



Når vi, som rollespillere, hører ordet *elver* tænker vi straks på de tre arketyper: *Sortelveren, Skovelveren og Højelveren*.

Fælles for alle dem er at de er nogle smukke og magiske væsner som er snobbete og bedreviddende. Nå, ja – de bør gerne også i skoven. Så vores idé om en elver er oftest om et hemmelighedsfuldt væsen, der render rundt i skoven og er snobbet overfor alle andre. Elveren kan godt lide at skyde med bue. Måske slås hun med to knive og går hun i rustning er det i hvert fald kun en læder-rustning.

Den eneste forskel på de tre arketyper er farven på tøjet og hvilken fiktiv gud de tilbeder. Men det er vores egen fejl! Det er os selv der skal blive bedre til at sige: "Nej! Jeg vil ikke spille en fesen snobbet elver! Jeg vil bruge min fantasi!" Det er dét, denne artikel forsøger at hjælpe med.

*“hvem siger, at elvere SKAL være tynde?”*

### Inspirationskilder

#### Elverhøj

I 1828 skrev digteren Johan Ludvig Heiberg skuespillet *Elverhøj*. Et skuespil hvor elverne er nogle grusomme væsner der bruger deres smukke udstråling til, at lokke mænd i fordærv og slå dem ihjel. Det er selvfølgelig ikke at krav, at man er kvinde for at søge inspiration i *Elverhøj* – det viser os bare at elverne sagtens kan være nogle grusomme blodtørstige væsner der slår ihjel for et godt ord.

Vækker det her din lyst til at spille elver så søg inspiration i de gamle folkeeventyr og sagnhistorier. Spørg på biblioteket efter sagn og folkeeventyr med elvere. For her er det ikke snobberiet der er i højsædet, men mystikken og de morderiske lyster.

#### Warhammer-universet

I Warhammer-universet eksisterer de tre arketyperiske elvere også, men fordelene ved dette univers er at det har et langt mere rått udtryk. Det er en verden hvor for eksempel skovelverne er et samfund af stammer og bander som slår hinanden ihjel uafbrudt, og som kun står sammen når en større fare truer. Har du lyst til at søge inspiration i Warhammer-verdenen, så findes der en masse materiale på nettet og der er blevet udgivet et utal af noveller og romaner, hvor du kan trække endeløs inspiration fra.

### Computerspil

Markedet flyder med fantasy spil, og det betyder, at markedet flyder med forskellige elvere. Et velkendt eksempel er *Natelveerne* (Night Elves), som vi kender fra *World of Warcraft*. Hvornår har du sidst set en Night Elf i et rollespil – og hvorfor ikke? Er det noget for dig? Så tjek spillenes elvere ud, se hvad der virker, se hvad der er fedt og brug det!

### Din Egen Fantasi

Husk på at rollespil i høj grad handler om fantasi. Husk på, at det er op til dig at finde inspiration forskellige steder og selv skabe den elver som du synes er fed (og måske ligefrem også tyk, for hvem siger, at elvere SKAL være tynde?). Verden er fyldt med inspiration. Du skal bare finde den. Kig dig omkring og husk på at det kun er din fantasi der sætter grænserne.

### Er Legolas død?

Nej, selvfølgelig er han ikke det. Og heldigvis, siger vi! Har du lyst at spille elveren som vi kender den fra *Ringenes Herre* eller *Dungeons & Dragons* så er der ingen skam i det. Men nogle gange så skal man minde sig selv om, at vi spiller rollespil og vi kan frit bruge vores fantasi – vi kan lave elveren som vi vil. Ja, med mindre selvfølgelig, at den spilverden man spiller i har nogle MEGET bestemte ideer om elvere – det går selvfølgelig ikke at være så fantasifuld, at arrangørerne til det rollespil du spiller med til bliver sure.

### *Men hvad skal jeg så hedde?*

Navne som Legolas, Arwen og Aenarion er alle sammen super fede, men hvordan laver man et lignende navn uden at det bliver sært og umuligt at udtale? Selvfølgelig kan din elver hedde lige præcis hvad der passer dig, men kan du godt lide de klassiske elvernavne som i *Ringenes Herre*, så gør som Tolkien!

*“Nej! Jeg vil ikke spille en fesen snobbet elver!”*

### Dit Elverudstyr

Det er både dyrt og tidskrævende at lave elverrustningen som sidder perfekt på din krop og har blade og mønstre indgraveret. Det er besværligt og kedeligt, at håndsy elverkøften i det specielle elviske mønster. Hvis du gør det er det kun fedt, men det er heldigvis ikke en nødvendighed. Det er op til dig selv at finde ud af hvordan din elver skal se ud og hvad for noget udstyr han eller hun render rundt med.

### Hvad så nu?

Vi håber artiklen har givet dig inspiration til selv at bestemme hvilken elver du vil være. Hvis det har, så gå ud i den store verden og skab en helt ny slags elver – eller spil en som vi ikke har hørt om før. Og bare rolig... du kan ikke gå helt galt i byen, når du skal føje en ekstra type elvere til en liste der allerede tæller skovelvere, højelvere, sortelvere, blodelvere, vildelvere, natelvere, lyselvere, måneelvere, sølvere, mørkelvere, pinkelvere og dværgelvere.

Vi ses i Elversumpen!

Uniel Sølvunge & Troriel den Langørede  
Dødselvershamanen & Smaragdelskytten

Tolkien tog sin inspiration fra de nordiske og især de keltiske navne. Tag et kig på internettet, find dig en liste over keltiske navne og lav lidt om på dem så de passer. En anden måde som er set virke før er, at bruge dit eget navn og tilføje en *-iel* endelse, og måske fjerne det sidste bogstav i navnet, hvis det er.

### Her er et par eksempler:

- Allan + iel = Allaniel
- Hans – s + iel = Haniel
- Laura –a + iel = Lauriel

# SPIL ELVER

Væsnet elveren eksisterer i et utal af versioner, men vi er ofte fastlåst i den samme forestilling om hvordan elveren bør være. Denne artikel bryder det mønster og forsøger at putte fantasien og mystikken tilbage i elveren ved at trække inspirationen andre steder fra.

TEKST: UNI ASKHAM & TROELS PALM







TEKST: TROELS PALM

## KONFLIKTEN

Det, der oftest definerer orker, og deres allestedsnærværende hangarounds gobliner, er at de er stridbare. Skal det så skræmme folk væk fra rollen eller tiltrække dem til den? Det er jo op til den enkelte. Heldigvis er jeg på ingen måde pacifist og hvis det ikke var for maskerne så ville jeg nyde at spille ork.

Tænk på det på denne måde: Du kan sagtens skrive en dyb rolle og spille den godt. Du kan skrive sidevis af kulturmateriale om hvordan orkerne er emigreret over Rustbjergene og har løsrevet sig fra deres dæmoniske mestre. Men hvis du hver gang du tager til marked bliver jaget væk af byvagten så er du nødt til at håndtere det på en eller anden måde.

Så virker det desværre sjældent at plukke blomster eller invitere til debatmøder. Til gengæld giver det en eminent undskyldning for at slå hoveder sammen, og ikke på en planlægningsagtig måde.

## GOBLINERNE

Goblinerne er lige så onde som deres større søskende. Måske endda mere. Hvis man lever i et samfund hvor magt giver ret og man er en lille skid af en grøn hud, så er man nødt til at være så skræmmende at ingen træder på en. De små overfalder i flok og fra baghold.

Hvis en ork træder på en af dem skal han sørge for at kigge sig over skulderen og sikre sig at der ikke er en forgiftet kniv på vej ind mellem hans skulderplader. Det gælder om at statuere eksempler. Hvis man skamferer en udfordrer grusomt i alles påsyn, så bliver man ladet lidt i fred.

## SHAMANERNE OG DEN GAMLE TRO

Grønhuderne skiller sig ofte ud ved at tro på noget fundamentalt anderledes end deres omverden. De går i mange spilverdener direkte til Elementånderne i stedet for at lefle for Guderne. De har fundet ud af at tilbede afdøde ånder og opnå kræfter ved ofringer. Deres druider kan kommunikere med ulvene og sende meddelelser over lange distancer gennem deres hyl.

Her kan du rigtig gå amok med baggrund og mystisk magi. Lav lange ritualer hvor du spår i kyllingebeben eller hvordan bladende fyger i vinden. Påkald ulvenes kraft når du slås og hyl mod månen sammen med dine brødre.

Goblinerne er vismændenes medhjælpere. Nogen er nærmest komiske sidekicks og nogen er om muligt endnu mere vidende om de mystiske vinde end deres shamanherrer. Lidt som Igor i Discworld.

## DEN FREMMEDE

Orker er barbarer eller nomader. Måske er de mindre civiliserede end deres naboer eller måske er de oprindeligt fra en anden del af kloden. Faktum er at de er dem, de andre ikke vil lege med. Hvilket jo heldigvis giver en virkelig fed historie at fortælle.

Vil du helst høre mig berette om de hærgende horder fra Genghis Khans Mongoliet eller vil du høre en historie om svenske fiskere og deres landsbys begyndende forsøg på demokrati? Det tænkte jeg nok.

Sørg for at finde på ting du selv synes er fede at få frem i rollen. Bed til guderne efter hver kamp. Spis altid lige meget med begge hænder eller tyg skiftevis i hver side af munden. Tag støvlerne af når du snakker med dværge. Vær unaturligt bange for hunde eller katte. Muligheder er der nok af, og jo mere sært, jo bedre.

Udarbejd sammen med de andre orker kulturelle særpræg der gør jer til mere end bare store og ekstra grimme landevejsrøvere. Åben op for at spille med andre kulturer hvis de har lyst. Det er ikke en skam at alliere sig med roverhøvdingen fra naboskoven eller druiderne ved den gamle stencirkel.

Det behøver ikke være fjollet. Hvis man spiser elverkød, fordi man på den måde kan stjæle deres blodsbundne magiske kræfter så behøver man heller ikke være bedste venner med højelvernes ridderorden.

Goblinerne kan være bindeleddet til civilisation. De er harmløse nok til at der bliver set gennem fingre med at de færdes i menneskenes områder. Så kan de stjæle og spionere og hvis man har brug for at slå en handel af med de store skræmmende orkbanditter, så fanger man en af lommetyvene og tvinger den til at give en besked videre.

## DEN ANDERLEDES

Orker er en slags intelligent svamp. De er korruperet med dæmonisk blod. I fordums dage var de elvere, som blev fanget og tortureret indtil selveste deres kerne knækkede og de for evigt var forvredne spejlbilleder.

Hvis det er baggrunden er der ingen vej tilbage. Orker er onde på en måde de færreste overheadet kan sætte sig ind i. De dræber spædbørn og spiser dem, ikke bare fordi de smager godt men fordi de synes det er sjovt. Lægger spilverdenen op til at orker er onde, så gør dem onde.

Gør det synligt og gør det frastødende. Hvis du er resultatet af onde troldmænds forsøg med dæmonblod og forældreløse børn så er du ikke bare lidt anderledes. Så er du en mørk afspejling af det gode og lyse. Måske har din stamme ritualer hvor i skærer i jer selv.

Måske torturerer i altid hver tredje falden fjende uden anden årsag end at sådan er det bare. Spiser i intelligente væsener? Så sørg endelig for at gøre det hvor andre kan se det. Ellers er det jo ikke sjovt. For jer altså. Tilskuerne skal jo netop helst få det lidt dårligt.

Lad være med blindt at følge dine overherrerers ordrer. Måske flyder dæmonblodet i dine årer, men det betyder jo netop at andre burde respektere din styrke. Forsøg gentagne gange at vælte stammens leder.

Angrib hans trolddomskyndige rådgivere fordi de er svage. Led dit folk i et korstog mod netop den ondskab der har gjort jer til slaver. Ikke fordi at det er hvad gode folk ville gøre. Men fordi at når i er færdige med dem, er der ingen tilbage der er sejere, vildere, bedre eller mere krigeriske end jer.

