

Festival 95  
Dag II



**Artikel-samling til spilleleder-kursus.**

Bidrag af Olav Kjær, Ask Agger, Sebastian Flamant, Per Fischer, Thomas Jakobsen, Lars Andresen, Merlin Mann, Thomas M. Sørensen, Troels Chr. Jakobsen og Søren Parbæk.

## Velkommen

*af Ask Agger & Mikkel Ploug*

Vi er taknemmelige for din hjælpende indsats og håber at FASTAVAL 95 bliver en god oplevelse og senere et kært minde. Der er lagt et stort arbejde i at skaffe de 32 scenarier, der ifølge dommerkomiteen repræsenterer en meget høj kvalitet. Det er nu din opgave at formidle forfatterens bestræbelser videre til spillerne - deres begejstring og glæde er den løn som arrangører, forfattere og du selv får.

På nuværende tidspunkt har du forhåbentligt fået alt det materiale, som du skal bruge for at køre dit scenarie. Hvis du mangler noget eller kommer til at smide noget væk, så henvend dig i en af kongressens to informationer eller til scenarieforfatteren på Dag 0.

En halv time før hver spilperiode starter der en briefing ved forfatteren. På din deltager-seddel kan du se i hvilket lokale, det finder sted. Det er normalt i det lokale, hvor forfatteren selv skal spille bagefter.

Som noget nyt vil der være debriefing efter hver spilperiode. Debriefing finder sted i Eventyrernes klub og er en lejlighed til nysgerrige spørgsmål, konstruktiv kritik og generel hygge. Der vil være reserveret et særligt bord til hvert scenarie (En uofficiel tradition forskriver, at forfatteren gi'r øl til spillerne, hvis han har lavet noget bras. Hvis spillerne er begejstrede, så er det deres ansvar, at skaberen ikke går tørstende gennem aftenen).

Hvis du ikke kan køre et scenarie, så fortæl det så hurtigt som muligt i informationen. Det tolereres ikke, hvis du sover over dig, fordi du har spillet Magic hele natten, eller hvis du slår spillersonerne ihjel efter en halv time, fordi du vil tilbage i soveposen.

## Indhold

I dette hæfte har vi indsamlet holdninger, tips og gode råd til spilleleder-geringen. Bidragene kommer fra hele landet og vedrører vidt forskellige emner - fra korrekt påklædning til vejledning i kedsommelighed.



### En aften i fjernsynet

Sådan får du succes i FASTAVAL-TV !

af Søren Parbæk

### Beskrivelser

Konkret vejledning i beskrivelsens kunst.

af Olav Kjær

### De første fem minutter

Hvordan får du dine ungdomsskole-elever på kroen, og hvad er forårets modefarver blandt stilbevidste spil-ledere ?

af Lars Andresen

### Øjet, der ser

Rollespil som forførelse og blikkets magt.

af Troels Chr. Jakobsen

### Fantasiens tre-trins raket

Den nye Werner von Braun beretter om spillelederens position i rollespillets Treenighed.

af Thomas M. Sørensen

### En kæp i hjulet

Spillerne er din venner og det er for deres egen skyld, at de skal ha' bank !

af Merlin Mann

### Advanced Takt & Tone

Dansk rollespils Emma Gad formaler om høflighed og ansvar.

af Thomas Jakobsen

### Vær dig selv i aften

Drop facaden, slå skankerne op på bordet og vær dig selv.

af Per von Fischer

### Rollen i action

Træng den indre papskubber i baggrunden og gi' rollespillet en chance under action-sekvenserne.

af Ask Agger

### Tidsnød

Du er en slave af tiden, der skal bruges effektivt.

af Sebastian Flamant

### Vejen til kedsomhed

Sådan kører du scenariet og forfatterens Otto-chancer i sæk.

af Olav Kjær



## En aften i fjernsynet

af Søren Parbæk

Tillykke.

Du er blevet valgt til at være TV-vært for byens største TV-show.

Uanset om du aldrig har stået foran et kamera før eller er kendt stjerne, så der det dig, der har muligheden for at give seerne og publikum en oplevelse ud over det normale.

Det er et hårdt arbejde at være TV-vært. Du troede måske, at det bare var at tage et par noter i hånden, og så læse op fra telepromteren, mens du kigger ind i det nærmeste kamera ? Sådan kan det da også gøres - men så har du en god chance for at ryge tilbage i sofaen med fjernkontrollen som eneste valgmulighed i dit liv. Hårde ord, mener du ... Tja, du har sikkert ret.

Seerne bliver mere og mere krævende. Hvis de ikke kan lide det, de ser, så skifter de kanal - og det går stærkt - meget stærkt. Dit publikum her i studiet er sværere at skræmme væk - nogle af dem er endda kommet en meget lang vej for at se dig, og høre hvad du har at fortælle.

Jeg kan se på dig, at du ikke rigtigt er med. Ved du hvad? Nu vil jeg fortælle dig, hvad du kan gøre for at klare den opgave, der er foran dig.

Har du fået dit manuskript ? Det er noget af det vigtigste. Du ser skeptisk ud ... Du regnede måske med at læse det i limo'en, mens du kører hen til studiet inden aftenens udsendelse? Nej min ven - det er hårdt arbejde at score høje seertal og blive den, som alle snakker om næste morgen på vej til arbejdet.

Hvad er det for et emne eller tema, der går igennem aftenens udsendelse? Det er en meget vigtig del, der holder udsendelsen sammen på trods af de forskellige indslag. Hvilke indslag og replikker understøtter emnet eller temaet? Hvordan kan du fremme dette uden at udlevere det fuldstændigt?

Nu skulle du gerne have en smule overblik over dit manuskript og dermed din udsendelse. Tiden er kommet til at kigge på den overordnede plan for udsendelsen. Nogle manuskriptforfattere er så flinke at lave en plan eller tegning over det forventede forløb. Nu er tiden kommet til at kigge den grundigt efter og finde overgangene mellem de forskellige indslag og interviews.

Dette er også et passende sted til at overveje hvilken baggrundsmusik, der passer hvor, og hvor der ingen musik skal være. Det kan være en god idé at bruge en brat overgang i musikken, for at signalisere til seerne, at nu sker der noget. Musikken kan også bruges til at binde to ellers uafhængige indslag sammen. Hvo intet vover... men tænk dig om inden.

Når du har sammenhængen og forbindelserne mellem indslagene, er det tid til at kigge nærmere på dine gæster, som du skal interviewe i løbet af udsendelsen. Lav en liste over alle de personer, der er med i udsendelsen - ikke kun dem, som du skal interviewe grundigt. Tag et par noter til hver person, og husk for guds skyld at notere stikord til interviewet. Det er også smart at notere de emner, som offeret IKKE vil snakke om - det kan være livsfarligt, at bevæge sig derind i løbet af samtalen.

Jeg kan se, at du nikker ... det er fint. Noget af det, som jeg siger, kan du altså bruge.

