

VELKOMMEN TIL GUDEDALEN

Hvad er
rollespil?

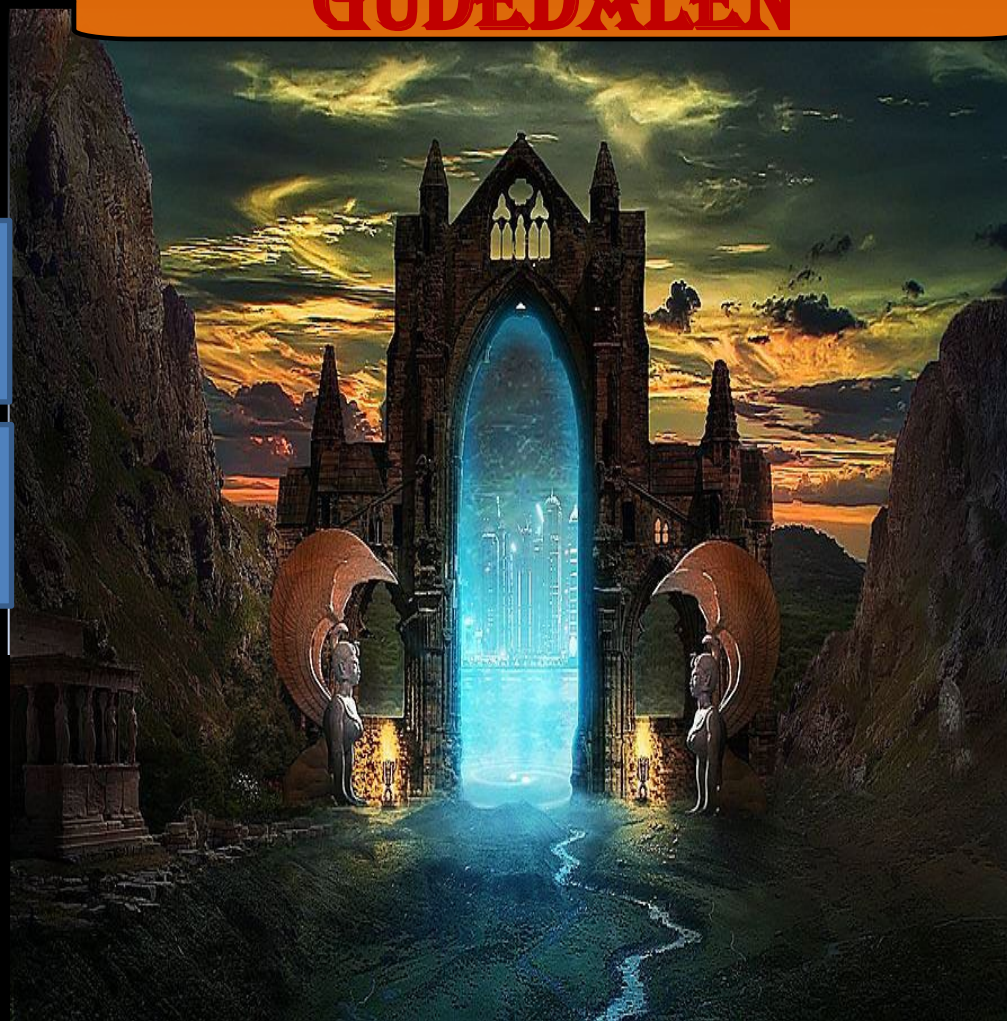
Spillets
regler



Den store
historie

Personer

Andre steder



Afslut

Bavmorda

Elverpasset

Grak Ulag

Under redigering

Afslut

Den store historie

Version 1.1B



BAVMORDA

Bavmorda er et stort kongerige. Kongeslægten Gyldenhjerte har ført menneskene gennem mange krige med sine stolte riddere. Bavmordas nyeste storby har fået samme navn som landet og ligger lige ved grænsen til Gudedalen, som er det næste land der kan blive en del af kongeriget. Byen Bavmorda, også kaldet Alstad, er ingen dag ens, da byen er under evig forandring - men sådan er menneskets natur også.





