dem. Dygtige scenarieforfattere kan få det til at virke som om det udelukkende er rollernes valg der afgør hvor historien bevæger sig hen, på trods af at alting foregår efter en drejebog.

Den store overvægt af bipersoner i forhold til spillere hører dog til 700%-rollespillene og er ikke nødvendig for at lave et rollespil efter togmodellen. Det kan gøres må få, mange eller slet ingen bipersoner, blot forberedelsen er lavet ordentligt. Og er det man vil med sit rollespil at fortælle en bestemt historie så er det oplagt at bruge togmodellen. Men når man laver et scenarie af denne type så skal man være bevidst om, at ens metaforiske tog ikke alene skal køre et spændende sted hen, men også køre igennem interessante landskaber. For hvis spillerne keder sig nok, så tager de kontrol med toget og kører det af sporet...

BETALT INDHOLD

Kæmpe Rollespilslejr
20.-24. juli 2011

Soldaterrollespil
Sværdturnering
Piratworkshop
og meget mere...

100 deltagere
1750 for børn
1000 for voksne
rollespilslejr.com

Rollespils Fabrikken

BETALT INDHOLD

Rollespils Fabrikken

Rollespil kan handle om andet end orker og elvere

Hjerte rimer på smerte 4

25.-27. februar 2011 - 500 kr.

www.rollespilsfabrikken.dk/teen

Hvem af pigerne på billedet er en fyr?
Skriv svaret til redaktion@rollespil.org
og vær med i lodtrækningen om en
gratis billet til scenariet!

Citater fra fortiden

Det snakkede vi om i 2003

I dag har vi rollespillere en landsforening, der hedder Bifrost og en national web-portal der hedder www.rollespil.dk. Tilbage i 2003 hvor landsforeningen blev stiftet hed rollespil.dks forgænger Liveforum - og var et sted der var fyldt med debat og diskussioner mellem mange forskellige rollespillere. ROLLE|SPIL har samlet et par citater fra dengang hvor landsforeningen var helt ny...

"Den gode historie og de fantastiske elementer behøver ikke bakkes op af regelknepperi og underlige racer."
- Troels Barkholt

Det er som om at man skal have et ry for at blive anerkendt blandt de "højere" kredse
- Jonas Bertelsen

Hey fætter du skal fandeme ikke komme og sige min mor spiller rollespil.
- Joakim Balsgaard

Lige i øjeblikket er vi ved at tage de første skridt til at skabe en efterskole, hvor vi bruger live- og rollespil som læringsmetode.'
- Sanne Harder

Jeg er jo ikke kendt for at holde min kæft i debatter og landsforeninger.
- Mikkel Rode

Regler er som narko... Det er gratis første gang, og pissebesværligt at få afvænnet folk fra.
- Morten Gade

Mobning er en nødvendighed i de danske skole. De hærder børn mod de sandheder de vil møde i den virkelige verden.
- Peter Benjamin Madsen

Jeg er pisse træt af at blive udnyttet, når det ikke giver noget sex.
- Kasper Sjøgren

Min opfordring er at vi alle bakker fuldt op om LLR, selv om den ikke bliver 100% sådan som vi har ønsket. Og at vi alle ligger et stykke frivilligt arbejde i LLRs aktiviteter
- Anders Berner

Selvfølgelig vil jeg da håbe på, at jeg en dag kan score mig en stilling som lønnet landssekretær... men en ting af gangen.
- Claus Raasted

Min sag var såment bare at mange ældre livere virker arogante over for yngre livere.
- Stephan Melin

TEKST: CLEO HATTING

Unge rollespillere i hele landet... forén jer!