## ET PAR ORD OM STEAMWORKS OG ARCANA

Et sted hvor goblinerne skinner igennem over for orkerne, er når man eksperimenterer med steampunk. Gobliner er naturligt byggede til hurtig teknologisk udvikling. Mest på grund af ringeagt for egen og andres sikkerhed.

Hvis man ikke har problemer med at bruge levende testobjekter eller våben der ind imellem giver en selv stød, går det bare hurtigere end når man er en forsigtig dværg der ikke laver noget nyt uden at udfylde 3 formularer til det teknologiske råd og sidenhen bede til sine forfædre om succes. Så er det hurtigere at være grøn.

Hvis man er lille og irriterende, har man også god grund til, at kunne fyre et haglgævær af i retning af folks ansigt.

ROLLE|SPIL giver denne gang nogle tricks til hvordan du spiller grøn med stil.



# UDSTYR

Proteser, masker og sminke. Ingen kan lide det, men det er svært at se godt ud uden. Sørg for at lære tricks der gør det nemmere at leve med sved og åndedrætsbesvær. Et velkendt og nemt masketrick er at binde en bandana under masken med knuden ved panden.

Bandanaen suger en del sved og knuden holder masken ud fra ansigtet så man ikke bliver besværet ved øjnene og åndehullerne.

Hvis du skaffer proteser, så er det næsten ikke til at undgå, men at ligge vat ind under kinderne i huler som kan drænes ned under hagen kan hjælpe.

Limen kan heller ikke binde uden et eller andet form for dræn. Som et personligt råd vil jeg anbefale halvmasker pga. vejtrækning.

Den frie kæbe giver bedre ansigtmimik end masken og er meget nemmere at have med at gøre end den tid det tager at lægge seje proteser på et helt hold.

Man kan kombinere det med en tynd bandana over håret med knuden skjult i nakken under slagkøftens krave.

Smadrede rustninger og barbariske våben ser godt ud hvis det er et gennemgående tema. Barbariske våben kan købes mange steder.

Palnatokes rust og blodfarver er virkelig lækre. Epic Armourys nye skum er dejligt og funktionelt og deres udvalg af stilarter er så stort, at man altid kan finde noget der passer.

Kig lidt omkring på nettet og se hvad der byder sig. For der er meget godt derude.

Smadrede rustninger er nemme. Hvis du nogensinde har spillet en aktiv kamprulle, ved du hvor nemt det er at få en ringbrynje til at gå op i sømmene.

Læderrustninger kan patineres med fedt og olie eller slides. Hvis man ikke er alt for øm overfor sit udstyr er et udmærket trick altid at slæbe det rundt lidt på en grusparkeringsplads.

Rifter og skidt bliver godt og tilfredsstillende. Undlad at prøve det med latexvåben.

Hvis du vil se eksempler på Steampunk-udstyr så er det ikke sværere end at bladere om til artiklen hvor Sune bygger lækker grej til "Wicked"-musicalen.

Ligegyldigt hvad du gør, så husk, at det er meget nemmere at være ork hvis du ligner en!

# Dragons Lair®

## FANTASI HAR INGEN GRÆNSER

Er du klar til det store slag? Har du pudset din rustning af og hvæstet sværdet? - Er du klar til krigslive 7?

Hvis du er tilmeldt og har betalt til krigslive 7, så får du 10% rabat på alt liverollespil i Dragons Lair - til og med 22. Maj 2011. Gælder ikke tilbudsvarer.



Hellebard  
Pris: 1150 kr.

Kettle Hat Defender  
Pris: 750 kr.



Corinthian  
Pris: 450 kr.



Kompas. Pris: 150 kr.  
Teleskops kikkert. Pris: 180 kr.



Merc Torso Armour  
Pris: 999 kr.



Slagkofte Brun / Sort  
Pris: 500 kr.



Imperial Shield  
Pris: 800 kr.



Knight Shield  
Pris: 650 kr.



Footman - long  
Pris: 649 kr.



Long - Norman  
Pris: 550 kr.

\* Alle priser vejl. udsalg



Få nyheder og opdateringer med det samme. Meld dig ind i Dragons Lair facebook gruppe på [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

Søg: Dragons Lair

[WWW.DRAGONSLAIR.DK](http://WWW.DRAGONSLAIR.DK)

**BETALT  
INDHOLD**

Dragons Lair Online  
Gråbrødre Passagen 9  
5000 Odense C

[web@dragonslair.dk](mailto:web@dragonslair.dk)  
Tlf. 63 11 12 19

Dragons Lair Odense  
Gråbrødre Passagen 9  
5000 Odense C

[kontakt@dragonslair.dk](mailto:kontakt@dragonslair.dk)  
Tlf. 65 91 97 01

Dragons Lair Århus  
Sankt Knuds Torv 3  
8000 Århus C

[aarhus@dragonslair.dk](mailto:aarhus@dragonslair.dk)  
Tlf. 86 19 00 63

Dragons Lair Aalborg  
Algade 63  
9000 Aalborg

[aalborg@dragonslair.dk](mailto:aalborg@dragonslair.dk)  
Tlf. 98 12 16 18





# Spil Dværg

De har skæg, de er lave, og de er bad-ass!  
**ROLLE|SPIL** giver dig tips og tricks til hvordan du spiller dværg

Af Claus Raasted



En af de mest kendte historier handler om en ung mand og hans tolv følgesvende. Jesus, siger du? Nej, Sauron fri mig vel! Jeg taler selvfølgelig om Bilbo og hans tolv kumpaner, Oin, Gloin, Ori, Nori, Bifur, Bofur, Bombur, Balin, Dwalin, Fili, Kili og Thorin. Den uforstående læser vil ikke være blevet klogere af denne navnestorm, men de fleste af os ved godt, at de tolv herrer udmærker sig

ved at være af den lavstammede, men solide sort – eller sagt på gement dansk: de er dværge.

### På med skægget

Det første og vigtigste, som alle dværge i alle fantasy-universer (i hvert fald alle, jeg er stødt på) har til fælles, er at de har skæg. Nogle har korte skæg, nogle har lange skæg og nogle har

fjollede skæg. Men de har alle sammen skæg, så hvis du har tænkt dig, at spille dværg, så skal der et skæg til.

Afhængigt af hvor høje kravene er, der hvor du spiller, så kan det klares med et billigt Fætter BR skæg eller noget langt dyrere og læk-rere fra en teaterbutik. Du kan selvfølgelig også bare prøve på, at gro dit eget prægtige dværgeskæg, men det er ikke en løsning, jeg vil anbefale til alle.

### Masser af rustning

Et andet træk, som forbløffende mange fantasy-dværge har til fælles, er den overdrevne brug af tunge rustninger, som dækker dem fra top til tå. Når jeg skriver fantasy-dværge er det fordi jeg sjældent har mødt virkelige dværge ("Little People") som gik i pladerustninger, men de er sikkert derude.

Anyway, tilbage til pointen. Dværge og rustninger er som spaghetti

”Dværge og rustninger er som spaghetti og kødsauce. Det er muligt, at tænke den ene uden den anden, men det er ikke nemt. I en del fantasy-universer er dværgenes rustninger, så seje, at de ignorerer reglerne for hvor seje rustninger må være”

## ER DU EN DVÆRG?

- Er du under 1,5 meter og vejer du over 100 kilo?
- Drikker du mere end tre liter øl om dagen?
- Er det Dværgeøl, du drikker?
- Bliver du unaturligt vred, når du møder en grøn goblin eller ork?
- Bliver du svag i benene, når høje, blondiner med lange ører kigger dig dybt i øjnene og siger sandheder om dig?

0-1 ja: Get real! Du er overhovedet ikke dværg, din dværgeposer! Du drikker bare for meget øl.  
 2-3 ja: Du vidste nok ikke, at der var noget, der hed half-dværg, men det burde du nok kigge lidt nærmere på.  
 4-5 ja: Khaz abra burgul da. Khuz-dul gar baram!

og kødsauce. Det er muligt, at tænke den ene uden den anden, men det er ikke nemt. I en del fantasy-universer er dværgenes rustninger, så seje, at de ignorerer reglerne for hvor seje rustninger må være - I Forgotten Realms er der nogle dværge, der har pladerustninger, der er ligeså seje som de vildste magiske pladerustninger, men som ikke er magiske, og i Warhammer-verdenen har dværgenes Jernknusere (Ironbreakers) også noget kickass pladerustning, som bare er federe. Punktum.

Så vil du spille dværg, anbefaler jeg en rustning. Du kan måske endda lokke evt. rustningskontrollører til din kampagne til at give dig lidt ekstra point for den, hvis du begynder at himle op om dværgesmede, Jernknusere og mithril.

### Arbejd, arbejd, arbejd!

Når vi taler om (næsten) universelle dværgetræk, så er der en anden klassiker, som skal nævnes. Dværge kan godt lide, at arbejde. Virkeligt godt. Lidt som de fleste fantasy-universer har krigsgale orker, og lidt magiske elvere, så har de arbejdsomme dværge. Om dværge arbejder i miner, smedjer, landbrug, tunnelboring eller noget helt femte, er mindre vigtigt. Det vigtige er, at de laver noget, og







ikke bare ligger og driver den af, mens de klør sig i skægget.

Det er derfor en god idé, at finde ud af hvilket arbejde din dværgerolle har - eller har haft. Er du en tidligere minearbejder, der kan tale i timevis om kvartz, stenbrud og tunnelekkøer, eller er du en dværgekøkk, der godt kan lide at gå banzai på døde dyr mens du synger dit hjemlands vemodige sange? Hvis dit arbejde ligefrem er et, der kan udføres som en del af rollespillet, så er det bare ekstragodt.

**Never forgive, never forget**

Dværge har også et karaktertræk, som går igen fra spilverden til spilverden. De lever gerne en del længere end mennesker (et par hundrede år er helt normalt) og de glemmer ALDRIG en fornærmelse. Tilgivelse og for-

glemmelse er ikke noget, som de fleste dværgekulturer er store fans af, og det giver muligheder for en masse spændende rollespil. Selvfølgelig skal du ikke stoppe alt spil ved at være en gnaven stivstikker, men det kan give nogle fantastiske situationer, hvis en livsvigtig alliance bliver stoppet fordi dværgen er sur over noget, der skete for tre år siden i kampagnen. Så et godt råd til dig som dværge-spiller er, at købe en lille bog, som du skriver alle fornærmelser og konflikter ned i. Warhammer-universets dværge, har sådan en, og den kalder de "The Great Book of Grudges". Gæt selv, hvor tilgivende DE er.

**Det er svært, at blive lavere**

Til gengæld kan du gøre meget for, at virke mere kompakt og firkantet (hvis du altså ikke allerede er lidt i den bastante ende).

Store slagkøfter, flere lag tøj og store, løse bukser gør meget for, at gøre dig mere solid i det. Du kan nemlig ikke gøre dig selv lavere end du, men du kan gøre, at du virker mindre høj.

Derudover, er det en god idé at tjekke med arrangørerne af dit rollespil, hvordan de har det med dværge og højde. Nogle steder er dværge på 1.90 m fuldt ud accepterede, og andre steder nægter man dværge på over 1.60 m adgang. Spørg først, tag skæg på bagefter.

**Afsluttende tip: Guld og glimmer**

Guld. Diamanter. Rigdom i det hele taget. Dværge er legendariske for, at have en helt umenneskelig besidderrang og for at være nogle værre skatte (ikke skorte) jægere. Udnyt det. Brug det. Gå efter guldet. Så keder du dig aldrig.

# FARAOS CIGARER

## ALT I UDSTYR TIL BRÆTSPL OG ROLLESPL!

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.

