



FASTAVAL 2009
SPILLEDERKOMPENDIUM

Spillederkompendiet

Fastaval 2009

Redaktion:

Morten Greis Petersen

(mortengreis@gmail.com)

**og Kristoffer Rudkjær (kristofferkj@
hotmail.com)**

Layout: Magnus Udbjerg

4

6

10

14

16

20

22

26

30

Forord

Opvarmning til rollespil

Besværlige spillere

At klippe et scenarie

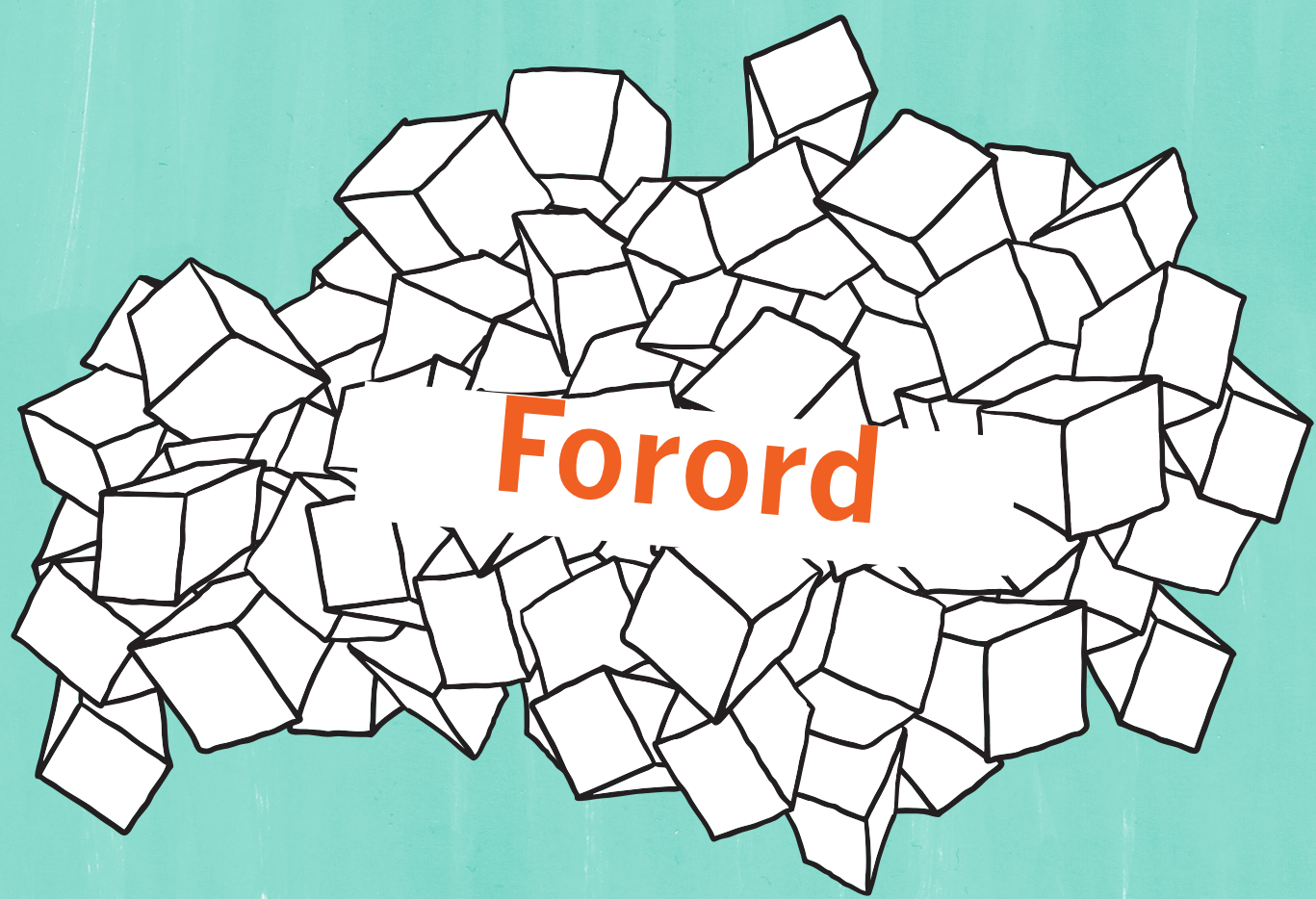
Femton recept

Klar i spyttet

Vejen til kedsomhed

Aktion!

Det er (også) dit ansvar



Kære spiller, tak fordi du har valgt at spille på fastaval 2009. Det du sidder med i hånden er en lille belønning for indsatsen. En praktisk gave – men ikke af den slags man får af sin mor til jul. Dette er ikke et par varme uldsokker. I stedet er det den slags praktiske gaver, man får af gode gamle venner. Gaven består af otte artikler om spilledning, skrevet af spillere til spillere.

Nu vender og drejer du måske din gave – nysgerrig. Hvad indeholder gaven? Hvad er dens formål? Kære spiller dette er en gave, der skal inspirere. Måske endda lære dig noget nyt om spillederiets ædle kunst. For her kan du læse om opvarmning før spil, lære svenske staldtip – på nationalsproget, læse om hvordan man spiller de der rasende populære indiespil og meget mere.

Vi håber, du vil blive glad for din gave, og at den giver dig lyst til selv at give. For der er mange flere tips og tricks ude blandt fastavals spillere. Hvis du er en af dem, der ligger inde med en ide til en god artikel, skal du endelig skrive til os, så kan du blive en af de glade givere til næste år.

Tillykke med gaven og god læselyst

Redaktørerne
Morten Greis Petersen og Kristoffer Kjær Jensen



Opvarmning til rollespil

af Mads L. Brynnum

Når man skal dyrke sport, så varmer man musklerne op for at kunne præstere sit maksimale og for at undgå skader. Og selvom der ikke er mange ligheder mellem rollespil og sport, så er det af præcis de samme grunde man skal varme op til rollespil.

Rollespil er grænseoverskridende. Det gælder især i liverollespil eller i de former hvor såkaldte live-elementer indgår – altså hvor spillerne agerer fysisk i rummet med deres krop og stemme – men selv i mere klassisk pen and paper kan der godt være nogle grænser der skal brydes. Man skal spille en rolle, som måske er fjernt fra en selv (eller endnu værre, lidt for tæt på.) Man skal præstere noget der minder om skuespil. Sammen med andre. Som man ikke nødvendigvis kender. Alt sammen noget der for mange vil lede til flakkende blikke og masser af mumlen. Eller i allerværste fald: en spiller der føler, at hans eller hendes grænser blev brudt på en ubehagelig måde.

Formålet med opvarmning indenfor drama er dobbelt. Dels er mange opvarmningsøvelser de første skridt på vejen til de sværere improvisationsøvelser, men opvarmningen har også en meget vigtig social funktion. Det er især det sidste der er vigtigt i forhold til rollespil. For hvis du har leget en eller anden tåbelig leg med dine kommende medspillere, så har du allerede brudt nogle grænser, ligesom I har haft mulighed for at føle hinanden på tænderne for at se hvilken vej I i hvert fald ikke skal gå. Men den klargørende funktion er bestemt også vigtig for rollespil – primært fordi god opvarmning får pulsen op, og fokuserer gruppens energi mod det der skal ske.

Nå, det var begrundelsen, men spørgsmålet er selvfølgelig hvad man skal lave? Problemet er at de fleste opvarmningsøvelser er lidt svære at forklare på skrift. Det nemmeste er at prøve dem på egen krop, men så er der jo ikke andet for at gøre end at samle familie og venner hjemme i stuen inden Fastaval og lege lidt.

Grundlæggende skal god opvarmning være fælles, det skal indeholde et element af pjat, og så må det gerne være noget hvor man bruger hele kroppen for netop at få energiniveauet op. Hver enkelt øvelse kan og skal naturligvis ikke indeholde det hele, men i løbet af ti minutter til et kvarters opvarmning skulle man helst nå hele rækken rundt. Husk at du, som opvarmer, skal gå forrest og være

den første til at fjerne. Ikke dermed sagt at du skal dominere, men hvis først du har gjort noget der virker åndssvagt, så er det nemmere for den næste at følge med. Husk i øvrigt også at mange af øvelserne egner sig bedst til større grupper, så jeg vil klart anbefale at de enkelte spilgrupper varmer op sammen før de går i gang med selve scenariet.

Øvelser

Ryst varme i kroppen

Stil jer i en rundkreds og ryst varme ind i lemmerne. Start med armene, så benene og til sidst hele kroppen. Husk at sætte lyd på.

Send grimasser rundt

Lav en grimasse til den der står til højre for dig. Hun skal nu kopiere grimassen og så – mens hun vender sig mod sin højremand – lave den om til en ny grimasse. Kør først en runde kun med ansigt og brug så hele kroppen.

