

FASTAVAL  
2 0 0 8



Kære spilleleder, velkommen til Fastavals spillederkompendium.

Igennem dette kompendium vil du kunne læse indlæg fra en række markante spilleledere, med skarpe meninger og masser af gode fif. Det er vigtigt at understrege, at artiklerne er et udtryk for forfatterens egen holdning, og ikke en del af en officiel linje fra Fastaval. Formålet med kompendiet er ikke at diktere, men i stedet inspirere og måske endda provokere dig til at tænke over, hvordan du spilleleder.

Dette er år 2 med kompendiet, der præcist som oprindeligt tænkt har vist sig at være levende. Således er der i år tre nye kanon gode artikler med i kompendiet, eller dvs. to nye artikler og et genoptryk af en gammel FV perle fra Dag-0 i 1997. Men det nye stopper ikke her, spillederkompendiet har fået en fræk lillebror som er blevet døbt "spillerkompendiet". Husk også at tjek den bandit ud.

Endelig skal der akkurat som sidste år lyde en opfordring: Har du en god idé til en artikel, som du brænder for at få med i kompendiet til næste år, er du mere end velkommen til at skrive os en mail ([mortengreis@gmail.com](mailto:mortengreis@gmail.com) eller [kristofferkj@hotmail.com](mailto:kristofferkj@hotmail.com)) med dine tanker. Både nye såvel som erfarne spilleledere er hermed inviteret til at bidrage til perspektiver på spilledningens ædle kunst.

God læselyst

Morten Greis Petersen og Kristoffer Kjær Jensen  
København, 2008

**Redaktion**  
Morten Greis Petersen og Kristoffer Kjær Jensen

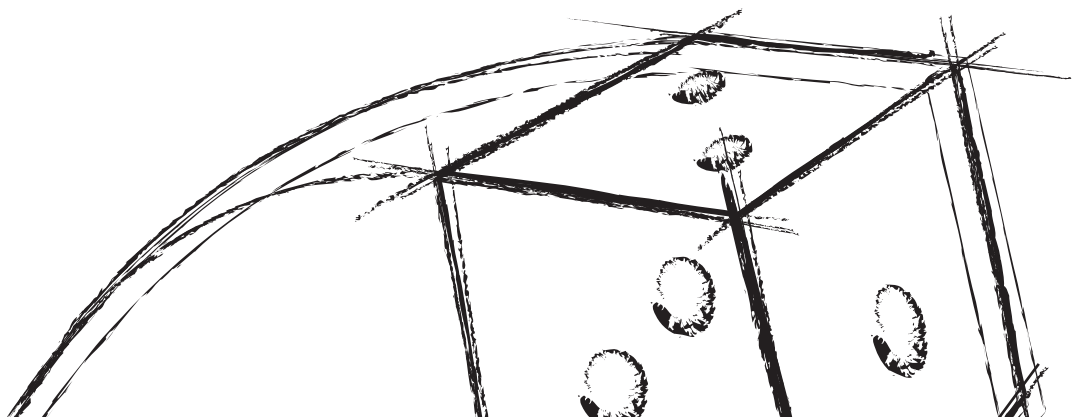
**Layout**  
Magnus Udbjorg

**Artikler af:**  
Brian Rasmussen, Mads L. Brynnum, Mikkel Bækgaard, Morten Malmros Jespersen, Sanne Harder Flamant, Tobias Wrigstad, Olav Junker Kjær, Peter Dyring-Olsen, Anders Frost Bertelsen og Kristoffer Kjær Jensen

**Særlig tak til:**  
Anders Frost Bertelsen for sin redaktionelle indsats ved spilleder kompendiet  
2007

# Indholdsfortegnelse

Opvarmning til rollespil	1
Tillid i spillokalet	4
At klippe et scenarie	6
Spillederens brug af musik i rollespil.	8
Din afvikling	12
Besværlige spillere	15
Klar i spyttet	20
Kollektiv kreativitet	22
De tre spillednings-teknikker	25
Femton recept från jeepskaferiet	28
Vejen til kedsomhed	33





# 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.

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.

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 fjolle. 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

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

## 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 den 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!



# Tillid i spillokalet

af Anders Frost Bertelsen

*I det øjeblik du, kære spilleleder, træder ind i spillokalet er du på. Lyset er tændt, musikken spiller, alt hvad du gør, vil være med til at præge den oplevelse spillerne går ud af lokalet med i sidste ende. Min påstand er, at tiden fra spillederen går ind i lokalet til selve spillet går i gang, er den vigtigste i hele afviklingen.*

## I brechen

Når du går ind i spillokalet er din første opgave at vinde spillernes tillid. De skal tro på, at netop du kan give dem en fantastisk oplevelse. Det gør du ved noget du kan i forvejen - du spiller rollespil. Signalerer overskud med dit kropssprog. Sørg for at virke afslappet og komfortabel. Det er egentlig lige meget om du er rystende nervøs, det vigtigste er, at du ikke lader spillerne vide det. Det betyder ikke, at du skal virke skråsikker og arrogant. Hvis du skal køre et meget komplekst scenarie,

der stiller store krav til både spillere og spilleleder er det ingen skam at sige det. Men du skal sige det på en måde, så spillerne er glade for at de har fået netop den spilleleder, der kan føre dem igennem den svære opgave der ligger foran dem.