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



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



DVÆRG RUSTNING  
FRA 3699,-



RINGEN FRA HOBITTEN 249,-



SKÆG 249,-



BEGGE SPL FOR 499,-



STORT UDVALG I ØKSER



DVÆRG SKJOLD 75CM  
999,-



FOR 639,- NU 559,-



FOR 479,- NU 419,-



FOR 599,- NU 519,-

# WWW.FARAOS.DK



# SPIL PRÆST

TEKST: TROELS PALM

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

Præster, klerikker, paladiner, kultister, profeter og tempelriddere. Det er en rolle der er nem at skrive men svær at have det virkelig sjovt med som nybegynder. I fantasygenren er den gerne symbolet på disciplin, orden og retfærdighed. Men skal man nødvendigvis være en kedelig helbreder eller en lovydig ridder af gudernes ære?

Skal man ikke lave andet end at adlyde breve fra hovedkirken i landet på den anden side af bjergene? Nej forhåbentlig ikke. Her er lidt til hvordan du kan gøre det lidt mere spændende at spille præst.

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

Hvis du ikke gider sidde i templet og vente på at nogen skal helbredes behøver du ikke.

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

## Druiden



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

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

## Krigerpræsten



Vi har alle beundret Sigmarpræster fra Warhammer der strider gennem slaget med en hammer i den ene hånd og deres symbol i den anden. Eller korsridderne overordnede der rider imod farer sammen med hærstyrkerne og holder moralen oppe med prædikener.

De fleste krigerpræster er en slags riddere eller minder i hvert fald om dem. De synger deres guds pris mens de frygtløst vader igennem fjendens linjer og slår på tæven til højre og venstre. Efter kampen hjælper de med at tilse de sårede eller afhøre kættere blandt fjendens faldne.

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

## Egil, Præst af Lyset

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

## Den hemmelige kultist



De lurer fra mørke kældre og ofrer til glemte guder i nattens mulm og mørke. Præster har også en ond og kaotisk side. I spilverdener hvor en gud af en eller anden grund ikke er velset kan man være den hemmelige kultist der arbejder uden for lov og orden. Det er vigtigt at definere sig i forhold til sine modstandere. Er du kultist fordi din gud er glemt eller regnet som død? Er det en ond gud? Er dens område noget forbudt som for eksempel spil, tyveri eller frihed?

Utroligt meget af dit spil kommer til at forme sig efter hvordan du reagerer eller handler mod dem der forfølger din forbudte tro. Det kan godt betale sig at have en plan for hvad man skal lave når man bliver fanget. Dette kan være en anden rolle eller det kan være en gruppe der kan undsætte en. Det kan også være en offgame aftale om hvordan man håndterer konfliktspil. Noget med at man aldrig rigtig slår hinanden ihjel men i stedet afkræver bod eller ydmyger hinanden hvis man bliver taget. I en længerevarende kampagne kan det blive en underholdende katten-efter-musen. Specielt hvis styret skifter og spillebrættet bliver vendt om.

## Folkepræsten



Broder Tuck der passer sine bier og brygger mjød på deres honning. Præster for Mask på Faerun der spiller på kroerne og helbreder tyve der kommer til skade under indbrudsforsøg. Den glade urtekyndige munk i byen der kan helbrede skader og altid er klar med gode råd. Disse er alle folkepræster. Gejstlige hvis opgave givet dem af guderne er at forbedre livet for de lavest socialt stillede.

Du behøver selvfølgelig ikke være deltidstyv eller hemmelig snigmorder. Ikke engang hvis adelen er ond og undertrykkende. Du kan også sagtens være den stille støtte. Præsten der helbreder bønder der har fået pisk. Kromutteren med det lille alter i baglokalet der sørger for fødsler og ind imellem brygger en lille drik eller gift. Det er ikke svært at komme ind i rollen. Men det kan være svært at have noget at lave hele tiden hvis alle andre er helte der farer omkring med svingende sværd. Overvej at have en bibeskæftigelse. Du kan sagtens være krofatter eller handelsmand samtidig. Alternativt kunne du være præsten der tager folkets sag på tinge. En spidsfindig type der vælger sine ord med omhu og tit løber om hjørner med dommeren og hans folk.



# TROELS PALM PRÆSENTERER:



OUR IS NOT TO QUESTION WHY. OURS IS BUT TO DO OR DIE

Der er under to måneder til vi skal til Krigslive VII og hvad kunne så være mere passende at skrive om, end hvordan du spiller soldat? Soldater i en eller anden form er til stede til næsten alle rollespil – hvad enten det er historisk, fantasy eller fremtidsrollespil. Men hvordan spiller man soldat? I dette nummer af ROLLE|SPIL kigger Troels Palm og Claus Raasted lidt på hvordan du kan gøre det spændende for dig selv og andre at spille soldat til et fantasy-rollespil.

■ *At kunne dø lækkert er en af de vigtigste egenskaber for den menige soldat (Peter Munthe-Kaas)*

**Tekst:** Troels Palm / Claus Raasted



## HVEM ER DU?

Er du en grøn bondeknold der lige er blevet hentet i landsbyen? Er du en erfaren veteran? Måske er du en fanatisk religiøs kriger der følger din præsts befalinger? Her følger et par interessante arketyper og lidt ideer til karakteristik.

### Spejderen

En ensom ulv blandt de ellers normalt sociale soldater. Måske er du en rebel, der ikke kan klare disciplinen direkte under officererne. Måske er du fra en vild egn og er blevet trænet som jæger hele dit liv. Eventuelt sidder du altid og bygger på dit camouflagede udstyr så det matcher det område i skal på kampagne i næste gang.

### Veteranen

Et sår fra en pil er ikke værre end hvad du har prøvet før. Ved Slaget om Snedal tog du et sværdstik i siden og bankede stadig orken der gjorde det ned med dit skjold så Markus kunne spidde ham fast til bolværket. Veteranen har historier og er hårdfør. Alt er prøvet før og kan lede til en anekdote om hvordan krige bare var hårdere i gamle dage.

### Feltlægen

Med helt gale øjne og en blodig sav leder du på slagmarken efter soldater der mest er for bange til at rejse sig og kæmpe videre. Der bliver kureret flere af frygten for amputation end egentlig lægekunst. Eller måske er du en kvaksalver hæren har samlet op på vejen. Febrilsk forsøger du alle din bedstemors huskeråd i et evigt spil for at de ikke skal finde ud af at du ikke er en rigtig læge. Hen ad vejen har du endda lært et nyttigt fif eller to og folkene holder faktisk af dig.

### Den nye rekrut

Du forsøger virkelig. Det gør du altså. Men det der excersits er bare virkelig svært. Man havde altså ikke brug for højre og venstre på gården. Men hvis du klarer det godt og ikke taber dit spyd for tit kan det være du kan blive ordonans. De har fine nye uniformer. Bare det ikke er noget med at læse og skrive. Det er du ikke for skarp til.



- *Som spejder er det bedst, hvis man falder i et med naturen (Peter Munthe-Kaas)*
- ■ *Veteraner har gerne lækkert udstyr (Daniel Benjamin Clausen)*
- ■ ■ *Det er nemt at se ond ud som gal læge (Daniel Benjamin Clausen)*
- ■ ■ ■ *Et naivt og uskyldigt blik er et krav hvis man er ny (Peter Munthe-Kaas)*

## Ingen Helte

Eller ingen skinnende riddere og gyldenlokkede prinsesser er måske hvad jeg egentlig mener. Soldater kæmper vel vidende at de måske skal dø. Men de kæmper alligevel. De egentlige helte er dem der strider gennem sumpen fyldt med beskidte giftige kryb med deres sårede kammerat over skulderen. Spil på omtanken for sidemanden i skjoldmuren. Lav beskidte feltforbindinger så man kan se i har været i kamp.

Forskellen mellem soldaten i krigen og krigeren i eventyret er realisme. Madkasser og tønder med drikkevarer er både praktiske og fede spilprops. En hel deling der holder pause og sidder og smører sandwiches på deres fladtoppede tasker er et sindssygt fedt billede at skabe. En vandreoppakning med ekstra tøj og sovegrej fuldender en hvilken som helst uniform. Husk at lave stropper der let kan smides af så I hurtigere kan komme til at slå. Det skal jo også være sjovt.



## TI SPØRGSMÅL TIL SOLDATEN



### #1: Hvad slås du med?

Sværger du til skjold og sværd?

Kan du godt lide at have et spyd at holde fjenderne væk med?

Er du en enmandshær, som drager i krig bevæbnet med fire-fem forskellige våben?

### #2: Hvad gør du når du ikke slås?

Skriver du dagbog mellem slagene?

Har du altid terninger med og et lille klappbord til at spille på?

Sidder du og pudser din rustning og fjerner mudder fra dine støvler?



### #3: Rustning eller ej?

Er du typen, der kan lide at gå rundt i pladerustning en hel dag?

Kan du godt lide den bevægelighed det giver, at have en ringbrynje på, selvom den er tung?

Er du mest til en let læderrustning (hvis det da overhovedet er rustning - se ROLLESPIL #5)?

### #4: Hvad for noget udstyr er vigtigt?

Er det en pung til dine hårdttjente mønter?

Er det en kniv som gør, at du altid kan skære dig en humpel brød og lidt ost?

Er det vigtigste du ejer et drikkeskind, så du ikke bliver tørstig mellem kampene?



### #5: Hvordan er du, når du bliver såret?

Gør du grin med det og cracker jokes?

Ligger du og skriger i smerte og tigger om hjælp?

Ser du bare sammenbidt ud og grynter barskt når nogen spørger til dine sår?

### #6: Hvordan med navnet?

Er du mest kendt som din titel (f.eks. "Sergeant")?

Bliver du altid kaldt for dit fornavn eller har du flere navne?

Har du skrevet dit navn på din hjelm for at gøre det let for andre at huske det?



### #7: Hvor kommer du fra?

Taler du meget om dit liv udenfor hæren?

Er du "herfra" (hvor end det så er i den givne situation)?

Er det ligegyldigt hvor du kommer fra, fordi du alligevel ikke spiller på det?

### #8: Har du nogle sære vaner i kamp?

Kæmper du altid i venstre side af formationen?

Går du bersærk når du løber ind i en rødhåret modstander?

Kan du godt lide at råbe kampråb også selvom du er den eneste der råber?



### #9: Overholder du reglerne?

Er du sådan en, der sladrer til lederne om de andres fejl?

Kan du godt finde på at bryde gruppens regler hvis der er noget mere spændende at lave?

Er du typen, der aldrig stiller spørgsmålstegn, selv når ordrene er tåbelige eller selvmorderiske?

### #10: Hvor langt gider du gå?

Synes du det er fedt at marchere rundt i timevis?

Er du parat til at tage en kæmpe omvej for at få en taktisk fordel i en kamp?

Venter du på, at fjenden kommer til dig, selvom det betyder, at du skal underholde dig selv imens?

- Noget af det ærgerlige ved hellebarder er, at de er så svære at stikke i bæltet når man ikke bruger dem (Daniel Benjamin Clausen)
- Pladerustninger er lækre, men koster gerne både blod, sved og kroner og ører (Daniel Benjamin Clausen)
- Heinrich havde bare slået sin lilleå - desværre for ham udførte feltlægen alle operationer med en økse (Daniel Benjamin Clausen)
- Der findes mange måder at holde på en tohåndshammer på - her ses "Stupido" stilen (Daniel Benjamin Clausen)
- En rigtig romersk legionær forventedes at marchere ca. 25 km om dagen med fuld oppakning (Daniel Benjamin Clausen)

# FARAOS CIGARER

## ALT UDSTYR TIL LIVE ROLLESPIL !

SÅ ER DET PÅ TIDE AT FÅ RYDDET LDT OP I BUTIKKEN, VI HAR EN MASSE SPÆNDENDE TILBUD TIL DIG. KOM FORBI BUTIKKERNE ELLER KLIK DIG IND PÅ VORES HJEMSEDE OG GÅ PÅ OPDAGELSE.