Associationscirkel

Stadig i rundkreds. En siger et ord og højremanden siger straks det ord der falder ham/hende ind. Det er en øvelse i at acceptere den første idé man får.

Cirkelboksning

Stadig rundkreds. En leder cirklen og skyggebokser med lyde. De andre skal forsøge at bokse på samme tid, som den der leder. Meningen er at øvelsen skal få pulsen op og fokusere folks opmærksomhed. God til afslutning lige inden spilstart – også hvis man bare lige skal have den lille spilgruppe op på dupperne efter de har læst karakterer osv.

En-to-tre rødt lys stop!

Som vi legede den i børnehaven. Kluddermor er også en god opvarmningsøvelse fordi den kræver at man står tæt og rører hinanden.

Jeg synes ...

Alle går stille og roligt rundt i rummet. En kommer med et bud (f.eks. "jeg synes vi alle sammen skal hoppe.") hvortil alle svarer "JAAAA!" og gør det indtil der kommer et nyt bud. Husk entusiasme og at der ikke må komme negative bud ("jeg synes vi skal hænge os.") Det her er en super øvelse til at åbne på, fordi den handler om at

acceptere ideer fra andre og om at være entusiastisk, og så fordi den kræver bevægelse.

Kæmper, troldmænd og dværge

Legen kræver en del plads – gå eventuelt udenfor. Dan to hold som stiller sig på række i hver sin ende af rummet. De to hold skal nu spille en slags sten-saks-papir og vælger en serie af tre figurer. Troldmanden (som står med hænderne frem foran sig og kaster magic missile) slår dværgen, dværgen (som sidder på hug og gnækker) bider kæmpen i knæet og kæmpen (som har hænderne over hovedet og brøler) tramper på troldmanden. Når begge hold har valgt en serie, går de truende frem mod hinanden og laver på NU! deres første figur. Vinderholdet skal nu fange det andet hold inden de når tilbage til deres base. Dem der bliver fanget skal skifte hold og så er man ellers klar til at lave næste figur.

Swoosch!

Swoosch! er en svær leg som handler om at være opmærksom på hvad de andre spillere laver. I står igen i en cirkel og denne gang er I meget passende troldmandslærlinge der har fremmanet en dødelig ildkugle. En af jer starter med ildkuglen som han/hun med begge hænderne og ordet "swoosch!" sender videre mod en anden lærling. Hver gang man er ved at blive ramt af ildkuglen har man tre muligheder: Man kan "swoosche" den videre (lav en stor bevægelse med armene mod den du vil ramme og sig "swoosch!"), man kan klappe hvilket sender den to pladser mod højre, og endelig kan man holde hænderne op som et spejl og sige "ka-tsching!" hvilket sender den direkte tilbage til hvor den kom fra (og det vil sige at et "ka-tsching!" efterfulgt af et "ka-tsching!" sender den tilbage til den der først lavede det.) Hvis man er for langsom, bliver man brændt til aske og er ude af legen.

Se, det er jo meget simpelt, men jeg vil anbefale at starte i langsomt tempo og eventuelt uden klappet i første omgang. For problemet med ildkuglen er, at hvis man laver den samme formular tre gange i træk virker den ikke, og den formastelige (den som for tredje gang i træk klapper eller laver en "swoosch!") bliver brændt til aske og er ude. Som sagt er det en svær leg, men når den lykkes er den fantastisk. Så lav den som noget af det sidste hvor folk er næsten helt varme.

Afrunding

Det var nogle forslag til opvarmning. Hvis du vil have andre ideer, kan du kigge i dramabøger eller besøge en børnehave – mange af de lege, de leger, er perfekte til opvarmning. Men husk at det vigtigste ved opvarmning i forhold til rollespil er at åbne sig over for de andre spillere, så I er klar til at give den fuld skrue i spillokalet, og ikke mindst så ved hvor I har hinanden når det er "alvor." Så opvarmning skal ikke være svær, og den skal ikke som sådan bryde folks grænser alt for meget ned og/eller være et overgreb mod deres intimsfære. Og ligesom i sport gælder det altid: start med det letteste og mindst belastende (mindst grænseoverskridende og fjollede) og gør langsomt øvelserne sværere og sværere.

God fornøjelse!



Besværlige spillere

– og hvordan du håndterer dem

Af Sanne Harder Flamant

Besværlige spillere er en af spillelederens største udfordringer. De kommer i alle aldersgrupper og spillertyper, og hvis de får lov at overtage et scenarie, kan hele oplevelsen ryge i vasken for både dig og medspillerne. Denne guide giver dig et par redskaber til at tage hånd om de besværlige spillere.

Selv dygtige, erfarne rollespillere kan have en dårlig dag, og folk som normalt ville være spillets hjerte og drivkraft, bliver samlingspunkt for negativitet. De brokker sig, er lade, falder i søvn og er bare jævnt destruktive. Samtidig er de svære at komme uden om, og findes i næsten enhver spilgruppe.

Nedenfor har jeg inddelt de besværlige spillere i typer, så du let kan genkende dem. Men først et par ord om din opgave som spilleleder.

Spillelederens opgave

At være spilleleder handler ikke kun om at styre den verden, karaktererne befinder sig i. Udover dramatisk timing, fortællelyst og alt det andet, skal du have sociale færdigheder og lederevner. Det er op til dig at sørge for, at der er god stemning i spillergruppen, og at alle trækker i samme retning. Det også dit ansvar at tage dig af eventuelle besværlige spillere.

Noget af det vigtigste du kan begynde med er at sætte dig i respekt overfor spillerne. Du bør vise dem, at du ikke er bange for at træffe beslutninger. Det er vigtigt, at du pisset territorie af, hvad enten du gør det ved at være karismatisk eller tyrannisk. Hvis du er så uheldig at have fået en eller flere besværlige spillere på dit hold, er det nemlig vigtigt at de forstår, at det er dig, der bestemmer præmisserne for hvordan spillet skal foregå – ikke dem. I sidste ende vil det være til størst gavn for alle parter, at det er dig, der sætter dagsordenen, da du som spilleleder har det bedste overblik.

Hvis du identificerer en eller flere besværlige spillere, er næste skridt at kategorisere problemet, sådan at du ved, hvordan du skal sætte ind. I de følgende afsnit finder du tips til hvordan du gør dette.

Kværulanten

En af de lettest identificerbare typer af besværlige spillere er kværulanten. Kværulanten afbryder hele tiden spillet for at diskutere et eller andet med dig, og vil gerne trumfe egne holdninger igennem. Enten handler det om, at han prøver at optimere

forholdene for sin karakter ved at gå uden for scenariets fiktion, eller også handler det om, at han mangler tillid til dine evner som spilleleder. Nogle kværulanter vil meget gerne diskutere regler, men ikke alle kværulanter er nødvendigvis regelfetichister. Kværulanten kan også være en dominerende spiller, der gerne vil bestemme plottets udvikling, og bliver ved med at foreslå alternativer til det, du siger. Hvis du giver ham lov, skal du ikke blive overrasket, hvis han bagefter kritiserer dig for at være ryggesløs. Heldigvis er kværulanten relativt let at gøre noget ved.

Først og fremmest: Lad ham ikke lugte frygt! Det er dig, der har autoriteten, og det skal du lade ham vide, så han lige fra begyndelsen forstår, at du ikke er til at diskutere med. Hav ikke dårlig samvittighed over at være en tyrannisk diktator – det trækker veksler på de andre spilleres tålmodighed, at deres værdifulde rollespilstid bliver brugt på diskussioner.

Det er fuldstændig ligegyldigt om kværulanten har spillet rollespil i mange flere år end dig, eller om han har mere erfaring med regelsystemet. Indfør en regel om, at dit ord er lov. Det sparer gruppen for en masse kedelige diskussioner og opslag i regelbøger, og giver jer mulighed for at fokusere på det vigtigste: Rollespillet.

Den rollespilsresistente

På Fastaval findes der rigtig mange af en bestemt slags besværlige spillere: Spillere, der lider af rollespilsresistens.

Rollespilsresistens er når gamle spiloplevelser er kommet til at fremstå så fantastiske, at intet kan måle sig med det. Den rollespilsresistente spiller er sædvanligvis ret erfaren, og har somme tider den holdning, at hun egentlig er for dygtig til scenariet/gruppen/spillelederen. Det er ikke altid, at rollespilsresistente spillere saboterer spillet – somme tider giver de sig bare udslag i dårlige karakterer til publikumsprisen og en lidt nedslået stemning efter scenariet er spillet færdigt. Men nogle rollespilsresistente er uengagerede, gnavne og skeptiske, og så kan de gå hen og blive et rigtigt problem.