Næste opgave er at skabe tillid spillerne imellem. Lad dem tale sammen, men sørg for at styre samtalen, så du ikke risikerer at nogen tager over, eller de bliver uvenner. Du kan også lave forskellige opvarmningsøvelser, der kan være med til at binde dem sammen. Endelig kan du gøre meget ved at tale om de fælles udfordringer der venter. Det vil hjælpe med til at tillidsbånd op.



## Bølgelængde

En vigtig ting når man spiller rollespil er, at alle er på samme bølgelængde. Hvis en spiller forventer en dungeoncrawl og får et romantisk drama, så vil der ske flere uhensigtsmæssige ting. Den umiddelbare er, at hun vil blive skuffet over sin oplevelse, men det er desuden sandsynligt at hun vil have svært ved at ramme spillestilen, fordi hun forventede noget andet. Derfor er det af yderste vigtighed at du formår at sætte spillerne ind i præcis hvad der skal foregå. Udover at det vil afhjælpe nogle af ovennævnte problemer, vil det gøre en anden ting. Det vil give spillerne tillid til dem selv

Selvtillid er vigtigt, da det tillader spillerne at agere frit og trygt. Hvis de er overbeviste om at de er opgaven voksne vil de have modet til at agere. Og i sidste ende kræver de fleste scenarier at spillerne handler på den ene eller anden måde.

## Harmoni

Når alle disse betingelser er opfyldt er fundamentet for en god oplevelse lagt. Spillerne tro på dem selv, og på at de kan skabe noget godt. De stoler på at de andre spillere kan spille lige op med dem, og i sidste ende ved de, at hvis de træder forkert, så er du der til at gribe dem og bringe historien på ret kurs.

For at alt dette kan lykkes er der dog en ting mere man skal gøre. Før du træder ind i spillokalet skal du stoppe op og gøre dig klar. I det øjeblik du åbner døren og træder ind skal du frem for alt tænke: "Jeg stoler på mine spillere. Jeg har tillid til at de magter opgaven."



# 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 actionscenarie, hvorimod action naturligtvis 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 scenariet. 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.

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



# Spillederens brug af musik i rollespil.

af Morten Malmros Jespersen

*Baggrundsmusik eller stemningsmusik om man vil, er for mig en utrolig vigtig del af det at spille rollespil. Mulighederne for at bruge musik i forbindelse med rollespil er mange, og det synd og skam at lade være med at bruge musik når man spiller. En mulighed er at smække yndlingspladen på, eller et soundtrack fra en god film og så høre den hele aftenen. Det kan bestemt være godt, men jeg vil alligevel prøve at komme med et par forslag til, hvad man kan gøre for at få lidt ekstra ud af musikken.*

## Hvornår skal man bruge musik når man spiller rollespil?

Det korte svar er altid. Men det er nu alligevel ikke helt rigtigt, for der vil ofte være scener i rollespil som fungerer bedst hvis der ikke er anden lyd end spillerne.

Det er dog de færreste scenarier, som kræver at der ingen lyd er

udover spillerne gennem hele scenariet. Hvis dette er tilfældet, kan det være en ide at bruge et stykke stemningsfuldt musik, mens spillerne læser deres roller og lader på til spillet, så bliver stilheden også mere tydelig. Men som sagt er det langt de fleste scenarier, der har godt af et gennearbejdet soundtrack.

## At vælge musik til et scenarie

Hvis forfatteren har produceret et soundtrack til sit scenarie, er det bare at læne sig tilbage og lytte musikken igennem, mens man læser scenariet. Men hvis der nu ikke er sådan, og forfatteren heller ikke kommer med nogen forslag til hvad der spilles under scenariet, så må man selv i gang. Det kan være en god ide at veksle et par ord med forfatteren om det, det kan jo være at han/hun har nogen gode ideer eller bliver glad for dine input.

Der er flere tilgange til at lave et soundtrack, og det kommer i høj grad an på, hvad det er for et scenarie. Jeg vil i nedenstående kort opridse nogle måder at gribe det an på.