FORGOTTEN DREAMS  
CONQUEST TEMASVÆRD



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



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

**WWW.FARAOS.DK**





# SPIL TROLDKVINDE

Troels Palm er endnu en gang på banen med lidt ideer til hvordan du spiller rollespil. Denne gang er det troldmændene, som ROLLESPILS guide-skrivent har kastet sig over. De har selvfølgelig også svært ved, at forsvare sig mod hans pen i en verden, hvor ægte magi er svært 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 synet 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 virkelig gerne vil have bank og brændes på et bål. I spillet altså.

Sørg for at tjekke med en arrangør eller spilleleder 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



# (ELLER TROLDMAND)

TEKST: TROELS PALM

## 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 virkelig 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 parerer deres dyre latexsværd med din knastfyldte træstav.

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 voodoodoo dukker 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 spillere 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 fjerens og brug gennemsigtigt tape rundt om. Voilá. Så har du lige pludselig en lækker fjerpen for næsten ingen penge.

## Punge, tasker, bæltter, habendgut

Husk at som til en hvilken som helst anden rolle er tasker, punge og bæltter 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 mesterbunkerens 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 virkelig 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. Tævn nogen!



Tekst: Rene Bokær

# SPIL BARBAR



## ET PAR ORD FRA TEAM BARBARIAN

Der er to hovedgrunde til at vælge, at spille barbar til et rollespilsscenario. Enten vil du gerne være soldat, og gider ikke bære rustning, eller også elsker du filmen "Conan – The Barbarian" lige så meget som ROLLE|SPILs Rene Bokær gør. I dette nummer af "Spil ...." er Rene stand-in for Troels Palm, som har travlt med at snyde, bedrage og slås til sommerens scenarier. Men bare rolig, Rene er også lidt af en barbar.



## HVAD ER EN BARBAR?

En barbar var i antikkens verden, et udtryk grækerne brugte om "ikke-grækere". Jøderne brugte udtrykket når de talte om hedninge. I rollespil betyder ordet dog normalt noget lidt andet. Til rollespil er en barbar nemlig en vild og mægtig kriger, som kendes for sine brutale kampfærdigheder. Barbarerne anses også oftest for at være uciviliserede og i kontakt med naturen. Det jeg vil give lidt tips til er altså hvordan du spiller den slags barbar, som findes i Dungeons & Dragons og D&D-inspirerede universer. Det handler om skind, råstyrke og armlægning, men også om ære, heltemod og shaman-tro.



## NAVNE

Navne er vigtige for barbarer, da de forbindes med ære. Uden et navn er man intet, og kan derfor hverken eje ting eller gøre krav på noget. Navne skal være prangende, stolte og sige noget om hvem man er. En sjov måde at finde på sit navn er, at tage et fornavn og så derpå tilføje et slægtsnavn. Find derefter en "titel" eller et tillægsord af en eller anden slags.

Det kan du finde ved at slå op i en ordbog under det bogstav som fornavnet starter med, og så finde et ord som lyder sejt. Et par eksempler er: Wolfgang Storgin den Voldsomme, Velgorn Ulvemod den Virile, Olaf Klippekastet den Olme og Njall Næsebrækker den Nederdrægtige.



## MAN KAN SPILLE BARBAR PÅ FLERE MÅDER

Du kan spille på flere måder. En ide er, at spille barbaren som var han en slags "menneskelig ork", der løser problemerne med næverne og er både vild og krigerisk. En anden mulighed er, at være lidt mere "normal" i sin opførsel, men så til gengæld drive sig selv ind i en blodrus før du går i kamp – f.eks. ved sære svampe, hellige drikke eller planteafkog.



## BARBARER? HVOR?

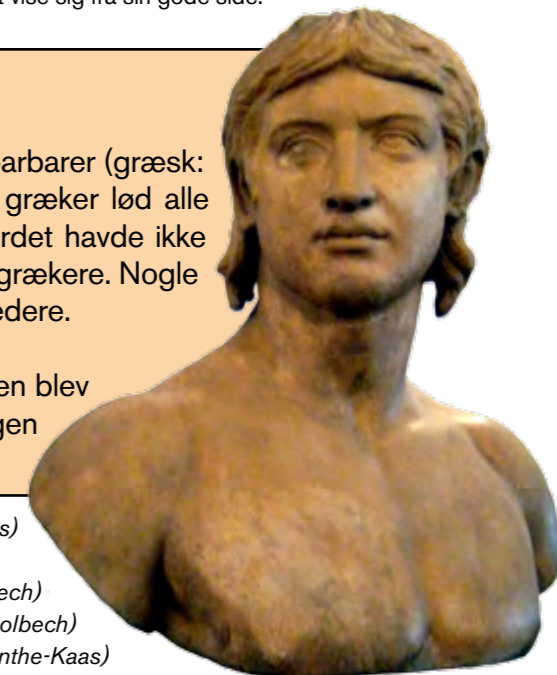
Hvis der ikke findes en barbarstamme til det rollespil du skal ud til, er der flere muligheder at vælge imellem. Du kan enten vælge at være fra en stamme, som er ude på togt, eller en enlig barbar, der er ude for at sin manddomsprøve. Du kan også bare være på jagt efter hæder og ære til din stamme og dig selv. Der er jo ingen, der siger at barbarer nødvendigvis er onde, bare fordi de er uciviliserede. I en troværdig spilverden findes der selvfølgelig både helte og skurke blandt barbarerne, men hvis man vil spille sin barbar-rolle fast til et rollespil, hvor der ikke er andre barbarer, er det nok bedst at vise sig fra sin gode side.

## WIKIPEDIA.DK OM BARBARER

Grækerne karakteriserede alle, der ikke var fra Grækenland, som barbarer (græsk: βαρβαρος), et onomatopoietikon, lydord. Årsagen var, at for en græker lød alle andres tale, som om de ikke sagde andet end bah, bah, bah. Ordet havde ikke samme biklang som i dag; det refererede alene til alle, der ikke var grækere. Nogle grækere som Herodot brugte primært begrebet om persere og medere.

Begrebet svarer til det jødisk-kristne begreb hedning, som i antikken blev brugt om alle, der hverken var jøder eller kristne. Antikforskningen bruger nu 'hedning' helt værdineutralt.

- Mange tror, at barbarer er uciviliserede og blodtørstige. Hvorfor mon? (Peter Munthe-Kaas)
- Hattemode blandt barbarer er nogle gange lidt aparte. (Daniel Benjamin Clausen)
- Er man i tvivl kan man altid tage et pandebånd. 80'er barbar FTW. (Christina Molbech)
- Skalle-Per brød sig ikke meget om at stege kødet før han spiste det. (Christina Molbech)
- "Nej, nej, det kæmpe horn på min rustning er ikke farligt. Sssshhh..." (Peter Munthe-Kaas)

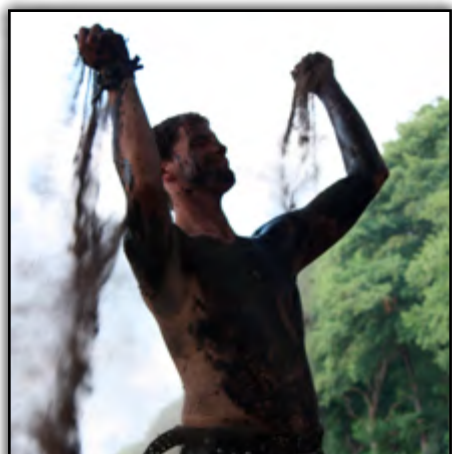






## HIERARKI

I en stamme skal der altid være en leder. En leder er nødt til at vise sig som den stærkeste overfor sin gruppe. Hos barbarer er det dog typisk muligt, at have et lederskift undervejs, da lederen oftest også skal stå til ansvar overfor gruppen. En oplagt spilmulighed for en gruppe barbarer er, at have konstante udfordringer til lederen – og især forskelligartede udfordringer. Det kan være sjovt, at have skiftende ledere og hvis forklaringen findes ved, at den som udfordrer kan vælge våbnet, går leder-rollen nemt på skift. Det er trods alt de færreste, som både er suveræne til tvekamp, hurtigløb og spydkast på en gang.



## RELIGION

Når det handler om rollespil er der selvfølgelig ligeså mange guder og religioner som der er rollespilsverdener – hvis ikke mange flere. I en spilverden med forskellige guder, tilbyder barbarerne tit de samme guder som riddere og krigere. Fokus i deres religiøse liv er oftest på ære, mod og krig, men der er ofte også lagt vægt på samhørighed med naturen og en spirituel tilgang til verden. Langt de fleste fantasy-verdeners barbarer lytter til shamaner og tror på dyre-ånder, men sådan behøver du selvfølgelig ikke spille rollen, hvis det ikke passer ind der hvor du spiller.

En anden måde at gribe religion an som barbar er, at vælge at droppe alt med slægter, dyr og guder, og kun tilbede krigshelte, for netop de har jo gjort noget stort, som måske har gjort dem fortjent til gudernes gunst. Det kan også give lidt krydderi til brandtalerne før kamp..



## HVAD LAVER BARBAREN UDOVER AT SLÅS?

Når barbaren ikke slås, stopper hun skam ikke med at være aktiv. Hun konkurrerer med de andre barbarer eller hvem hun nu ellers inviterer med til sine "lege". Spydkast, kapløb, holmgang og ædekongurrencer er gode eksempler på nogle af disse lege.

Barbaren kunne også være til gudstjeneste, som tit involverer enten høje råb eller dyb tavshed, når shamanen taler. Barbaren bruger også tit sin "fritid" til at prale sammen med sin stamme eller overfor nye gæster. Det kan især være sjovt som barbar at lade sig lokke ud i løfter om vilde og umulige bedrifter for at bevise sit værd. Og så stå med håret i postkassen.



## SLÅS SÅ DE ANDRE HAR DET SJOVT

Det er yderst vigtigt for en barbar at skille sig ud fra de andre på slagmarken, fordi kamp-elementet er så vigtigt hos barbar-rollen. Du kan f.eks. skille dig ud ved at spille totalt frygtløs og styrte hovedkulds mod fjenden, eller gå direkte i en tydelig fælde. En anden måde at vise sin dødsforagt på er ved, at nægte at bruge et skjold eller at vise afsky overfor lange våben (og især afstandsvåben). Et par enkelte småritualer under kampene skader heller ikke.

Du kan bekendtgøre, at du ikke vil sætte dit sværd tilbage i bæltet før alle fjender er besejret eller at du nægter at slås med fjender, der er hårdt sårede fordi de ikke er udfordringen værdig. Det vigtigste er, at du fortæller dine medrollespillere hvorfor du gør ting, for ellers opfatter de nok slet ikke at du spiller rollespil under kampen, men tror bare, at du er mærkelig.

Og selvom det også kan være sjovt at være mærkelig, så er det sjovere at være en sej barbar.

**ER DER EN BESTEMT "SPIL ...." GUIDE DU SAVNER?  
SKRIV TIL OS PÅ REDAKTION@ROLLESPIL.ORG**



- Gytha Stenkuser den Grusomme vandt altid konkurrencer, hvor det handlede om at se ond ud. (Daniel Benjamin Clausen)
- Jord = kedeligt. Halvnøgne mænd der kaster med jord = rituelt og mytisk. (Daniel Benjamin Clausen)
- Brian havde godt lurt, at maden var mere spændende end Williams overarm. (Daniel Benjamin Clausen)
- Frederik Hammersvinger den Fæle kunne bedst lide at slå på fjender, der allerede lå ned. (Daniel Benjamin Clausen)
- Amanda Øksemorder den Afstumpede vidste, at lykken var en kæmpe økse og viljen til at bruge den. (Daniel Benjamin Clausen)



# Spil god!

I dette nummer af ROLLE|SPIL kigger vi på et par gode tips til dig, der absolut vil spille god frem for at være en skurk!

