

**EASTAY
AL 2009**

**SPILLER
KOMPEN**

DIUMFAS

TAYALZ

009SPIL

**PERKOM
PENDTUM**

SPILLERKOMPENDIUM

Spillederkompendiet Fastaval 2009

Redaktion:

Morten Greis Petersen (mortengreis@gmail.com) og Kristoffer Rudkjær (kristofferkj@hotmail.com)

Layout:

Magnus Udbjørg

Forord 2 **Rollelæs-**
ning 3 **Om at spil-**
le horror 8 **Guide**
til nye spillere
13 Rock'n'Roll 18
Hvilken dårlig rol-
lespiller er du? 21
Den gode spillers
guide til dårlige
spilledere 25 **Det**
er (også) dit an-
svar 30 **Rollespil-**
sudvikling 40 **De-**
fensivt spil

Forord

Sidste år introducerede Fastaval en lille, fræk bandit, spillerkompendiet. Ud over at Fastaval havde flottet sig og givet kompendiet et lækkert, indbundet A5 format, indeholdt krabaten en lang række spændende indspark, tips og tricks til at spille rollespil.

Hollywood gør det, succesfulde forfattere gør det og Fastaval gør det. Gentager en stor succes. Så på FV09 er der selvfølgelig også et spillerkompendie. Med ni spritnye, praksisorienterede artikler om alt lige fra hvordan du med fordel kan læse din rolle, over hvordan du spiller rollespil Rock'n'Roll-style, til hvordan du påtager dig dit medansvar som spiller.

Læg i øvrigt mærke til bidragsyderne – hvilke tusinde Fastaval scenarier er det lige de har skrevet? Nej, du har ret. Der er et par forfattere imellem, men det er ikke de gamle travere, som dominerer dette kompendie. Spillerkompendiet er skrevet af spillere til spillere, og vi er drøn stolte af at kunne præsentere et så kompetent kuld igen i år.

Og så den obligatoriske dis-

claimer: De enkelte artikler er kun et udtryk for den enkelte forfatters egne holdninger. Fastaval har ikke en holdning til hvilke tips og gode råd, der er de bedste. Men den gamle elegante dame har en grundholdning: Godt rollespil kan læres ligesom så mange andre dyder og færdigheder. Derfor har vi en opfordring til dig og dine venner. Læs hele kompendiet, på Fastaval eller derhjemme. Diskuter artiklerne. Og hvis der er noget, du er uenig med, eller hvis du brænder inde med dine egne tips. Ja, så hører vi meget gerne fra dig i løbet af året. Jagten på artikler til næste års kompendie er allerede i gang.

God Læselyst

Redaktørerne
Morten Greis Petersen og
Kristoffer Rudkjær

FASTTAVL 2009

Rollelæsning

Af Anne Vinkel Hansen



Jeg ved ikke med jer, men da jeg var en grøn lille rollespiller på Viking-con omkring årtusindskiftet, så jeg den skrevne rolle som noget, der primært skulle give mig et andet menneske at være. Rollespil handlede, som jeg forstod det, om at leve sig ind i en rolle og opleve en historie gennem rollen. Derfor var formålet med den omhyggeligt skrevne og smukt redigerede rolle, jeg fik udleveret, at give mig en idé om, hvordan der var inde i hovedet på dén person, jeg skulle spille.

Idag, her tæt på år 2010, hvor jeg har nået den erfaring, der følger med grå hår og en moden alder, tror jeg egentlig ikke, jeg tog fejl den gang. Den danske con-rollespilskultur handler i høj grad om indlevelse i rollen og understøtter indlevelse ved udførlige rollebeskrivelser (blandt andet). Men den måde vi spiller rollespil på handler næsten endnu mere om at fortælle eller opleve en historie sammen – og hvis man vil være en aktiv deltager i dét, skal man læse sin rolle på en anden måde, end jeg gjorde i rigtig lang tid.

Læs din rolle

Jeg tænker selv på de tre ting, jeg leder efter i en rolle som

Funktion, Tema og Kontrakt.

Funktion er det, spilpersonen formodes at gøre og være i scenariet. Hvis spilpersonen har en bestemt agenda, hun skal forfølge igennem scenariet, hvis hun er i konflikt med de andre spilpersoner om et eller andet emne, eller hvis der er bestemte ting, hun skal gøre, så er det en del af karakterens funktion.

Det mere narrative aspekt af funktion er typisk lidt mindre tydeligt fremlagt i rollen. Hvis din spilperson var en person i en film, er der en liste af troper, du ville forvente, at hun opfyldte. Heltens kæreste vil snuble en del og have brug for at blive reddet, kynikeren med et hjerte af guld vil opgive alt det, han håbede at vinde, for at redde det nuttede lille barn, og den rige bitch vil få det, hun fortjener.

Du har brug for at være bevidst om de troper, for de andre spillere (spillederen inkluderet) har set de samme film og vil spille op til de troper. Der kan være lige stor værdi i at følge en trope og i at lege med den, undergrave den og vende den på hovedet, men der er ikke nogen, der er tjent med, at du ikke er på det rene med, hvad dine medspil-

lere forventer af din spilperson.

I et karakterdrevet scenarie kan man se spilpersonerne, deres relationer til hinanden og dynamikken imellem dem som en stor, kompliceret maskine, der så snart man trykker på startknappen vil gå i gang med at producere en historie, nærmest ved egen kraft. Men det kræver, at de spilpersoner, der er sat op til at udfordre hinanden, ryge i totterne på hinanden, frelse hinanden hvad så end det koster, eller føre hinanden i fortabelse, faktisk bliver spillet, så de gør det. Altså at du er opmærksom på, hvordan dynamikken mellem spilpersonerne skal være, og hvordan din spilperson skal opføre sig over for de andre. Det er nyttigt at læse afsnittet om din spilpersons forhold til de andre spilpersoner med ingeniørbrillerne på for at få en idé om, hvordan maskinen skal fungere.

Jeg tror ikke, det er produktivt at forvente og stræbe efter at kunne overføre de relationer mellem spilpersonerne, der er beskrevet i rollen, fuldstændigt til det faktiske rollespil. Dynamikkerne mellem spilpersonerne afhænger i afsindig høj grad af kemien mellem spillerne, og jeg tror

aldrig selv, jeg har spillet et scenarie, hvor den påtænkte dynamik ikke blev ændret af spillerne. Det vigtige er at have gehør for, hvilke dele af dynamikken, der er essentielle for scenariet, og hvilke der kan modificeres, så de passer til jeres gruppe.

Tema er de ting, spilpersonen og scenariet dybest set handler om – er det en udforskning af teenagevenskabs natur, en fortælling om at sælge ud og hvad det gør ved mennesker, eller en historie om barndommens fantasi og grusomhed? Tema bliver i meget høj grad skabt og fortolket i løbet af spillet, men scenariet lægger altid grundlaget for de temaer, der bliver spillet, og de intenderede temaer er altid synlige i spilpersonen.

Spilpersonen kan give dig en ret klar idé om, hvad scenariets centrale problematikker og temaer er, og hvordan det er idéen, at spilpersonen skal belyse dem. Er du den i gruppen, der allerede har solgt ud, eller holder du på din integritet for enhver pris? Skal du repræsentere barnlig uskyld eller problematisere den?

Og vigtigst af alt – hvordan har du det som spiller med

din spilpersoners position i forhold til scenariets temaer? Vil du fremstille din spilpersoners synspunkter som sympatiske eller umoralske? Er hun en 24 karats helt, eller hendes tilsyneladende godhed i virkeligheden dybt destruktiv? Er hun på vej direkte og velfortjent i helvede, eller har hun en chance for at sone sin brøde? Selv i de mest railroadede scenarier er der en mulighed for, at du kan give din egen vinkel på scenariets temaer gennem din spilperson.