## Den naturalistiske model

Denne kan bruges til scenarier der tager udgangspunkt i den faktiske virkelighed - altså scenarier med historisk indhold som udspiller sig i en tidsperiode hvor man har kendskab til hvilken type musik der blev hørt. Et eksempel kunne være "En Lærke Lettede" af Mikkel Bækgaard, der foregår i Danmark under Anden Verdenskrig. Her kan man vælge at lave et soundtrack, der er tidstypisk og indeholder hits fra krigstiden. Hvis man ønsker det, kan man ligefrem gribe det helt dogmatisk an og kun spille musik fra den periode hvor scenariet foregår (eksempelvis fra april 1940 - til maj 1945) og kun musik fra Danmark. Dette er dog et stort arbejde.

Hvis man ikke ved ret meget om musik fra den givne periode, er en god ide at kigge på soundtracks fra film og tv-serier der foregår i den periode. Så kan man spare mange arbejdstimer. Hvis vi skal blive ved eksemplet "En Lærke Lettede" er soundtracket fra tv-serien Edderkoppen, eller fra filmen Swing Kids, god at benytte eller blive inspireret af.

Denne model er oplagt hvis scenariet og handler om musik eller musikere, eller foregår i en by hvor en bestemt type musik eller et band er knyttet til. Hvis scenariet foregår i Liverpool i 60'erne er det oplagt at spille noget Beatles osv. Denne model blev for eksempel brugt

til soundtracket til Kristoffer Kjær Jensens "South Central Dreaming" der handler om en rapgruppe i Los Angeles i starten af halvfemserne.

## Stemmingsmodellen

Hvis der er tale om fantasyscenarier og scenarier der foregår i andre verdener eller meget langt ude i fremtiden, må man prøve at gætte på hvad der passer til scenariet, og derfor bruge musikken til at skabe stemning og ikke i så høj grad autenticitet.

Her kan man igen spare tid ved at lytte til soundtracks fra film og serier indenfor sci-fi eller fantasy, her skal man dog være meget varsom, da mange spillere kender musikken og man derfor ikke kan få samme overraskelsesmoment. Der er også nogle soundtracks, der er brugt så meget at spillerne kan finde det irriterende, at de bliver sat på. Så vær varsom med klassikerne som: Gladiator, Dracula, Blade Runner, Star Wars og så videre. Star Wars har dog sin berettigelse hvis man rent faktisk spiller Star Wars. Det skal dog understreges, at det på ingen måde er forbudt at bruge disse klassikere, men blot at man skal være opmærksom, at de er blevet brugt rigtig meget, og spillerne kan være blevet trætte af dem, og de derfor mister deres effekt. Men hvis de bruges originalt, eller hvis man kan bruge det, at et givent stykke musik er blevet lidt af en kliche skal man selvfølgelig gøre det.

Oftest vil det mest effektfulde være at blande de to modeller, så har man også mere frihed til at gå de veje man syntes passer scenariet bedst.

## Hvordan bruger man musik

Når du læser scenariet, så gør dig nogle tanker om, hvad der skal spilles hvornår, altså hvilke scener/dele der kræver noget særlig musik. Hvis du ikke har en stor pladesamling kan du alliere dig med en der har, og så er det også en fremragende mulighed for at komme ud og købe noget nyt musik.

En måde at gribe det an på er at se på scenariets scener/dele og vurdere om det en scene i mellem, højt eller lavt tempo, og så starte med at opdele musikken i de tre grupper. Så har man en rimelig grundstamme til et godt lydteppe. Næste trin er at udvælge nogen særlige numre til centrale scener, eller scener der vil stå stærkere med musik.

Man kan også bruge musikken aktiv i handlingen, altså at den musik du spiller i spillokalet er den som karaktererne hører i rollespillet. Her skal også tænkes over hvilke numre der passer til den tidsperiode scenariet foregår i.

Det er en god ide at understrege et klimaks med et stykke bombastisk musik, det får scenen til at fremstå stærkere, her kan du også eksperimentere med at skrue op og ned for volumen som dramatisk effekt.

Uanset hvad det er du vil bruge musikken til, så er det altid en god ide at tænke på at pladen kan køre et stykke tid, så du ikke skal skifte cd'er hele tiden. Derfor skal meget korte numre også bruges med omtanke.

Hvis du skal understrege en pointe med musik, så lad musikken køre lidt længere end du umiddelbart tror nødvendigt. Spillerne ved jo ikke hvad der skal ske, og hvis det handler om at bringe dem i en speciel stemning så er det forskelligt hvor hurtigt man lader sig påvirke.

Meget tydelige vokaler kan være med til at fjerne fokus fra spillet, og det er altid en god ide at vælge musik der helt instrumentalt, eller hvor vokalen ikke er for dominerende

Hvis du arbejder med deciderede filmsoundtracks så husk at lytte dem igennem flere gange, da der ofte forekommer mange pludselige skift i stemning og tempo og det kan forekomme upassende. Der er også flere soundtracks, hvor der er et eller flere numre der afviger radikalt fra stilen på selve soundtracket, ofte titelnummeret. Hvis man ikke kan nå at høre alle de udvalgte cd'er igennem fra ende til anden så lyt som minimum til de første 15 sekunder og sidste 10 sekunder af hver nummer, så du kan danne dig et overblik.