Et andet vigtigt punkt er sceneopbygningen i studiet. Sørg for at du er bekendt med den inden udsendelsen starter. Der er ikke noget så pinligt som at snuble i ledningen til kameraet, når man er på vej fra en del af studiet til en anden, mens der er et publikum på 500 i studiet, der får sig et billigt grin. (Jeg håber bare at det sker, når du ikke er PA) Når du skal ud og lave indslagene her i næste uge, så lær stederne at kende, før du kaster dig ud i at bånd indslaget. Det er pinligt, at pege i den forkerte retning - især hvis det er en LIVE udsendelse.

I tiden op til udsendelsen er det godt at lade op og kigge manuskriptet og dine noter med personer og steder igennem stille og roligt.

Lad den aktuelle stemning fylde dig allerede på vejen ned i sminkerummet. Her nede skal du vælge tøj og sminke efter temaet eller emnet. Undgå at tage en hawaii-skjorte på, når du dækker præsidentens begravelse. På samme måde, når du skal interviewe vampyren Lestat, så er en vampyr-makeup måske sagen, for ikke at blive Lestats aftensmad ...

Når du er sminket og har fået det rigtige tøj på, så brug tiden inden udsendelsen starter til at kontrollere, at alt er i orden. Der er vand i karaffen og glas. Din mikrofon og høresnegl virker. Du har dine noter til udsendelsen, og teleprompterne har fået dine seneste rettelser med.

Sagde du lampefeber ...? Nervøs ...? Det er der ingen grund til. Du har jo forberedt dig grundigt og kan manuskriptet og programmet i hovedet. Det eneste din nervøsitet gør er at smitte andre i nærheden, og give publikum og seerne indtryk af, at du ikke kan klare dette her ... Selvfølgelig kan du det. Der er kun 6 millioner mennesker, der kigger på dig. Det kan du sagtens klare ... Tag det nu roligt og tænk på det, jeg har lært dig. Træk vejret dybt ... Ja sådan. Her er dine noter og husk nu at kigge ind i det rigtige kamera på det rigtige tidspunkt, så det er dig, de 6 millioner mennesker snakker om i morgen tidlig ... Gå nu, der er 30 sekunder til start ...

Jeg håber, at han klarer det. Alle kan gøre det bare nogenlunde, men de få der virkelig kommer til at score kassen, de er heldige, har talent eller har knoklet knaldhårdt for at komme så langt. Jeg ved ikke, hvilken kategori du hører til, men jeg håber, at du har gjort dit hjemmearbejde, før du går på scenen ...



## Beskrivelser

af Olav Kjær

### Vær konkret

Jo mere konkret du beskriver noget, jo mere levende vil det være for spillerne. "En bil" er ikke så konkret som "en grøn Volvo", der igen ikke er så konkret som "en mørkegrøn Volvo Amazon med spoiler, som trænger til at blive vasket."

### Inddrag alle sanser

Beskriv ikke blot hvad personerne ser og hører, men hvad de lugter, føler og smager.

### Fortæl aldrig spillerne hvad de skal tænke eller føle

Sig ikke "her er en uhyggelig stemning", det bliver stemningen ikke uhyggelig af. Beskriv i stedet hvad karakterne oplever, sådan at de (og spillerne) bliver nervøse.

### Undgå klichéer

Undgå alt for oplagte klichéer, "her er mørkt, der hænger spindelvæv i tykke lag, døren knirker"... de er så slidte, at det svarer til at sige "her er uhyggeligt" - prøv i stedet at gøre dem utilpasse ved at tingene er underlige på en ny måde, eller prøv at beskrive det originalt.

### Skift mellem forskellige synsvinkler når du beskriver

Eksempler på synsvinkler:

**Subjektiv:** Beskriv hvad en person ser ud af hans øjne: "Nede ved kirken ser du en skikkelse træde ud på gaden. Han står stille, vender sig langsomt mod dig."

**Objektiv:** Beskriv situationen som den alvidende fortæller: "I står overfor hinanden i hver jeres ende af gaden. Folk skynder sig ind til siden, lukker dørene og kikker ud af vinduerne."

**Panoreringer:** Lad "blikket" glide rundt. "Døren ind til saloonen klapper, en busk triller forbi saloonen hen foran bedemandsbutikken til højre, butikskens skilt knirker i vinden, til højre for butikken kan man se over den tomme grund ud over sletten, man kan se bjergene i det fjerne, videre mod højre ligger et par andre træbygninger. I kirken for enden af gaden står døren åben, nogle stykker papir blæser hen over torvet, på den anden side af gaden går en dør op. En skikkelse træder ud, stiller sig midt på gaden, vender sig mod dig, med hænderne ude fra kroppen."

**Nærbillede:** Beskriv en enkelt detalje indgående. "En skikkelse står for enden af gaden, foran kirken. Han stryger en tændstik. Den tænder spruttende tschh, og bliver til en flamme. Han fører den op til cigaretten, suger ind. Enden af cigaretten gløder op, som han suger ind. Tændstikken falder, rammen sandet foran hans venstre støvle. Han puster ud."

**Zoom:** Bevæg dig tættere og tættere på: "Kirken ligger stor og hvid for enden af gaden. Foran kirkens hvide facade står en skikkelse. Han er klædt i sort fra top til tå. Hans ansigt er arret og indfaldent. Han kniber øjnene sammen."

Skift mellem forskellige synsvinkler kan være meget effektive. F.eks hvis man beskriver en spilpersoners flugt gennem et labyrintisk gangsystem subjektivt, og så når stakkelen løber ind i et rum og ser noget, så beskriver det hele "set ovenfra", hvordan det store uhyre kikker ned på personen ...

### Brug forskellige former for timing

**Realtime:** Beskriv hurtige handlinger ligeså hurtigt som de sker ("Han-svingersværdet-mod-dig!"), og lad personerne skulle reagere så hurtigt som i virkelig kamp. Hvis ikke spilleren siger noget hurtigt nok, betyder det, at hans spilperson ikke når at reagere. Det tvinger spilleren til at handle, uden de kan nå at tænke, og spilpersonernes handlinger bliver mere realistiske.

**Slow-motion:** Beskriv en hurtig handling langsomt, beskriv f.eks. et sværds slag i detaljer, hvordan sværdsvingeren træder frem, flytter sin kropsvægt, drejer sig, inddrag det blændende lys fra solen, varmen, støvet, sveddråben, der løber ned i panden på spil-personen ...

**Klip:** Spring til en ny scene og fortæl hvad der er sket i mellemtiden (hvis de ikke kan gætte det). "En halv time senere står du med bogen i hånden ...". "Hjemme og i sikkerhed, kan I endelig åbne æsken ..." Klip er en elegant måde at komme videre på.

*Fast-motion:* Beskriv ganske hurtigt og overfladisk hvad der sker i den "kedelige" scene. Måske knapt så elegant som klippet, men det giver tilgængelig spillerne mulighed for at gå mere i dybden med scenen, hvis de har lyst til det. I sidste ende er det et spørgsmål om for spil-lederen at fornemme, hvad der interesserer spillerne at spille (ja, det er lette sagt end gjort!)