Kontrakt er alt det, der er underforstået om, hvordan I skal spille rollespil sammen. Er spilpersonerne basalt set udødelige, indtil de når det store klimaks i historien, eller vil spilleder slå nådesløst ned, hvis I kvajer jer? I hvor høj grad har du medejerskab af settingen, og kan du introducere nye elementer i fiktionen? ("Hvad med, at jeg har en onkel, der er en del af det Viborgensiske rockermiljø? Så kunne jeg ringe til ham og få nogle rockere ud og tæve de her båtnakker.") Er scenariet basalt set en rutchebanetur, hvor I sætter jer ned og spilleder fører jer gennem historien, eller formodes I selv at forfølge plottet aggressivt?

Kontrakt afhænger, som det

måske fremgår, rigtig meget af spillederen, og du kan ikke få det fulde billede af kontrakten for det spil, I skal i gang med, ved at læse din rolle. Men der er stadig en del pointers at finde i rollen. Hvis din spilperson har en tydelig mission, er det sandsynligvis et tegn på, at du formodes at opsøge plottet aktivt. Omvendt, hvis du efter læsningen ikke rigtig har en ide om, hvad din spilperson agter at gøre, når spillet går i gang, er det nok fordi du formodes at lade spillederen tage foringen.

Stil, genre og tone er også væsentlige elementer af kontrakten for spillet. Hvis I skal lave noget godt rollespil sammen, er det vigtigt at hele gruppen er nogenlunde enige om, hvad I forventer på de områder. Det kan være sindssygt frustrerende, hvis én spiller forsøger at spille tju-bang-action, når de andre er i gang med en gråtonetung realistisk historie om krigens gru. Omvendt er der ikke noget der er bedre, end når hele gruppen bare rammer tonen helt rent – om det så betyder, at de kører en perfekt film noir-dialog, eller at de veloplagt jonglerer med samtlige lægeromanengenrens klicheer uden at tabe en eneste bold. Hvis rollen er bare

nogenlunde godt skrevet, bør den give dig en ret tydelig fornemmelse af, hvad forfatteren lægger op til her.

I det omfang, din rolle giver dig information om settingen og baggrundshistorien, bør du opfatte de ting, du har fået at vide som dit ansvarsområde. Hvis der er elementer i settingen og baggrundshistorien, din spilperson er særligt forbundet med, har du som spiller et medansvar for at bringe dem ind i historien og hvis ikke spillederen har andre planer, bør du selv engagere dig i at beskrive de ting og steder, der "tilhører" din spilperson, og gøre dem levende for de andre spillere. Hvis der er dystre hemmeligheder, kun din spilperson kender til, er det dit arbejde at sørge for, at de kommer frem i dagens lys, hvor meget spilpersonen så end prøver at holde dem hemmelige.

Og til sidst...

I sidste ende er der en grund til, at det hedder rollespil og ikke rollelæsning. Det imaginære rum, I som spilgruppe får skabt i løbet af spillet, er vigtigere end det skrevne udgangspunkt for spillet. Det øjeblik I begynder at spille, vil der ske ting med din spilper-

son, du ikke havde forudset – og ting, ingen havde forudset. Du er nødt til i en vis grad at give slip og følge med strømmen, for det egentlige, levende rollespil begynder først det øjeblik, du lægger rollen fra dig.

Om at spille
horror

Af Simon Steen Hansen



SPILLERKOMPENDIUM

*“Where there is no imaginati-
on there is no horror”.*

Sir Arthur Conan Doyle

Mange, deriblandt jeg selv, er ofte er gået ind for at spille horror med en forventning om først og fremmest at blive skræmt. Det er problematisk, da man nemt kan komme til at sætte sig selv i en passiv rolle, der skal påvirkes udefra for at opnå en bestemt følelse. Præcis som når man ser en gyser i biografen. Spillelederen bliver ubevidst tildelt ansvaret for at gøre spillerne bange, og det kommer an på hans præstation, om scenariet bliver uhyggeligt eller ej. Det modsatte problem opstår, hvis man som spiller på forhånd har besluttet sig for ikke at blive skræmt, og bevidst modarbejder den uhyggelige stemning, som spillelederen prøver at skabe. Begge disse tilgange til at spille horror kommer der sjældent noget godt ud af. Horrorscariet er ligesom alt andet traditionelt rollespil et samarbejde mellem spillelederen og spillerne, og fokus bør først og fremmest ligge på at fortælle en god horrorhistorie. Hvis man som spiller (eller spilleleder) bliver bange undervejs, er det bare en ekstra gevinst.

Hvad kan man så gøre som spiller for at bidrage til et

godt horrorrollespil? Med udgangspunkt i gysergenren, som vi kender den fra film og bøger, giver jeg i denne artikel mit bud.

Be afraid. Be very afraid

Når vi ser en gyserfilm, bliver vi påvirket af hovedpersonen og dennes følelser, og det er det samme med rollespil. Hvis din rolle ikke bliver bange, så gør du det heller ikke selv. I de tre første Alien-film er Ripley dødsensangst for de slimede rumvæsner, og vi identificerer os med hendes frygt. I den fjerde film har hun fået blandet gener med uhyrerne, er gået i en form for symbiose med dem, og er blevet megasej. Pludseligt er det hele ikke så uhyggeligt mere, og filmen er mere en actionfilm end en gyser. En historie, der handler om folk, der er rædselsslagne, men som handler på trods af deres frygt, er langt mere interessant, end hvis den handlede om helte, der handler uden på noget tidspunkt at mærke en rislen ned ad ryggen. Man kan selvfølgelig godt starte med en karakter, der er cool og helteagtig, men så er det nødvendigt, at denne bliver knækket undervejs. Hvis ham, der startede som en bad ass læderhals, pludselig bliver

grebet af frygt, er der grund til ængstelighed hos de andre karakterer. Det er vigtigt ikke at lade den seje karakter være frygtløs for længe, for det vil modsat have en beroligende effekt på de andre karakterer/spillere. Hermed er vi inde på noget af det, der virkelig kan hjælpe med at opbygge den rette horrorstemning, nemlig frygt hos spilpersonerne. Det smitter. Når der først er opbygget en trykget og ængstelig stemning blandt karaktererne, kan spillederen nøjes med at bruge meget små virkemidler med stor effekt. Det gælder om, at lade frykten opstå langsomt, og have en naturlig progression, der følger scenariets spændingskurve. Det gælder som spiller om at føle sig frem.

Don't play it safe

Personerne i horrorfilm handler aldrig fornuftigt. Blondinen løber altid op ad trappen i stedet for at løbe ud ad hoveddøren, og når kæresteparret i den parkerede bil hører en uhyggelig lyd, skal fyren altid lige forlade bilens sikkerhed for at tjekke, hvad dét nu kan være. Vi kan se det hele ovenfra, og ved hele tiden, hvad der ville være fornuftigt at gøre i en given situation, og vi griner af per-

sonernes dumhed. Når vi selv spiller hovedpersonerne i et horrorscenario, er der en risiko for at vi mere eller mindre ubevidst lader vores handlinger styre af fornuften med henblik på overlevelse. Problemet er bare, at det der er smartest at gøre, sjældent er særligt spændende. Hvis spilpersonerne barrikaderer sig i et værelse og konstant sigter på døren med en tommy gun, kan det være svært at få historien videre fra det punkt. Så når der er en underlig lyd uden for huset, så gå tøvendede ud og undersøg, hvor den kommer fra. Det kommer der en langt mere interessant scene ud af, end hvis din karakter bare gemmer sig under sengen. Du behøver heller ikke at vente på, at spillederen skaber en sådan situation for din karakter, du kan selv opsøge den. På samme måde er noget af det dummeste, man kan gøre i en gyserfilm, at splitte sig op, det ender stort set altid med at nogen dør. Så det er der også en tendens til at man ikke gør i horrorrollespil, og i stedet gemmer sig i en gruppe, hvor der er mere sikkert og trygt. Det er fornuftigt, men ikke særligt givende til horrorstemningen. Det er langt nemmere for spillederen at lave uhyggelige situationer, når karaktererne

af og til er alene og isolerede. I denne sammenhæng er det også vigtigt at blotte sin rolles svagheder. Er rollen bange for mørke, rotter eller monstret fra barndommens klædeskab? Eller er det svage punkt en elsket eller en datter? Jo flere ting der bringes i spil, som både de andre spillere og spillederen kan bruge imod din rolle, jo bedre har horroroplevelsen potentiale for at blive. Hvis du skulle modtage en rolle, der slet ikke har nogen svagheder, så find på nogle der er passende og introducer dem gennem spillet. En rolle skal være sårbar og have noget på spil, før det for alvor bliver uhyggeligt og vedkommende.