Sandheden er, at Fastaval-scenarierne bliver bedre for hvert år der går – og det samme gælder for de fleste spillere og spilleledere. Det betyder, at den rollespilsoplevelse I kan forvente jer med ret stor sandsynlighed har større potentiale end den

huskede. Desværre blokerer spillerens subjektive opfattelse for dette potentiale.

For at forebygge imod rollespilsresistente spillere er det vigtigt, at du præsenterer scenariet som om det er superfedt, og at du fremstår som en dygtig og selvsikker spilleleder. Du kan også sige et par ord om, hvor sej scenariet forfatteren er. Giv den rollespilsresistente spiller noget at leve op til. Det, som spillere husker som en god oplevelse, er tit deres egne præstationer, fremfor spillet som en helhed. Derfor er det en god idé at opfordre spillerne til, at de skal overgå sig selv. Lad dem vide, at de har et medansvar for, om scenariet bliver en god oplevelse.

Den passive

Der findes mange forskellige typer af passive spillere, og før du prøver at tage dig af problemet, bliver du nødt til at kategorisere det. Nogle spillere er for eksempel rollespilsresistente, trætte eller baglamme. Dem kan du læse om i to andre afsnit. Andre spillere er passive fordi de er generte, uerfarne eller bare ikke så gode til at træffe beslutninger på deres rolles vegne. Det er som om, der er en kode, de ikke har knækket. Dem handler dette afsnit om.

Det fedeste er hvis spillelederen formår at lokke de passive spillere ud af busken. På en con har du dog desværre kun få timer, og der kan være tale om et større pædagogisk arbejde. Vær derfor rigtig zen omkring det, hvis det mislykkes, og acceptér at du blev stillet en for svær opgave.

Hvis du fra scenariets begyndelse har luret at en spiller er passiv, er det bedst at du giver ham en rolle, som plottet ikke afhænger væsentligt af. Bliv herefter ved med at gå den passive spiller på klingen med spørgsmål som: "Hvad gør du? Hvad er din reaktion på det? Vis det!" Hvis han bare træder sig selv over tærne, kan du give ham konkrete foreslag til hvad han kan gøre. Hjælper det stadig ikke, så spring ud som rollespilsfacist: Diktér hvad han skal gøre! Og hvis han stritter imod, bed ham om at komme med et bedre bud, og det skal ske hurtigt. Sæt ham under tidspres. Rollespil afhænger af, at karaktererne handler – uden handling, intet rollespil. Hvis han forbliver fuldstændigt handlingslammet, må du overtage at handle på karakterens vegne.

Hvis en ellers aktiv spiller bliver passiv i løbet af scenariet, kan det være fordi han har svært ved

at leve sig ind i sin rolle. Det kan også være fordi han føler, at han ikke har nok at skulle have sagt. I disse situationer kan du holde en kort pause, hvor du, udenfor døren, tager en snak med spilleren om hvad der er galt. Hjælp ham med at finde sin karakter. Sørg for at spille bolden over til ham, så han føler han har noget at lave.

Den baglamme (eller trætte)

Når man har bælet øl og festet hele natten er det ikke så underligt, at man er træt næste morgen. Denne kausaleffekt har nogle spillere svært ved at forstå, og de tropper derfor totalt bombede op for at spille rollespil.

Det første du skal gøre er at foreslå den trætte spiller, at I finder en anden til at overtage hendes plads. Forklar hende, at hun ikke gør de andre en tjeneste ved at spille selvom hun er træt. Det er aldrig hensigtsmæssigt at spille rollespil, hvis man er ved at falde i søvn, og hele gruppen er bedre tjent med, at I finder en erstatning, også selvom det skulle koste lidt af jeres tid.

Hvis den baglamme eller trætte spiller nægter at trække sig, kan du prøve et par andre taktikker. Spiller I et scenarie, som kræver at spillerne er meget på, kan du blive ved med at henvende dig til spilleren. Sørg for at der hele tiden sker noget, og tving hende til at tage stilling, så hun ikke får lejlighed til at lægge sit trætte hovede på bordet og falde i søvn.

Hvis ikke dette hjælper, må du køre spilleren ud på et sidespor, og begynde at spille hendes rolle for hende. Det kan være hun lader sig provokere nok af det til at vågne op til dåd.

Er hun så træt at hun er umulig at aktivere, kan du enten spille hendes rolle som en biperson, eller du kan, som en sidste udvej, skrive rollen ud af plottet.

Den forkerte

Det sker at spillere forvilder sig ind til et scenarie, der slet ikke er noget for dem. Der kan for eksempel være tale om at genre, tema eller spillestil overhovedet ikke appellerer til spilleren.

Det er vigtigt, at du altid indleder et conscenarie med lidt chitchat med spillerne om deres forventninger. Det behøver ikke være mange ord, der skal veksles – bare nok til, at du opdager de spillere, der er gået galt i byen. Bestemte udtalelser bør få dine alarmklokker til at ringe. For eksempel

kan det være han fortæller entusiastisk om sin 21. level assassin/rogue derhjemme, og det er et socialrealistisk scenarie, I skal spille. Eller det kan være han hader systemer og slå på tæven-scenarier – og scenariet handler om superhelte, der kæmper imod kriminalitet.

Hvis du har fornemmet at der er noget galt, sørg for at komme i enerum med spilleren, og forklar ham præcis hvad det er, han skal spille, så han har mulighed for at sige fra. Lad være med at blive sur, hvis han gerne vil forlade scenariet – du kan få en ny spiller fra reservekøen, eller du kan sende resten af spillerne ned i caféen og lede efter en passende erstatning.

Af den ene eller anden grund sker det, at man får en forkert spiller, som ikke selv vil eller kan se det i øjnene. Det kan jo være, han har sat næsen op efter at spille i netop denne blok. Eller han er kommet på meget få scenarier, og vil ikke gå glip af et eneste.

I sådant et tilfælde kan man vælge at være kompromisløs, og bede spilleren om at forlade scenariet. Det er dog ikke en særlig behagelig situation, og de færreste spilledere er villige til at gå så langt. Heldigvis er der andre metoder, du kan gribe til.

Det første du skal gøre er at stille som klausul for spillerens fortsatte deltagelse, at han giver dig og scenariet en chance for at fyre den af. Han skal desuden love, at han vil gøre sit bedste, på trods af at scenariet ikke lige er hans stil. Bed spilleren om at være samarbejdsvillig og positiv.

Desuden kan du vælge helt at forbyde metasnak (det vil sige, overvejelser om hvor godt scenariet er, hvad der er realistisk eller ej, og så videre). Slå hårdt ned på enhver negativ kommentar om spillet og sig, at den slags kommentarer hører til efter scenariet er færdigt.

Hjælp spilleren så meget du kan – med forslag, instruktion, regelkundskab og så videre. Det kan jo være det ender med, at han får øjnene op for en ny slags rollespil.

Den fulde

Hvis en spiller dukker op og er så dinglende stiv, at hun ikke kan lade som om hun er ædru, kan hun garanteret heller ikke spille rollespil. Hvad værre er: hun kommer næsten helt sikkert til at ødelægge scenariet for de andre spillere. Der er ikke andet valg end at smide hende ud, og bede info sende en ny spiller ned fra reservekøen.

Snaldrede spillere kan til gengæld være en fordel. De har ikke så mange hæmninger, og kan let lokkes ud i noget vanvittigt og uforglemmeligt. Brug det til din fordel.

Sidst, men ikke mindst

Besværlige spillere synes næsten altid, at det er de andres skyld: din, medspillernes, scenariets. Sørg for at forberede dig grundigt, så der ikke er en finger at sætte på dit spillederskab, og blæs på sure, gnavne folk. Frem for alt: God fornøjelse.



At klippe et scenarie

Af Mikkel Bækgaard



Ved at være en hård ”klipper” sætter du som spilleleder fokus på de væsentlige ting i scenariet. Samtidig sørger du for tempo i historien, og at spillerne ikke keder sig. Dermed bliver rollespilsoplevelsen bedre og mere relevant.

Rollespil handler – lige som andre fortællemedier som film, litteratur og teater – om at kondensere tid. Historien strækker sig over et bestemt tidsrum, men det er ikke alle begivenheder, der er interessante og relevante. Der er en masse ting, der er udeladt, så vi kun oplever det, som er vigtigt i forhold til historiens fokus og tema. Resten – det uinteressante – klipper man fra, så to timers film kan handle om et helt liv.

I rollespil handler det også om at udelade ting, og klippe alt det overflødige fra. Det kan du gøre ved at huske tre ting, når du er spilleleder: Spil kun relevante scener, klip så hurtigt som muligt og vær bevidst om tiden.