Af Claus Raasted

## **P**ræmis: Det er røvedeligt at være god

Så. Nu er det sagt. Det er sgu' ikke særligt spændende at være "god" til rollespil. Som udgangspunkt så ville et scenarie fyldt med good guys (M/K) nok være pænt kedeligt, hvorimod et scenarie fyldt med ondskabsfulde skurke ville skabe sig selv. Det er fordi de gode følger reglerne, ikke gør nederen ting uden grund og generelt reagerer frem for at tage initiativ.

Hvis Kejseren havde indført en slags oplyst enevælde med Peace, Love & Harmony til alle, så havde Luke Skywalker's liv nok være noget mindre actionfyldt. Rimeligt mange rollespil handler om at kæmpe mod Hitler og hans minions,

mens ret få rollespil beder en om at slås mod Dalai Lama!

## **Undtagelse #1: Hvis der er nok af de onde**

Der er selvfølgelig undtagelser, og den første er ret simpel. Hvis der er masser af ondskabsfulde børster derude, så er sagen naturligvis en anden. Det er fedt at være den renhjertede helt, der slås for retfærdighed og frihed, hvis der er fjender nok til at gøre det spændende. En af fordelene af nazisterne som fjende er, at der var pænt mange af dem. Selv retskafne politifolk har det sjovt, hvis der er kriminelle nok. Et scenarie med masser af bad girls (M/K) giver plads til nogle spændende helteroller, ligegyldigt hvor goodie-two-shoes-agtige de er!

## **Undtagelse #2: Hvis der er noget galt med helten(e)**

Kigger man på ældre film er heltene gerne rimeligt meget helte, og skurkene er rimeligt meget skurke. Darth Vader fra 1977 var ikke bare lidt misforstået og udadreagerende. Han var all-out evil og lagde ikke ligefrem skjul på det. Luke Skywalker og Leia derimod var så gode som dagen var lang, selvom Leia til tider var lidt kæk. Og Han Solo? Ja, ham var der lidt mere kød på, men selv Han blev ret hurtigt en solid good guy, selvom der var lidt mere glimt i øjet og skeletter i skabet.

Moderne TV-serier og film er noget helt andet. I Game of Thrones er den mest retskafne og noble karakter vi finder Ned Stark, og hvad sker der med ham? Chop-chop, little one. Selv Helte-Aria har nogle skarpe kanter og seer-favoritten Tyrion skyder sin far mens han skider! Der er selvfølgelig nogle i Game of Thrones som bare er onde og nogle som er rimeligt gode, men selv heltene har kant og de fleste af skurkene har også positive træk (Joffrey undtaget, men han var også en kæmpe lort)

Vil man have en helte-karakter der virker, så er det altid en mulighed at gøre den lidt skæv. Temperament, en sort fortid eller tendenser til tvivlsomme handlinger gør det meget sjovere at spille helte – både for en selv og for andre.

## **Undtagelse #3: Hvis godt og ondt er lidt mere relativt**

I virkelighedens verden tror jeg de færreste står op om morgenen og tænker "Jeg er sgu' en skurk. Nu går jeg ud og gør skurkagtige ting." De fleste af os synes jo selv vi er de gode i historien, og vores venner er gerne også ret meget de gode, selv når de objektivt set er nogle svin. Det er selvfølgelig en udviskning af helte-begrebet, men virkelighedens helte er nu engang ikke helte for alle. Jeg er sikker på, at for orksamfundet, så er Aragorn ikke så fed en fyr.

Det er lidt det samme som Undtagelse #2, men så alligevel ikke. Harry Potter







rer ikke tisser, og fortæller så de andre i Primogen-rådet, at hun skal tage et vigtigt telefonopkald fra en af sine minions og vælger at gøre det på toiletet for at få fred til at tale privat. Måske vil spilleren, der spiller Elverdronningen gerne flirte med en af ork-spillerne, og hun opfinder derfor en ny leg "Civiliser orken!". Steering foregår hele tiden og er ikke noget at skamme sig over, men som god er det utroligt vigtigt at bruge det.

Det er trods alt noget nemmere at lokke goblinerne ud af busken, hvis man som helt "tilfældigvis" taber sit sværd. Det er nemmere, at få spændende spil med de tilfangetagne tyve, hvis man glemmer at låse døren til deres celle, og der kommer aldrig nogen paladsrevolution, hvis hoftroldmanden kaster Sandhedsformualerer på de genstridige adelige hele tiden.

#### Afslutning: Det er fedt at være god

Det kan blive enormt trættende at være sortelverdrønning, der spiser rå ondskab til morgen, eller Nazi-doktor, der aldrig har nogle at snakke med, fordi han dræber alle sine underlings. Nogle gange er det bare fedt at være med de gode og føle sig som en helt. Nogle af mine bedste spiloplevelser har været som helt, men det har også været i helte-roller, hvor flere af undtagelserne har været i spil.

Jeg håber du får det sjovt derude, dit godhjertede bløddy! ■



**"Det er nemmere, at få spændende spil med de tilfangetagne tyve, hvis man glemmer at låse døren til deres celle, og der kommer aldrig nogen paladsrevolution, hvis hoftroldmanden kaster sandhedsformualerer på de genstridige adelige hele tiden."**

# Jeg snyder altid, når jeg spiller rollespil

Lars Andersen afslører hvorfor rollespillere er nogle snydepelse – og hvorfor det er en god ting

Af Lars Andersen

**F**or nyligt spillede jeg rollespil med nogle børn, og der var – som sædvanligt – nogle børn, der snød for vildt. Jeg hev fat i lederen af den børnegruppe, der snød mest og begyndte at fortælle om de regler, der blev brugt. Så sagde knægten desværre bare noget irriterende. Han sagde "Men Lars, når du fortæller om voksenrollespil, så fortæller du altid om hvordan du snyder!"

Det kunne jeg desværre ikke løbe fra, for det var ikke længe siden jeg havde fortalt dem en fantastisk historie om hvordan jeg og Peter totalt snød og brød alle regler, da vi var ude og spille. Det var noget med at kuppe en borg og sælge den på auktion til andre hold. Vi brød kampregler, magiregler og genoplivningsregler og vi gik også offgame midt i spillet for at fortælle vores medspillere hvad der foregik. Alle var glade og det gav masser af fantastisk underholdende spil. Men snyd, det var det sgu'.

Og havde vi ikke snydt så det drev og ignoreret reglerne, så var det aldrig gået.

Desværre er det ikke det eneste eksempel, og mange af mine andre er knapt så "gode". Ofte snyder jeg af langt mere egoistiske årsager. Nogle gange er det med hvor mange Kropspoint jeg har eller hvor hurtigt jeg får dem tilbage. Mange af mine karakterer har en særlig indbygget magi, der gør, at jeg meget hurtigt efter en kamp får alle mine mistede Kropspoint tilbage, så jeg ikke skal tøffe rundt og være såret i lang tid. Den magi er der nu mange andre, der også har.

En af erfaringerne fra at skyde med bue og pil er, at mod-

standere skal rammes med flere pile hurtigt efter hinanden, hvis det skal virke. Smækker man tre pile i en kriger med tre Kropspoint, så plejer hun at falde død om, men bliver pilene fordelt over et par minutter, så træder den indbyggede magi gerne i kraft. Det er faktisk en af grundene til, at jeg oprindeligt lærte mig selv at skyde hurtigt – for ellers døde folk ikke.

Snyd er dog en meget mere grundlæggende del af rollespil. Især til de faste rollespils-kampagner.

Selv hvis en kampagnearrangør har gjort sig enormt umage med at lave en spilverden og et regelsæt for hvad man kan spille (hvilket sjældent sker!) og selv hvis alle spillerne faktisk har læst de tekster (hvilket er endnu mere usandsynligt) og hvis de så også kan huske det når de kommer i skoven (hvilket er langt ude på den anden side af "Never gonna happen"), så er et liverollespil en utroligt kompleks ting.

Det er derfor umuligt at lave regler for alting, selvom mange prøver.

Hvordan kan nogen forventes, at man på forhånd har lavet regler for hvordan man stjæler borge og sætter dem på auktion, hvis ingen har tænkt på muligheden? Til rollespil er der igen og igen både små og store ting, der foregår, og mange af dem er umulige at regelsætte.

Når rollespil alligevel fungerer er det fordi alle deltagerne er indstillet på at snyd er ok og at reglerne kun skal følges når det giver mening. Et rollespil hvor ingen brød nogle regler ville nemt blive ufatteligt kedeligt og stillestående. Brugt på den rette måde er snyd den lim, der får rollespil til at fungere.

Det sagde jeg selvfølgelig ikke til knægten der snød. I stedet fik jeg ham til at love, at han næste gang følger reglerne og ikke snyder. Men når han en dag kommer ud og spiller med de voksne, så skal de nok lære ham at snyde! ■





# Spil handlende - på en ny måde

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

Af Claus Raasted • Foto Daniel Benjamin Clausen, Claus Raasted

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

## Man kan handle med alt

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

## Information

Noget, der kan sælges til alle rollespil er information. Hvem er sure på hvem og hvorfor? Hvilke magiske ting er i omløb, og hvem har dem? Og hvad foregår der i spilverdenen? Li-gegyldigt om man har med orker, elvere eller døds-kultister at gøre, så er de fleste interesse-rede i at vide hvad der foregår, hvorfor og hvordan de kan blive involverede i handlingen. Vil folk ikke købe information for penge,

så kan de jo bytte med noget information de selv har. At samle og bytte information kan give sjovt indhold til en dag i skoven og jo før andre spillere finder ud af, at du er den som ved hvad der foregår, jo før kommer de til dig med ny viden som du kan bytte dig til.

## Rygter

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

## Opgaver

Til de fleste kampagnerollespil er der nogle, der driver lidt rundt på må og få uden rigtigt at vide hvad de skal tage

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

## Holdninger

Antikkens romerske samfund var i høj grad bygget op om ideen om, at man havde en "patron" - en der var rigere/stærkere/mægtigere end en selv, som man forventedes at følge. Når der skulle stemmes, stemte man som ens patron bød det og når man skulle tage store beslutninger, spurgte man sin patron til råds. Til gengæld nød man godt af patronens beskyttelse og (ofte rundhændede) gavmildhed.

Det er sjældent i rollespil, at patron-systemet bliver kopieret, men det giver rigtigt sjove resultater, når det sker. Tilbyd andre at støtte deres holdninger eller tilbyd dem noget for at støtte dig når du har brug for det. Holdninger er både noget der kan købes og sælges - og med underholdende resultater. Det er trods alt ret sjovt, når tyvebanden er blevet købt og betalt til at gå bag ved skjalden og juble hver gang han spiller et stykke musik.