Skift mellem forskellige tidsskalaer kan gøre en scene pludseligt intens. Har man spillet en hel kamp i forvirrende realtime, og så pludseligt beskriver et sværdslag i slow-motion, fornemmer man, at det er et afgørende og dødsensfarligt slag.

## Brug et sprog, der passer til spillets stil i øvrigt

Er historien dybt alvorlig så lad være med at bruge sjove ordspil og pjattede udtryk. Foregår historien i vikingetiden, lad være med bruge smart nutidsslang og engelske udtryk.



## De første fem minutter

*af Lars Andresen*

"First impressions last", siger en kvindestemme henført, mens en tilsyneladende eksotisk og sexet kvinde ser fascineret på en eksotisk og sexet mand, som har brugt en eller anden smart aftershave. En reklame for en skælshampoo kører ligeledes på, hvor vigtigt det første indtryk man danner sig er.

Det gælder selvfølgelig også indenfor rollespil. Som spil-leder må man sælge sig selv godt, og i løbet af fem minutter har spillerne bestemt sig for, om de kan lide dig eller ej.

Det drejer sig om respekt. Spillerne skal have respekt for spil-lederen. De skal have respekt for hans dømmekraft og tro på, at hans håndtering af scenariet er god. Det bedste ville være, hvis de tænker, at de er heldige at have fået en så god og engageret spil-leder, for så vil de selv have en positiv holdning til det kommende spil. Og det kan være svært at fremstå som en autoritet for seks selvsikre og kritiske spillere.

Efter fem minutter har spillerne enten en positiv, neutral eller negativ holdning til deres spil-leder, og hvordan deres holdning skal være, er noget du selv kan afgøre.

Straks man ser sin spil-leder, bedømmer man vedkommende, da man skal tilbringe 5-8 timer sammen med ham, og spilleren ved, at han spiller en vigtig rolle for, hvor underholdende et spil bliver.

### Spillerne ser på:

- *Alder.* Jo ældre en spil-leder ser ud til at være, des bedre. Spil-ledere under 18 vil ofte blive mødt med bekymrede blikke.

- *Påklædning.* Er spil-lederen sejt klædt på? Er han klædt på til spillet, eller er han mødt op i sin heavy t-shirt og hullede cowboy bukser? Påklædning betyder meget for ens udstråling og kan få en til at fremstå ældre og med mere autoritet. (Klæd dig på, så det passer ind i spillets stemning. Skil dig ud fra spillerne)

- *Kropssprog.* Udsender spil-lederen signal på nervøsitet, bider negle, bladrer rundt i scenariet, kæderyger, eller sidder han roligt og fattet? (Spil cool, selv om du er nervøs, og det er første gang at du er spil-leder)

- *Sprog og tale.* Taler spil-lederen klart og tilpas højt til sine spillere? Udsender han signaler om selvsikkerhed, eller ved han ikke hvad han skal begynde med at sige? Dine spillere danner sig meget hurtigt et indtryk af dig, så hvis du virker fattet i de første fem minutter, er du nået langt. (Forbered dig på, hvad du vil starte med at sige til dine spillere. Hav måske en lille tale forberedt i hovedet. Og tal højt og tydeligt. Hav øjenkontakt med dine spillere når du taler.)

- *The Entrance.* Det virker ikke så godt, hvis du sidder og venter på dine spillere. Så stiller du dig svagere end dem, du gør dig afhængig af dem, og det påvirker din autoritet. Ankom i stedet for fem minutter efter at spillet skulle være startet. Når du træder ind, vil du have seks par forventningsfulde og kritiske øjne på dig, og det første du gør har ret stor betydning for deres syn på dig, så hav en eller anden smart lille gimmick i baghånden. Tænk på de ovenstående punkter.

### Tips for de første fem minutter

- *Vis aldrig svaghed.* Fortæl ikke spillerne at du kun har sovet i fire timer de sidste to uger, eller at du først lige fik scenariet for ti minutter siden.

- *Vær altid positiv.* Det er meget muligt at det er det dårligste scenarie du nogensinde har set, men start ikke med at fortælle det til spillerne, for de ved ikke, at det er noget lort, og hvis de aldrig opdager det, kan det blive et godt spil.

- *Introducer dig selv.* Fortæl dit navn og lidt om hvem du er, og hvor du kommer fra. Bed spillerne om at gøre det samme, så de bliver en smule fortrolige med hinanden. Hjælp dem med spørgsmål hvis de er fâmælte og generte.

- *Læs aldrig i scenariet lige før I starter. ALDRIG!!* Giv indtryk af, at du er totalt inde i scenariet og næsten ikke behøver at have det liggende fremme.

- *Vis respekt for spillerne men aldrig underdanighed.* Selv om dit idol, som du har set op til i mange år og som har skrevet dit yndlingsscenario, er blandt spillerne, så er det dig, som er chefen. Sæt primadonnaer hurtigt på plads.

Husk at det også er et spil at være en god spil-leder, og spiller du din rolle godt, bliver det et bedre rollespil.



## Øjet, der ser

*af Troels Chr. Jakobsen*

Hedder det Spilleleder, hedder det Spil-leder eller hedder det Spil-mester. Selv har jeg været med til introducere ordet spilleleder, men har nu indset at det lydligt er for svagt. Min gode ven, Paul Hartvigson, har altid holdt sig til spil-mester, men det er mig imod, for jeg har endnu ikke mødt én, som kunne kalde sig det: Mester. Ord-delen leder er at foretrække, for det er hvad vores rolle er: lede, og det kan alle, mere eller mindre godt. Men enten er man mester, eller også er man ikke.

I elleve år har jeg fået et kick ud af at lede andre igennem rollespillenes labyrintiske historier. Aldrig som en tur-leder, der kender terrænet for godt i forvejen, men som den tur-leder, der har et særligt øje for uventede seværdigheder.



# DAG-0 FASTAVAL 95

Derfor vil jeg gerne skrive her og prøve at afsløre noget om dette særlige øje - både for mig selv og for jer. Jeg ved endnu ikke, hvor mine ord vil lede mig: Til hvilke erkendelser, til hvilke dårskaber, men her kommer de.

Måske kan jeg kun kredse om det ved hjælp af erindringer om stærke øjeblikke som spil-leder.

Når jeg lader min erindring sætte igang, og søge-mekanismen glider famlende hen over rækken af store øjeblikke, på jagt efter et første øjeblik at beskrive, mærker jeg en stærk følelse strømme i mellemgulvet fra alle disse øjeblikke. En følelse af sanseligt samvær med spillerne. Så jeg tænker at det ikke er tilfældigt, når jeg taler om øjet. Øjet, og blikket, har en kulturel tilknytning til forførelsen. Og rollespillet er forførelseskunst.