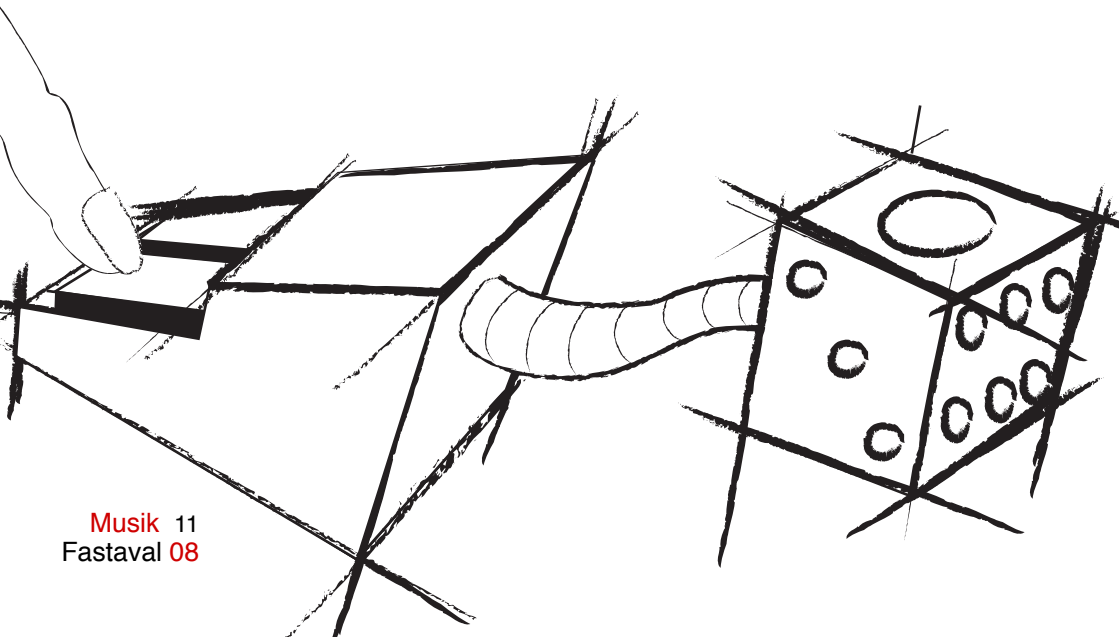
Hvis du vil bruge musik, som underlægning til at læse en passage op i scenariet, så øv dig et par gange, så du kan time det, og vælg eventuelt et stykke musik der passer i længden til det du skal læse op. Hvis du kan time det så du bliver færdig med at tale præcis inden der kommer vokal på nummeret er det ret så blæret, men det er dog ikke ret nemt.

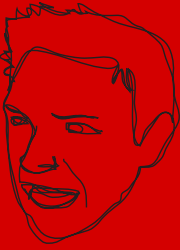
En anden effekt er at bruge backbeats, altså et beat der kører hele tiden, ligesom mange radioprogrammer også benytter

sig af. Men det er dog nemmere  
at finde noget instrumentalmusik  
der ikke varieres meget i stedet for  
at redigere lyd selv.

Men hvis man har mod på det, er  
det en super effekt at lave sine  
egne stemningsfulde lydbidder. Der  
er rig mulighed for at søge efter  
gratis lydbidder på nettet, hvis man  
mangler en bombe eller et båthorn.  
Her kan det dog være en god ide  
at alliere sig med nogen der har  
arbejdet med lyd før.

Det optimale resultat  
Oftest er et rigtig godt soundtrack  
et man ikke lægger mærke til  
mens man spiller, men kan  
huske bagefter. Fordi musikken  
passede godt ind og derfor faldt  
naturligt i forhold til spillet og ikke  
distraherede eller kedede. Og det  
er jo også en fornøjelse, at dine  
spillere bagefter spørger dig, hvad  
det var du spillede af musik, fordi de  
vil ud købe det selv.





# Din afvikling

af Kristoffer Rudkjær

*Spilledning handler om at styrespillet. Forfatteren har skabt rammer som spillerne skal udforske og udfylde, men det er spillederen, som bestemmer i spilllokalet. Denne artikel sætter fokus på kunsten at forvalte denne magt.*

I løbet af vinteren har Fastavals forfattere siddet og svedt over computerskærmene. Fra den spæde idé, over den indledende skrivefase, spiltesten, mere skrivi og helt til den endelige finpudsning, har de suverænt bestemt over deres fortælling. De har skabt dens landskab, skurke, helte, plot og twist. Måske har de fornyet rollespilsmediet, måske de har skruet et fabelagtig drama sammen, som alle spillere vil kunne huske resten af deres dage, eller måske har de "blot" skabt god underholdning til fem timer for seks mennesker en dag i påsken. Lige meget hvilket scenarie

de har skrevet, er en ting sikker: Når forfatterne smider scenariet i posten, mister de deres absolutte magt over scenariet.