## Tid

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





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

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

**Handlinger**

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

**Tjenester**

En ting, som bliver alt for sjældent brugt i rollespil er ideen om tjenester. Det er langt sjovere at bede andre betale med en tjeneste

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

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

**DE FØRSTE MØNTER VAR DUNGEONS & DRAGONS-MØNTER!**

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

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

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



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





# Spil Hobbit

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

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

#### God mad og hygge

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

#### Velklædt på den nemme måde

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

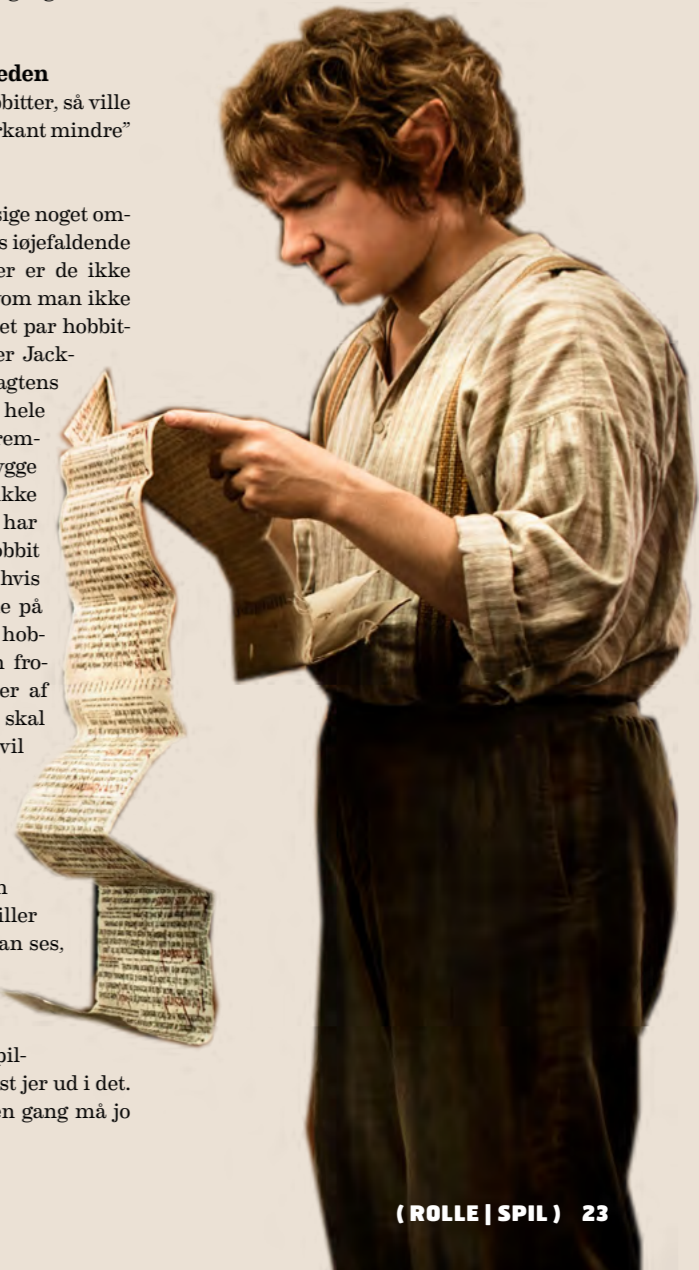
Nej. En hobbit har behårede og robuste fødder, med en tyk lædersål, som de fleste ville misunde en varm sommerdag på stranden. Det er disse fødder sammen med den farverige påklædning og den trygge tilgang til livet, som kendetegner en hobbit.

#### Når man skal ud i virkeligheden

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

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

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





( SPIL ) HOBBIT

# hvad ER EN hobbit?

(En hobbit) måler halvdelen af vores ingen eller lidt magi ved dem, udgi, som almindelige hverdags magi, svinde når store tumpede folk som

højde, de er mindre end dværgene. Der er over som os hjælper dem med at forkommer trampende forbi.



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

Små, diskrete våben - og kun våben, hvis hobbiten er på eventyr!

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

Behårede, store fødder

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

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

Et lommeværktøj er en af hobbitens vigtigste ejendele - både på eventyret og derhjemme

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

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

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

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

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

**MAGIC**  
The Gathering

Brug denne kode: **ROLLESPIL** og få 5% rabat på dit næste køb.

100% dedikeret  
+100.000 kort på lager  
over 15 års erfaring  
modtaget inden 48 timer  
5 ud af 5 trustpilot  
masser af tilbehør

**BoosterPacks.DK**

# WE DELIVER FANTASY! LITERATURE



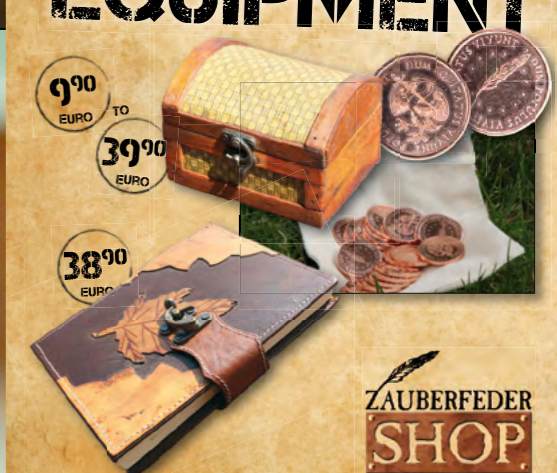
29<sup>90</sup> EURO, 29<sup>90</sup> EURO, 64<sup>90</sup> EURO, 14<sup>90</sup> EURO, 34<sup>90</sup> EURO



39<sup>90</sup> EURO, 39<sup>90</sup> EURO



20<sup>90</sup> EURO, 14<sup>90</sup> EURO, 9<sup>90</sup> EURO



9<sup>90</sup> EURO TO 39<sup>90</sup> EURO, 38<sup>90</sup> EURO

**ZAUBERFEDER SHOP**  
www.ZAUBERFEDER-SHOP.DE  
WIDE CHOICE · INTERNATIONAL SHIPPING

## FASTE KAMPAGNER



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



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

Fantasiverden - Din rollespilsforening på Fyn





# Spil nisse

Julen nærmer sig med hastige skridt, og derfor kommer jule-rollespillene også frem. Og hvorfor så ikke tage skridtet fuldt ud og spille Nisse?

Af René Bokær • Foto: Christina Molbech

## NISSER I NORDEN

En nisse er en husgud fra dansk, skånsk og norsk folkeminde. Han minder om de romerske lares (plur. af lat. lar). I Sverige kaldes han Tomte, hvis navn er afledt af ordet tomt – en have eller grund. Nissen har sit navn fra det gamle danske navn Nis eller Niels. Tidligere blev nissen kaldt lille Niels, Niels Gårdbo eller bare Gårdbo, Gårdbukken eller Puge. Nissen er kendt fra nordiske folkefortællinger og eventyr og i dag med rød spids hue. I dag er nissen primært symbol på julen, men tidligere fandtes både skovnisser, kirkenisser og gårdnisser.

I sin menneskeskikkelse er nissen ca. på størrelse med et ti-års barn. Han ligner en gammel mand, med hvidt skæg og han er iklædt gråt tøj og en rød hue – ca. samme påklædning som bonden selv i gamle dage. Ud over sine pligter på gården og drillerierne beskæftiger nissen sig gerne med kortspil og han ryger pipe. På grund af nissens venlige egenskaber brugte Haddon Sundblom ham som model, da han opfandt den moderne julemands udseende.

Kilde: Wikipedia

**N**år man hører ordet "nisse", tænker man straks på de søde nisser som bor på loftet, eller nisserne fra Pyrus. Og det kan jo være meget sjovt, men når man er vant til at være menneskehedens helt eller den brutale ork, kan det måske godt virke lidt kedeligt. Derfor bringer vi her fire måder at spille nisse på, som du sikkert ikke havde tænkt på.

### Gårdnisser – Nisser med det voldsomme temperament

Nissen bliver også kaldt fandens værk, mest fordi den tit er lunefuld. Nissen hjælper f.eks. til på gården og beskytter den med sin magi og overmenneskelige styrke. Men skulle det ske at bondemanden glemmer at give gårds nissen sin grød, så bryder helvede løs. Nogle nisser sætter ild til gården eller kaster køerne ud fra en skrænt. Værst er det dog når nissen bliver glemt i julemånederne. Det er det værste der kan ske, og som straf æder nissen bondens yngste barn.

Så skal du være gårdnisse, så vær flink og rar så længe alt er godt. Men skulle en vælge at byde dig trods går du helt amok. Det virker godt hvis du både truer, bander og svovler. En

god gårdnisse-trussel er at man vil lade den røde hane gale. Det betyder nemlig at du vil sætte ild til personens gård. Så vær en rar person; men hav en kort lunte. Til kostumet kan man anvende en rød hue, træsko og en vest, og hvis du vil spiffe det lidt op, så påfør dig nogle knæhoje røde strømper og nogle shorts. Dog anbefaler vi at det ikke er bermuda-shorts, men nogle totalt ingame nogen.

### Red Caps – Drøehernisser

En Red Cap (rodhuen) er en slags nisse som stammer fra de engelske folkeeventyr. De skulle efter sigende ligne små, gamle mænd, med lange fingre, spidse tænder og røde øjne, og selvfølgelig en rød hue (deraf navnet). Huen er helt speciel for denne type nisser, deres hue er rød, fordi de dypper den i blodet på dem de slår ihjel, og hvis huen tørrer ud, dør nissen. Disse nisser er også de utrolig hurtige og bruger jernkoller som våben.

Skal du være en Red Cap, så skal du være utrolig vred og aggressiv. Det kan desuden være en fordel at erklære et sted for dit, og så beslutte dig for, at alle som går ind uden din tilladelse er dine fjender. Så sørger du for, at der hele tiden er nogle at være vred på.



"Hvis jeg nu bare smiler som en motherfucker, så fatter de aldrig, at jeg er en blodtørstig redcap ... med mindre de selvfølgelig kigger på min makker."



### Troldnisser - De vilde uden hue

Fantasy-universer har skam også deres egne nisser. Vi kalder dem blot gobliner/gnomer/alfer eller små trolde. De er gerne modbydelige små starutter, som render og laver ballade - om det er ved at stjæle julemaden eller angribe folk der er i fredeligt julehumør går skam ud på et. Det centrale er, at når nogle er uopmærksomme, så slår de til. Med spidse tænder, korte våben og øjne som skinner af fryd og had, uden moral eller samvittighed. Troldnisserne er dog ikke altid lige kloge. De lader sig nemt ophidse, og går for meste kun i grupper. Men når de har en fælles sag kan de være en dræbermaskine som bevæger sig rundt til din julespilgang. Deres tøj er tit tilfældigt, da det meget afhænger af hvad de stjæler. Skal man tænke i farver er brun dog godt, for tøj ender næsten altid med at blive brunt når man tager det nok gange med ud i naturen. Hvis man så smækker en spids næse på og sætter et par fæle spidse tænder i, så burde du være til at kende. Man kan evt. tilføje en lys gnæggende latter, når man efterlader sine ofre i skovbrynet.

### Nisser i en verden af nisser - folket for julen

Hvis du i december skulle falde over et julescenario, hvor alle spiller nisser eller juleagtige ting, så kan du udnytte muligheden til at finde din indre rebel frem, og sammen med dine venner oprette politiske nisse grupper. Det kan f.eks. være Den Marxistiske Julenistiske Nissefront, som kæmper for mere fri-

hed, og råber at julemanden er en ond arbejdsgiver, som kun tænker på udnytte nisserne. På den måde er du sikker på, at få noget at lave, da de andre nisser sikkert vil se dig/er som fjenden. Man kan f.eks. også uddele løbesedler for at få sin mening frem, hvilket giver de andre noget at spille med, og samtidig gør at I bliver mere kendt i skoven, så der enten kommer nogle for at tilslutte sig jer, eller banke jer til fornuft.

### DON'T FUCK WITH THE NISSE!

I 2010 tog præsten John Knudsen kampen op mod nisser, som han ser som små dæmoner og noget generelt djævlens væsen. Han hængte en nisse i en galge, og optrådte i fjernsynet med sin nissehætz ... og modtog læssevis af trusler fra nisseelskende danskere. Det er sgu' da godt, at han ikke kender til rollespil og rollespillere!



"Drillenisser? Os? I må have spist risengrød med svampe!"

# 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.



TIL DEN LUNGE BUESKYTTE  
NORMALPRIS 1.091 KR

"VI ER I SKRIVENDE STUND I FULD GANG MED AT UDVIKLE VORES LIVEROLLESPILSLOKALER TIL NOGET DER LIGNER DOBBELT STØRRELSE!"



ROLLESPILSSÆT TIL NYBEGYNDEREN  
FLERE FORSKELLIGE FARVER  
NORMALPRIS 1.254 KR

"VORES STORE FARAOSER OG DERES SLAVER ARBEJDER HÅRDT, OG VI GLÆDER OS TIL AT KUNNE BYDE JER VELKOMMEN I EN NY, STØRRE OG BEDRE BUTIK PÅ KLOSTERSTRÆDE 22!"