Don't use the Z-word

Stephen King har skrevet, at det mest skræmmende i verden er en lukket dør. En forfatter vil nemlig aldrig kunne beskrive det, der gemmer sig bagved døren ligeså uhyggeligt, som det læseren forestiller sig oppe i sit hoved. Det ukendte og det uvisse er altid det mest uhyggelige. I filmen 'Børnehjemmet' er den lille dreng eksempelvis langt mere skræmmende, når han har sin maske på, og kun publikums fantasi sætter grænser for, hvad der gemmer sig bag den.

Dette kender vi i rollespils-sammenhænge for eksempel også fra Call of Cthulhu. Det er uhyggeligt så længe, der er noget ufatteligt og ondt derude i mørket, men man sidder ofte tilbage med en anti-klimatisk følelse, når man har fået beskrevet det tentaklede monster i detaljer. Dette princip om at ikke at give alt for meget væk i sine beskrivelser, kan især spillederen benytte sig af, men man kan som spiller også bidrage til det ved blandt andet at bringe andre sanser end synssansen i spil. I stedet for at stille konkrete spørgsmål som "Hvordan ser monstret ud?", kan man spørge "Hvordan lugter her?", "Hvilken lyd giver skikkelsenovre i hjørnet?" osv. Når man skal beskrive, hvad en spilperson ser, eller skal gengive noget over for de andre karakterer, er det også en god idé at finde enkelte skumle og urovækkende detaljer, og lade resten af det uhyggelige billede forme sig i de andres fantasi. I stedet for at beskrive det lig man har fundet på badeværelset i præcise vendinger, kan man med held vælge at fokusere på det ene øje, der hang ud af øjenhulen og stirrede på én. Og på hvordan man ikke kunne lade være med at stirre tilbage. Find på små, pirrende detal-

jer, der kan kickstarte de andre spilleres fantasi, og som kan åbne sluserne til deres underbevidsthed, hvor deres egne private mareridt og bussemænd holder til. For de er langt mere skræmmende end de monstre som en forfatter, en spilleder og de andre spillere, kan finde på. Som spiller er det godt hele tiden at være opmærksom på princippet om den lukkede dør, og derved gøre det nemmere for spillederen at anvende det ved ikke at insistere på at afdække det ukendte og gøre rædslerne konkrete. Et konkret tip til hvordan man kan sørge for at det ukendte ikke bliver kendt for tidligt, kan illustreres med et eksempel fra zombiefilmen 'Shaun of the Dead'. Shaun får på et tidspunkt at vide at det vrimler med zombier ude på gaden, hvorefter han stirrer på sin ven og insisterende hvisker "We don't use the Z-word!" I de klassiske zombiefilm bliver ordet zombie aldrig sagt, og i de fleste gyserfilm går der altid lang tid, før personerne opdager, hvilken slags ondskab de har med at gøre. Så snart man i et rollespil bruger betegnelser man kender fra horrorgenren som vampyrer, varulve og zombier, er det onde lige pludseligt ikke længere mystisk og

ukendt, men bliver en konkret og velkendt størrelse. I det øjeblik spillersonerne finder et lig med to mærker på halsen, ved alle spillerne selvfølgelig med det samme, at der er tale om vampyrer, men det gør spillersonerne nødvendigvis ikke. Jo længere tid man lader sin spilperson være ude af stand til at indse (eller acceptere), hvad han står overfor, og jo langsommere man lader sandheden gå op for ham, desto mere bidrager man til at fastholde mørket og uhyggen.

Horrorscenarier handler ikke om at vinde eller tabe, hverken over monstret eller over spillederen. Horrorscenarier handler om at fortælle grusomme og gruopvækkende historier. Historier om angst. Be afraid. Be very afraid. Don't play it safe. Don't use the Z-word.

FESTIVAL 20

Guide til Spillere hve

Af Johanne Arbirik Wenstrup og Louise Floor Frellsen



Hvordan er man en god rollespiller? Det handler om indlevelse, opmærksomhed, koncentration, fantasi, mod og glæden ved at skabe en fortælling for sig selv og andre. Det er vores erfaring, at rollespil fungerer bedst, når alle spillere er in character – altså fordyber sig i deres karakters personlighed, mål, livssyn etc. Dette virker måske selvindlysende, så det virkelig interessante spørgsmål er hvordan?

In-game og in character

Her vil vi præsentere nogle forskellige "tips og tricks" til, hvordan du kommer in character og holder dig in-game. At være in-game betyder ikke, at man ikke må holde designerede pauser i spillet, men det betyder, at man skal spille rollespil, når scenarie kører, og forsøge at holde off game snak på et minimum. Det kan være en stor hjælp at ændre nogle af de ting, som er karakteristisk for dig som spiller, til ting, der er karakteristiske for din karakter. Det kan være bevægelsesmønstre/mimik (måske halter din karakter? Måske stryger han hånden gennem håret, når han tænker? Måske har han et nervøst tic?) eller tale (ordvalg, toneleje, "stemme" – måske stammer han?). At

benytte live-elementer er ofte en fordel, fordi des mere af dig du ændrer på og lever ind i rollespillet, des lettere er det at være opmærksom på, om man har føling med karakteren. På en tidligere Fastaval talte Andreas Liberoth om, hvordan man anvender de samme centre af hjernen, når man gør noget i et rollespil, som når man gør det i "virkeligheden". Hvis du derfor også får aktiveret din krop (ved eksempelvis at ligge på knæ, når din karakter ville gøre det) bliver det meget lettere og mere naturligt at forblive in-game og in character. Disse værktøjer gør også rollespillet mere intenst, men hvis det bliver for overvældende, kan du let distancere dig selv lidt ved at bruge dem mindre.

At respektere hinandens grænser

Det er en af de vigtigste tommelfingerregler i rollespil, at man skal respektere hinandens (og egne!) grænser. En person kan sagtens græde in character, men hvis du er i tvivl om, hvorvidt det er spilleren eller karakteren, som er ulykkelig, så tjek det diskret. Er dette ikke muligt, må du lave en kort afbrydelse og sikre dig, at alle er okay. Det er altid et spørgsmål om situati-

onsfornemmelse og balance, for et rigtig godt klimaks kan let ødelægges, men det er trods alt vigtigst, at ingen får en dårlig oplevelse. Som spiller skal du selvfølgelig også gøre (og være!) opmærksom på egne grænser, og gøre det klart, hvis du føler dig presset. Når det er sagt, så handler rollespil jo blandt andet om at prøve grænser af, og nogle af de sjoveste oplevelser er dem, hvor man ryster lidt undervejs. Live-rollespil er ofte meget afhængigt af de rette omgivelser, kostumer, rekvisitter etc., men i semi-live er disse ikke essentielle. Semi-live betyder bare, at du bevæger dig, hæver stemmen og i det hele taget handler, som du ellers ville forklare, at du gør som karakter. Rollespil bliver bedst, når alle er med på fordybelse og intensitet (blandt andet gennem semi-live), men hvis du ikke kan svinge dig op til det, er det vigtigste, at du giver plads til dem, som kan. Lad være med at se på folk, der rollespiller, som om de er faldet ned fra månen. Hvis man er i en spilsituation, så taler man in-game – lad være med at reagere off-game på in-game handlinger. Når man rollespiller, sætter man sig selv i en mere eller mindre sårbar situation, og det gør, at man

kan let misforstås.