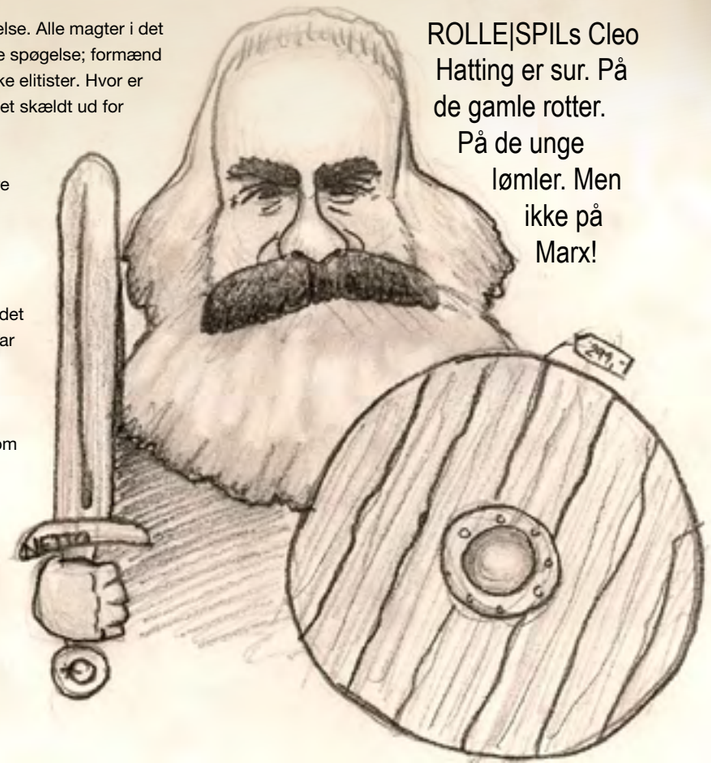
Et spøgelse går gennem rollespilsmiljøet – ungdommens spøgelse. Alle magter i det gamle miljø har sluttet sig sammen til en hellig klapjagt på dette spøgelse; formænd og kasserere, Raasted og Rode, sjællandske arrangører og jyske elitister. Hvor er de unge folk, der ikke af deres regerende lokalformænd er blevet skældt ud for umodenhed? Hvor er de unge mennesker, der ikke har slynget den brændemærkende beskyldning for umodenhed tilbage i hovedet på de mere fremskredne unge og på deres reaktionære modstandere? Hvor er de, spørger jeg!

Jeg ved det ikke. Men jeg ved hvor de burde være!
På barrikaderne! For ungdommen anerkedes allerede af alle rollespilsmiljøets gamle rotter som værende en magtfaktor, og det er på høje tid, at ungdommen giver hele verden klar besked. Klar besked om hvad vi kan, hvad vi vil og hvilke ideer vi har.

Så jeg venter med spænding på, at nogen skriver et manifest - et manifest fra folket selv der kan gøre op med fortællingen om ungdommens spøgelse. For ellers må jeg jo skrive det selv!

Vi underkaster os aldrig, I gamle røvhuller!

(Og tilmeld jer så mit næste scenarie!)



ROLLE|SPILs Cleo Hatting er sur. På de gamle rotter. På de unge lømler. Men ikke på Marx!

BETALT INDHOLD

Legendernes Verden

L.V. III: 27.-29. maj 2011
L.V. IV: 16.-18. september 2011

I Sagnlandet Lejre
- den perfekte ramme til rollespil

Billetter til salg fra 1. December 2010.
Pris: fra 400,- kr.

FANATIC

~ Hvor kampen begynder

Fanatic • Grønnegade 2 • 4000 Roskilde • tlf: 46363548 • www.fanatic.dk

Fanatic forhandler alt i Live-Rollespilsudstyr, Brætspil, Figurspil, kortspil etc., og Fanatic har bl.a. fuldt sortiment af Palnatokes produkter. Kom ind i butikken eller tjek vores hjemmeside og se de nye våben!

KONKURRENCE: Svar på spørgsmålet på kuponen og vær med i konkurrencen om et nyt Palnatoke-våben (værdi ca. 700,-)

Hvad hedder Fanatics store Live Rollespil i Sagnlandet Lejre?

Aflever kuponen i Fanatic eller send den med posten. Lørdag d. 22/1 kl. 12 trækkes, der lod om et nyt Palnatoke-våben

Navn:

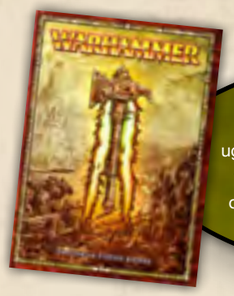
Tlf.-nummer:

TEKST: ANDERS MIDTGAARD

PRAKTIKANTENS HJØRNE

ROLLE|SPIL har en praktikant for tiden. Han hedder Anderst Midtgaard og er en kæk ung mand på 21, og af uransalige årsager fik han overbevist redaktionen om, at han skulle have en side helt for sig selv. Her kunne han så skrive om ting der interesserede ham. Velkommen til Praktikantens Hjørne.

Der er kommet nye sværd fra Palnatoke! I love it!