Spil kun relevante scener

Enhver scene og enhver situation i spillet bør forholde sig til scenariets overordnede tema, genre og fokus – og alt andet bør klippes fra. I et kærlighedsscenario er det for eksempel ikke videre interessant, hvad der sker nede i våbenhandleren, men derimod interessant, hvad der sker, når de to elskende mødes. Og på samme måde er en scene med heltens besøg hos lægen ikke videre relevant i et actionsscenario, hvorimod action naturligvis er relevant.

Derfor er det vigtigt, at du som spilleleder kun sætter relevante scener for spillerne. Er spillerne ved at sætte gang i en scene, som du kan se, er ligegyldig, så bør du stoppe den. Hvis spilleren i kærlighedshistorien vil til at købe en masse pistoler, så stop ham. Og stop ham også, hvis han insisterer på at spille dybe følelser overfor servitricen i actionscenariet.

Klip så hurtigt som muligt

Lange scener, hvor spillerne giver sig god tid, kan have sin berettigelse i nogle scenarier. Men generelt er det bedst, hvis du prøver at klippe en scene så tidligt som muligt. Så snart en konflikt er udspillet, eller det væsentlige i en scene er kommet frem, så kom videre. Dermed bevarer du fokus i rollespillet,

og spillerne ved, at de kan stole på dig – at du sørger for, at det hele kommer videre, uden det bliver kedeligt.

Desværre oplever man ofte som spilleleder, at man lige vil give spillerne lidt ekstra tid – og ofte gør det kun, at scenen går død og ikke bidrager med mere. Modsat skal du heller ikke klippe en scene for tidligt. Det er vigtigt, at spillerne også får tid til at bygge en scene op og udforske den.

Vær bevidst om tiden

Det er vigtigt, at både du og spillerne er bevidste om tiden. I kan eventuelt allerede inden spillet går i gang aftale, hvor lang tid scenariet ca. skal tage. Så ved spillerne, hvad de har at gøre godt med, og hvor lang tid scenerne må vare. Dermed er de med til at styre det drama, som udspiller sig i løbet af scenariet – og de er med til at dosere det i de rette mængder.

Nogle scenarier arbejder med, at bestemte scener har et helt bestemt tidsrum, og at spillerne ved dette. Det kan f.eks. være, at spillerne får at vide, at de har fem minutter til at spille en bestemt scene. Dermed opnår du, at spillerne ikke bliver sløve og udvander en scene.

Alt skal ikke vises

Som spilleleder skal du ikke være bange for at klippe hårdt. Spillerne skal nok få spillet de væsentlige ting ud i scenariet, og de lærer hurtigt, at tingene skal frem i lyset i løbet af spillet. Samtidig gør en hård klipning også, at ikke alt bliver vist – men det gør ikke noget. Det er f.eks. ligegyldigt, hvordan en person kommer fra punkt a til punkt b – måske kommer det bare frem senere. Eller også kan disse ”tomme pladser” hjælpe med at skabe et dramatisk rum om andre scener, hvor spillerne kan digte til senere i scenariet.

Så kom bare frem med saksen. Sæt et tempo og tving spillerne til at spille mod uret. Der vil du så opdage, at spillet bliver bedre og mere fokuseret, hvis du tør kun at sætte relevante scener, klipper scenerne tæt og er bevidst om



Femton recept från jeepskaferiet

Af Tobias Wrigstad

Jeepform är en slags friform (som är svenska för systemlöst rollspel). Jeepform är ett korkat namn, men vi kallar det så, för att slippa hamna i bråk om definitioner, och för att Google skall kunna hitta oss. Begreppet freeform betyder helt enkelt för många olika saker.

Den här artikeln riktar sig både till spelare och spelledare – en spelledare är ju också en spelare, fast med litet andra uppgifter. Jag har plockat saker som vi jeepar gör när vi spelar, tekniker, som du som spelare eller spelledare kan ta med dig in i nästan vilket scenario som helst.

Och så skäller jag litet på slutet, men det är bara svenskt.

1. Exponera det inre spelet: monologer

Att spela en roll är inte bara att agera utåt, utan också att agera inåt – inlevelse, att försöka känna med rollen. Eftersom jeepform (åtminstone) handlar om samberättande är det viktigt att detta, som vi kallar ”det inre spelet”, blir synligt för alla andra spelare. Ett sätt att göra detta är genom monologer: berätta för de andra spelarna vad som rör sig i din hjärna just nu genom att använda rollens egna ord, ord som de andra spelarna hör, men inte de andra rollerna. Monologer gör det meningsfullt att spela introverta roller, gör det möjligt att avslöja hemligheter som det skulle vara krystat att verkligen prata om etc. Ett kraftfullt och enkelt verktyg som du kan använda varsomhelst. I nästan alla scenarier. I bordsrollspel, systemlöst och friform/jeepform. Insidor/utsidor är en sorts ”snabba monologer” där man bara pausar spelet i någon sekund för att visa skillnaden mellan vad rollen gör i det yttre spelet och vad som sker i rollens hjärna. Eller bara kommentera på något som händer, som inte passar att lägga i rollens mun just nu, t.ex. pausa hängelscenen för ett ”han måste ha ätit vitlök till lunch.”

2. Subtillt spel

Man är inte en bättre rollspelare för att man tar mycket plats, pratar mycket och vevar med armarna. Att spela över har sin tid. Att spela bra har sin.

3. Mappa rummet mot spelvärlden

Ett knep för att få spelet att flyta bra är att mappa rummet mot spelvärlden. Man kan bestämma att ”här borta är vardagsrummet” eller implicit definiera det under pågående spel. Det är smidigt att kunna markera att man inte är i rummet där allting händer genom att flytta sig några meter utan att behöva gå ur roll och informera alla. Att ha bestämt att olika scener äger rum på olika platser i rummet är också smidigt -- man kan starta en scen i vardagsrummet bara genom att gå dit, och det blir en påtaglig markering att man flyttar spelet till en annan plats i fantasin om man också gör det i rummet. Det behöver inte vara märkvärdigt – det handlar om att markera.

4. Använd symbolisk rekvisita

Att använda en penna som en kniv, en blombukett eller en pistol ser fänigt ut för den som inte lever sig in i spelet, men det har sina poänger. Om pistolen inte bara existerar i fantasin kan någon kasta sig fram för att ta den ifrån dig. Om vi har riktiga muggar framför oss kan du stjäla min och jag kan lägga en ihoprullad papperstuss i din mugg så att du slocknar utan att vi måste gå ur roll och prata om det. Och om du inte är intresserad av att bli drogad just nu är det bara att spilla.

Det svenska rollspelsgruppen Sexuella Neuroser på Avdelning 4 brukade ha en rekvisitaväska med sig på konventen. Några hattar, solglasögon, en halsduk, etc. kan göra underverk. Ibland behöver man något att hänga upp rollen på, och om man skall spela flera roller i samma scenario kan det vara skönt att ha en fysisk grej att knyta an till, inte minst för att hjälpa andra spelare att hålla isär Sven och Gunnar.

5. Inte alla på scenen samtidigt hela tiden -- att titta på är också att spela

Inte många filmer har fyra huvudroller och de flesta scener har bara med några av huvudpersonerna. Som spelare mår man ofta bra av en paus -- om man tittar på spelet utifrån ser man saker som inte syns inifrån. Och en paus är bra för att ge hjärnan tid att processa och komma på nya uppslag.

Ibland passar det med en fysisk scen som man kan

kliva av, och andra gånger passar det med att bara vara passiv och försvinna ut i periferin en stund. Man måste inte stå i centrum hela tiden för att det skall vara roligt att spela. Och det är roligt att spela när andra spelare intresserat tittar på.

6. Ta bort bordet

Inget rollspel mår bra av att pågå kring ett bord. Inte ens om det handlar om en släktmiddag.

Bordet binder er bara till att sitta ned och då blir spelet statiskt och tråkigt. Att agera med hela kroppen är så mycket fetare och kraftfullare än att sitta ned. Bordet är ivägen och måste bort. Om vissa platser eller scener behöver ett bord, ha ett som är för litet och ställ det vid sidan av, och se till att ni inte blir sittande av gammal vana.

7. Telegrafer, telegrafer, telegrafer

En bra spelare måste vara bra på att telegrafer. Med telegrafera menar jag informera de andra spelarna om sina intentioner – vilken väg vill jag att storyn skall ta, nu tycker jag det vore bra om du kysste mig, pennan i min hand är en bukett rosor, etc. Det enklaste sättet att telegrafera är naturligtvis att gå ur roll och prata om vad som händer, men sånt tar tid och tenderar ofta att bli långrandigt och ointressant. Det är oftast när allt händer i farten som de feta rollspelsupplevelserna inträffar.