## Dit kongerige

I stedet overgår sceneriet til dig, spillederen, den nye magthaver. Nuvel, du skal på sigt dele magten med spillerne, men under forberedelserne bestemmer du. Forfatteren eller forfatterne har i scenarieteksten givet dig et oplæg til spillet, men det er nu, du kan sætte ind med dine egne ideer. At spillede handler også om at fortolke, og heri er du i din gode ret. Ser du fordele i at twist scenen, bipersoner, regler, opstart m.m. så bør du gøre det. Alle spillere har deres egen stil og egne erfaringer, og det bør du ikke kæmpe imod - det bør du fremhæve. På den anden side er det ikke ok at spillede et fundamentalt



andet scenarie, end det forfatteren har overgivet til dig. Forfatteren har overladt dig sit hjertebarn, og vedkommende bør ikke, som en anden Richard Løvehjerte, vende hjem fra korstog/andet spil, for at finde ud af, at den vedkommende betroede med tronen har "ødelagt" deres kongerige. Vil du undgå at være en spilledningens Prins John, men har du omvendt svært ved at se scenariet fungere efter et par gennemlæsninger, bør du kontakte forfatteren. Her kan I så blive enige om, hvad der må ændres radikalt, eller at du slet og ret ikke skal køre scenariet.

## En god hersker er hård men retfærdig

Tillad mig at spole frem. Frem til den blok du skal spillede, frem til det magiske øjeblik hvor dine spillere entrer dit spillokale. Allerede i den indledende fase er der behov for, at du udviser styring og overblik. Du kan desværre ofte komme ud for, at du ikke har spillere nok fra starten. I det tilfælde bør du ikke falde for fristelsen og tilkalde venner, men i stedet bede de kære infonauter om spillere fra reservekøen. Er der ikke en sådan kan du altid lade mobiltelefonerne gløde. Samme retfærdighedssans bør herske i din første kontakt med spillerne, men her skal du også være klar til at udøve din magt. Spørg spillerne om deres forventning til scenariet, hvad de normalt fortrækker at spille og om deres generelle rollespils erfaring. Endeligt bør du fortælle dem, hvad det er de skal til at spille. Hvis der viser sig at sidde en spiller hvis forventning/præferencer i den grad mismatcher scenariet, bør du tage affære med en samtale med

spilleren inden du uddeler roller. Forklar stille og rolig din bekymring og aftal så enten med spilleren at i med fælles hjælp vil prøve, eller at spilleren står over for denne gang. Det vigtigste er at denne beslutning bliver taget med en hvis indflydelse fra spilleren, så vedkommende ikke føler sig uretfærdigt behandlet efterfølgende.

Under selve afviklingen bør du fortsætte denne balance mellem at turde tage kontrollen, samtidig med at spillerne ikke overtrumfes for meget. Lad dem med andre ord styre spillet, så langt det er formålstjenesteligt, men vær aldrig bange for at gribe ind, først blidt senere bestemt. Et meget prekært emne er direkte omgørelser af spillers handlinger. Når noget først er sket eller gjort i spillet virker det simpelthen forfærdeligt hvis spillederen omgøre handlingen. Nogle gange er det imidlertid, efter min subjektive mening, direkte nødvendigt. Find din egen grænse og tænk gerne over det inden, således at du ikke er handlingslammet hvis situationen opstår. Er din grænse for scenariet, at spillere ikke må slå andre spilleres roller ihjel, så sørg for at signalere det undervejs. Sker det alligevel, så omgør handlingen. Brug gemene tricks, som at lade noget indtræffe med tilbagevendende kraft, før der kan trykkes på aftrækkeren, også selv om den "forurettede" spiller har nået at reagere. Spillernes gene ved brud af fiktion og medbestemmelse, er ikke aldrig så vigtig som scenariets overlevelse.

# Lad folket røste deres mening, men giv dem også din

Efterspilssituationen er desværre noget, mange spillere ikke gør sig de store overvejelser omkring. Det er synd, for tag ikke fejl: Det er stadig dig som styrer. Personligt starter jeg altid med at uddele bedømmelsessedler med det samme, og bede folk om at skrive dem, før vi taler scenariet igennem. Det er til at diskutere om spillere efter snakken må omgøre deres bedømmelser. Jeg hælder måske lidt inkonsekvent til ja, fordi den salgs ændringer, som regel gøres fordi, det er spillerne meget magtpåliggende. Det er helt tilladt at du styrer diskussionen, men pas på med at lægge en for positiv eller negativ stemning fra starten. Mange spillere spørger til spillernes syn på deres egen præstation, og evt. råd om forbedringer - det er en super idé, som jeg kun kan anbefale. Som afslutning vil jeg imidlertid slå til lyd for, at du med stor forsigtighed også, bør gøre det samme for hver enkelt spiller. Ros det fede spil, men kom også med forslag til forbedringer. Sørg for gud skyld for, at det ikke kommer til at blive en diskussion, eller en udhængning af en enkelt spiller. Fornemmer du at den slags samtaler bedst bør tages i enerum med en særligt uheldig spiller, så fang vedkommende på gangen, i caféen eller lignende. Som kongerigets hersker for et par timer er det dig som sidder med overblikket, og ingen kan derfor som du give råd og konstruktiv kritik.