Warhammer-tips på youtube

Er du ved at være træt af at få tæsk i Warhammer? Hvis svaret er ja så gå ind på youtube og søg på "Orc Tactical Team". En gang om ugen uploader en fyr ved navn Malorian en film på 6-10 min. med brugbare tips og tricks og der er efterhånden næsten 100 film. Tjek evt. også den danske hjemmeside powerfist.dk hvor der er masser af hjælp at hente fra garvede rotter i det danske miljø.

Krigslive VII bliver kæmpestort

Krigslive VII bliver ifølge rygtet det største krigslive nogensinde og vil slå alle rekorder for deltagere til de tidligere scenarier. Så hvis du vil være med til at udkæmpe landets nok største og mest velkoordinerede slag så tag til krigslive og oplev slagmarkens kaos, den vanvittigt høje kostume standard og få en masse tæsk!

Professor Slughorn Wand fra Noble Collection

Ved første øjekast ser æsken ikke ud af meget. Men når først man løfter låget og ser hvor meget der er kræset for detaljerne bliver man imponeret. Både staven og dens indpakning er virkelig lækkert håndværk og er i den grad tilstrækkelige - om man vil kaste formularer eller prikke til chefen med den. Så er du villig til at betale for kvalitet, så er det her en fantastisk tryllestav.

389 kr.

OG DET VAR DANMARK...

TEKST: CLAUS RAASTED

Den nordiske rollespilskonference Knudepunkt kommer til Danmark i 2011 - og det kommer ikke til at gå stille af sig. Landsforeningen Bifrost har i mere end et år haft en projektgruppe der har arbejdet på, at få det til at ske, og når du læser dette her kan der ikke være længe til tilmeldingen åbner.

Første gang jeg var til Knudepunkt var i 1999. Jeg var 19 år gammel og havde på det tidspunkt aldrig spillet rollespil i udlandet. Tanken om, at flere hundrede mennesker fra forskellige lande havde tænkt sig at mødes for at snakke rollespil og lære hinanden at kende på kryds og tværs var dengang ret vild.

Der var ikke noget Forum dengang. Der var ikke engang noget Liveforum (forløberen til www.rollespil.dk). Der var godt nok Hyggecon, som var blevet startet i '98, men det var slet ikke så stort som det er idag.

Så glad og forventningsfuld tog jeg til mit første Knudepunkt. Og det var sgu' vildt. Heldigvis kendte jeg de fleste af arrangørerne, så det var nemt at blive introduceret til eksotiske fremmede med outrageous holdinger og endnu mere outrageous frisurer.

Men bare det, at opleve så mange forskellige slags rollespillere med så mange forskellige slags holdninger til rollespil var mind-blowing. Det er det stadig.

Siden da er det blevet til 11 Knudepunkt'er for mit vedkommende og det har siden 2003 været den eneste uge på året som ikke fik lov til at vige for noget som helst - være det sig betalte skiferier med familien, venners runde fødselsdage eller store job-projekter.

Fordi den kreative saltvandsindsprøjtning man får af at tage på Knudepunkt en gang om året er for mig uvurderlig. Hver gang jeg har været afsted kommer jeg hjem med fornyet energi i krop og sjæl og er klar til at gå ud i mit liv. For jeg har været helt inde i sindet.

Det er derfor jeg er 200% sikker på hvor jeg er 17. - 20. februar 2011. Der er jeg nemlig til Knudepunkt i Danmark på konferencehotellet Bymose Hegn ved Helsinge. Jeg håber vi ses.

Knudepunkt 2011
17.-20. februar

Knudepunkt

Knudepunkt er en international rollespilskonference, hvor et par hundrede deltagere mødes for at snakke rollespil i 4 dage. Konferencen arrangeres af de fire nordiske lande på skift - og nu er det altså vores tur. Du kan læse mere om Knudepunkt 2011 på:

www.knudepunkt.org

ROLLE|SPIL HAR FÅET SIG ET ANMELDER-IKON

TEKST: CLAUS RAASTED

I sidste nummer af ROLLE|SPIL bad vi jer læsere om at komme med bud på et ikon til karakter-givningen i anmeldelserne.

Vi ville gerne have noget, der var lidt sjovere end bare stjerner eller tommelfingre. Der kom gode bud ind, men i sidste ende kom hjælpen fra uventet kant.