Medspil

Der er en grund til, at vi (det meste af tiden) ikke spiller rollespil helt alene – det er sjovest, hvis der er flere med. Derfor er det altid en god idé at hjælpe dine medspillere ind i rollespillet, hvis der er brug for det. Igen bør du gå efter at gøre det så diskret som muligt (og in-game!). Lad være med at henlede alles opmærksomhed på den usikre spiller, men begynd i stedet med samtaler karakter til karakter under fire øjne og/eller inddrag en tredje spiller og lav sammen in-game planer og intriger, hvis det passer til scenariet. Det er nemlig en anden ting, det er vigtigt at huske: vær opmærksom på og spil i scenariets "stil" og stemning. Det betyder ikke, at din karakter ikke må gøre noget uventet eller kontroversielt, men hvis du holder dig indenfor scenariets rammer, får historien størst chance for at udfylde sit potentiale. Vær også tro overfor din karakter, så du ikke bare kommer til at spille det, som du "plejer". For at huske dig selv på hvem og hvordan din karakter er, kan det være en fordel at opstille nogle stikord/basiskoncepter, som beskriver din karakter (arrogant, frygtsom, naiv, be-

regnende, sød), og eventuelt hvordan han handler (aggressivt, forsigtigt, hjælpsomt). Det kan du så altid vende tilbage til som retningslinje, hvis du er i tvivl om, hvad den oplagte handling ville være i en given situation.

Spillerfunktioner

Når man spiller sammen med mennesker man ikke kender (så godt), bliver lederrollen hurtigt vigtig – der skal være nogen, som tager initiativet. Hvis du føler, at du kan magte denne rolle, så hjælp din spilleleder med at se denne kvalitet hos dig. Præsenter dig selv og snak med dine medspillere og spillederen før spillet går i gang. Dette gør altid opstarten lettere. Der er andre funktioner, udover lederrollen, som er vigtige for spillets flow (f.eks. den der skaber splid i gruppen, mægleren etc.), men disse funktioner ligger ofte implicit i karaktererne. Derfor kan det være en fordel at overveje hvilken funktion, det er hensigten, at din karakter skal have. Det er vores erfaring, at lederrollen paradoksalt nok både er den vigtigste og den sværeste at udfylde. For at lette arbejdet for spillederen, og øge chancen for, at du får den rolle du er bedst egnet til/har mest lyst til at spille, kan du så at

sige begynde at spille rollespil, så snart du træder ind af døren. Husk også, at hvis din spilleleder spørger dig, hvad du plejer at spille, er det ikke nødvendigvis ensbetydende med, at du kommer til at spille noget lignende. Spørgsmålet er imidlertid ikke uden værdi, fordi det giver dig mulighed for at informere din spilleleder om, hvad du foretrækker, og hvilken stil du ønsker. Det vigtigste er imidlertid, at du gør det klart, hvis der er noget, du absolut ikke føler, at du kan spille. Ofte oplever man, at spillere besvarer denne slags spørgsmål med en Dungeons & Dragons-class, men et bedre svar, der også hjælper din spilleleder mere (især, hvis scenariet intet har at gøre med fantasy) er, hvilken type du plejer at spille, f.eks. den, der lægger store planer i stilhed, eller ham, der altid slår først og spørger bagefter. Læs altid din karakter med åbent sind og spil det, der står – karakteren er skrevet til scenariet, så du får mest ud af historien på den måde.

Spillerviden

En anden gylden regel i rollespil er, at man skal holde sin spillerviden og sin karakterviden adskilt. Dog finder vi, at det kan føre til godt rollespil,

hvis man tillader sig selv at tænke spilteknisk undervejs. Ikke forstået sådan, at man beregner, hvordan man skal "vinde" eller "slå de andre", men hvordan man skal skabe en god historie. Spiller du eksempelvis en tragedie, bliver historien fantastisk, hvis man bruger sin spillerviden til at skabe så store problemer som muligt for sin egen karakter eller andres karakterer. Hvis din karakter har en hemmelighed, så husk, at det ikke er din interesse som spiller at bevare denne hemmelighed for enhver pris. Der kan komme meget godt rollespil ud af at "tale over sig" og få andre karakterer til det. Husk altid, at målet er godt rollespil, og vigtigst af alt en god oplevelse.



Rock'n' roll

At Johannes Busted Larse

SPILLERKOMPENDIUM!

Rock'n'roll-rollespil er to ting. For det første er rock'n'roll en undergenre af actionkategorien. René Toft og Ruddi Oliver Bodholdt Dals scenarie 'Ragnarok' affødte kategorien, men det var ikke nok ikke det første rock'n'roll-scenarie. Rock'n'roll er ikke en klart defineret kategori, hvilket faktisk også er noget af det fine ved det, og det fører os over til, hvad rock'n'roll også er. Rock'n'roll er nemlig altid mere. Det er mere action end action. Det er vildere end vildt. Det er altid urimeligt og har intet forklaringsproblem, da det undsiger sig forklaringer. Det kan være morsomt, men det er aldrig ironisk.

Jeg havde en underviser på litteraturhistorie, som fyldte professoren på litteraturhistories dueslag med brieost, fordi min underviser syntes, at professoren var frankofil. Det var rock'n'roll.

Rock'n'roll handler om stil og at sammensætte elementer på den helt rette måde. Det er fx rock'n'roll, når en forsikringsagent sender sin opsigelse som et link til en youtubevideo, hvor selvsamme forsikringsagent bruger hele firmakontoen på stoffer og danser nøgen i provinsen for derefter at forsvinde dybt

ind i den jyske hede. Og det er rock'n'roll selvom hverken firmakontoer, stoffer, nøgenhed, provinsen eller den jyske hede behøver at være særlig rock'n'roll. Forsikring er nærmest det modsatte af rock'n'roll, men det siger jo sig selv.

Fordi rock'n'roll har denne særlig natur, undsiger det sig altid sproget. Det kan og bør nok ikke forklares som rollspilsteknik. Rock'n'roll er som rollespilsteknik ikke en bestemt måde at spille rollespil på – det er en måde at holde op med at spille rollespil på. Det er rock'n'roll, når man indser, at man blot står i 5.As klasselokale og leger, og at man så virkelig giver den gas. Det er rock'n'roll at vide, at man ikke bare rollespiller, men at der er noget mere på spil. Det er rock'n'roll at vide, at der ikke findes "indlevelse", "historie", "regler" eller "oplevelser", og at de er blot tomme kategorier, der smager tomt for alle andre end pædagoger og sprogmaterikere.

Du er Rock'n'roll, når du om lidt går ud i spillokalet og er bedre, end du normalt tror, at du er. De andre bliver rock'n'roll, når du får dem til at indse, at de er bedre, end de normalt tror, de er. Scena-

riet er Rock'n'roll, når I ikke har tid til at stille spørgsmål ved det, men bare spiller det op til at være bedre, end det var.

SPILLERKOMPENDIUM

FASTRAVAL 2009

Hvilken dårlig rollespiller er du?

Af Lars Nyberg



Du har sikkert prøvet at spille rollespil, som bare ikke fungerede. Nogle gange er det scenariet, andre gange er det samspillet med de andre spillere og spilleleder, som er årsagen. Når det er tilfældet, er det måske fordi, at du er stødt ind i én eller flere af nedenstående typer af rollespillere. Det er den slags rollespillere, som ødelægger det for alle os andre. Jeg tror, at du vil nikke genkendende til dem. Jeg gør i hvert fald. De er nemlig alle sammen mig! De er de sider af mig, som er med til at skabe en dårlig oplevelse både for mig selv og for mine medspillere. Hvis du, når du læser beskrivelserne, kan se de samme sider i dig selv, så prøv at tænke over det næste gang du spiller – og undgå dem.

Showspilleren

Showspilleren holder af at vise sig. Når han spiller er det nærmest som om han råber: Se mig, jeg spiller rollespil! Han kan godt lide at være højrøstet og have store armbevægelser. For ham handler scenariet kun om hans karakter og muligheden for at vise, hvor dygtig han er. Han er kun interesseret i de andre karakterer, fordi de kan give opmærksomhed til ham og til den historie, han vil fortælle.