"UDOVER EN MASSE NY PLADS TIL VÅBEN OG RUSTNINGER, VIL VI OGSÅ FÅ STEAMPUNK, COSPLAY OG UDKLÆDNINGSVARER I DEN NYE BUTIK. DET BLIVER SUPERFEDT!"

MED VENLIG HILSEN  
BRIAN HOLTE, FARAOS CIGARER

FARAOS GAMES - KØBENHAVN  
SKINDERGÅDE 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





# Spil turist

ROLLE|SPIL handler i dette tema om opdagelsesrejsende, og derfor bringer vi en særlig guide i dette nummers "Spil XXX". Claus Raasted giver dig her tips til hvordan du spiller turist – og de kan endda bruges til fantasy-kampagner

Af Claus Raasted

## Tip #1: Det er fedt at være gæst

Til mange scenarier er det helt ok at spille en rolle som er på besøg af en eller anden grund. Det kan være en ung ork, der er kommet til skoven for at lære nye måder at slås på. Det kan være en en journalist, som skal undersøge hvorfor der er så mange mystiske hændelser på vampyr-baren. Det kan være

en smugler, som er på flugt fra mutanterne og nu er endt her. Det vigtige er, at en rolle som er på besøg ikke hører til. Som besøgende behøver du ikke kende alle de andre roller. Du behøver ikke forstå alt hvad der foregår. Du behøver ikke engang nødvendigvis være interesseret i det, som de andre roller er interesserede i. At være på besøg giver dig derfor en

masse undskyldninger for at spille på en lidt anden måde end "de lokale vilde".

## Tip #2: Brug din uvidenhed til at skabe kontakt

En turist, der bare sidder i hjørnet og læser guidebogen er måske spændende nok at være i den virkelige verden. Til et rollespil er det oftest bare kedeligt – især fordi Elverskoven sjældent har en guidebog. Spørg folk du ikke kender hvad der foregår. Vær nysgerrig. Rod dig evt. ud i problemer fordi du ikke forstår ting. Spiller du kattedemneske på besøg i menneskenes verden kan det godt være du får lidt bøvl hvis du hvæser af de forkerte. Er du en viking i det varme syd, kan du spørge folk om hvorfor de ikke sværger til dine guder. Muligheder er der nok af. Og jo mere, du får involveret dig med andre roller, jo flere muligheder for at spændende spil

får du gerne.

## Tip #3: Vær bange for nogle andre ting

Den tredje grund er altid frygt, men frygt er meget forskelligartet. I nogle kulturer er man håbløst bange for at tabe ansigt. Andre steder er det mindre vigtigt. Nogle steder er folk bange for at komme for sent. Andre steder forventer man det. Om du spiller øglekrigeren på besøg hos abefolket eller den franske diplomat i Hitlers Berlin, så kan du nemt få en masse spændende spil ud af, at du er bange for andre ting end de fleste. Nogle steder er det oplagt at være bange for magi – andre steder for videnskab. Det er især sjovt hvis du vælger at være bange for noget, som ingen andre tænker over – buer f.eks. eller en bestemt slags bevægelse.

## Tip #4: Se anderledes ud

En 600-år gammel dæmon, der vandrer rundt i en dværgeby er måske ikke lige den typiske turist, men hun skiller sig i hvert fald ud! Hvis du vil spille en person, der kommer langt væk fra, så gør det tydeligt for alle, at du kommer langt væk fra. I den moderne verden, er der ikke meget forskel på tøjet i New York, Shanghai eller København, men i næsten alle fantasy-universer er der meget større variation. Hvis alle andre går i bukser, så kom i en lang kåbe. Hav mærkelige ting i håret eller runer i ansigtet. Nægt at kigge folk i øjnene eller give hånd til fremmede. Giv hånd til ALLE fremmede! Det er nemt at skille sig ud, og hvis der ikke er defineret noget fra arrangørerne af om netop den slags fremmede DU spiller, så kan du selv finde på en hel del.

## Tip #5: Dokumentér!

Hvis det er et scenarie, hvor det er ok at have et kamera som en del af rollen, så tag et kamera med! Eller en notesblok, et staffeli eller en dagbog. Det er fedt at dokumentere hvad der sker ud fra et uvant perspektiv. Både fordi det giver dig selv et minde fra scenariet, men også fordi det kan bruges som en del af spillet. En muslimsk prins på besøg i 1500-tallets Spanien bliver endnu mere spændende, hvis han skriver dagbog – og endnu mere spændende endnu hvis den bliver stjålet!

## Tip #6: Over the top er sjældent urealistisk

Virkelighedens "turister" har gjort de særeste ting. Det er ikke svært at finde hysterisk morsomme eksempler på hvordan folk har misforstået noget eller bare gjort noget meget usædvanligt i et fremmed land, også selvom de gjorde deres bedste for at passe ind. Det skal selvfølgelig ikke blive for fjollet (med mindre det er målet og scenariet lægger op til det), men det kan være meget svært at blive konfronteret med noget, som alle de lokale kender til, men som man ikke selv har oplevet før – om det så er en særlig kædedans, en bizar spise eller et usædvanligt ideal. Men kast dig ud i det, og spil turist så det basker. Det er nemlig pivsjojt! ■



# SPIL

# VAMPYR

**ROLLE|SPIL** går i dette nummer tæt på de spidstandede og giver dig et par tips og tricks til hvordan du bliver en farlig Whampyyyyyyre!

**U** Så du er udødelig og din hud glitrer? Ok, ok, du skal ikke spille statis i den næste Twilight-film (for vi ved jo, at der kommer flere). Got it. Men du vil alligevel spille vampyr, og du mangler lidt inspiration til hvordan du gør det spændende for både dig selv og dine medspillere. Frygt ej, hjælpen er på vej. Læs kun nærmere, oh udødelige skabning.

## Vampyrer er udødelige

Der er mange forskellige udgaver af vampyrer – næsten ligeså mange som der er rollespilsværdener. Nogle steder er vampyrer nogle vilde sataner, der bare vil suge blod og slagte uskyldige natten lang og desuden er de så magtfulde at de kun en gang imellem får lov til at vise til scenarier. Andre steder er vampyrer mennesker med spidse tænder, der bare er lidt sejere end alle andre. Ligeegyldigt hvordan din spilverden fortolker vampyrer, så er der dog en ting som der næsten altid går igen.

## Undead, undead, undead

Vampyrerne er udødelige. De er døde. Som i "ikke levende". De tøffer dog stadig rundt og gør livet surt for både sig selv og andre, og dermed er de lidt i en speciel klasse i forhold til de fleste andre døde, som jo mest bare ligger stille og ikke forstyrrer så mange. Vampyrerne, derimod – de har tid nok. Det er ikke usædvanligt i vampyrhistorier at vampyrer er flere hundrede år gamle (selv den famøse Edward fra Twilight er lidt over 100 år gammel).

Det betyder, at de tænker lidt anderledes, og det må godt skinne igennem i dit spil. Selvom det selvfølgelig er nederen når vampyren siger "Hahaha! I vinder måske i dag, men om 60 år er I alligevel alle sammen døde, så jeg er bare ligeglad", så er det utroligt spilskabende når du som vampyr refererer til gamle begivenheder som om de lige var sket. Forestil dig hvordan det er at tale med et gammelt familiemedlem, som bliver ved med at snakke om ting der skete i 40'erne som om det var i går. Bare meget værre. Lægger scenariet op til det, kan det også bruges til at gøre scener med andre spillere noget mere spooky. "Det mente din oldefar også da han var ung" får det til at løbe koldt ned af ryggen på de fleste. Levende, altså. Andre vampyrer kigger nok bare sært på dig.

## Vampyrer har ondt af sig selv

Der er også en anden ting som går igen i næsten samtlige vampyrfortællinger. Det er hårdt at være vampyr. Måske er det hårdt fordi man hele tiden skal suge blod, og det er svært at forene blodtørstige natteløb med et liv som Mr. Nice Guy. Måske er det trist, at

man ikke længere kan være ude i solen. Måske er det bare kompliceret og problematisk og uforståeligt for dødelige (som dig, kære læser). Det er i hvert fald hårdt at være vampyr, og der findes meget få vampyrer som ikke bruger tid på at fortælle andre om hvor hårdt de har det.

Hvis du skal spille vampyr er det derfor et nærliggende karaktertræk at tillægge dig, at du jamrer over (u)livets uretfærdighed hver gang du får chancen og generelt er meget selvcentreret og klagende. Det gør ikke, at du ikke også kan være en brutal dræbermaskine eller en sofistikeret (u)livsnyder, men behovet for hele tiden at understrege overfor alt og alle at vampyrtilværelsen ikke bare er en dans på tilspidsede stager – det er noget, der kommer mange gode scener ud af, ligeegyldigt om spillemestilen er komedie eller dyb, dystre alvor.

## Vampyrer er bange for noget

Det veksler lidt hvad de er bange for. Sollys. Menneskemængder med træpæle og fakler. Hvidløg. Hellige symboler. Listen af potentielle "farer" er lang og ubehagelig, og afhænger lidt af hvilke spilverden du befinder dig i. Men om det er det ene eller det andet, så er vampyrerne bange for noget. Og så kunne man selvfølgelig forvente, at de gjorde sig store anstrengelser for at sikre sig imod det som de var bange for – lidt som dem af os, der er nervøse for at vælte på cykel kører med cykelhjelm og prøver at respektere lyskryds. Men nej, her skinner et klassisk vampyrtræk igennem. Vampyrer (især i film og bøger hvor de er skurkene) har nemlig en tendens til at blive draget af det farlige. De er så vant til at være magtfulde og udødelige, at de ikke kan lade være med at bevæge sig ud der hvor der er en chance for, at det går galt.

Det er selvfølgelig noget du som spiller selv vælger om du vil tage til dig, men det giver generelt noget mere spændende spil hvis du sør-



ger for ikke at beskytte dig for godt. Er du vampyr til et fantasy-rollespil i en lille landsby er der altså ingen grund til som det første at sørge for at opkøbe al hvidlog i scenariet, så du kan få nogen til at hælde det i toiletet. Har præsten du lige har banket et helligt symbol som potentielt kan skade dig senere, så lad være med at tage det – det gør både dit og andres liv mere spændende hvis du er farlig og overnaturlig, men stadig mulig at gøre noget ved.

Til rollespil hvor alle er vampyrer er det selvfølgelig lidt en anden sag, men hvis du er til et scenarie hvor du som vampyr skiller dig lidt ud fra mængden, så vær flink og giv mængden en chance. Det føles også mere som en sejr når småkravlene har en chance for at vinde. Bare en lille en.

#### Vampyrer har stil

Hvis du vil spille en dyrisk dræbermaskine med hang til en deltidstilværelse som flyvende væsen, så overvej at være halvdrage eller uglebjørn. For hvis der er noget vampyrer altid har, så er det stil. Det er

der egentligt ikke nogen rigtig god forklaring på, selvom det er så accepteret en del af de fleste vampyr-myter, at der sjældent bliver stillet spørgsmålstegn til det. Selvfølgelig er der vampyrer, som er knapt så velklædte og charmerende (klan Nosferatu fra World of Darkness f.eks.), men for langt de fleste klassiske fantasy-vampyrer, så er det en selvfølge at være velklædt og veltalende.

Det giver dig også god mulighed for at demonstrere din lidt tidløse udødelighed. Lange brokadejakker, elegante skjorter som lige er et århundrede for sent på den og silketørklæder går man sjældent forkert i byen med. Det spiller naturligvis direkte ind i stereotypen og hvis du vil være et unikt snefnug af en vampyr, som slet ikke er som alle andre blod-sugere, så er det ikke vejen frem. Men vil du være med på (vampyr)moden, så er stilet påklædning et sikkert bud.

#### Vampyrer vil gerne bestemme

Et bi-produkt af det, at vampyrer er udødelige, magtfulde og tudsegamle er, at de har en tendens til at se det som bedst for alle, hvis det er dem der bestemmer. Bevares, man

kan sagtens forestille sig en historie om en usikker teenagevampyr, der helst bare vil finde sig selv og spille sin sørgelige vampyrmusik, men for de fleste vampyrer, så er noget af det vigtigste i livet at være top dog.