Forførelsens første mål har altid for mig været at bringe spilleren helt ind i sin rolle. Derfor må jeg altid optræde som en uomgængelig autoritet. Hvis der er nogen tvivl om nødvendigheden af de valgsituationer, som jeg bringer spillerne ud i, så falder troværdigheden på gulvet, og dermed spillerens mulighed for at leve sig ind i rollen.

Jeg bruger blikket til at gøre min optræden som spil-leder uomgængelig. Jeg ser mine spillere længe og intenst i øjnene - ofte som en del af spillet mellem deres karakter og en biperson. Jeg ser efter deres følelser. Jeg lader dem se i mine øjne at jeg ser efter deres følelser. Jeg lader dem se at jeg ser dem. At jeg er en person som interesserer sig for dem - måske endda holder af dem. Igennem det vedholdende blik bliver vi begge klar over at vi er tilstede i samme rum.

Derfor går det også lige nu op for mig, hvad mit kriterie for en dårlig spiller altid har været. Det er en, som ikke tør se mig i øjnene. Sådant en spiller, der efter en times spil ikke har turde se mig i øjnene, værdiger jeg ikke et blik resten af spillet. Derved er han reduceret til en uvæsentlig biperson.

Nu er det jo på et bestemt niveau, jeg ønsker at forføre mine spillere. Jeg skal have en fornemmelse af, de er inde på farlig grund. At forførelsen får dem til at føle noget, som de måske i virkelighedens verden ikke tør føle - eller rettere: tør erkende at de føler. Det betyder i reglen følelser som smerte, kærlighed og aggression. Men det er jo forskelligt med folk, hvad de er bange for at føle.

Det er klart for mig, at alle fortællinger handler om, hvad mennesker føler. Fuck enhver form for moral. Alle historier handler om menneskets følelser i konflikt med moralen. Hvis side er du på? Som spil-leder eller scenarieforfatter kan du kun være på følelsernes side. Derfor er det et og alt at udforske dine spilleres følelser. Se dem i øjnene, se deres følelser, tillad dem at have de følelser de nu engang har, og brug dem som brændstof i scenariets forløb.

Nu i år på Fastaval er victoria-tiden jo tema. Og det er jo en tid med en heftigt begærens moral. Og det er jo dejligt let at holde med de menneskelige følelser imod dens stive moral. Men det, der er ufatteligt interessant, er, at den følelsesundertrykkende moral dengang ikke var så iøjnefaldende stivnakket og undertrykkende - ihvertfald ikke for flertallet af den tids mennesker. Så spørg dig selv, hvor er den følelsesundertrykkende moral i dag. Den er her. Også i frisindede Danmark. Også på kreative, nytænkende Fastaval. Men du har muligheden for at være en fri og uafhængig spil-leder, der fører dine spillere ud i den virkelige verden; følelsernes verden - uanset hvilket scenarie.

# DAG-0 FASTAVAL 95

Jeg kunne sige meget om, hvad man kunne gøre for at skabe den situation, det rum, hvor følelserne kan få lov at spille med, men jeg har lige tænkt det igennem, og det forekommer mig unødvendigt. Tør du føle, og tør du se dine spillere i øjnene, så kommer resten af sig selv. Elsk dem, forfør dem, for helvede!!

Jeg kan huske i de gamle dage på Fastaval. Der var en spil-leder, en Dungeon Master i AD&D, som hvert år yndede at prale med, hvordan han dræbte sine spillere så hurtigt som muligt. Jeg husker i dag, hvordan jeg afskyede at høre det, men jeg turde ikke sige noget, for han var ældre end jeg, og de andre ældre sagde ikke noget - de grinede bare. Det var sejt at jorde sine spillere. Det var moralen. Men for mig stod det i skærende kontrast til min egen oplevelse, den nære kontakt jeg kunne få med et hold af spillere - eller måske bare én spiller (nok mere hyppigt) - og jeg undrede mig over, hvad der skete inde i hans hoved. Hvorfor lod han ikke bare være med at spille?

ELSK DEM, FORFØR DEM, FOR HELVEDE - og vil de ikke, så værdig dem ikke et blik!



## Fantasiens tre-trinsraket

### Forfatter - spilleleder - spiller (Boom!)

*af Thomas Munkholt Sørensen*

Jeg vil skrive lidt om den svære position spil-lederen står i - det dobbelte ansvar: Overfor forfatteren og spilleren. Jeg vil ikke tale om gode eller dårlige forfattere og spillere - det ændrer nemlig ikke grundlæggende på din opgave.

#### Indledning

Du har fået et scenarie, men er egentlig ikke modtageren. Du er instruktøren, der skal videregive et manuskript, scenarie-forfatteren har begået, for nogle spillere, du ikke selv har kunnet vælge. Det er svært.

Det er en spændende, men også frustrerende ting ved con-scenarier, at forfatteren må give slip på dem - han ved jo, at det ikke bliver, præcist som han havde tænkt sig. Men på samme måde som scenariet vil omformes i dine hænder, når du kører det på spiltraffet, kan du jo også være ganske sikker på, at dine forventninger til slagets gang vil blive skudt i sæk af spillerne.

Derfor altså: Scenesættelsen er dit ansvar, medens forfatteren kun kan håbe, at du vil forholde dig loyalt til hans idéer, sådan som de (forhåbentlig) kommer til udtryk i teksten; at du vil tage formidlingen af scenariet alvorligt.

#### Dig og spillerne

Det er svært at gøre alle tilfredse - det er en kliché, der også gælder her. Spilleren har måske valgt at spille scenariet udfra foromtalen, der måske var velkomponeret, eller kendskab til forfatteren, der sidste år skrev et sejt scenarie, eller en genre, der passer spilleren særligt godt, eller systemet, der lægger til grund for eventyret, og

# DAG-0 FASTAVAL 95

som er trendy eller måske bare klassisk. Eller på en helt 17. baggrund. I hvertfald har vi allerede her en vigtig grund til skuffelse blandt spillere; det var simpelthen ikke lige det, de havde regnet med.

## Præsenter scenariet for spillerne

Jeg gør altid det, at jeg som det første præsenterer scenariet for spillerne - sådan som jeg ser det. Det er formentlig flere uger siden, de har meldt sig til, så her har man kan lige hurtigt opbygge en ny grund for deres oplevelse. Du behøver ikke røbe noget af handlingen, men modsat er det heller ikke nogen god idé at have hemmeligheder om scenariets overordnede stemning og genre for spillerne. Det er spild af tid, at de den første halve time skal sidde og gætte på, hvad det er, du og scenariet vil have dem til. Sig det direkte: "I det her scenarie regner det altid; helt ind i sjælen - I er patetiske orme", "i den her setting er vold utjekket og for de svage" eller "det her er high fantasy - I er helte og kan alt" er eksempler.

I kampagne-spil har man muligheden for at bruge lang tid på sammen at opbygge den helt rigtige stemning, men på spiltræffet lider du under tidsbegrænsede spilperioder og scenarietforfatterens krav (det sidste er imidlertid også en force - mere om det senere).