Der findes også indadvendte showspillere. De kan godt lide at sidde i et hjørne og virkelig føle sig som deres roller. De behøver slet ikke de andre spillere og er kun fokuserede på sig selv. Den indadvendte showspiller er ikke så destruktiv som den almindelige showspiller, men fælles for dem er, at de ikke bidrager til at hjælpe de andre karakterer med at udfolde deres historie.

Undgå at være Showspilleren: Giv plads!

Prøv at lade være med kun at fokusere på dine egne behov og på hvad din karakter behøver for at udfolde sig. Det er ikke kun dig, som har en historie, der skal fortælles. Giv plads til at andre også kan udvikle deres historie og støt dem, når du kan. Oftest har jeres karakterer netop relationer, som gør det muligt for dem alle at udvikle sig sammen. Det skaber langt mere spændende historier, end hvis du blot kører derudaf alene. Det er også vigtigt, at du fornemmer, hvad det er for en slags fortælling, som dine medspillere ønsker. Hvis nogen kommer med en ide eller sætter din karakter i en situation, som du ikke lige havde forventet eller ønsket, så prøv at spille med på ideen og se

hvor, det fører jer hen.

Sofavælgeren

Sofavælgeren vil egentlig helst underholdes. Hvorfor træffe valg og skabe en fælles historie, når de andre nu gør det så fint uden mig, tænker han. Selv om han måske sidder med en vigtig og udfarende rolle, så gider eller tør han ikke rigtigt spille den. Tænk nu hvis han kom til at gøre noget forkert? Tænk hvis han virkelig skulle bruge energi på at træffe nogle valg? Sofavælgeren er usikker og bange for at gøre sig forkert bemærket. Eller også er han bare træt, bagstiv og ligeglad.

Undgå at være Sofavælgeren: Tag ansvar!

Selv om både forfatter og spilleleder ved meget mere om scenariet, end du gør, betyder det ikke, at de har eneret til at bestemme hvor og hvordan, I skaber en fortælling. Som spiller er du ikke blot en passiv tilskuer. Bidrag til fortællingen og tag ansvar for at det hele fungerer. Det ansvar betyder, at du skal sætte dig ind i fortællingens rammer og forsøge at få det bedste ud af det. Det betyder også, at du ikke passivt skal vente på at spillederen skaber en god op-

levelse for dig – du skal selv aktivt søge den. Vær ikke bange for at lave fejl – føl dig frem og spørg gerne dine medspillere og spilleleder om råd, hvis du er usikker. Hvis du er for træt til at spille så lad være – men det skal ikke være en undskyldning for at mande dig op og bruge din energi på at spille rollespil.

Strategen

Strategen kan godt lide at have styr på tingene. Han har 'Ideen' om hvordan, scenariet skal være og planlægger ud fra det, den bedste vej for både sin karakter og historien som helhed. Når han har lagt sin strategi, laver han den nødtigt om. Hvis de andre spillere ikke opfører sig efter planen, bliver han frustreret og prøver ihærdigt at få dem ind på 'rette' spor igen. Strategen hader uforudsete hændelser og spontanitet.

Undgå at være Strategen: Spil i nuet!

Accepter at du ikke kan styre noget som helst. Selvom du har en fantastisk ide til hvordan, handlingen burde være, er det ikke sikkert alle andre har den samme holdning. I stedet for at holde dig til en plan, så stol i stedet på din intuition og pludselige indsky-

delser. Prøv ikke at være original. Gør i stedet det, som er indlysende og accepter, hvad de andre spiller introducerer i historien. Selv om det ikke lige passer ind i din forestilling om hvad, der burde ske, så lad vær med at smyg dig uden om. Sig ”Ja” til de udfordringer du får.

Nørd

Nørd er egentlig mest interesseret i idéen om rollespil. Han synes det er spændende at diskutere rammerne for scenariet, og han er virkelig i sit es, hvis han får lov til at diskutere regler, teori og terminolog. Midt i et scenarie kan han begynde at filosofere over forfatterens hensigter og diskutere reglerne med spillederen, ligesom han kan være åbenlys kritisk overfor scenariet og de andre spillere mens I spiller. En anden uheldig tendens hos nørd er hans behov for at komme med metakommentarer og jokes om alt fra Monty Python-sketches og Tarentino-film til andre scenarier, som han tidligere har spillet.

Undgå at være Nørd: Spil rollespil!

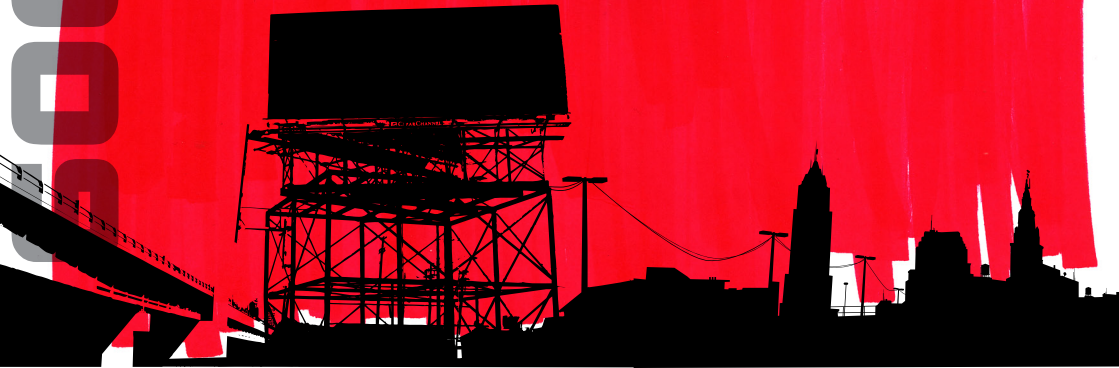
Det er fedt at snakke om rollespil. Det er sjovt at endelig få lov at diskutere alle de ting,

som alle andre end rollespillere ikke fatter. Men lad være med det mens du spiller. Gør det bagefter! Det kan være godt at snakke om tingene, men hvis I snakker mere end i spiller, så er der noget galt. Snak regler og rammer, hvis det er nødvendigt og løser problemer i spillet. Ellers drop det. Hvis du skal kritisere, så vær konstruktiv – lad være med at rakke ned på scenariet eller dine medspillere. Fortæl dem i stedet hvis der er noget der kan hjælpe dig eller du syntes kunne være fedt i gjorde. Det kan være du kan finde på sjove kommentarer og vittige bemærkninger, men hvis det ikke passer ind i scenariet, så prøv at undgå det.

FESTIVAL 2005

Den gode spil-
lers guide til
darlige spille-
dere.

af Anne Vinkel Hansen



Spilledere har skrevet side op og side ned om dårlige rollespillere, hvordan de ødelægger alting, og hvad man kan gøre ved dem (de førende teoretiske skoler går pt. ind for enten stokkeprygl eller halshugning). Studier af dårlige spillere og hvordan man håndterer dem er langt sjældnere, sandsynligvis fordi spillere som bekendt er patologisk arbejdssky. Denne artikel er tænkt som en indledende og absolut ikke udtømmende diskussion af problemstillingen. Forfatteren kan kun håbe, at andre rollespillere vil lade sig inspirere til at dele deres spillederhåndterings-teknikker med os andre.

Et par indledende betragtninger vil måske være nyttige her. Den grundlæggende forskel mellem spiller og spiller er graden af forberedelse. For det meste har spilleren slidt i timevis, allerede når hun træder ind i spillokalet – hun har læst scenariet gentagne gange i sit ansigts fodsved (eller eventuelt i toget), memoriseret vigtige detaljer og lagt en omhyggelig slagplan. Spilleren, derimod, kommer basalt set vandrende ind i spillokalet på må og få, tit uden nogen egentlig idé om, hvad scenariet går ud på og hedder. Dette giver spille-

der en del fordele, og gør det også naturligt, at hun tager en ledende rolle i udspillelsen af scenariet.

På den anden side bliver spilleren, hvor utroligt det end må lyde, ikke til et overmenneske bare af at læse scenariet. Spilledere er mennesker som alle os andre, og derfor også fejlbarlige. Det sker, at de spiller dårligt – fordi de har en dårlig dag, fordi scenariet ikke passer til deres stil, eller fordi de slet og ret bare er dårlige spillere.