Elverpasset

Elverpasset er en mur af træer, som beskytter hjemstedet for elverne. Skoven kaldes Tusindårsskoven og er der elverkongen har sit palads. Stedet er forbudt for alle på nær elverne og dyrene, hvilket gør, at det er indhyllet i stor mystik. Man siger, at Tusindårsskoven er magisk og giver elverne deres magi. Elverkongens palads kaldes blot "Slottet ved Spejlsøen", da søen ved paladset er den reneste sø i hele Aslan.

Skovens Gud





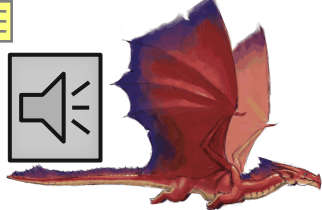
Grak Ulag

Grak Ulag er en dyb jungle fyldt med farlige dyr. Dette er også kendt som orkernes hjemland. Stedet er kun for dem, der er stærke og gode til at overleve, da store sultne øgler, giftige planter og fugtig varme, er hvad der findes her. Orkerne er delt i flere stammer og i Grak Ulag er Grums stamme den største. Grak Ulag har næsten ingen spiselige planter og kun gode jægere får mad. Grak Ulag har også en stor vulkan som sender en mørk skygge over området. Rygter går, at en ilddæmon bor i den og holder hånden over Grak Ulag. Spørgsmålet er blot, hvad er ilddæmonens pris for at hjælpe orkerne?

Vulkanguden
Ares

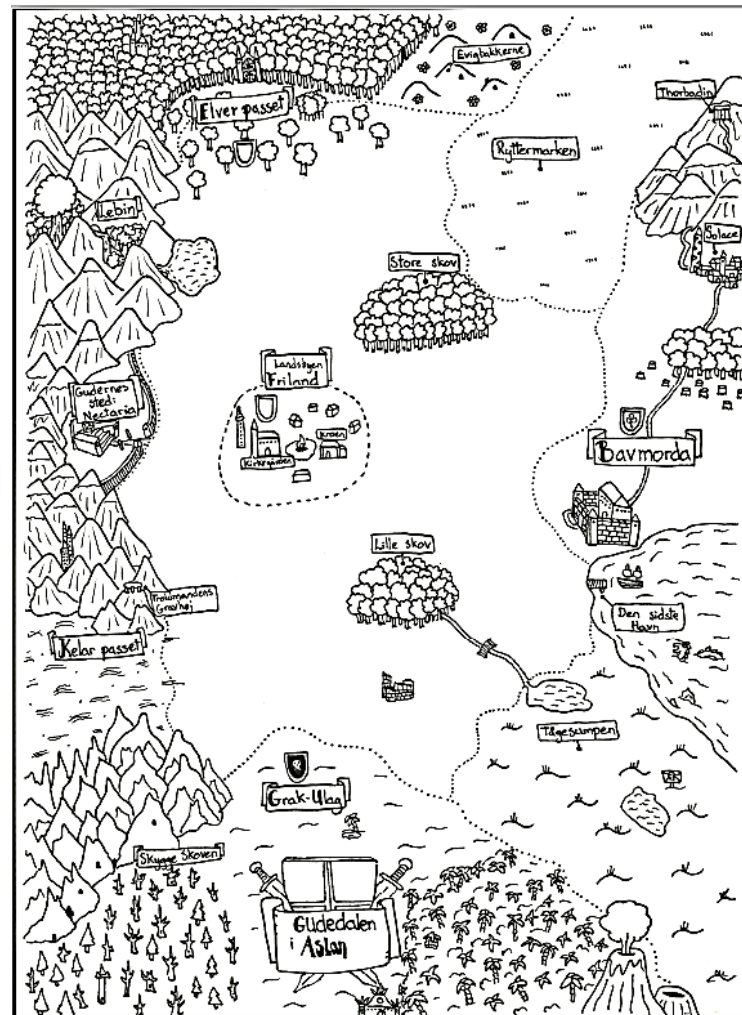


GUDEDALEN I ASLAN



Gudedalen er blot en lille del af verdenen Aslan. Dette er dog her elvernes, orkernes og menneskenes riges mødes, hvilket let fører til problemer når racer med forskellige syn på hvad der er ondt og godt i denne verden støder på hinanden.