## Få spillerne ind i scenariet

Undervejs skulle spillerne så helst begynde at glide umærkeligt ind i scenariets stemning og begynde at forme det sammen med dig - det interaktive element. Hmmm, ikke så lige til endda. For at komme så vidt og ikke blot sidde og køre ego-trip eller - i den modsatte grøft - overlade alt til spillerens terninger, må du være en god spil-leder. Det kan jeg ikke lære dig her. Men i fht. til mit udgangspunkt - spil-lederen i midten - vil jeg fremhæve et par pligter:

Du skal være ond & hård; du har læst scenariet og ved bedst! Du må bruge din viden til at fremstå som en autoritet, ikke misbruge den til at blive autoritær. Undervejs må du sige fra overfor afsporede eller villedte spillere, der ødelægger stemningen med malplacerede kommentarer - ignorér eller korriger dem. Modsat må du så ansøre det "gode" eller rammende rollespil - giv plads, spil med og læg op til det. Hvis du holder ved din idé (uden at opføre dig stædigt), vil spillerne til sidst føle en sammenhæng i det hele. En teknik, jeg selv bruger for at invitere til rollespil, er at "angribe" spillerne med svære, direkte spørgsmål til deres karakter; disse spørgsmål kan bruges til at fremhæve ting i spil-personerne, du anser for centrale i scenariet, og få dem til at tænke over ting direkte relateret til temaet.

## Dig og scenariet

Okay, hvad handler det egentlig om? Du skal køre mindst ét scenarie på Fastaval - har du fanget dets essens? Kan du pitche det på 30 ord eller mindre? Fint! Hvordan får det så solgt til spillerne? skal de ha' action? dvælende stemningsbeskrivelser? hvad?

Disse overvejelser er helt grundlæggende. Når de er på plads, kan du lettere begynde at tænke konkret - hvordan & hvorledes. Jeg har desværre selv et par gange mistet grebet om et scenarie - jeg havde tænkt tankerne, men var ikke i stand til at føre dem ud i livet. Det kan du let undgå: Find nogle helt enkle ting at holde fast i; en bestemt måde at beskrive ting på eller et tilbagevendende motiv. Overvej på forhånd et sandsynligt handlingsforløb; det kan du også prøve at tænke den begrænsede tid ind i. Og slutteligt, kom til briefingen - få de sidste nyheder og fang stemningen.

# DAG-0 FASTAVAL 95

## Det er ikke dit scenarie

Eventyr har gennem århundreder vandret fra fortæller til fortæller. Barder og bedstemødre har lært sig historierne, gjort dem personlige, og tilpasset dem deres tilhøreres forventninger - det samme må du gøre med scenariet. Det er en balancegang mellem at respektere forfatterens grundlæggende idé og at præsentere det med din egen stil. Det er måske både en forbandelse og velsignelse, men faktum er, at gode con-scenarier konfronterer dig med det nye.

Visse spil-ledere nyder "løse" scenarier, der giver dem frihed og råderum, men min personlige holdning er, at det er sjusk fra forfatterens side. Hvis han ikke har kunnet formulere nogle krav til dig - hvis jeg alligevel selv skal sidde og improvisere det hele, hvorfor så gå på spiltræf - det kunne jeg gøre derhjemme. Er du utilfreds med scenariet eller finder det mangelfuldt, så brok dig - Dag 0 er en glimrende lejlighed.

## Afslutning

For at opsummere: Formidling er nøgleordet - læs scenariet, forstå det og gør det dit eget. Kom på Fastaval, brok dig - om nødvendigt - til forfatteren. Du holder nu meget af scenariet (jo, du gør!). Gå ud i lokale xxx, fortæl spillerne hvad de er gået ind til, giv dem scenariet så loyalt overfor teksten og dig selv, som du kan. Få dem med ind i historien, respekter deres input, hvis det er trofast mod eventyrets idé. Få temaet rundet af, så spillerne kan se, at du gjorde det rigtige. Snak spillet ordentligt igennem med dem, og sig tak for nu.

Tak for nu.



# En kæp i hjulet

**- Du skal spille med og ikke imod dine spillere !**

*af Merlin Mann*

Rollespil handler i høj grad om udfordringer. Når du er spil-leder, er det din opgave at styre udfordringerne. Spillerne skal møde modstand i skikkelse af både orker, gåder og labyrinter, hvis spillet skal være spændende.

Mange spil-ledere tager denne opgave så alvorligt, at de gør meget ud af at leve sig ind i spillernes modstandere, så der udvikles et direkte modspil mellem spiller og spillere. De ser det nærmest som en personlig sejr, hvis de tager livet af spillerne. Det er selvfølgelig starten på et skråplan - udfordringerne er nemlig udelukkende redskaber i rollespillet. Det egentlige mål er historien - som en helhed.

Når du kører et scenarie med nogle spillere, skal du have lysten til at fortælle en historie. Den skal naturligvis formes af spillerne, men essensen skal være din, og derfor skal dine spillere også have hele historien. Det nytter altså ikke at slå dem ihjel eller på anden måde sætte dem ud af historien - medmindre det selvfølgelig er pointen, men så har du også fået fortalt din historie.

# DAG-0 FASTAVAL 95

Forestil dig, at du er filminstruktøren, der i samarbejde med nogle skuespillere skal skabe en fuldstændig historie. Når du konfronterer disse skuespillere med modstand, skal det selvfølgelig tjene til at få historien videre - og ikke til at vise, at de er i stand til at springe over en flod eller nedskyde en skurk. Når scenariet er færdigt, skal I sidde tilbage med en fuldstændig fortælling, der både har hoved, hale og krop.

Rollespillet har intet med sport at gøre. Det er ikke en parade-disciplin, der skal tjene til at fremvise præstationer på række. Rollespil er et fuldgyldigt led i den ældgamle fortæller-tradition. Det gælder om at videregive en god fortælling, der rører ved folks bevidsthed. Når spillerne møder en ork, er det interessante ikke om de evner at slå den ihjel eller ej, men derimod de valgte foretager for at klare udfordringen.

Pointen for dig som spil-leder er altså, at du ikke skal koncentrere dig så meget om monstre eller gåderne i det scenarie du spiller. Du skal se en samlet historie for dig og forsøge at styre spillet i den retning. Det er lige så meget din skyld, hvis spillet går i stå, fordi spillerne har overset et spor og nu sidder fast. Så stopper historien bare, og det eneste man har lært er, at man skal huske at løfte alle gulvbrædderne.

Kunsten er at yde modstand som er relevant for historien, som giver spillerne et indtryk af noget at kæmpe for, og som ikke bare stikker en kæp i hjulet på scenariets gang.

Udfordringer har til opgave at drive scenariet videre - ikke at bremse det!