Derfor har vampyrer i de fleste historier også meget firkantede hierarkier, hvor alle ved hvem der bestemmer over hvem og hvem der har højest status. Hvis du spiller vampyr og ikke er af den poesi-skrivende teenage-slags, så er det bare med at få gjort det klart for omverdenen, at det naturligvis er dig, som bør være øverst i fødekæden. Bogstaveligt talt. Som vampyr er det næsten altid federe at være konge over lorteland end lort i kongeland. Eller sagt på jævnt dansk: det er federe at have en lille landsby, man kan dominere end være lakaj for en sejere vampyr i storbyen.

Til et scenarie betyder det, at du som vampyr kan få en masse spændende spil ved at finde ud af hvor stort et "kongerige" du kan score dig – og kontrollere. Bare tænk på hvor tilfredsstillende det er, at beordre en eller anden ussel dødelig til at lytte, mens du læser dine seneste angstfyldte digte op. Det vil gøre selv Edward misundelig.

JEG MÅRTRES I NATTENS  
KOLDE LYS SOM EN  
ENGEL UDEN LIV.



# 55°N, 10°E 48 TIMER TILBAGE DRAGONS LAIR SOMMERSCENARIE 2012

Årets store sommerscenarie udspiller sig i en dystre fremtid, hvor menneskehedens redning er blevet til dens undergang – en farlig smitte har bredt sig til store dele af alle regioner, og forvandlet nogle folk til mutanter. De mennesker der er tilbage er reduceret til omvandrende nomader der kæmper for egen overlevelse.

Læs mere på [DLSOMMERSCENARIE.DK](http://DLSOMMERSCENARIE.DK)

## Dragons Lair®



# ZOMBIER

## De udøde ambassadører

Zombier har måske ikke nødvendigvis noget med rollespil at gøre, og så alligevel. Der er nemlig flere og flere zombie-events som vinder frem rundt omkring i landet. Zombie Crawl på barer, zombie-motionsløb og zombier til Halloween. Zombierne vinder frem og den bølge skal vi bare ride med på. Orker og elvere har jo i sig selv ikke noget med rollespil at gøre, men er alligevel nogle af vores mest velkendte ambassadører.

Vi byder med dette lille tema vores udøde venner velkomne med åbne arme, og lader dem gerne bide lidt i os.

Bare en lille smule.

Helt blidt.

I armen.

## Vidste du det om zombier?

- Ordet 'zombie' bliver forbundet med det afrikanske ord 'nzambi', som betyder slange.
- Voodoo, som forbindes med zombier, stammer oprindeligt fra Vestafrika og kom med slaver til Haiti i 1700-tallet.
- Paragraf 249 på Haiti specificerer, at hvis man slår nogen ihjel og senere vækker dem til live, så betragtes det altså stadig som mord.
- Den skandinaviske zombie hedder en 'draug', og det er en bad mother fucker af en zombie!
- I gamle dage, blev folk sommetider begravet levende. Når de vågnede i kasketten eller i kisten før begravelsen og råbte og skreg om hjælp, panikkede folk ofte og slog dem ihjel. Zombiekillers!
- Kan Frankensteins monster kaldes for en zombie? Dødt kød reanimeret til liv?





# Spil

# ZOMBIE



Jeps - dobbelt sæt tænder gør bare en zombie endnu mere ækel!

I dette nummers udgave af ROLLE|SPILS "Spil XXX" guider giver Lasse Küchenthal både lidt zombie-historie og et par tips til hvordan man bedst bruger de (u)døde.

Af Lasse Küchenthal

**Z**ombierne har inficeret popkulturen med deres giftige bid. Smitten breder sig gennem samfundets mange medier: film, bøger, tegneserier, computerspil og rollespil drukner i zombiehorder, der glubsk søger at udrydde alle mennesker i verden. Det kan være Moder Natur, der slår tilbage mod menneskanceren, der inficerer hende med en dødbringende virus.

Bibelske dommedagsprofetier om de dødes genopstandelse. Helvede, der flyder over i fordærvede, syndige sjæle. Eller måske morticisters og nekromantikeres blodige eksperimenteren med at skabe en ustoppelig dødningshorde?

Zombier er – basically - død manifesteret. De er din verdens endeligt. De er dine værste fjender, og nogle af dem var måske engang dine bedste venner. De er uhyggelige, farlige og slet ikke til at forhandle med (med mindre man tæller aggressive forhandlinger med guns og bats med). Eller er de? For det levende bjerg af forskellige slags zombier med alt hvad der dertil hører af ophav, anatomi, adfærd og svagheder er snart både uoverskueligt og enormt. Derfor har jeg sat mig for at frelse jer fra dårlige zombioplevelser til jeres rollespil gennem en kort og præcis guide.

Den er baseret på 14 års rollespils erfaring og på min entusiastiske læsning af okkulte, morbide og uhyggelige fortællinger og en (zombie)filmsamling der er større end jeg tør indrømme til de fleste almindelige dødelige. For at give artiklen tilgængelige reference punkter til jer som ikke er udøde-entusiaster i samme grad som jeg selv, har jeg valgt at tage udgangspunkt i filmverdens versioner af disse umenneskelige civilisationsparasitter. Jeg har endda delt kødæderne op i to grove kategorier: Romero/Walkers og Brooks/Rage zombier.

## Romero/Walkers

Filmskaber George A. Romero bed sig fast i moderne monsterfortællinger med sort/hvid filmen "Night of the Living

Dead" fra 1968, hvor de uforklarligt levende - men tydeligt døde - er langsomme og har en umættelig appetit efter levende menneskekød. De reagerer på lyd og lys; er uintelligente, men kan stadig gøre ting de kunne i deres tidligere liv (de kan stadig børste tænder, finde vej til det lokale shopping center og banke folk med køller).

De har godt nok et giftigt og sygdomsbefængt bid, men det er ikke det, der skaber zombier. Nej, de bliver gerne skabt på en eller anden lidt sær og uigennemskuelig måde. Det vigtige er, at de døde genopstår som vaklende, sultne og farlige dødnings. Romero/Walker zombien er næsten altid død (DØD!) og den eneste måde at standse bæstet på, er ved at smadre hjernen eller adskille kroppen fra hovedet. Eller omvendt.

## Tips til at spille klassisk zombie

- Langsomme slæbende bevægelser
- Armene fremskudte under jagt i ofrets retning
- Kluntede krumme fingre og armbevægelser
- Simple genstande og våben kan bruges (hvis det passer til den afdødes rolle)
- Ansigtet er ofte sløvt, med hængende kæbeparti og døde fiskeøjne
- Snarren og snappen med blottede tænder

## Brooks/Rage

Forfatteren Max Brooks skrev bestselleren "Zombie Survival Guide", og her handler det om virus-zombier. Den nyligt filmatiserede "World War Z" er en god repræsentant for den mere moderne virus-zombie. De udøde er her smittet med "solamun" viruset, og er her ikke døde som sådan, men i stedet inficeret med en sygdom. Sygdommen gør dem ikke kun til stønnende og vaklende kadaver-lignende Walker-zombier, men også til skrigende, hurtige dræbermaskiner. Rage-zombier!

Deres formål er at smitte flest nye mennesker og gøre dem til zombier. Det er virusens skyld, og virusen har overtaget hele deres liv og personlighed og styrer dem både fysisk og psykisk. Det Rage-zombier vinder i hurtighed og jagtinstinkt taber de dog gerne igen ved at være lettere at såre, skade og dræbe. Walker-zombierne er oftest noget mere holdbare – men til gengæld er de langsommere.

## Tips til at spille rage-zombie

- Indtil de aktiveres er det meget som de fornævnte Walkers. Når de er blevet aktiveret, bliver de til gengæld gerne:
- Vildt blik og vilde bevægelser
- Fråde om munden (ok, med måde!)
- Krumme armbevægelser
- Tit frygtløse
- Skrig og råben





En af de fede ting ved at spille zombie er, at du slipper for at skulle tænke på kloge ting at sige.

### Den gyldne middelvej

Nu skal du glemme det du lige har læst. Disse er nemlig blot to "modpoler" indenfor zombie-genren. For i virkeligheden er zombie "lore" så brugt, fortolket og omskrevet i moderne historier om zombies, at det sjældent er zombieerne og disses tilstedeværelse som der er fokus på. Det er oftest sådan, at hvis man vil have spændende karakterer og en spændende setting, så er det tit at zombieerne bliver skurkene. Hvadenten det er en action film, et fantasy rollespil eller en horror roman det handler om, så bruges zombieerne næsten altid til at gøre folk bange – ikke til at være spændende karakterer.

Det jeg gerne vil frem til omkring "de levende døde" er, at de vil kunne proppes ind i en hvilken som helst storyline uden de store problemer og så være skræmmende. Problemet er lidt, at vi som spillere har en masse meta-viden (vi kan også kalde det offgame viden) om hvordan man gør ordner zombie-problemer (MED MOTORSÅV! -red.) og desværre er mange af de ideer ikke så gode i praksis som de er når det handler om zombies der ikke spilles af rigtige, levende mennesker.

Det er nemlig ikke så snedigt at skyde sine zombie-NPC'er i ansigtet eller skære hovedet af dem. Så her er et par tips til hvordan du kan bruge de døde/udøde/inficerede til DIT scenarie.

#### 1) Er der en forklaring?

Er de kommet ved voodoo-magi, på grund af en virus eller noget andet frygtsomt? Skal spillerne dræbe dem, holde dem hen med bank eller løbe for deres liv? Er de helt rådne og sønderlidte kroppe eller dugfriske varmtblødende lig? Eller muterede aliens? Does it matter?

#### 2) Hvor passer zombieerne ind i fiktionen?

Er vi i Danmark, i USA eller på planeten Tårus i det ydre rum? Tiden er også en spændende faktor at tage stilling til. Er

### The Necessary zombie

Hvis du vil have lidt Kloge-Åge tanker om hvordan en zombie ikke behøver at være en zombie, så er her en artikel til dig. Den hedder "The necessary zombie" og er skrevet af den finske rollespilsforfatter Juhana Pettersson. Den findes i Knudepunktets bog "Talk larp" fra 2011, og kan findes gratis online på [www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book\\_talk\\_larp.pdf](http://www.rollespilsakademiet.dk/pdf/books/book_talk_larp.pdf)

de zombies de møder, de første zombie nogensinde observeret, eller er det ligesom i Dungens & Dragons, hvor zombie bare er noget man en gang imellem bruger Turn Undead på? Har verden og dens regeringer anerkendt truslen fra "plagen" i flere dage/måneder/år eller århundreder?

#### 3) Hvilken effekt har de haft på verden?

Er samfundet brudt sammen og blevet erstattet af feudale krigsherrer, der slås om de allersidste ressourcer som de kan bruge mod de levende døde (og de andre levende)? Har de ikke haft nogen synderlig effekt på spilverdenen? I sidste ende er det spændende ved zombies jo hvad der sker, når de møder mennesker, så det er ret fedt, at få defineret hvordan blikkenslageren Peter eller fantasy-bonden Rudolf reagerer, når der lige pludselig står en levende død i (ikke)levende live og doder den.

Uanset om du mest er til Walker-zombies eller Rage-zombies, eller har dine helt egne ideer om hvordan zombies er i din spilverden, så håber vi, at du får det sjovt med at lege med de (u)døde. Zombies kan nemlig være fantastiske – ligegyldigt om man laver et scenarie om elitesoldater, der skal vade gennem oceaner af blod og afhuggede legemsdele eller om det er et creepy horror-rollespil, hvor alle der ser en zombie flygter skrigende væk. Når det kommer til dødbidderne, så er det bare med at komme i sving.



Det sørgelige endeligt for mange zombies ... som heldigvis ikke tager sig af fysisk smerte!