Langt de fleste spillere gør deres bedste med et godt resultat, men den erfarne spiller vil alligevel have mødt dårlige spillere. Artiklens forfatter vil give et kort rids af nogle almindelige typer på dårlige spillere, og nogle råd til, hvad man som spiller gør ved dem.

DEN UFORBEREDTE meldte sig måske som spiller, fordi det var den eneste måde at undslippe endnu mere ubehagelige gør-det-selv-tjanser. Det kan også være, at hun nøjedes med at skimme scenariet, fordi det så ud til at ligne alle de andre scenerier af samme type (har man læst ét

Rasmus Klump-scenarie, har man læst dem alle) eller måske havde hun de bedste hensigter, men fik desværre ikke læst scenariet. I hvert fald har hun ikke rigtig fået sat sig ind i, hvad det er, hun skal gøre, og hun har kun en vag idé om, hvad scenariet i det hele taget går ud på. En god uforberedt spilleleder vil tage det lidt af scenariet, hun kan huske og improvisere derfra. En dårlig uforberedt spilleleder vil bruge det meste af spiltiden på at bladde febrilsk i scenariet. Her er det dit arbejde som spiller at indse, at dette scenarie ikke kommer til at blive spillet efter drejebogen, og at der altså er erklæret fri leg. Generelt går man aldrig galt i byen med at fornærme en af de andre spillersoners mødre. Det er heller ikke mange scenarier, der ikke bliver bedre af, at man introducerer pingviner og luftskibe.

Risikoen for at rende ind i en uforberedt spilleleder er, som mange Fastavalgængere har indset, en af de væsentligste grunde til aldrig at læse foromtalen til scenariet. At læse foromtalen giver dig bare en stivnet forventning om, hvad der skal ske under spillet og mindsker derved din evne til at improvisere, når det viser sig, at spillederen så scena-

riet mindre som et oplæg til intenst indfølingspil om lykkes flygtige natur, og mere som "Predator møder Bridget Jones Dagbog – in Space!"

DEN KONFLIKTSKY

spilleleder vil så forfærdelig gerne gøre spillerne glade og har derfor meget svært ved at få sig selv til at give dem modspil. Spilpersonerne vil kunne jonglere med motorsave og hoppe ind foran fremstormende lyntog uden at komme til skade, og selv de mest idiotiske planer vil bære frugt. Den konfliktsky spilleleder er ganske simpelt ude af stand til at introducere den modgang og konflikt, der er nødvendig for den gode historie, og dermed bliver spillerne berøvet den tilfredsstillelse, det er at hive sejren ud af fjendens modstræbende hænder.

Mange spillere vil prøve at få spillederen til at træde i karakter ved at udvise grænsesøgende adfærd, men dette er næsten med sikkerhed den forkerte ting at gøre. Et par venlige og velvalgte forklarende ord, eventuelt på tomandshånd, kan have en betydeligt større effekt. Få spillederen til at forstå, at I ikke vil synes dårligere om hende, fordi hun får jeres spillersoner til at lide, og at

det faktisk er det, I er kommet efter (fordi I er syge masochister). Mind hende om, at I som spillere er hendes venner og støtter hende i at gøre hendes opgave. Gruppekram kan anvendes, hvis situationen ser ud til at være rigtig.

ALFA-SPILLEDEREN

ser rollespil som en evig magtkamp mellem kaos, repræsenteret ved de usle spillere, og orden, personliggjort i spillederens ophøjede skikkelse. Hun er meget optaget af at beholde magten over situationen, og da spillederen reelt set ikke har så mange konkrete magtmidler til rådighed, betyder det, at hun er nødt til at ty til de mere dysfunktionelle magtteknikker såsom latterliggørelse, tilbageholdelse af information, vilkårlig udøvelse af autoritet og spærren for spillernes input. Alfaspillederen kan tit være en rigtig god spilleder, og man kan have virkeligt gode rollespilsoplevelser med en alfaspilleder, men hvis hun først begynder at tro, at nogen betvivler hendes autoritet, bliver hun paranoid, og så er Fanden løs.

Den tid, der er sat af til et conscenarie, er for det meste for kort til, at man kan nå at genopdrage en spilleder, der

sidder fast i alfaspilledertankegangen, og det bedste er for det meste at lege med og lade alfaspillederen få sin vilje. Hvis du er nødt til at forårsage en konfrontation, er det vigtigt at gøre det klart, at du ikke betvivler spillederens autoritet, men kun har et lille forslag, du gerne vil komme med for at gøre spillet bedre (såsom at det måske kunne være smart med en tissepause, hvis gulvet ikke skal blive vådt). Brug dit kropssprog til at gøre spillederen mindre usikker. Husk, at alfaspillederen dybest set bare gerne vil elskes.

Afrunding

Som en afslutning af artiklen vil forfatteren tillade sig nogle generelle bemærkninger. På trods af, hvad mange spillere tror, er spilledere egentlig ikke væsensforskellige fra spillere. DNA-tests viser ingen genetiske forskelle, og der er faktisk mange spillere, der spilleder fra tid til anden. Forfatteren af denne artikel har spilledt ved flere lejligheder, stort set uden dødsfald til følge, og var ikke nødt til at gennemgå nogen okkulte ritualer i den anledning. Selv hvis du vækker hendes vrede, kan spillederen ikke ramme dig med lynkiler eller forhindre dig i at spille rollespil

nogensinde igen, og selv om det er muligt, at hun kunne forhindre dig i at forlade spillelokalet i protest, er det de færreste spillere der vil ty til vold for at få spillerne til at makke ret.

Det vigtigste at huske er, at der i virkeligheden ikke er nogen konflikt mellem spillere og spilleleder. I ønsker alle sammen at have det sjovt og spille noget godt rollespil sammen, og I spillere har ingen interesse i at underminere spillelederens position og mulighed for at gøre sit arbejde. Dårligt spillelederskab udspringer næsten altid af, at spillederen har glemt dette. Det er jeres arbejde som spillere at hjælpe hende med at huske det.

Det er (også) dit ansvar

Af Thomas Jakobsen

OPILLEKROKOMPENDIUM!

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, umotive-rede 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 spilleder 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 spiloplevelser – 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 al-

lerede 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.

Lær jer selv at kende

Når du træder ind i spillokalet, vil du sikkert møde de andre spillere for første gang. I kan enten sidde stille og kigge på hinanden, eller I kan begynde at tale sammen. Forbløffende mange vælger den første valgmulighed, hvilket er en skam. Brug tiden inden spilstart fornuftigt - tal med de andre spillere. Og der burde være nok at tale om. Læg ud med præsentere dig selv, og fortæl lidt om hvad du normalt spiller, hvorfor du glæder dig til at spille det her

scenarie eller hvad du ellers har lavet på Fastaval. Jo mere i taler sammen, jo bedre lære I hinanden at kende – hvilket gør det meget nemmere at fordele roller imellem jer og få en god begyndelse på scenariet.

Det er en ærlig sag, at vi alle sammen af og til får meldt os til et scenarie, der af den ene eller anden grund ikke lige matcher de forventninger, vi har. Så hvis du i løbet af den indledende snak omkring hvad, I nu skal til at spille, får en klar fornemmelse af, at det her slet ikke er noget for dig, så tag konsekvensen. Der er ingen grund til at blive hængende for at få en dårlig spiloplevelse – og du vil helt sikkert også være med at gøre oplevelsen mindre god for de andre spillere. Så hellere trække sig, og overlad pladsen til en spiller i reservekøen.

Nu er det godt nok mange scenarier, hvor det ikke er relevant med terninger – men når det er relevant, så husk at tage terninger med. Det er godt nok sølle, at sidde fem spillere og skulle deles om en d20. Alligevel er der godt nok mange spillere, der møder op til scenarier, hvor de ved, at der skal bruges terninger,

og som det mest naturlige i verden forventer at det er noget, de kan låne sig til. Og så meget fylder et par terninger heller ikke lommen på et par designer-jeans. Derudover er det ikke en dårlig ide at have en blyant/kuglepen med – det er som regel en god ide at kunne tage et par noter undervejs.