## Advanced Takt & Tone

- om præsentationen og spil-lederens ansvar

*af Thomas Jakobsen*

Forestil dig, at du forventningsfuldt sidder og venter på at spille et scenarie. Nervøst kigger du på de andre. Endelig sker det, lidt forsinket kommer han - spil-lederen, der skal hjælpe jer med at få en god rollespilsoplevelse. Han sætter sig bag katederet, pakker bunker af papir frem og roder som en febrilsk chimpanse efter scenariet. Pludselig stivner hans bevægelser. Han kikker op fra sine papirer, som om det slog ham, at der på den anden side af bordet sidder I og venter. Han siger noget:

"Davs, egentlig hedder jeg Søren, men kald mig bare GUD - det står for Greater-Undead-DungeonMaster. Forøvrigt er det hersens scenarie ikke så godt, men bare rolig - jeg har bakset lidt på det - og går det helt galt, kan vi da bare spille Magic..."

Som spil-leder glemmer vi alt for ofte det væsentlige: Nemlig at vi har et ansvar overfor vores spillere, et ansvar der forpligter os til at gøre vores bedste for at give dem en god oplevelse. Det bliver for nemt at glemme spillerne, mens vi koncentrerer os om scenariet, og alt det arbejde vi har lagt i forberedelsen. Vi må ikke glem-

# DAG-0 FASTAVAL 95

me, at fra det øjeblik vi træder ind i spillelokalet, er forberedelsen forbi - nu er det ikke længere scenariet, der er i centrum, men spillerne. Uanset hvor godt et scenarie er, ligegyldigt hvor opsatte spillerne er - intet kan redde et scenarie, hvis det bliver præsenteret dårligt. Og det er her, at vi som spil-ledere har et ansvar.

Det vigtigste når man møder nye mennesker, og man ønsker at gøre et godt indtryk, er at være høflig og imødekommende. Klart nok. Derfor er det også vigtigt at efterleve. Giv jer tid til det. Start med at præsentere jer, vent med at fiske scenariet frem. Tal lidt med spillerne, find ud af hvem de er, mærk deres forventninger. Forøvrigt kan det jo ikke skade at have en fornemmelse for, hvad spillerne vil, for så er det nemmere at give dem det - og det er i høj grad, hvad godt spilleder-arbejde går ud på. Og når I lidt efter finder scenariet frem, må I gerne have orden i papirerne.

Kort sagt, er det vigtigt at give spillerne et indtryk af, at scenariet er godt, og at I glæder jer til at spille det. Kommer I med den indstilling, vil de fleste spillere imødekomme den - og så er der grobund for en god rollespilsoplevelse. Hvis I på den anden side giver indtryk af, at scenariet er dårligt, eller I ikke tror det bliver sjovt - så vil jeres negative forventninger blive indfriet!

Er scenariet det værste slam, bør I allerede have oplyst arrangørerne om, at I ikke vil engagere jer i scenariet, eller have arbejdet med det selv. Der er kun to muligheder, for ignorerer man scenariets mangler, yder man ikke sit bedste - og lever derimod ikke op til sit ansvar. Som spil-leder gælder det ikke kun om at tilfredsstille sig selv, men også om at give spillerne en god oplevelse.

Mange foretrækker at give scenariet en chance og selv pudse det af i kanterne. Det er også fint nok, men vær lidt diplomatisk og hæng ikke scenariet ud. Vent til bag efter, så er det hele så meget nemmere. Dermed ødelægger du ikke spillernes forventninger. Og har spillerne haft det sjovt, vil de forstå at værdsætte dit arbejde. Syntes de, at det var noget møg, kan du holde lav profil.

Ja, jeg taler meget om ansvar, og hvor vigtigt det er, at vi lever op til det. Det samme gælder Hendes Majestæt og statsministeren i deres nytårstaler. Hvorfor skulle vi som rollespillere ikke tænke lidt over det? Der er altid nogen, der ikke lever op til deres ansvar. Jeg har set det ske, har hørt om det - og frygter at det vil ske igen. Jeg ved, at det ikke bør være sådan, og vil gøre mit for at forhindre at det ikke sker igen.





## Vær dig selv i aften

- om Fortællerens rolle i rollespil -

*af Geheimeraadssekretær Per von Fischer*

Som Fortæller, dvs. spil-leder, Game Master etc., er du den umiddelbart drivende kraft, når et rollespilsscenario skal spilles. Det er dig, der har forberedt dig. Du har læst scenariet grundigt, gjort dig overvejelser om hvordan dette og hint skal spilles, du har sikkert læst og forstået det spilssystem scenariet forudsætter. Du er beredt. Og dog har du en lille nervøs følelse et sted i kroppen: Hvad nu hvis det går galt? Hvad nu hvis jeg fucker det hele op og bliver til grin? Du tænker med rædsel tilbage til de gange, hvor det vitterligt gik galt, selvfølgelig fordi spillerne var elendige og scenariet det værste bræk, der endnu var set.

Lad mig fortælle dig en hemmelighed: At være Fortæller er at være sig selv. Hverken mere eller mindre.

Jeg husker hin nat på Fastaval 93, hvor scenariet var slemt, og hvor jeg prøvede på alle måder at slippe for at være Fortæller, men tabte i den afgørende lodtrækning. Jeg husker, hvordan jeg opgivende satte mig til rette med en kop kaffe og to Tuborg, træet i kroppen og svag i sindet. Spillerne vidste ikke noget om min tilstand, de startede friske og oplagte. Spil med os, kom nu, vil du ikke nok? Jeg slappede af og tænkte: So fucking what, og pludselig skete der noget! Det kørte! Vi grinede og morede os helt kriminelt, drak mere kaffe og hentede flere Tuborg.

Hvordan bærer du dig så ad med at være dig selv? Først og fremmest er det godt at iagttage, hvordan andre løser deres opgave som Fortæller. Måske kan du bruge noget af det, måske kan du ikke. Prøv endelig ikke at kopiere en Fortæller-stil fuldstændigt, det falder til jorden, men tag de små dele du føler dig tryk ved. Hvis du ikke tænder på at stå på bordet og råbe og skrig og fægte vildt med armene, så la' vær. Der findes ikke en entydig måde at fortælle på, du skal vælge den form, du føler dig tryk ved, så kan du modstå alt: dårlige scenarier, irriterende spillere.

Min pointe er, at den måde du gør det på, er den rigtige. Det betyder ikke, at du kan tillade dig hvad som helst. Du kan tillade dig at lære, hvad der kendetegner netop dig som Fortæller. Det kan tage lang tid, måske flere år, men efterhånden som du accepterer, at din måde at løse problemerne på er den rigtige, kan du afvise den lille nervøse følelse fra før. De spillere du møder i nye scenarier vil også respektere dig for den måde, du håndterer din stil på.

Tro mig, selv Fortællere med mange år på bagen føler en lille klump af usikkerhed inden de går ind til et con-scenario. Til gengæld forstår de sejest af dem, at de som Fortællere har en dominerende rolle når scenariet spilles, og at stort set alle spillere affinder sig med dette. De ved, at hvis de er forberedte, dvs. har læst scenariet mindst to gange, een gang overfladisk og een gang grundigt, hvor de overvejer hvordan de selv vil løse fortællingens problemer, kan give spillerne den oplevelse eventyrets forfatter ønsker.