Vi har nemlig været så heldige, at få lov til at låne en lille drage fra den norske illustrator Mari Skullerud. Den hedder oprindeligt en busketdrage, men her på ROLLE|SPIL redaktionen synes vi mest, at den ligner en meget veltilfreds sumpdrage.

Så vi håber på, at I alle sammen vil tage godt imod "Sumpo", som vi har døbt hende her på redaktionen.

"Sumpo"

MAN KAN IKKE SPILLE ROLLESPIL!

for rollespil er ikke et spil!

TEKST: LARS ANDERSEN

ROLLE|SPILs Lars Andersen tager en pause fra føljetonen om rollespillets oprindelse for, at brokke sig over at nogle folk tror, at rollespil rent faktisk er et spil.

Hvad er et spil?
Hvis vi tager et spil som fodbold er der et regelsæt, det klart beskriver hvad må man på fodboldbanen og hvad må man ikke må. Det bliver også gjort klart hvordan man får "point" og hvornår har man vundet. De vigtigste regler tager kun få sider at beskrive.

Stort set alle andre spil fungerer på samme måde; fuldstændigt styret af regler, for hvad man hvad må og ikke må og hvornår har man vundet. Og den eneste grund til, at jeg skriver "stort set" og ikke "alle" er for, at undgå, at der er en eller anden tosse der hiver et obskurt eksempel frem fra gemmerne og gemmer sig bagved det.

Skal man lave tilsvarende regler som på samme måde styrer et rollespil - selv bare et meget lille et - så vil man hurtigt opdage at der er et uendeligt mulige antal spilmuligheder. Vi kan ikke styre spillet med regler, for ingen regler kan dække en brøkdel af alle de muligheder der er.

Tilsvarende kan vi ikke engang blive enige om, hvad det gode rollespil er. I fodbold er det let. Det hold, der oftest scorer flere mål end deres modstandere er dem, der vinder flest kampe - og derfor er de bedst. Det er let at beskrive i reglerne. Men i rollespil har spillerne tit fuldstændigt forskellige mål - for slet ikke at tale om rollerne.

Vi har altså et spil hvor vi ikke præcist kan beskrive hvad spillet går ud på og uden de fuldstændige spilleregler - som er forudsætningerne for, at noget er et spil!

"Prøv at forestille dig 'Kan Man Så Kan Man' i fodbold eller tennis."

Der er dog nogle regler der fungere godt i rollespil. Et godt eksempel på en regel der virker er "Kan Man Så Kan Man" som den jyske forening Einherjerne gjorde berømt. Men den er nu mere et princip end en egentlig regel, for selv ikke de mest hårdkogte KMSKM mener, at reglen er en undskyldning for at stjæle folks sko.

Men hvis man prøver at sætte denne regel ind i andre spil, så opdager man noget spændende. Prøv at forstille dig "Kan Man Så Kan Man" i fodbold eller tennis. Så overvej ludo og skak. Ingen andre spil vil kunne fungere under de forudsætninger.

En fodboldkamp hvor man bare kunne improvisere regler og ikke havde fælles regler og forståelse ville nok ikke være en stor succes. Måske ville det være sjovt, men der er større sandsynlighed for, at det mest bare ville være mærkeligt og frustrerende.

Det samme kan siges om alle andre spil. i

ndsætter man "Kan Man Så Kan Man" så ophører spillet med at være et spil som vi kender det og bliver til noget andet. Det bliver til legen fodbold i stede for spillet fodbold, for "Kan Man Så Kan Man" er ikke en spil-regel men en lege-regel.

Har vi 2 børn der leger sammen så er der et uendeligt antal muligheder for hvordan legen kan udvikle sig. Det gør enhver leg - selv børnehavebørns leg - mere kompliceret en langt de fleste spil. Dette skal ikke forstås som, at børnehavebørn nemt kan forstå reglerne til amerikansk fodbold. Det skal forstås som, at de hele tiden i fællesskab skal udvikle legen og det er ofte mere komplceret end bare at lære et system at kende.

Der er kun en regel der altid gælder for en leg, og det er, at alle der deltager skal prøve at få legen til at funger bedst muligt, ved at gå ind i legens fiktive univers.

Den der er bedst at lege med, er den der er bedst til at opretholde legens illusion og samtidigt give de andre der er med i legen en god oplevelse - tit ved at finde på nye ting.

Og det er jo lige præcis det som "den gode rollespiller" gør og bliver rost for!

"Vi kan ikke styre spillet med regler, for ingen regler kan dække en brøkdel af alle de muligheder der er."