God magtudøvelse, må din regeringstid blive den bedste i mands minde.



# 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 får 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 spillleder 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 spillleder.

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/spillederen. 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 spilledere. 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 spillederen 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 tæerne, 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 spillere 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.



# Klar i spyttet

– om at være spilleleder på et indiespil.

Af Peter Dyring-Olsen

*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 spillere 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!



# Kollektiv kreativitet

- om at være spilleleder på indie-spil

af Brian Rasmussen

Gennem årene har den danske tradition for conscenarier udviklet sig til et unikt fænomen. Scenarier skrives og produceres så omfattende, at forfatterne kan lade andre spillere formidle deres fortællinger ud fra det skrevne oplæg. Det har gjort spillere til forfatternes vigtigste allierede, og mange forfattere holder derfor på et hold af spillere, som de ved kan formidle deres fortællinger som tiltænkt. Forfatterne har igennem scenarieteksten og spillere et stramt greb om den resulterende fortælling. Sådan kender vi det, men sådan er det ikke i de såkaldte indie-rollespil.

Indie-rollespil er en uofficiel betegnelse for en række spil, som f.eks. Sorcerer, Dogs in the Vineyard, Prime Time Adventures og The Mountain Witch, der har det til fælles, at de sætter forfatteren i baggrunden og i stedet lægger vægt på at fortællingerne skabes under spillet af hele gruppen. Som oftest er der sindrige systemer, der regulerer

hvordan fortællingen stykkes sammen samt hvordan spillerne og spillere påvirker historien. Det stiller selvsagt andre krav til spillere, end de fleste er vant til. Denne artikel er skrevet til dig, der gerne vil prøve kræfter med indie-spil.

## Det er ikke din historie

Som en god spilleleder tager du scenariets fortælling til dig og gør den til din egen. Du puster liv i forfatterens visioner med indlevelse og respekt for oplægget, og bliver dermed en slags medforfatter til fortællingen. Du føler ansvar for historien, og gør hvad du kan for at spillerne oplever scenariet, som det er tænkt. Sådan er vi vant til det, men sådan spiller klaveret ikke i indie-spil. Den måske største udfordring ved at spille et indie-spil er, at du *ikke* skal tage ansvar for historien. Du tager ansvar for oplevelsen og hjælper spillerne med at forstå systemet og rammerne for fortællingen, men selve

historien frembringer I sammen. Når det kommer til selve fortællingen har spillederen typisk ikke mere at skulle have sagt end spillerne i indie-spil. I modsætning til traditionelle conscenarier har indie-spil ingen fast defineret handling spillerne skal igennem. Gennem spillet udformer I fortællingen i fællesskab. Der er ingen forfatter du skal være tro mod, så I kan lade fortællingen bevæge sig i de retninger I finder interessante. Det kræver, at I er villige til at slippe tøjlærne, men belønningen er det hele værd.

## Systemet er en del af fortællingen

Systemløst er in i danske conscenarier. Selv de scenarier, der benytter et system, er ofte ledsaget af en passus om, at scenariet kan køres med få eller ingen regler, hvis gruppen foretrækker dette. Indie-spil har almindeligvis omfattende regler for hvordan spillerne påvirker fortællingen, og det er absolut ikke meningen, at I skal se bort fra disse. Ideen er at fortællingen opstår ud af de situationer, der skabes gennem systemet, og derfor giver det ikke mening at se bort fra reglerne. "System does matter" er parolen for indie-spil, så drop vanetækning og følg ideerne. Det kommer der faktisk ofte noget rigtig godt ud af. Som spilleleder er det dit ansvar at lære og formidle systemet. Reglerne er det værktøj I benytter til at skabe fortællingen. Lad være med at se bort fra dem blot fordi det plejer I at gøre.

## Sig "Ja!"

Vi har alle prøvet at løbe panden mod muren, når vi som spillere kommer til at bevæge sig for langt fra det tiltænkte i et scenarie. Bipersonerne reagerer pludselig bizart på helt uskyldige spørgsmål, verden mangler

tekstur og detaljer eller spillederen nægter måske ligefrem specifikke handlinger i håb om at få fortællingen tilbage på sporet. Det kan gøres mere eller mindre elegant, men når der er en fastlagt fortælling, kan spillederen naturligvis være nødt til at føre spillerne tilbage på sporet, når de strejfer.