En af de mest fascinerende ting ved rollespil er, at seks spillere og en Fortæller kan sætte sig omkring et bord i et kønsløst lokale og pludselig være rumtidsagenter i en anden dimension, vikingekrigere eller hårdkogte detektiver fra trediverne. Forestillingen er udelukkende skabt via Fortællerens, dine, beskrivelser og spillernes

accept af den virkelighed du beskriver. Forstår Fortælleren at få spillerne til at føle, høre, smage og opleve fortællingen, så kan oplevelsen være mere effektiv end den sejeste Hollywood-effekt-produktion! Det er helt vildt!

Derfor vil jeg til slut gentage mine få og simple råd:

**Forbered dig.  
Slap af.  
Vær dig selv i aften.**



## Rollen i action

*af Ask Agger*

Action er et naturligt element i de fleste scenarier, det gælder også størstedelen af alle film og bøger. Desværre er der en tendens blandt spillere til at glemme rollespillet, når faren truer og kampen raser - den indre papskubber kommer frem og trænger rollespillet i baggrunden til fordel for taktisk problemløsning.

Mit indslag giver et par forslag til, hvordan du kan få mere rollespil ind i kamp- og action-scenerne.

### Det uventede

Rollespillere elsker at blive overrasket, det gælder især under kamp og action, hvor tilfældighedernes element er med til at sætte adrenalinen op. Hvis spillerne fra starten ved hvad der vil ske, falder spændingen og scenen reduceres til noget, der blot skal overstås for at høste et par XP og komme videre i scenariet. Det er improvisationen, der sætter pulsen i vejret - man skal konstant tilpasse sig situationen og træffe hurtige valg.

Der er ingen fast recept, men et element af tilfældighed (f.eks. terninger eller kort) er en god start. Personligt har jeg haft stort udbytte af fumbles; når spilpersonerne eller bipersonerne træder i spinaten og kaster situationen i en helt ny retning. En pistol der jammer, en bombe som ikke sprænger, eller en tyv der taber sit glasøje, kan nemt ændre udviklingen og derved tvinge dig og spillerne til hurtigt at træffe nye valg. Som det er blevet formuleret af andre: det kan altid blive værre!

### Konflikterne

Det gælder om at træffe valg - spillerne skal løbende tvinges til at vurdere situationen fra deres spilpersoners synspunkt. Hvis der aldrig er tvivl om, hvad der bør gøres, så bliver fokus forskudt fra rollespil til regler og terninger, og det er ikke meningen med rollespil.

Alle konflikter kan bruge, men moral og livssyn er oplagte temaer - skal du flygte med den uvurderlige superkonverter, eller skal du redde din sårede ven, selvom det betyder, at I begge tages til fange?

Det er primært scenarietforfatterens opgave at lægge konflikter ind i scenerne, men du kan selv gøre noget f.eks. ved at køre på spilpersonernes fællesskabsfølelse, griskhed og frygt.

## Komplekse omgivelser

Det er langt fra ligeegyldigt, hvor kampene og den episke action udfolder sig. Udvælg og skab omgivelser, der underbygger stemningen og danner variationsmuligheder - sammenlignet med et brændende højhus i akut nedstyrtningsfare er det begrænset, hvad der kan ske i et standard tyve gange tyve fod dungeon-rum.

Omgivelserne skal give spillerne og dig selv valgmuligheden mellem forskellige taktikker og løsninger - i et kørende tog har man muligheden for at færdes inden i selve toget, på taget, kravle langs siderne, eller endog at hage sig fast under bunden. Flere flugtveje, samt mange forskellige dækninger og skjulesteder hører med.

Et tidsmæssigt pres er også et effektivt redskab. Enten kan en kort frist være indbygget i selve handlingen (f.eks. skal troldmanden dræbes inden midnat), eller omgivelserne kan selv sætte en tidsmæssig begrænsning for handlingen (f.eks. den løbske diligence eller det brændende hus).

Hvad gør du, når der står i scenariet, at spilpersonerne angribes af Cyberlordens horder i en standard kontorbygning? Hvis omgivelserne ikke som udgangspunkt lever op til dine krav, så ændr dem - vildfarne skud rammer et sikringsskab og lyset går ud, en klodset biperson rammer brandalarmen, hvilket udløser de automatiske sprinklere, der sætter alt under vand etc. Du skal selvfølgelig have plausible forklaringer for alt, hvad der sker, men tilfældige hændelser og lidt god fantasi kan udløse mirakler og især katastrofer.

## Stilhed før stormen

Action skal være hæsbæsende og medrivende, men velplacerede kunstpauser er vigtige. Under den voldsomme skydning og de drøje sværdhug får spillerne sjældent tid til at vise de rollespils-mæssige facetter af deres spilpersoner - de kæmper for deres liv. Pauser bruges til at få personligheden frem, eller til kommunikation; hvad enten det være sig seje punch-lines eller sigende blikke.

*Før stormen.* Indenfor flere genrer er der tradition for lange optakter til actionsekvenserne. De to samuraier, der kredser om hinanden med hævede sværd, eller Clint og Lee Van Clef, der udveksler hårde blikke før det endelige skudopgør. Indledende pauser kan med effekt opbygge et følelsesmæssigt forhold mellem spilpersonerne og skurkene - f.eks. den klassiske superskurks svaghed for at blære sig med sin guddommelige plan.

*Stormens øje.* Skab små pauser under selve kampen, hvor spilpersonerne og skurkene kan få pusten og udveksle velvalgte bemærkninger. Det er ikke kun overfor modstanderne, at pauser kan bruges; indbyrdes får spillerne også tid til et sidste "Jeg vil altid elske dig!" eller "Søn, du skal vide at jeg ikke er din rigtige far. Din mor blev voldtaget af en ork!".

*Stormens tinde.* Dvæl ved klimakset. Når du gør dig så umage med den indledende opbygning er det en velfortjent belønning at kunne dvæle en stund ved klimakset - det forløsende sværdhug i slow-motion, superskurkens dødsrallen afsluttende hans fald mod foden af det sorte tårn. Overfor spillerne hjælper det korte stop til at markere klimakset og udløse spændingen.

*Efter stormen.* Et godt klimaks følges gerne op af et godt anti-klimaks. Når skurkene er hugget ned og prinsessen reddet, så springer ridderen ikke op på sin raske ganger og drøner hjem i tide til aftensmaden. Nej, han skal først kysse lidt på prinsessen, sparke til dragens lig og fylde saddeltaskerne med guld. En sidste rallen på dødslejet, og en afsluttende bemærkning til at slå scenariet eller situationens morale fast, hører med.

Det er ikke kun spillerne, du skal tænke på - velkørt action er også med til at ændre dit hverv fra sur pligt til en udfordrende oplevelse.