Gudedalen har sit navn fra den mystiske by af guld som har en trappe op til en trone på størrelse med et bjerg. Ingen ved hvem der bor der eller hvornår den blev bygget, da den har været der så længe nogen kan huske. Ingen kan dog komme ind i byen og undersøge nærmere, da den er beskyttet af en magisk mur. Derfor har man gættet på, at guderne hører til i den by når de besøger vores verden og ingen dødelige kan komme ind.



Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 1

År 1017

Kampen om Gudedalen


De 3 racer drives alle til Gudedalen. Nogen for at bosætte sig, nogen for at få ressourcer og nogen for at opretholde orden.

Det rygtes hurtigt, at en troldmand havde mistet en magisk sten, som skulle give utrolige evner. Både elvere, orker og mennesker gik i krig over denne sten og det endte med, at alle delene blev skaffet til troldmanden.

Troldmanden viste sig dog at være ond og anvendte magi til at vække de døde til at kæmpe imod alle de andre racer.

Heldigvis blev han besejret og stenen delt blandt racerne der sluttede fred til sidst og indgik i en alliance.

Næste Side 

Kortet over
Gudedalen 



Den Store Historie 2

År 1018

Kongens Fald

Årsdagen for fred mellem racerne var begyndt og Barmordas konge havde inviteret de andre racer til en fest med mad, drikke og gaver. Dog blev kongen, Arthur Gyldenhjerte, forgiftet og beskyldningerne kastede Gudedalen ud i atter en krig.

Efter at have samlet beviser nok, og med hjælp fra en neutral troldmand, viste det sig at være Loris, kongens livvagt, som stod bag mordet. Han ville have krig, da han var lovet store stykker land og en fred mellem racerne ødelagde hans planer.

Loris havde flere tilhængere og sammen slog de Orion, Torkil og Grum tilbage. Loris erklærede sig derefter konge af Gudedalen.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 3

År 1019

Død over Kong Loris

Loris er nu konge over Gudedalen og viste sig at være en dårlig konge, dette har gjort at alle vil tage kronen for ham og blive den nye konge af Gudedalen. Dog sker det utænkelige, at Loris frasiger jeg kronen og afslører et en dyster hemmelighed, hvor beviser på at Arthur, den tidligere konge, var blevet besat af en dæmon kaldet *Slaug* igennem en grøn ring og ville ødelægge alt.

Torkil kaldes væk, da en vigtig besked er ankommet. Kongens ældste søn Heimdal, som har været forsvundet i det nordlige rige Niflheim i mange år, er fundet i live!

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 4

År 1020

Valget / Kongen vender tilbage

Netop som Gudedalen står uden konge melder der sig en ankomst. Heimdal som er Arthurs ældste søn ankommer og siger han er den nye konge. Dette bliver endnu mere forvirrende, da Ragel Krodatter pludselig står frem og viser en fødselsattest på at hun også er en datter af Arthur. Heimdal og Ragel vil dog begge bestemme over Gudedalens fremtid; Heimdal siger alle skal følge ham mod en stor trussel fra nord og det er med ham som leder. Ragel derimod synes hele kongedømmet skal forkastes og alle skal have medbestemmelse.