I indie-spil er der ingen fastlagt fortælling, så spiller kan pr. definition ikke fare vild. Denne uforudsigelighed kan virke intimiderende, men husk at du og spillerne har samme mål: at skabe en god historie. Jeres fortælling bevæger sig derhen, hvor I synes, det er interessant. Da det er en fælles proces kan der naturligvis opstå uenigheder, men her vil de gode indie-systemer hjælpe jer med at bruge disse konflikter til at skabe et dramatisk forløb.

I indie-spil behøver spillederen ikke have alle svarene på forhånd. Det er helt i orden at lade gruppen bestemme om der f.eks. er en økse i den forladte hytte. Hvis det gavner fortællingen så lad det ske og se hvor det fører jer hen.

## Konflikter

Konflikter er omdrejningspunktet i mange indie-spil, og der er ofte en subtil, men vigtig forskel i måden at håndtere konflikter i forhold til traditionelle rollespil. Hvis en spilperson i Call of Cthulhu ønsker at bryde ind i det forladte bibliotek for at lede efter den ældgamle trylleformular, der muligvis kan redde den lille fiskerby fra dybets rædsler vil spilleren typisk skulle klare en masse snige-, søge-, gemme sig- og forstå magi-rul for at komme frem til den ønskede situation. I indie-spil er disse "kan du åbne døren eller ej"-konflikter ikke særlig interessante. I stedet skal I vinkle konflikten omkring det spilpersonen forsøger at opnå.

I dette tilfælde er konflikten altså om spilpersonen kan finde en måde at stoppe uhyrerne i dybet eller ej. Alt det andet er blot dramatisk fyld. Indie-systemer vil derfor ofte afgøre konflikten ved hjælp af regler og spillerindflydelse og lade detaljerne være op til den konkrete fremlæggelse af handlingen. Det betyder, at spillerne kan bidrage med et væld af detaljer, der kan gøre skattejagten i det gamle bibliotek til en medrivende affære i stedet for en række kedelige rul mod døre, vinduer og bøger.

## Afsluttende bemærkninger

Indie-spil sætter fortællingen og fællesskabet i centrum. Det vil sige, at der ikke er noget der hedder spilbalance, der er ikke en facitliste for historien og fortællingerne vil ofte udfolde sig meget dynamisk. Det kræver mere af jer som gruppe, men giver jer også muligheder lagt ud over det de fleste er vant til. Tilhængerne kalder det den eneste rigtige måde at spille rollespil, mens kritikerne slår ned på det kaotiske elementer og hævder at det er umuligt at skabe komplekse, sammenhængende fortællinger. Om det er den eneste rigtige måde at spille på er egentlig underordnet, men faktum er at indie-spil giver os nogle nye, anderledes måder at skabe fortællinger på og derfor fortjener de en plads ved vores bord.



# De tre spillednings-teknikker

Af forfattergruppen Absurth.

*Til Dag 0 på Fastaval 2005 præsenterede forfattergruppen Absurth en spilledermodel. Den er tænkt som en metode, der kan gøre dig opmærksom på, med hvilket formål og på hvilken måde, du kører de forskellige dele af scenariet. Måske kan den derudover være med til at få dine øjne op for, hvor du har dine styrker, og hvad du evt. kan forbedre som spilleder.*

## Spillederens position

Hvis vi kigger på hvor spillederen kan befinde sig i forhold til fiktionen, så er der umiddelbart tre positioner: dramatisk, episk og instruerende. Det er vigtigt at bemærke, at der ikke som sådan er tale om arketyper eller stilarter inden for spilledning. Der er tale om tre forskellige måder at påvirke fiktionen på. I de fleste scenarier vil man benytte alle tre på skift (og nogen gange samtidig), men man kan også udelade én eller

flere. Det kan være meget effektivt, hvis man gør det gennemført og velovervejet. Under alle omstændigheder kan det gavne ens spilledning, hvis man kan analysere hvad man gør godt, og hvorfor.

## Den dramatiske spilleder

Den dramatiske spilleder agerer med spillerne gennem scenariets bipersoner. Hver eneste gang du som spilleder træder ind i fiktionsrummet og handler som en biperson udfører du dramatisk spilledning. Typisk vil det være i form af replikker, men hvis scenariet benytter sig af live-elementer, kan det være noget så simpelt som at stå i baggrunden af scenen og lejlighedsvis skænke vin op til en af spilpersonerne, eller for så vidt bare gå rundt. Denne type spilledning er markant i scenarier som Forhøret, Efter År og Sammensværgelsen

## Den episke spilleleder

Hver eneste gang du beskriver noget der foregår i fiktionen optræder du som episk spilleleder. Det vil typisk tage form af begivenheder ("Pludselig kommer der et kompagni orker over bakkekammen."), beskrivelser ("Bomben er lavet af nogle farvede beholdere med væske, en masse ledninger og et display") eller spring i tid og rum. ("Senere samme aften var familien atter samlet i det lille hjem."). Det er ikke svært at finde scenarier, hvor der bruges episk spilledning. Et par eksempler kunne være Sparta, Superheroes og Guernica.