Når jeg tænker efter, så er alle de bedste oplevelser jeg har med rollespil, netop når nogen for alvor har leget legen og givet sig selv og andre fantastiske oplevelser, ved at inddrage andre. Rollespil bliver nemlig tit først rigtigt godt når reglerne ryger baggrunden og vi åbner op for legen.

For længe siden da jeg var en rimelig ny rollespiller, stod jeg i en skov samen med ROLLE|SPILs chefredaktør Claus Raasted. Den dag var han Baronen Sorte Otto; en led krigsherre med hang til konflikt. Jeg hed Olik og var en af hans håndlangere den dag.

Det skete altså hverken værre eller bedre, at bedst som vi stod i skoven og småsnakkede kom der seks store knægte gående. Det var tydeligt, at se at de var lidt udenfor - at de ikke helt var "med" på det tidspunkt.

Straks stillede Otto og jeg os på hver side af dem og begyndte at råbe op om, at de var omringet. I ren overraskelse accepterer de seks fyre præmissen og undskylder for at de har betrådt baronens jord. Men hvis ikke vi havde givet dem en oplevelse efterfølgende var de nok begyndt at slå på os alligevel - for i det mindste at have noget at tage sig selv.

Men Otto tilbød dem øjeblikket 100 sølvmønter (som han ikke havde) for at en stjæle en magisk elverbog (som han ikke skulle bruge) og gav dem nogle hints om, at det var en del af en større historie (som ikke eksisterede).

Resten af dagen brugte knægtene på - med betydelig opfindsom og stor glæde - at forsøge at få fingrene i bogen, og mere end en gang reddede de os fra den sikre død. Alt sammen fordi de var blevet givet et formål med deres ophold i skoven den dag og fordi det gav dem muligheder for at spille noget spændende rollespil fremfor bare at gå rundt.

Grunden til, at Claus (som spillede Otto) gjorde det, er fordi rollespil er en leg og fordi han mente (og stadig mener!) at den gode rollespiller er med til at skabe oplevelser for både sig selv og andre. Havde det været et spil havde han ikke haft det mindste at vinde ved at bruge tid på de her unge fyre, men fordi det netop var en leg gav det god mening.

Hvorfor kalder vi så rollespil et spil, når det så åbenlyst er en leg?

Det tror jeg vi gør fordi de store knægte som "opfandt" rollespil for alt i verden ikke ville sige at de legede. Rollespillets rødder kan spores tilbage til figurkrigsspil - som er et regulært spil med regulære regler. Men selv da rollespil blev mere "leg" og mindre spil, så forblev ordet "spil" som en del af det, og det samme gjorde tanken om, at man "spillede" rollespil fremfor at lege rollespil.

Men tiden er gået og samfundet er ændret og den viden man i dag har om leg og spil er ændret. Leg er blevet en ønskværdig ting - også blandt voksne. Kreativ udvikling kommer nemmest når man leger sig frem og ordsproget "let som en leg" giver pludselig ekstra god mening at bruge når man taler om noget man er dygtig til.

Når vi leger rollespil er det i modsætning til små børns leg, en overordentligt kompliceret leg vi leger. Vi opdigter udbyggede fiktionsverdener, hvor de sociale relationer kan antage uendelige kreative variationer og vi finder på situationer, roller og historier. Mange steder har man i rollespil kæmpe regelsæt og store beskrevne verdener, men de bruges ikke altid i praksis - for tit understøtter de slet ikke legen.

Jeg har været rundt til rollespil mange steder, både med voksne juniorer og børn. For det meste er der meget få som "spiller" det spil der står i deres regler, og der er utroligt mange som slet ikke kender spil-verdenen. Men det er jo ikke så underligt, når spil-verdenen ikke passer til den leg der rent faktisk leges, men i stedet er lavet til et spil.

Så kan man jo spørge sig selv? Er det overhovedet vigtigt om rollespil er et spil eller om det er en leg? Tja... det vil jeg mene.

Engang for et par-og-tyve år siden begyndte nogle "bord"-rollespillere at "spille" deres spil på en ny måde. De lod terningerne og brikkerne blive hjemme og valgte i stedet at bruge deres egne kroppe - med sig selv som rollerne. Men da de ikke turde erkende, at det var en leg de nu legede i stedet, så forsatte de med spil-regler.