Efter mange kampe og skænderier, ender det med folket i gudedalen følger Ragels beslutning. Heimdal går pludselig amok og angriber folk sammen med Orion og Torkil der er blevet dæmonbesat. Det viser sig at de har ringe på og de besejres da ringene tages af. Melar sørger for at fjerne ringene og gemme dem et sted ingen kender til, da de ikke kan destrueres.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 5

År 1021

Melars Runetavle

Efter Ragel har forkastet kongedømme over Gudedalen og indført medbestemmelse, har folk stemt om hvem der skal være i Rådet, da det er besluttet der vælges én fra hver race som repræsentere deres art. 3 racer fra Elverpasset (elvere, feer og dryader), 3 racer fra Bavmorda (dværge, hobitter og mennesker) og 3 fra Grag Ulag (gobliner, orker og sortelvere).

Men mens Rådet skal samles finder folk gamle papirer og ting, der taler om en magisk runetavle, der gør besidderen stærkere end nogen anden og dermed i stand til at overtage hele Gudedalen.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 6

År 1022 Råd Søges

Rådet er endelig samlet og Melar åbner en portal så alle i Gudedalen kan se den endelige fredsaftale finde sted. Dog sker det utænkelige og personer i rådet falder døde om og portalen lukkes. Dette kaster Gudedalens beboere ud i beskyldninger og 'krigen rammer atter engang Gudedalen.

Man finder ud af det må være en af rådsmedlemmerne der står bag. Torkil rejser afsted for at samle spor og leder sin General Torwik overtage sine tropper imens.

Sporene samler sig og det viser sig, at være et dobbeltspil, da man først antager det er feen Esl Sukkerblomst der står bag, men liget af selvsamme fe findes og det afsløres at være ingen ringere end sortelvernes konge Sle der står bag.

Sle angribes, men hans magi er alt for stor. I stedet stikker han af ved at dræbe sig selv med ordene "Jeg vender tilbage i en ny skikkelse! Gudedalen vil aldrig kende til fred!"

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 7

År 1023

Visit fra Nord

Gudedalen overraskes over at der kommer en hel skare af skibe til kysten med nogle menneskelige havvæsner som søger land, da deres hjemland er overløbet af de uddøde nordpå. Samtidigt dukker Orion ikke op, da hans hjemland, med livets træ, er under angreb fra de selvsamme uddøde og hans søn træder frem i stedet, Alanion. Grum dukker heller ikke op, da han kæmper i Grak Ulag mod de sortelvere der har valgt at følge Sle i stedet for ham.

Ingen vil give plads til havfolket, ledt af prinsessen Andoria som derefter vi tage deres del af Gudedalen med magt. Kroen bliver berøvet og det viser sig at være en ork, der stod bag. Under denne afsløring finder en simpel bonde en mærkelig stav der ligner et kranie. Staven viser sig at tilhøre en nekromantiker som er ankommet for at lægge Gudedalen øde med uddøde. Alle faktioner vælger at samles under ét banner for at bekæmpe Nekromantikeren. Det lykkedes Gudedalen at vinde over de dødes invadering.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 8

År 1024

Sten & Ben

Orkerne med deres leder Grum vender tilbage til Gudedalen. Han er sur over at Andorias folk har befolket hans del af dalen og efter flere kampe, stemmes der om det. Andorias folk drives ud af Grak Ulag og ender med at bygge deres eget rige på vandet. Nekromantikerens der ble besejret sidst viser sig at have en mester kaldet "Mørkets Mester" som er ankommet til dalen og er efter sigende udødelig. Gudedalen skal få samlet en sten der er i 3 dele samt en formular, der skulle efter sigende forvise mørkets mester i 100år. Delene findes og formularen tydes til sidst og ondskaben bliver kastet tilbage i mørket for de næste 100 år. Dog efter denne store fejring, er stenen med sin store magiske kraft pludselig væk og der herskes tvivl om hvem der har stjålet dette mægtige artefakt.

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 9

År 1025

Draget af Maras Guld

Melar har "fanget" en vision fra fortiden, der viser en pige kaldet Mara som åbenbart har en guldklump af betydelig værdi. Inden hun får den solgt bliver hun overfaldet af 2 røvere og ender med at omkomme. Kort efter visionen finder man Maras skattekort og alle vil have guldklumpen. Desuden sker der mange "sære" ting på hvert hold, der skaber blot mere splid imellem alle.