## Den instruerende spilleleder

Når du som spilleleder kommunikerer med spillerne uden for handlingen agerer du generelt som instruerende spilleleder. Det kan være at hviske små beskeder i øret på en spiller, at forklare vilkårene for en scene eller at afbryde en scene og forklare en spiller at du gerne vil have spillestilen mere i en bestemt retning. Det kan sågar være at bede spillerne om tage hele scenen om. Denne type spilledning er markant i scenarier som Et Lystspil, Badehotellet og Kongemord

Det kan i korte træk opsummeres således

- **Dramatisk:** Spillelederen står i fiktionen og agerer direkte i den. Typisk spiller hun en biperson
- **Episk:** Spillelederen befinder sig typisk uden for fiktionen, men beskriver noget der foregår i fiktionen.
- **Instruerende:** Spillelederen befinder sig uden for fiktionen, og instruerer spillerne, f.eks. med råd omkring spillestil.

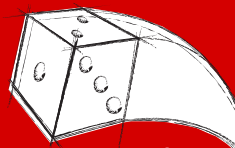
## Positionerne i praksis

Til Fastaval i 1999 skrev Morten Jaeger det fremragende scenarie Monogami. I scenariet spiller man en gruppe unge, håbefulde skuespillere, der prøver at vinde en af de to roller i den gale instruktør Edvard Fehmerlings stykke Monogami. I løbet af scenariet vil spillelederen i skikkelse af Fehmerling udsætte (skue)spillerne for et antal dramaøvelser, etc. Og det er her, at scenariet bliver interessant i forhold til denne model. Det siger sig selv at spillelederen agerer som dramatisk spilleleder, idet han spiller en markant biperson. Men samtidig instruerer han spillerne. Således bruger man samtidig to af spilledertyperne til at influere handlingen.

Den dramatiske og den episke spilleleder kan hyppigt forenes, i det øjeblik en biperson beskriver noget der foregår. En sportskommentator, herold eller nyhedsoplæser er oplagte bud, men den lokale bonde kan også kommentere at "nu kommer der sgu et kompagni orker over bakkekammen."

Generelt kan man sige, at de fleste scenarier kræver en blanding af alle tre. Men hvor man sagtens kan forestille sig et scenarie uden bipersoner er det sværere at afvikle et scenarie uden i hvert fald op til at have instrueret spillerne. Og det er meget svært at køre et scenarie uden overhovedet at beskrive et sted eller en begivenhed. Og selvom du skal være velkommen til at prøve kræfter med det, mener vi at det vigtigste er opmærksomhed på de værktøjer vi har i kassen.

Prøv at tænke en smule over hvilken slags spillederrolle, du oftest benytter dig af. Hvilken en føler du dig mest tilpas i? Og hvilken en synes du, du er svagest til? Spilledermodellen er blevet konstrueret, dels for at det gøre det nemmere at debattere spilledning, men også for at hjælpe spillere til at spillede bedre. Med indsigten om hvad du er god eller mindre god til, kan du lettere udvælge scenarier, som du vil være god til at køre. Du kan også under afviklingen nedtone den del du er mindre god til. Endelig kunne du prøve at sætte ind lige der, hvor du er mindst sikker. Det er mere end tilladt at stjæle fra andre. Kender du f.eks. en spiller der er dygtig til at instruere, så prøv at læg mærke til, hvad det er vedkommende gør så godt. Frem for alt: Tal spilledning med andre spillere, deres perspektiv kunne være lige det, du manglede for at blive bedre.



# Femton recept från jeepskåfferiet

*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 hångelscenen för ett "han måste ha ätit vitlök till lunch."

## 2. Subtilt 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 fånigt 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 telegrafera. 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 rollspelsupplevelsorna 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 käpphästar.

## 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

Scenariörfattaren har en idé, men det är du som skall genomföra den – din tolkning av scenariot. Du måste inte förstå precis vad det är scenariörfattaren 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 störtlöftbannad! 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 scenariörfattaren 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.



# 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 inert 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 spillpersonerne 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 spillpersonernes handlinger lykkes

Hvis spillpersonerne foretager sig noget, du ikke lige havde forudset, så kan det ikke lade sig gøre. Hvis en spillperson 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 spillpersonerne 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 spillperson keder sig, så skal spillerne også kede sig

Går der lang tid, hvor der ikke sker noget, f.eks. hvis spillerpersonerne 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 biperson 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, barbære 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 – spillederkurset på Fastaval 97".