Det har fået den konsekvens, at selv i dag er der masser af regler og spil-verdener som slet ikke fungerer i den fysiske leg der kaldes rollespil, men kun med bord og terninger.Spil-regler begrænser kun en leg, den gør den aldrig bedre. Lege-regler er noget andet.

For selvfølgelig må man lave regler til rollespil. Men det skal være regler som udvider legen og gør den bedre og ikke spil-regler som forsøger at indskrænke legen.

Sidst jeg var ude at spille rollespil med de andre voksne i Hareskoven, var der et stort langt episk borgslag. Da slaget var færdigt, så tog vi lige hele kampen en gang til... for det var en fantastisk kamp, og alle ville gerne slås en gang til.

Og selvfølgelig kunne vi lave en regel der sagde, at vi gerne måtte slås igen - for det var en lege-regel der udvidede legen og ikke en spil-regel. Spil-reglen sagde nemlig tydeligt: "Nu er I færdige og skal gå hjem og hvile før I må lege videre."

Den ignorerede vi bare.

For det fantastiske ved rollespil er netop at her kan man alt fordi det er en leg og ikke bare et spil. Prøv at sige det foran spejlet.

Det er næsten ikke farligt.

"Hvorfor kalder vi så rollespil et spil, når det så åbenlyst er en leg?"

ROLLE|SPIL

Annoncepriser 2011

FORMAT & PRISER (ex. moms)

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

RABATTER PÅ ANNONCER

Foreninger

Foreningsrabat (kan ikke få mere rabat) -66% på annoncerne

Flere annoncer i samme blad

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

Binding over tid

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

SALGSPRIS & FORHANDLERRABAT

Løssalgspris (prisen er inkl. moms)

50 kr.

Forhandlerpris til løssalgseksemplarer (priserne er inkl.. moms)

35,00 kr./blad v. 10 - 24 blade (30% rabat v. salgspris på 50,00 kr.)
30,00 kr./blad v. 25 - 49 blade (40% rabat v. salgspris på 50,00 kr.)
25,00 kr./blad v. 50 - 99 blade (50% rabat v. salgspris på 50,00 kr.)
22,00 kr./blad v. 100-249 blade (56% rabat v. salgspris på 50,00 kr.)
19,00 kr./blad v. 250+ blade (62% rabat v. salgspris på 50,00 kr.)

TEKNISKE DETALJER

Løssalgspris (priserne er inkl. moms)

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

BESKRIVELSE

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

REDAKTIONELT MÅL

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

NUMRE i 2011

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

LÆSERE

Lige nu har ROLLE|SPIL over 10.000 læsere. I løbet af 2011 forventes det, at vi får omkring 1.000 abonnenter (pt. 100) og at der sælges ca. 500 blade i løssalg pr. nummer. Der er lige nu 2.000 digitale downloads pr. blad, men vi forventer at få det tal vil stige til ca. 5.000 pr. nummer når det fysiske blad ikke længere er gratis.

Men vi har mere data i det nye år...

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

GØR SOM JULEMANDEN

Begrav dine venner i ROLLE|SPIL!

ROLLE|SPIL har været gratis hele 2010, men den tid er desværre forbi.
Så et abonnement på ROLLE|SPIL er årets julegave. Trust us on this one.
Skriv en mail til os på redaktion@rollespil.org eller læs hvordan på www.rollespil.org.

1/2 års abonnement (3 numre):	**180 kr.**
1/1 års abonnement (6 numre):	**300 kr.**
Institutionsabonnement (6 numre):	**600 kr.**

Børnenazister: 0 klager

Artikel om sex: 1 klage

Rygning: 3 klager

Nissepige: ?

Plads til det upassende?

På ROLLE|SPIL redaktionen er vi ikke bange for nogle gange at være lidt kontroversielle. Men nogle gange bliver man overrasket over HVAD det er som folk bliver sure over. Til gengæld er vi ikke overraskede over hvor mange rollespillere som tror, at nogle *andre* vil blive sure... og tager fejl.

Fuglsang Kostumer & Merchandice

FANTASY, HORROR, SCI-FI, HARRY POTTER, LORD OF THE RINGS, STAR WARS, BATMAN, INDIANA JONES, AVATAR, FRIDAY THE 13'TH, NIGHTMARE ON ELMSTREET.

Ny butik i København
5 min fra Rådhuspladsen

Sankt Peders Stræde 35
1453 København K

www.fuglsang.biz

Webshop (vi sender til hele landet)

BETALT INDHOLD