Monologer och insidor/utsidor är ett utmärkt sätt att telegrafera, liksom att på ett litet teatraliskt sätt prata högt för sig själv och på så sätt sprida information. När jag räcker över pennan till dig säger jag för säkerhets skull ”du borde nog sätta dem i vatten.” Jag tar ett steg åt sidan och markerar med rösten att det är min rolls tankar när jag säger, ”men kyss mig nu då för fan!” och så vidare. Tänk teater, inte film. Det måste synas till bakersta raden.

8. Se till att alla är på samma bana

Innan spelet börjar, se till att alla är överens om vad spelet handlar om, vilken ton ni skall slå an, etc. Försök inte lista ut sådant i spel, och låt inte spelledaren tro att ni får ut något av att bli överraskade. Avslöja gärna rollernas hemligheter för varandra. Många scenarieförfattare har en tendens att hålla hemligheter för rollerna hemliga också för

spelarna, utan att det finns en bra anledning. Om Frederik Berg Olsen är svensk agent är det bra om alla vet om det så att ni kan skapa bra scener kring det.

9. Pillow talk är bättre än sex

Action blir ofta dåligt i rollspel. Tärningar skapar inte samma suspens som slowmotionbilder på kulor på en bioduk. Och att kuta runt och skrika ”pang!” är ju bara sådär.

Tänk på vad poängen med actionscenen är, och fokusera på det. Klipp förbi skottlossningen till dödsscenen, för det är ju ändå den som är cool. Biljakten handlar kanske om Lars och Mias förhållande, inte så mycket om att köra fort. Klipp förbi det till en scen som kan berätta hur det gick, men som inte tvingar någon att drunkna på ett linoleumgolv i en skolsal.

* * *

Här är det egentligen slut på teknikdelen, men nu har jag fått upp ångan, så jag kan inte hålla mig från att tjata litet om några av mina kapphästar.

10. Rollspel handlar inte om att skratta

Naturligtvis spelar vi rollspel för att det är roligt, men med det inte sagt att vi måste skratta när vi spelar. Det är okej med scenarier som får spelare att gråta, det är okej med scenarier som är för jobbiga för att man skall orka spela klart. Man behöver inte skoja till det för att det skall vara värt det. I min erfarenhet av svenska spelare vet jag att vissa fastnar i försöka skoja till det, kanske för att om man inte har några pretentioner så kan man heller inte suga. Och det är helt okej att ”bara spela litet på skoj”, men det måste inte vara så. Om scenariot vill vara allvarligt men du inte vill så skall du spela något annat.

11. Till spelledaren: det är du som bestämmer

Scenarieförfattaren har en idé, men det är du som skall genomföra den – din tolkning av scenariot. Du måste inte förstå precis vad det är scenarieförfattaren vill eller följa det slaviskt. Ett scenario blir oftast bättre av att passera ytterligare

en persons kreativa filter. Och du vet vad dina styrkor och svagheter är, och att inte anpassa scenariot efter dem är bara korkat.

Men glöm inte att du också är en spelare. Från det att du läser scenariot är du en spelare, och som en spelare måste du se till att spela med. Står det att du skall hålla personliga monologer så är det av en god anledning. Det här gäller kanske inte alla scenarier, eller så är det precis det det gör.

12. Till spelledaren: omtagningar rockar

En scen kan spelas flera gånger. En gång till, fast nu är du störtlöslig! Eller, en gång till, men Mamman kommer inte in förrän senare.

13. Till spelledaren: metaspelet rockar

Metaspelet – det som händer mellan spelarna (dig inbegripen) är lika mycket en del av spelet som det som händer mellan rollerna. Du vet att du kan få spelaren att börja gråta via rollen, men glöm inte att du också kan få rollen att gråta via spelaren. Du kan plantera saker från den sekund du träffar spelarna – du kan låtsas vara förbannad för att göra spelarna obehagliga till mods i skräckscenariot, etc. Precis så gör scenarieförfattaren mot dig från första sidan i scenariot. Jag vet vad jag talar om.

14. Ge ärlig feedback

Om det sög – säg det direkt och stå för det. Om vi inte ger varandra ärlig kritik kommer vi aldrig att skriva bättre scenarier. Laddar du ned någons scenario från nätet och spelar det – skicka ett email. Det är så enkelt, men ger så mycket.

15. Våga säga nej – till andra spelare, men inte till storyn

Man måste inte alltid bejaka det som andra spelare kommer med. På en improteaterscen är det ett måste, och spelar man med idioter som vill vinna eller går loss på att bestämma så är en sån regel inte dum, men med så generellt rockande spelare som de som jag har mött på Fastaval så behövs den regeln inte. Om alla bara bemödar sig om att telegrafera – så att jag förstår vad som är okej och

inte – brukar det oftast inte behövas. Men vi skall inte glömma att rollspel faktiskt inte är impro, och att om du har en tydlig bild av vem din roll är så är det viktigt att du får behålla den. Du har ingen publik som kan bli förvirrad att ta hänsyn till.

Dock är storyn det viktigaste, och måste alltid få bestämma. Det är oftast ett större problem för lajvare än för friformare, men man kan behöva begå våld på sin roll för att föra storyn framåt. För till syvende och sist handlar det ändå om storyn – både i jeepform och i vad jag förstår av Fastavals scenariotradition – inte om att låtsas vara några helt andra och bara se vad som händer.



Klar i spyttet

– om at være spilleleder på et
indiespil.

Af Peter Dyring

Indiespil, hippiespil, story games, Forge-spil ... Kært barn har mange navne, og i denne sammenhæng er der jo gode grunde til netop dét: for skønt mange af disse spil har meget til fælles, så er der massevis af forskelle (for en nemheds skyld vil jeg benævne spiltypen indie-spil i denne artikel). Men alligevel vil jeg vove det ene øje og komme med en række gode råd til dig, der har tænkt dig at være spilleleder på (eller på anden måde være ansvarlig for) et indiespil på en spilkongres.

Vær forberedt!

Selvom mange indie-spil lægger op til, at man ikke behøver forberede sig som SL, så skal du tænke på, at din rolle som SL på Fastaval har mindst to facetter: du skal kunne køre spillet, OG du skal højst sandsynligt også være ambassadør for spilstilen. Mange af spillerne vil givetvis aldrig have prøvet indie-spil, og det er da meget federe at give dem en god oplevelse end en flad, ikke? Men hvordan forbereder man et spil, man ikke kan forberede sig til?

Kend reglerne!

Det turde næsten sige sig selv, men alligevel: sæt dig godt ind i reglerne! Du er ansvarlig for at kende alle facetter af spillet. Det er dig, spillerne vil stille indviklede og afklarende spørgsmål til, og det er nu engang bedst, hvis du kan besvare spørgsmålene og ikke ligner et stort spørgsmålstegn. Din usikkerhed over regler vil helt sikkert også smitte spillerne. Derfor er det også bedre at være helt ærlig og indrømme, hvis visse dele af reglerne forvirrer dig.

To faser

Mange indie-spil har to faser: en indledende, hvor man sammen skaber settingen, stilen etc (det gælder fx Shock:, Prime Time Adventures og til dels My Life With Master) og laver spilpersoner og så "selve spillet". Du bør ved disse spil nok overveje, om du skal tage nogle af valgene fra den indledende fase på forhånd. På den måde kan du sikre dig, at I har mere tid til "selve spillet", samt at der er en klar retning i jeres spil. Omvendt kan denne fase også være noget af det mest givende ved indie-spil, ligesom det ofte er hér, spillernes indflydelse og indlevelse i spillet grundlægges.

Prøv det!

Det vigtigste råd, jeg kan give dig, er et råd, jeg ikke altid selv har fulgt. Prøv spillet i praksis, før du sætter det op på Fastaval. Måske er der dele af reglerne, der er uklare, og som først giver mening

for dig undervejs i et spil. Måske viser spillet sig ganske enkelt ikke at være noget for dig. Under alle omstændigheder er det vigtigt, at mindst én af jer har så meget styr på reglerne, at I ikke går i stå undervejs men i stedet kan finde den rette løsning. Du skal med andre ord kende spillet, før du sætter det op på Fastaval. Og den bedste måde at lære et spil at kende er – at spille det.

Ved at prøve spillet bliver du også bedre i stand til at vurdere hvordan og i hvilken rækkefølge, du skal introducere reglerne.

Det rette valg!

Det er ikke alle indie-spil, som egner sig til kongresspil. Sorcerer er fx nærmest berygtet for at klare sig dårligt under de forhold, en kongres giver. Andre, som In a Wicked Age og Contenders er nærmest perfekt egnede til enkeltsessions og er derfor oplagte valg.

Information, information, information

Der eksisterer en veritabel underskov af fora, wikier og andre hjemmesider dedikeret til indie-spil, og hér er der masser af erfaringer at trække på. Mange spildesignere har lavet specielle scenarier til kongresbrug, og det kunne være en oplagt idé at opsøge dem og se, hvordan de har tænkt det. Efterhånden har danske indie-entusiaster også kørt masser af indie-spil på kongresser og også de har skrevet vidt og bredt om emnet på nettet.