## Tidsnød

*af Sebastian Flamant*

Den typiske katastrofe i et con-scenarie er, når spil-lederen ved scenariets højdepunkt (eller endda før) og efter fire til fem timers spil pludseligt pakker sine ting sammen. Han skal videre til en anden turnering, der kommer nogle andre for at indtage det lokale, man sidder i - scenariet er gået over tid. Resultatet er, at både spillere og spil-leder sidder tilbage med en mærkelig smag i munden; der mangler ligesom noget. Der mangler en afrunding, en konklusion, et klimaks.

I enhver film eller roman er klimakset fortællingens absolutte højdepunkt. Det er her, det hele falder på plads, det er her, skurkene dør en grufuld død, det er her, man får de sidste overraskende brikker, der mangler i puslespillet. Historien har brugt lang tid (eller mange sider) på at nå dette klimaks, og man sidder altid med en vis forventning til, at nu bliver det spændende. Derfor er det min holdning, at man som spilleder bør gøre sit for at nå dette klimaks på trods af tidsrestriktioner.

Det er ofte sådan i con-sammenhænge, at det er tiden, der bestemmer over scenariets gang. Som spil-leder må man forsøge at få det bedst mulige ud af den disponible tid. I nogle scenariers tilfælde er det ikke noget problem, fordi plottet er så løst struktureret, at der er plads til lige præcis, hvad spillerne lyster. I andre tilfælde er det dog sådan, at plottet er komplekst, og at spillerne skal igennem nogle bestemte episoder/scener for at "vinde". I sidste fald må man som spil-leder vurdere, hvor lang tid man vil bruge på hver scene. Hvilke elementer er så essentielle, at de ikke kan undlades? Hvilke beskrivelser må man give sig tid til, fordi de skaber stemning, og hvilke er mere ligeegyldige? Hvilke scener skal man fokusere på? Skal man begrænse spillernes rollespil til fordel for plottet, eller omvendt?

Det er spil-lederens opgave at vurdere, hvad der er relevant i forhold til plot og spillere. Inaktive spillere skal fødes med et plot, aktive spillere behøver ikke i så høj grad plottet for at have det sjovt. I forhold til dette og til den disponible tid, må spil-lederen vurdere, hvad der må tage en time, og hvad der kun behøver at tage fem minutter.

Det er altid en kedelig ting at komme i tidsnød. Jeg har selv prøvet at måtte dræbe mine spillere, fordi de ikke kunne nå at gennemføre plottet, og fordi der dog skulle ske et eller andet, der tilnærmelsesvis lignede et klimaks. Jeg har også prøvet at bare stoppe efter den normerede tid, selvom scenariet kun var halvt afsluttet, og så fortælle mine spillere resten af historien. Jeg har endda forsøgt at "omskrive" mit plot undervejs, sådan at det kom til at passe bedre med tiden. Men ingen af disse løsninger har syntes at virke. Det går altid galt, virker plat, er kedeligt, bliver frustrerende for spil-leder og spillere.

For at komme på god fod med tiden må man hele tiden vurdere scenariet i forhold til forløbet, til spillegruppen, til situationen. Formålet er dog altid, at vi skal have det sjovt, når vi spiller. Om det sjove ligger i rollespillet eller i historien varierer fra person til person; det vigtige er, at både spil-leder og spillere føler, at de har fået noget godt ud af scenariet, når tiden er løbet ud.

I mine øjne kan man ikke få det optimale ud af et scenarie, medmindre man både får frihed til at rollespille og en spændende historie med en interessant slutning. Disse to elementer af rollespillet er dog fuldt kompatible, selv under tidspres. Det

# DAG-0 FASTAVAL 95

handler bare om hele tiden at holde øje med uret. Det kan være irriterende til tider, men i andre tilfælde hjælper det faktisk een til at opretholde spændingen, at følge plottet uden for mange afbrydelser eller lige gyldige sidespring. Tiden skal ikke kun ses som en restriktion, men også som en hjælp. Journalister siger, at det altid er muligt at skære 25% væk i en given tekst, uden at meningen går tabt. Det er lige præcis de 25% af et scenarie, som spilleren kan manipulere med i forhold til situationen. Hvordan det så præcist skal gøres, skal igen sættes i forhold til spillerne, situationen og scenariet som sådan ...



## Vejen til kedsomhed

af *Olav Kjær*

Du skal være spil-leder for et scenarie skrevet af en, du ikke kan lide, eller som kan true dit eget scenaries Otto-chancer. Hvordan forhindrer du scenariet i at blive en succes?

Følg disse simple guidelines for hvordan en spil-leder 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 een 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 kan foretage een bevægelse, og så må vente mens de andre laver hver deres ene handling. Det ødelægger intensiteten og kontinuiteten, trækker kampen ud og giver en underlig følelse af inerti og slow-motion.

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

### Stil dumme spørgsmål

"Du bliver prikket på skulderen. Vender du dig om?", "Ja". Spørg om lige gyldige detaljer. "Jeg putter stenen i lommen", "hvilken lomme?". Går spillerne ind i et rum, så spørg om de kikker rundt. Hvis du glemmer at spørge (og de ikke selv siger, at de kikker), så skal du naturligvis ikke beskrive - de kikker 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 lige gyldige spørgsmål, så beløn det med lange udredninger til svar.

### Lad aldrig spillernes handlinger lykkes

Hvis spillerne foretager sig noget, du ikke lige havde forudset, så kan det ikke lade sig gøre. Hvis en spiller springer op for at gribe fat i vindueskarmen, så kan han ikke nå den, eller den er af en type man ikke kan gribe fat i, eller den knækker, så

# DAG-0 FASTAVAL 95

han falder ned. Eller bedre endnu: forklar blot at det ikke kan lade sig gøre. Husk - dig mod spillerne!

### Diskuter med spillerne

Hvis en af spillerne sår tvivl om noget, du siger, eller er uenig, så diskuter. 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 4 timers scenarie tager 8 timer.

### Lad aldrig spillerne finde på noget selv!

Husk 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 ikke står i personbeskrivelsen, ja så må du jo forklare ham, at den slags kan han jo 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, og de vil kunne bruge masser af tid på at fortælle hvad deres figurer tænker, og hvorfor de handler, som de gør.

### Brug indirekte tale

Sig "han siger, at I skal gå" i stedet for "GÅ!"

### Gentagelser, gentagelser, gentagelser ...

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

### Hvis spil-personerne keder sig, så skal spillerne også kede sig

Går der lang tid, hvor der ikke sker noget, f.eks. hvis spillerne venter på noget, så skal der gå masser af spil-tid 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 spillerne til tilskuere

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

### Send spillerne uden for døren

Benyt enhver chance til at sende spiller 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 rollespil-tiden til kedsommelig venten, og, ikke mindst, du undgår at spillere 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, så som at stå op, lave morgenmad, barbære sig, køre i bil til arbejde etc. Derfor skal 90% af

## DAG-0 FASTAVAL 95

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 figur 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 spillerne meget gerne vil et bestemt sted hen, så skal det trækkes ud.

Og sidst men ikke mindst:

**- Hør aldrig efter hvad spillerne siger!**