Når spillet begynder, er der et par ting, du som minimum bør bestræbe dig på. Vær for det første fokuseret på det spil, som du deltager i. Prøv at begræns den helt naturlige trang til at tale om alt mulig andet, rend ikke på toilettet eller i kiosken i tide og utide, begræns antallet af rygepauser til et minimum, og vær tilstede i spillokalet mentalt såvel som fysisk.

For det andet kan du gøre dig selv og dine medspillere en stor tjeneste ved ikke at bringe spillet til stilstand. Helt banalt handler det om, at alle har interesse i at scenariet bliver afsluttet til tiden. Det er hverken specielt fedt at overskride tidsrammen eller skulle få en dårlig afslutning på grund af tidsnød. Konkret kan du hjælpe til ved ikke at trække længen af scenerne unødvendigt ud eller ved at tænke for meget over hvad

der skal gøres, frem for at gøre noget.

Når scenariet er forbi, er det god stil, at sige tak for spillet fremfor bare at storme ud af døren. Hvis du har haft en god spiloplevelse, så husk at sige det til spillederen (det er motiverende – og uden spillere ingen scenarier...). Du skal hellere ikke være bange for at takke de andre spillere for en god oplevelse. Skulle du ligefrem løbe ind i forfatteren senere, vil du helt sikkert ikke blive upopulær ved – kortfattet – at sige tak for spillet, og lige sige lidt om hvordan det gik. Det er nemlig også motiverende for de fleste forfattere – men hav forståelse for at de fleste forfattere også bliver fjerne i blikket og begynder at kigge febrilsk efter en udvej, hvis du som den 13. spiller inden for time forsøger at genfortælle hele scenariet.

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

FASTRAVAL 2009

Rollespilsud- vikling

Af Simon James Petrift.



Jeg er en anden i dag, end jeg var i går. Udvikling eller ændring er en central del af stort set alle historier fra folkeeventyr over bøger og film til selv den mest simple Anders And tegneserie. Hovedpersonen ændrer sig i løbet af historien. Bliver klogere, dummere, modigere eller går ned og hjem. Historier ville ikke være historier, hvis rollerne ikke udviklede sig. Ja man kunne vel gå så vidt som at sige, at livet ville være ret kedeligt, hvis ikke vi selv ændrede og udviklede os. Der hvor helten, skurken eller vi selv virkelig ændrer sig er, når livet smider de store, voldsomme og omvæltende begivenheder i hovedet på os. De fleste rollespilshistorier, ja faktisk alle slags historier, koncentrerer sig af samme grund om disse afgørende øjeblikke i menneskers liv.

Derfor er det ret interessant, at udvikling af roller virker oversat i teksten i de fleste conscenarier. Der er ved at ske ændringer, og man kan argumentere for, at erfaringspoint er en form for udvikling, men det er i hvert fald en tom en af slagsen, der kun handler om at blive bedre, og meget sjældent om at ændre den måde, som man spiller

sin person på.

Selvom de fleste af os har oplevet at udvikle vore roller, så er det min fornemmelse, at det ofte er en relativt ubevidst og tilfældig proces. Især kan det være en udfordring, at komme en interessant udvikling igennem i et conscenarie, fordi det varer så kort tid. Hvis man ønsker, at ens rolle skal gennemgå en udvikling, som er interessant for sig selv og relevant for historien, er man nødt til at være meget bevidst om det for at kunne nå det i det gennemsnitlige conscenarie.

Derfor gennemgår denne artikel nogle af de teknikker, man kan bruge, hvis man vil være mere bevidst om, hvordan man udvikler sin rolle. Desuden opridser jeg, nogle regler som kan være gode at huske, når man kaster sig ud i rolleudvikling.

Essensen af rolleudvikling

Hvis du vil bruge rolleudvikling, er der to vigtige huske-

regler:

Rolleteksten er kun et udgangspunkt. Her fra er det op til dig at bestemme, hvad der videre sker med din rolle. Start selvfølgelig med rolleteksten, men vær åben for at det, som din rolle oplever, kan ændre rollen, nogle gange afgørende, nogle gange i det små.

Udviklingen skal ske naturligt og i samarbejde med historien, som jeg beskriver nedenfor.

Teknikken

Så hvordan skaber man rolleudvikling? Der er ikke nogen egentlig dramatisk teknik, man kan bruge, med mindre det direkte er skrevet ind i rollespilsteksten. Men der er dog to ting, man selv kan gøre:

Bevidsthed

Vær bevidst om og tænk over, hvad rollens oplevelser vil gøre ved rollen. Øvelsen er kort og godt, at man af og til stopper op og tænker: "hvordan vil disse oplevelser påvirke min rolle? Og hvordan kan jeg indarbejde det i mit rollespil?" Dette kan meget vel gøres i pausen, på vej ned

mod kiosken, måske i samarbejde med de andre spillere.

Noter undervejs

Den anden nyttige teknik er slet og ret at skrive det ned. Tænk på det, som om du skriver mere til rolleteksten, udvider og uddyber rollen. Hvad ville du føje til rolleteksten, hvis scenariet startede efter de oplevelser, rollen havde haft indtil nu. Dette skaber både mere bevidsthed om din rolle og om, hvordan du vil spille den fra nu af. Dette kan gøres løbende og hele scenariet igennem, fra den første skudduel til lige før den heroiske død.

En måde man kan gøre det på, og dette er en teknik, der især er velegnet til live kampanjer og andre længerevarende rollespiloplevelse er et føre dagbog. Lad som om din rolle skriver en dagbog, og i denne reflektere over hans oplevelser. Det giver den fordel at refleksionen formuleres som din rolle ville formulere den, og det kan have en indflydelse på hvordan han reagerer på oplevelserne. Rambo ville reagere anderledes på krigens gru end Hannah Montana.

Regler

Mulighederne er ikke grænseløse, når det gælder rollespil-sudvikling. Godt nok er det dig, der bestemmer, hvordan din rolle udvikler sig. Men vil du være sikker på at forbedre rollespilsoplevelsen, ikke kun for dig selv men hele gruppen, inklusiv en eventuel spilleleder, så bør man overholde følgende regler:

Naturlig udvikling

Den udvikling, din rolle gennemgår, skal være naturlig. Det skal så at sige føles rigtigt. Man skal have en mavefølelse af, at det her giver mening, at det her kunne godt ske. Soldaten, der ser sin bedste ven dø, skal ikke pludselig udvikle en interesse for boligindretning. Det betyder ikke, at man kun kan reagere på en måde. Soldaten kan udvikle sig i et væld af retninger, som følge af hans vens død, men dog begrænset af det realistiske.

Udviklingen er underlagt

historien

Men udviklingen skal også ske i samspil med historien. Udviklingen må ikke modarbejde eller hindre historien, men skal snarere samarbejde og forbedre historien. Tænk på det som en symbiose. Hvis scenariet handler om krigens gru og desillusionering, vil det forbedre historien, hvis soldaten, som mistede sin ven i et meningsløst slag, bliver mere bitter eller deprimeret. Hvorimod det vil direkte modarbejde historien, hvis han blev mere krigsglad og patriotisk. Når man udvikler sin rolle, må det ikke modarbejde scenariets historie, pointe, morale, plot osv. Man skal tværtimod forsøge at styrke og forbedre disse ting. Dette begrænser mere eller mindre mulighederne for rolleudvikling, men det kommer meget an på scenariets struktur og holdning til spillerfrihed.

Enighed

Det hjælper ikke, at en spiller begynder at udvikle sin rolle, hvis de andre i spillet ikke er

med på, at det er noget, man kan gøre. Så kan der opstå utilfredshed, hvis den svage og usikre bank frue pludselig udvikler selvtillid og hjælper den jødiske digter til Sverige.