En lykkelig slutning

Sørg for lige at have ti minutter til at afrunde spillet med. Her kan du besvare spørgsmål, fortælle mere om spillet – evt. skitsere de elementer, du måtte have udeladt og måske endda forklare lidt om, hvordan spillet opfører sig på længere sigt. Du kan også fortælle interesserede, hvor de kan læse mere om indie-spil.

God fornøjelse!



Vejen til kedsomhed

af Olav Junker Kjær



Du skal være spilleleder på et scenarie skrevet af en, som du ikke kan lide, eller som kan true dit eget scenarier Otto-chancer. Hvordan forhindrer du scenariet i at blive en succes?
Følg disse simple retningslinjer for, hvordan du som spilleleder får spillerne til at kede sig:

Lad spillerne kæmpe om din opmærksomhed

Spillerne skal kun kunne komme igennem til dig, hvis de trænger sig på. Ignorer dem, hvis de ikke råber højt nok. Afbryd altid en sekvens med én spiller, hvis en anden bryder ind for at sige noget.

Træk tiden ud

Alting skal tage laaang tid. Hvis spilpersonerne er i kamp, så kør med ”runder”, således at hver spiller kun kan foretage en bevægelse og så må vente, mens de andre laver hver deres ene handling. Det ødelægger intensiteten og kontinuiteten, trækker kampen ud og giver en underlig følelse af inerti og konstant slowmotion.

Du kan også gøre spillet trægt ved, hver gang en spiller vil foretage en handling, altid lige lade et eller andet ske inden. Husk: Spillelederen skal altid virke som en modstand, man skal trænge igennem.

Stil dumme spørgsmål

”Du bliver prikket på skulderen?” - ”Ja.” Spørg om ligegyldige detaljer: ”Jeg putter stenen i lommen.” - ”Hvilken lomme?”

Går spilpersonerne ind i et rum, så spørg om de kigger rundt. Hvis du glemmer at spørge (og de ikke selv siger, at de kigger), så skal du naturligvis ikke beskrive – de kigger jo ikke.

Du kan få spillerne til at fylde deres beskrivelser med selvfølgeligheder, hvis du udnytter, når de ikke gør det: ”I sagde ikke noget om, at I ville bevæge jer stille.”

Stiller spillerne uvæsentlige og ligegyldige spørgsmål, så beløn dem med lange udredninger til svar.

Lad aldrig spilpersonernes handlinger lykkes

Hvis spilpersonerne foretager sig noget, du ikke lige havde forudset, så kan det ikke lade sig gøre. Hvis en spilperson springer op for at gribe fat i vindueskarmen, så kan man ikke nå den, eller den er af en type, man ikke kan gribe fat i, eller den knækker, så man falder. Eller endnu bedre: Forklar blot, at det ikke kan lade sig gøre. Husk – dig mod spillerne!

Diskutér med spillerne

Hvis en af spillerne sår tvivl om noget, du siger, eller er uenig, så diskutér. Også selvom det er midt i en spændende kampscene.

Gentag alt, hvad spillerne siger

Hvis spilleren siger: ”Jeg prøver at åbne døren,” så fortæl, at ”Du åbner døren.” På den måde tager spillet dobbelt så lang tid, og et fire timers scenarie tager otte timer.

Lad aldrig spillerne finde på noget selv

Husk, at det er dit spil! Hvis en spiller f.eks. nævner, at han ved et eller andet eller har et eller andet, som er praktisk i situationen, men som ikke står i personbeskrivelsen, ja så må du forklare ham, at den slags kan han altså ikke bestemme.

Tænk højt

Når noget sker, så forklar, hvorfor det sker, og hvorfor det er det mest logiske og realistiske. Er du heldig, kan du også få spillerne til at tænke højt, så de kan bruge masser af tid på at fortælle, hvad deres figurer tænker, og hvorfor de handler, som de gør.

Brug indirekte tale

Sig: ”Han siger, at I skal gå,” i stedet for: ”GÅ!”

Gentagelser, gentagelser, gentagelser ...

Lad spillet gentage sig selv. Rejser spilpersonerne afsted i dagevis, så er det vigtigt, at de hver eneste dag beskriver, hvordan de finder en lejrplads, tænder bål, laver mad, holder vagt osv. – også selvom det sker på samme måde hver gang.

Hvis en spilperson keder sig, så skal spillerne også kede sig

Går der lang tid, hvor der ikke sker noget, f.eks. hvis spilpersonerne venter på noget, så skal der gå masser af spiltid med, at der ingenting sker.

Giv meget information på en gang – mundtligt

Skal du give noget information til spillerne, så kom med en lang enetale – eller lad en spilperson komme med en lang enetale, som spillerne så skal skrive ned, ganske som var de til diktat i folkeskolen.

Gør spilpersonerne til tilskuere

Spilpersonernes handlinger skal være uden virkning eller uden betydning så meget af tiden som muligt.

Send spillerne udenfor døren

Benyt en hver chance for at sende spillere uden for døren eller på anden måde adskille dem. Dels vil det give en masse forstyrrende gåen frem og tilbage, dels vil det gøre en større del af rollespilstiden til kedsommelig venten, og ikke mindst, du undgår, at spillerne overværer scener som kunne være underholdende at overvære.

Spil også de kedelige scener

90% af en helts dagligdag går faktisk med trivielle, ikke-helteagtige ting som at stå op, spise morgenmad, barbere sig, køre i bil til arbejde osv. Derfor skal 90% af spiltiden i et helte-rollespil naturligvis gå med trivielle, ikke-helteagtige ting. Du skal bruge lige så meget tid på ligegyldige scener som på betydningsfulde.

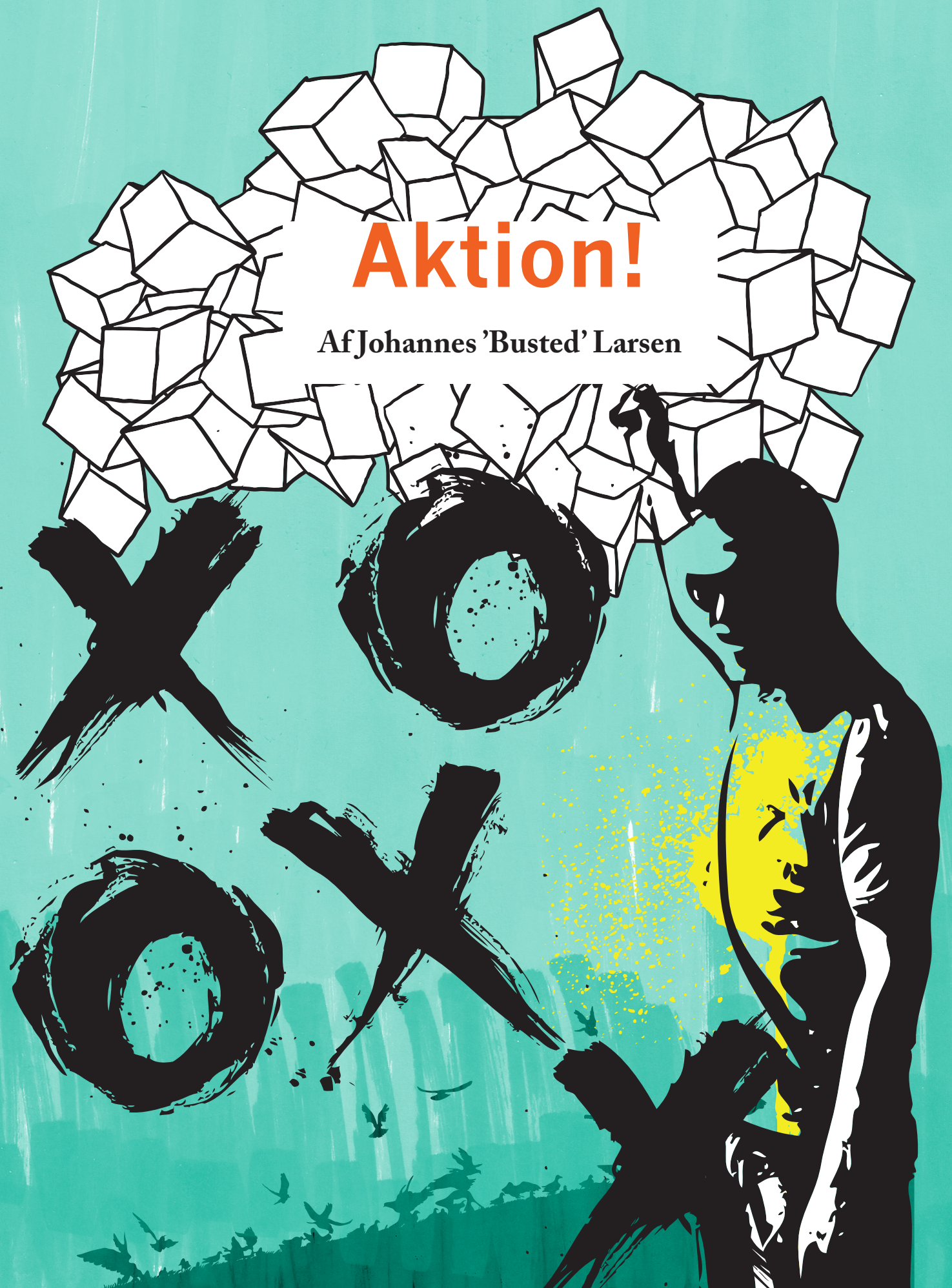
Skal en spilperson hen til et sted, hvor der sker noget interessant, så brug masser af tid på selve turen derhen, selvom der ikke sker noget. Det er snyd bare at springe det over. Især hvis spilpersonerne meget gerne vil et bestemt sted hen, så skal det trækkes ud.