Da guldklumpen findes vil alle have den og det viser sig at dens form ikke er uden betydning, da dens værdi er større end som så....det er et drageæg!

Alle vil have ægget, da en drage kan tjene forskellige formål for de enkelte hold. Det ender med at ægget går i stykker og en forstenet drageunge er i sammen med noget mystisk røg, der rammer Alanion.



Ægget viser sig at være forbandet og Alanion tror alle vil ham til livs. Han tilkalder sin personlige garde og angriber de andre hold. Dog taber han kampen og bliver lagt i lænker. Forbandelsen brydes, men spørgsmålene er mange...for hvem har forbandet ægget og hvor er dragemoderen?

← Forrige Side

Næste Side →

Kortet over
Gudedalen





Den Store Historie 10

År 1026

Vingslag over Gudedalen?

Alanion er rejst hjem for at komme sig over forbandelsen. Melar rejser ud for at opklare forbandelsen af drageægget med assistance fra Skrall, men de finder mere end de havde forventet....

**** Lyst til at læse mere? Så kom og vær med i vores eventyr ****

Mvh

Mikkel, Daniel, Andrea, Caspar, Martin og Nikolai

← Forrige Side

Kortet over
Gudedalen





Hvad er rollespil?



- Rollespil er grundlæggende et skuespil hvor alle er medvirkende og der er intet manuskript. Rollespil er altså en illusion. Den er noget der foregår i vores hoveder, og vores hoveder spiller bold til hinanden, så at sige.
- Spilmestrene styrer dog spillets gang og driver en handling frem i spillet således de deltagende kan forholde sig til hvad der sker.
- Handlingen finder sted i en fiktiv verden som man kender fra medier som Harry Potter, Ringenes Herre og World of Warcraft.

Spillets
regler



De pædagogiske
årsager til rollespil





Spillet's Regler



Spillet's regler kan samles i nogle få punkter:

1. Man tilhører et hold som er dem man hjælper.
2. Man spiller *en klasse* som har bestemte regler, følg dem.
3. Man slår ikke andre i hovedet, skridtet eller for hårdt.
4. Når spil-lederne siger "**stop/frys**" så stopper man lige meget hvad.
5. Man har nogle livspoint, når de er brugt (når man er ramt det antal liv man har) skal man tilbage til "kroen" og få et nyt livsarmbånd.
6. Snyd er ikke sjov for nogen parter! Spil rigtigt og husk det er kun for sjov!

Husk! Det er op til spil-lederne at vælge klasser, da en gruppe kun med én slags type hurtigt bliver et kedeligt/ubalanceret spil!





Skovens Gud

Elverne tror på at alt levende, planter og dyr er skabt af deres gudinde Gaia. Gaia er den skabende kraft og alt der ødelægger hvad Gaia skaber, er fjender i Gaias øjne.

Elverne ser sig selv som Gaias børn og gør alt hvad de kan for at udøve Gaias lov, at beskytte al liv. Dette selvom de må tage andres liv for at beskytte Gaias skabninger som ikke kan forsvare sig selv.

Gaia giver elverne deres magi og det er sagt, at hun vil rejse selve naturens kræfter imod dem der vil true elvernes hjemland Tusindårsskoven.

Gaia er trods sit navn hverken hunkøn eller hankøn, men en naturkraft og kan derfor antage mange skikkelser.





Vulkanguden Ares

- Ares er en ild-dæmon som lever i vulkanen opkaldt efter den. Han lever for at se verdenen brænde og elsker krig. Orkerne har valgt at tilbede Ares fordi hans gaver er mange, og han har en kærlighed for orkernes krigslyst. Ares giver orkerne styrke og hjælper dem i krig, men kun hvis de til gengæld giver ham gaver. Disse gaver er i form af ofringer af liv for at behage Ares. Ares er således både en gud orkerne frygter og elsker, og stakkels den der tror man får noget af Ares uden at skulle betale det tilbage...