Gradvis udvikling

En sidste regel er, at udviklingen skal ske gradvis. Det går ikke, at rollen fra det ene sekund til det andet pludselig har ændret sig radikalt. Udviklingerne skal komme i et naturligt tempo i forhold til historien. Hvad dette tempo så er, er meget forskelligt. Traume og pludselig heltemod kan opstå hurtigere end en snigende depression.

Kort sagt

Din rolle er udgangspunktet for en dybere og mere realistisk rolle, og ved at udvikle og ændre sin rolle kan man skabe mere varieret og interessant spil, end hvis man blot spillede den samme person hele scenariet igennem. Rolleudvikling er noget de fleste af os gør mere eller mindre ubevidst, men ved at være mere bevidst om det, kan man sikre sig at rolleudviklingen understøtter historien og ikke modarbejder den.

Til allersidst vil jeg sige, at rolleudvikling sagtens kan bruges til både bord, live, semilive, kampagner osv. Jeg har skrevet det ind i alle mine scenarier, og de spænder fra traditionelt bord over live, til semilive til spillederløst.

Defensivt spil
Af Troels Ken Pedersen

SPILLEERKOMPENJON



En af de gode ting ved rollespil er, at man indenfor begrænsede og rimelig trykkrammer kan bruge det til at lege med "farlige emner". Inden for et rollespilsscenario kan sagerne sættes skarpt op, og man kan udspille hævn, svigt og begær: Lade følelserne løbe grassat i fire timer, for derefter at pakke sammen, gå ned i caféen og sludre over en øl. Det er jo genialt!

Der er bare det ved det, at nogle gange, når vandet er lidt dybt, kan man komme til at spille defensivt. Når krisen kradser, prøver man måske på at øge distancen mellem sig selv og de grænseoverskridende elementer i spillet. Sært er det vel ikke, men det kan gøre det vanskeligt at opnå den intensitet og indlevelse omkring bordet, som er nødvendig for at få spiloplevelsen med et "farligt emne"-scenarie helt op at ringe.

Hvorledes virker defensivt spil?

Jeg har identificeret tre overordnede strategier i defensivt spil. Deres mål er det samme; at øge afstanden mellem spiller og spilperson/situation. I mindre målestok kan små teknikker og fif bruges konstruktivt til at regulere distancen og intensiteten, så

man fremmer sin egen spiloplevelse, uden at det bliver destruktivt for gruppens spil. Derom mere til sidst. Nu de tre slemme, fra det mindre til det mere slemme.

1: Klinisk og knudret sprogbrug. Hvis man omkring bordet forsøger at opbygge en stemning, der emmer af blod, sved og tårer, er det temmelig forstyrrende, når nogen begynder at løfte deres del af samtalen med stadig længere fremmedord og stadig mere knudret grammatik. Hvis du under en heftig romantisk scene begynder at lyde som om, at du læser op fra en teknisk manual, er det defensivt spil. Du distancerer dig fra pinligheden ved hjælp af upersonlig og forhalende sprogbrug, og det kan lægge en dæmper på alles oplevelse.

2: Overdrivelse og humor. Dette er, hvad mine defensive instinkter driver mig til, hvis jeg ikke har dem under kontrol. Humor er en mægtig kraft, der kan tillade os at håndtere emner, som ellers ville være på randen af det ubærlige, ved at skabe et afbræk og en distance, når absurditeten og de skæve vinkler bringes i spil. Men hvis man netop prøver på at komme tæt på emnet og leve sig

ind i scenariet, kan det være temmelig irriterende, at en grinepause trækker én tilbage fra fantasiens rige til den som regel noget mindre intense virkelighed ved bordet. Når beskrivelserne begynder at kamme over i overdrivelser og det poetiske nærmer sig det latterlige, er der ofte tale om defensivt spil, for slet ikke at tale om, når én ved bordet slet og ret går direkte efter en vits, i en situation hvor det er ødelæggende for opbygningen af spænding. Humor kan være i orden, hvis det tillader dig at gå nærmere på et emne, end du ellers ville have kunnet, men det bør anvendes til at geare ned efter et intenst højdepunkt, ikke til at sabotere opbygningen af spænding, selvom det kan være yderst fristende, hvis du bæver lidt for, hvor opbygningen fører hen. Og i nogle scenarier er humor bare en skidt idé.

3: Ansvarsforflygtigelse. Denne her er min yndlingsaversion. I de "farlige" scenarier er det ofte en del af præmisset, at man spiller personer, som gør tvivlsomme ting, personer som i et eller andet omfang er skyldige. Hvis du begynder at identificere dig med din karakter, bliver det fristende at vinkle spillet

således, at karakterens skyld minimeres. At din karakter forsøger at smyge sig uden om sin skyld er i mange tilfælde bare et udtryk for udmærket rollespil, men hvis du manipulerer spillets rammer for at understøtte det, har spillet et alvorligt problem. I særdeleshed er dette destruktivt i den slags scenarier, hvor spillerne skal sætte scener og være med til at definere baggrunden. Hvis scenariet så også er spillederløst, har man ren gift, hvis ikke der bliver gjort noget ved det.

Hvad kan man så gøre?

Først og fremmest kan man sikre sig, at alle spillere er med på spillets præmis fra start. Dernæst kan man, hvad enten man er spiller eller spilleder, forsøge at tage det i opløbet ved diskret men bestemt at påpege den uheldige tendens når man observerer den. Der kræves naturligvis takt, da folk som føler behov for at spille defensivt vil have en tendens til at reagere, tjaa, defensivt. Henvi til præmisset om nødvendigt, og gør det venligt! Hvis der lader til at være tale om ansvarsforflygtigende spil (og ikke blot en karakter som er fuld af undskyldninger), bør man som spilleder gribe ret hårdt ind, eller som spiller bede om et

timeout og tage konfrontationen, hvis ikke det er muligt at inddæmme det i spillet så hårdt og hurtigt, at tendensen bliver stoppet. Som spiller er dit primære ansvar for at holde din egen sti ren, og din bedste tilgang til at inddæmme tilløb til defensivt spil er at sætte et godt eksempel og lave gode, saftige og medrivende spiloplæg til den lidt beklemte spiller. Viser man tillid og entusiasme, kan det ofte være nok til at rive lidt nølende spillere med, og på den måde gøre defensivt spil unødvendigt. At afbryde spillet og tage en konfrontation kan være nødvendigt, men det bør normalt tilfalde spilleder at gøre den slags, for så vidt som scenariet har én. De sociale konventioner gør det mere acceptabelt for spilledere at udøve den slags autoritet. Spilledere har dog ofte meget om ørerne og kan lige så vel som alle andre lide af konfliktskyhed, så det kan falde til medspillerne at tage en nødvendig konfrontation. Men som sagt, vær diplomatisk som bare pokker! Ellers kan et skænderi i sig selv spolere stemningen.

En legitim defensiv teknik

En god og simpel teknik til at regulere afstanden mel-

lem én selv og éns karakter, som ikke er ødelæggende for spillet, er at skifte mellem første person og tredje person, grammatisk set. Hvis jeg, Troels, spiller karakteren Peter, som i spillet vil voldtage Allans karakter John, gør det meget mindre ondt på mig at jeg fortæller, hvorledes Peter voldtager John, end det gør, at jeg kigger Allan i øjnene og siger "Jeg voldtager dig!" Men begge dele er i sig selv ganske acceptable fremgangsmåder. Valget mellem dem kan simpelt hen bruges til at skrue op eller ned for intensiteten efter behov.

Der er som sådan intet galt med at forsvare sit følelsesmæssige velbefindende under rollespil. Det kan bare gå hen og være skidt, hvis man for at forsvare sig øver vold mod rollespillets præmis, for det ødelægger spillet for alle ved bordet. Er man ikke interesseret i at svælge i rædsel, skyld og store lidenskaber, er den bedste defensive strategi at læse foromtalen og gøre op med sig selv, om dette er et spil, man har lyst til at spille.

The background of the entire page is a vibrant red color, achieved through a series of thick, vertical brushstrokes that create a textured, painterly effect. The strokes vary in thickness and intensity, giving the red a dynamic and organic appearance.

FASTAVAL 2009
Spillerkompendium