Og sidst, men ikke mindst:
Hør aldrig efter, hvad spillerne siger!

Artiklen er et genoptryk fra "tekstsamling til Dag 0 – spilleder kurset på Fastaval 97".

Aktion!

Af Johannes 'Busted' Larsen



Som enhver frisk dreng kan jeg godt lide action, og som enhver halvakademiker har jeg struktureret mine forsøg ud i det til døde. Jeg har skrevet fire scenarier, hvor jeg har forsøgt mig med forskellige aktiongreb, ligesom jeg har brugt aktion i mine rollespilkampagner. Mine scenarier er Sort/hvid, De navnløse Redux, 9000beton og Dobbelt A (to Aalborg scenarier, som jeg skrev sammen med en masse andre seje fyre). Jeg har ikke skrevet et scenarie, der hedder Elverjohn vender tilbage, men bruger det alligevel som eksempel.

Det her er mine forslag til hvordan man udspiller aktion i rollespil, hvis du har flere gode forslag, erfaringer eller bare kommentarer, så skriv til johsbusted@gmail.com og jeg skriver dem ind i næste års artikel.

§ I aktion handler det ikke om at finde på smarte strategiske handlinger, det handler bare om at handle (hurtigt).

Resten er ikke så vigtigt, men her kommer det:

§ Aktion handler om energi.

Enhver handling skal opbygge energi. Enten potentiel energi i form af suspense, frigivet energi eller overgangen imellem de to.

Forstil dig en scene, hvor Elver John er såret og gemmer sig oppe i et træ i en skov. De onde orker leder efter ham nede på jorden. I det de går lige under træet, ser vi en dråbe blod løbe fra Elverjohns sår. Dråben er på vej imod skovbunden og orkerne. Orkerne opdager Elverjohn og angriber. De slås. Blod, vold, ild og smadder.

§ Fordel ansvaret for beskrivelserne.

Enhver god spilleleder ved at aktion handler om spillerne snare end spillederen. Det betyder, at spillederen enten skal være meget pædagogisk og virkelig hjælpe spillerne til beskrivelser eller bare beskrive det hele selv, men med spilpersonerne og spillerne som centrum. Begge er velafprøvede teknikker og derfor også lidt småkedelige at diskutere her.

En anden ide er inspirationsord/-sætninger. I sort/hvid gav jeg spillerne små sætninger, de kunne trække op af en hat og som de så kunne bruge som indspark til deres fortællinger. Der stod ting som: "en time efter", "1, 2, 3, dåsefrugt", "BANG!" eller blot "kanindrik". Det var en af de ting, der virkede,

for det scenarie.

I scenariet Dobbelt A, fandt Rene og jeg på en måde til spille biljagt på, der også brugte inspirationsord. Her skulle spillerne fortælle en rundfortælling. Men da det var en biljagt, så skulle det gå hurtigt. Ydermere havde spillederen en liste af begivenheder/ting, som h/n kunne råbe og så skulle spilleren bruge begivenheden/tingen i sin fortælling. Jeg husker orde som "barnevogn", "Rødt lys" og "U-vending".

Man kan altså som spilleleder forberede "sætninger" og "ord" til actionscenerne – og på den måde "farve" action-scenerne med sit valg af ord.

§ Gør beskrivelserne decentrale.

Man skal ikke nødvendigvis beskrive i første person. Man har lov til at beskrive, hvad de andre gør. Leg med fortællepositioner i stedet for spilpersoner i selve aktionscenerne. En spiller behøver ikke at beskrive en scene ud fra sin spilperson, men kan godt alligevel beskrive den anderledes, end hun normalt ville.

I Elverjohn vender tilbage er hovedpersoner kommer til orkernes hemmelige skjulested. Her ser de, at orkerne har bygget en dræbermaskine. Et hemmeligt våben. Ida, der spiller Elverjohns småretarderede hobbitven, Svende Poul, får opgaven at beskrive dræbermaskinen. Hun skal ikke beskrive det med Svende Pouls retarderede "forfatterstemme", men derimod som en alvidende forfatter. For at gøre det lidt sjovere bestemmer spillederen, at Idas alvidende forfatter er lidt bedrevidende i sit sprog. Nu er det op til Ida at beskrive dræbermaskinen – og helst på en bedrevidende facon.

§ Lave sociale regler for fortælling/beskrivelse.

I Dobbelt As biljagt skulle man reagere hurtigt. Man skulle fortælle hurtigt og bruge ordet, når det kom. Det var en god effekt. Man havde heller ikke ordet i særlig lang tid. Disse ting var muligt, da der stadigvæk var en meget aktiv spilleleder. H/n skulle dog ikke selv fortælle, men var en form for ordstyrer og, selvfølgelig, ordopråber. Det virker.

En variant kunne være, at man blot laver noget dumt, hvis man ikke beskriver sin handling og effekten her af hurtigt nok. I Klaus og Jonas' Efter Høsten havde jeg en situation, hvor jeg lod en hest angribe en spilperson (Lene), så en anden

spilperson Brian kunne rede Lene. Brians spiller, som ikke var den hurtigste, blev ved med at spørge mig, hvor hesten var, og hvor spilpersonerne var. Det var en nedern situation, da jeg bare gerne ville havde han til at nakke den der skide hest inden alt energien forlod scenen. Til slut fik han også sagt noget i stil med: ”Jeg tager min kniv og stikker den... phuffff!”. Hvorefter jeg beskrev hvad der skete.

Retrospektivt spillede jeg det forkert. For det første skulle jeg have brugt mere tid før spillet på, at få Brians spiller i gear. For det andet skulle jeg have vendt hesten imod ham, da han ikke reagerede, så en anden mere aktiv spiller kunne have reagere og energien ville kunne være blevet opretholdt.

§ Det skal være noget på spil.

Hvis indie-bevægelsen ikke har lært mig andet, så er det vigtigheden af dette dogme. Jeg kan godt lide ideen om, at vold/seje handlinger koster noget. I De navnløse kunne spillerne blive bedre til at kæmpe ved at fortrænge deres fortid. Spillerne klippede simpelthen dele af deres baggrundshistorie af og fik mere i kampevnen momentum.

Men det er også det der er det fede i et normalt spil D&D. Du kan dø, hvis du går i kamp med goblinen. Det er fedt!

Jeg kan dog godt lide varianten, hvor man betaler, fordi man er nødt til det, men det faktisk er dårligt for ens spilperson. Hvor meget vil du sætte på spil for at sejre? Vil du ofre din menneskelighed for at rede din kæreste? I Elverjohn vender tilbage står orkkongen midt på slagmarken, hvor jorden er sølet rød af de faldnes blod, med ryggen til Elverjohn, og Elverjohn kan hugge ham ned med et enkelt øksehug, hvis bare Elverjohn blotter over for de to goblinsnigmordere, der står mellem ham og orkkongen. Er det det værd? Skal Elverjohn udsætte sig for goblinsnigmodernes knive mod at hugge orkkongen ned med et hug?


Det er svært at sætte gode problemstillinger op, men hvis man kan bliver det så meget mere stærkt.

§ Tilfældighed.

Er ikke nødvendigvis terninger, men kan selvfølgelig være det. Det kan også blot være, at du ikke kan forudse de andre spillernes handlinger. Tilfældighederne må dog ikke ligge op til alt for meget strategi.

§ Kroppen

Også er det fantastisk at få kroppen med. Da jeg spillede Dobbelt A kastede en spiller mig igennem klasselokalet, da vi udspillede en Jomfru Ane gadeslaskamp. Det var rimelig rock'n'roll.