De pædagogiske årsager til rollespil

- Planen er, at rollespillet bliver en tradition der hvert år vil blive implementeret i vores årshjul. Dette håber vi vil skabe forudsigelighed og styrke børnenes ejerskabsfølelse med Rumraketten som fritidshjem. Dette vil vi påstå er lykkedes og vi har børn der ser frem til dette event hvert år.
- Børnene vil via forskellige kreative workshops: Læderbælte, kofte, gummisværd og skjold fremstilling m.m.) opnå styrkelse af finmotoriske færdigheder.
- Børnene får mulighed for, at "opfatte" selv sig og andre, med nye og mere positive øjne. Børnene opnår respekt for hinandens styrker og forskelligheder og kan se sig selv som en ligeværdig del af børnefællesskabet.
- Børnene opnår større kendskab til hinanden og nye venskaber og legerelationer kan opstå. Vi skaber således sociale relationer på tværs af afdelingerne.
- Styrkelse af empatiske evner til gavn for fællesskabet og egne kompetencer.

Rollespil som hobby i lokalområdet Valby:

<https://vprollespil.weebly.com/> - VP Valbyparkens Rollespil

<http://juniorrollespil.dk/amager-faelled/> - Rollespilsfabrikken: Junior Rollespil

- **Artikler med mere information om den positive effekt rollespil kan have:**
- Artikel i Børn&Unge – Rollespil i institutioner
- <http://www.boernogunge.dk/internet/boernogunge.nsf/0/C2F83AEFD8A432BDC1256F480035E852?opendocument>
- Fagbladet FOA – Rollespil skaber glade børn
- <https://www.fagbladetfoa.dk/Artikler/2018/09/14/Derfor-bliver-boern-lykkeligere-af-rollespil>
- Wikipedias korte beskrivelse af hvad er Rollespil
- <https://da.wikipedia.org/wiki/Rollespil>



Personer fra Rollespillet.

Navn	Faktion	"Rigtig person"
Torkil Dragedræber Gyldenhjerte	Blåt hold "Dragedræberne"	Nikolai
Troldmanden Melar	- "Troldmand/Fortæller"	Mikkel
Andoria Sølvfinne	Turkis hold "Vandvogterne"	Andrea
Alanion Den Retfærdige	Grønt hold "Elverpasset"	Daniel
Skrall	Lilla Hold "kroen"	Caspar
Grum Den Grusomme	Sort hold "Grak Ulag"	Martin
Reno Vation	Lilla Hold "kroen"	Caspar
Okin Bogholder	Lilla Hold "kroen"	Nikolai
Ahyrr + Prosit	- "Fisker" NPC (2024)	Mikkel
Sle Skyggefod	Sin egen! Leder af "Sortelernes Skyggehær"	Ukendt....
Orion Den Vise	Grønt hold "Elverpasset"	Thomas
Arthur	"Kongen" NPC (2017)	Iilir
Loris Langsværd	Hvidt hold "Tempelridderne"	Necdet
Grandalf	- "Troldmand/Fortæller"	Caspar
Bodger	- "Smedjen"	Thomas
Et-to	- "Røver" NPC (2025)	Nikolai
To-et	- "Røver" NPC (2025)	Mikkel
Hera Ravneblod	Lilla Hold "kroen" (2018+2019)	Annette
Ragel Krodatter (Gyldenhjerte)	Lilla Hold "Tronarving"	Emilie
Heimdal Gyldenhjerte	- "Konges af Bavmorda"	Admir
Torwik Øksehånd	Blåt hold "Dragedræberne"	Daniel
Iyellios Dalathan, Grinwald Højtårn, Malurt Sortseer, Esl Sukkerblomst, Bobbo Sætter, Edward Stenborg, Alderis Mahogni, Impatius Tempis, Gilmir Guldfinger og Krull Kranieknuser	Rådsmedlemmerne – Alle faktioner repræsenteret	Thomas, Kaspar, Mikkel, Martin, Daniel, Nikolai