Det er (også) dit ansvar

Af Thomas Jakobsen

Jeg har prøvet både gode og dårlige rollespilsoplevelser på Fastaval. Når det går godt, er det bare lykken. Så står vi bagefter og snakker om, hvor god en oplevelse vi havde, vi mødes måske senere i cafeen eller baren. Snakken kan gå i dagene efter. Og nogle gange fortsætter den de næste mange år, og vi ender med at hilse på hinanden, når vi ses igen på Fastaval eller en anden con og taler om løst og fast. Gode oplevelser er simpelthen værd at gemme på.

Men der er også de dårlige oplevelser. Dem som jeg stadig taler med vennerne om, og husker tilbage på med gru. Men når det går galt, er det jo altid de andres skyld. Forfatteren har skrevet et dårligt scenarie. Spillederen var dårlig og uforberedt. De andre spillere var dårlige, umotiverede og helt utålelige. Altså lige bortset fra de gange, hvor jeg nok bar min del af ansvaret. Der var dengang, hvor jeg ved at falde i søvn, mens jeg var spilleleder på et scenarie. Eller dengang hvor jeg lod min spilperson begå selvmord bare for at komme væk fra spillokalet. Eller alle de andre gange, hvor jeg var en del af problemet... For der er vist ingen af os, der har en helt ren samvittighed.

Min pointe? Ja, jeg har ikke så meget andet på hjertet, end at minde om, at du, også selv har en del af ansvaret for at du og de andre spillere får en god oplevelse.

Når vi melder os til at spille rollespil på Fastaval, indgår vi en social kontrakt. Med den "kontrakt" følger vores forventning om at få en god spiloplevelse – men der følger også nogle forpligtigelser med, om hvordan vi bør opføre os. Og terning-guderne skal vide, at der er mange rollespillere, der ikke altid helt husker at følge de sociale spilleregler. Så her er mine bud på hvordan du, kan være med til at gøre dit for, at spiloplevelser bliver god. For det er også dit ansvar!

Egentlig er det ikke så svært – det er bare utrolig nemt at glemme de små ting, når hele Fastaval rusen kommer over en.

Vær Beredt!

Husk at være klar, når du møder op i spillokalet. Det betyder, at du lige har været forbi toilettet og fået tisset af, har klaret et pit-stop i kiosken og har det snack og sodavand med, du skal bruge. Kom også til tiden – og meget gerne allerede 10 minutter før spilstart. Det er med til at fjerne en del

stress ved spilopstart, og giver lidt ekstra tid til at lære de andre spillere at kende. Er du forhindret i at nå frem til tiden, er det mindste du kan gøre, at sørge for at der er nogen i lokalet, som ved at du er på vej.

Forfatterne til Fastaval-scenarierne yder en fin service ved at skrive foromtaler til scenarierne. Desværre er der mange, som kun læser foromtalerne i forbindelse med tilmeldingen til Fastaval – og derfor har jeg forbløffende ofte mødt spillere, der ikke lige præcist hvad det var, de skulle til at spille. Det er heldigvis nemt at rode bod på, så husk lige at læse foromtale igennem inden spilstart. Så har du en god chance for, at møde op i rette sindsstemning – frem for at skulle bruge den første halve time på gætte på, hvad det nu er, scenariet går ud på. Det er forøvrigt også ganske respektfuldt overfor de forfattere, der med foromtalen forsøger at slå scenariets stemning an, og måske ligefrem har informationer med i foromtalen, der er relevante for spiloplevelsen.

Det skader absolut heller ikke at være frisk og veludhvilet – husk for eksempel at melde fra til rollespil næste morgen inden du tager i baren for at drikke dig i hegnet. Tømmermænd er en dræber for gode rollespilsoplevelser – og er du alligevel frisk nok til at spille, så smut hen i reservekøen. Og så er det næsten pinligt at skulle sige det, men husk at tage et bad og børste tænder mindst en gang om dagen ;)

Sluk mobilen, når du spiller. Det er ligesom i biografen – sms'er og opringninger ødelægger oplevelsen for alle. Skal jeg erindre den eneste gang, hvor jeg bevidst har forbrudt mig mod denne regel, var det da jeg havde en gravid hustru derhjemme.

Gå med strømmen

Som udgangspunkt er der ikke grund til at forvente, at scenariet er dårligt. Ligesom du også burde kunne forvente, at alle de andre i spillokalet er indstillet på at få en god oplevelse. Så vær selv åben og positiv overfor scenariet og gi' det en chance.

De fleste scenarier kan spilles på en rigtig måde og en forkert måde. Gør en indsats for at finde ud af hvordan et scenarie skal spilles, og følg så strømmen. Er der lagt op til semi-live, er der ikke meget fidus i at sidde stille i stolen og holde hænderne i lommen. Investigation-scenarier er

noget sjovere at spille, hvis du prøver at ”løse sagen” i stedet for, at du bruger kræfter på at overbevise de andre om, at din spilperson slet ikke er motiveret for at tage sagen alvorligt.

Det hjælper med andre ord, at kende scenariets genre – og spille med på genren i stedet for mod den. Er der ikke andre der tager initiativ til en snak om hvad for en type scenarie, I skal til spille, så gør det selv inden I kommer i gang.

Tips og tricks for spillere

Først det nemme og helt elementære: Vær forberedt. Det er godt nok trist at komme som spiller, og så se spillet klippe handouts ud, liiiiige læse scenariet færdigt, eller hvad der nu af og til smutter. Vi har alle prøvet, at glemme et eller andet, men derfor er det ikke nogen undskyldning for ikke at prøve. Lav for eksempel en huskeliste, når du sidder derhjemme i ro og mag og forbereder scenariet. Så slipper du for en febrilsk løbetur hen i sovesalen efter terninger, handouts eller cd'en med stemningsmusik.

Det glemte – men overraskende effektive – GM-trick: Vær for pokker da lidt entusiastisk omkring scenariet, inden I begynder. Det er for det første alt for sent at være tøvende – tror du ikke på scenariet, skal du springe fra noget før. Det er NU det gælder. Og hvis der er noget, som er dræbende for gode rollespilsoplevelser, så er det en spillet, der tydeligvis ikke engang selv tror på at det bliver godt. Entusiasme smitter lige så meget som modløshed. Så fortæl endelig spillerne, at du glæder dig til at spille scenariet – men du behøver ikke at overdrive med løgne om, at det er det bedste scenarie nogen sinde. Vær bare med til skabe en god stemning af positive forventninger.

Glem heller ikke de uformelle/social rammer omkring rollespillet. Mange spillere opfatter spillet som ordfører og forventer, at du tager tæten. Så vær et godt eksempel og præsenter dig selv (det skader heller ikke at give hånd, selvom det måske er lidt gammeldags). Lad også spillerne komme til orde – og få dem til at snakke med hinanden ved at stille spørgsmål til dem. Oplagte klassikere er at spørge ind til hvad de normalt spiller, hvad de har oplevet på Fastaval, og hvorfor de lige netop har meldt sig til spille Dødens Gab?

Der også de mere formelle sociale rammer. Sørg for at afstemme forventninger omkring ”reglerne”. Selv

foretrækker jeg at være lidt diktatorisk, men for andre fungerer det bedre at tage en dialog om det. Men det har aldrig skadet at afstemme reglerne om hvordan I fx håndterer pauser til besøg på toilet og i kiosk. Det er også vigtigt at få afstemt, hvor meget I bruger rollespilsregler – bare fordi at et scenarie er skrevet til D&D, kan der være utrolig stor forskel på hvor mange og hvilke regler, der bliver spillet efter. Her er det vist også en god ide, at finde ud af hvad I alle sammen har af erfaringer med reglerne – er det første gang folk spiller Vampire the Neverending Whining, så er det nok en god ide at bruge lidt tid på at forklare reglerne. Det samme gør sig gældende hvis det er første gang folk prøver at spille bi-personrollespil, semi-live, fortælle-rollespil eller andre spændende rollespils-varianten, hvor alle har glæde af at være på samme bølgelængde.

Det sidste råd, er lige så banalt som alle de andre – men ikke desto mindre mindst lige så vigtigt. Husk at give plads til at runde af på en god måde. En god afslutning på et rollespil er vigtigere for den samlede oplevelse end en god begyndelse. Så sørg nu for, at pace scenariet således, at der er tid til at spille slutningen ordentligt. Ligesom det også er vigtigt, der er tid til at lige at tale samme bagefter, når spillet formelt er forbi. Det er her, at du har chancen for at få lidt feedback på din egen præstation, få givet spillerne feedback – samt sørge for at få svaret på spørgsmål fra spillerne, eller ligefrem lave en hurtigt aftale om en mere uformel snak i caféen.

Du kan læse om flere gode råd i artiklen 'Det er (også) dit ansvar' i Spillerkompendiet.



FASTAVAL 2009

SPILLEDERKOMPENDIUM