

**20 kr.**



**SPILLEDER  
GUIDE**

**FASTAVAL**

# Hvorfor en spillederguide?

Velkommen til spillederguiden, hvor en række rollespillere giver nogle gode råd og ideer til, hvordan du som spilleder håndterer scenarierne på Fastaval.

Af Lars Kaos Andresen

**S**cenarierne på Fastaval har siden den første kongres i 1986 konstant udviklet sig. I 1992 kom der endnu mere fokus på scenarierne med indførslen af en pris til forfatterne af scenarierne (Ottoen) samt med indførslen af forfatterweekender, hvor Fastaval-forfatterne mødtes og idéudviklede deres scenarier. Fastaval er gennem årene blevet mere og mere åbent, når det kommer til at rumme begrebet 'rollespil', og derfor bliver der også eksperimenteret meget på Fastaval.

Der kan derfor være meget store forskelle på scenarierne på Fastaval. Der er alt fra mere eller mindre klassiske actionscenarier til formeksperimenter, hvor spillerne får en papkasse på hovedet og ikke må sige noget, men skal føle en ikke fortalt historie.

Det eneste, der er fælles for alle scenarier på Fastaval er, at de skal kunne spilles ud fra et skriftligt oplæg -

og det er det skriftlige oplæg, du som spilleder tager udgangspunkt i. Denne spillederguide giver en introduktion til nogle af de mest brugte scenarietyper på Fastaval, samt nogle konkrete råd og ideer til, hvordan du som spilleder håndterer forskellige situationer eller konkrete elementer i et scenarie.

Grundet Fastavals eksperimenterende og legesyge natur vil der altid være noget, som ikke bliver dækket. Der vil være scenarier på Fastaval, hvor selv den mest erfarne spilleder vil klø sig i hovedet og tænke: "Goddamn, sådan har jeg sgu' aldrig set det gjort før!" Og det er alt sammen en del af det, som gør det sjovt at være spilleder på Fastaval. Der er ikke noget 'sædvanligt' på Fastaval, og det betyder også, at det er svært, at gøre noget forkert.

God fornøjelse!

## Indhold

Scenarietyper - Action	4
Scenarietyper - Bipersonrollespil	6
Scenarietyper - Fortællerrollespil	8
Scenarietyper - Indie-scenarier	10
Scenarietyper - Drama	12
Scenarietyper - Investigation	14
Scenarietyper - Ensemblescenarier	16
Scenarietyper - Storygames	18
Scenarietyper - Freeform-scenarier	20
Sådan håndterer du - Spillokalet	22
Sådan håndterer du - Den stille spiller	24
Sådan håndterer du - Debriefing	26
Sådan håndterer du - Komædie	28
Sådan håndterer du - Besværlige spillere	30
Sådan håndterer du - Systemer	32
Sådan håndterer du - Sex og kærlighed	34

## Kolofon

Udgivet af Fastaval

Redaktion: Claus Raasted og Lars Kaos Andresen

Foto: iStockphoto, Peter Munthe-Kaas

Layout: Lars Kaos Andresen

Skribenter: Kristian Bach-Petersen, Klaus Meier Olsen, Troels Ken Pedersen, Morten Greis, Oliver Nøglebæk, Kristoffer Rudkjær, Lars Kaos Andresen, Anders Frost Bertelsen, Elin Nilsen, Charles Bo Nielsen, Nynne Søs Rasmussen, Mads Brynnum, Sanne Harder



## SCENARIETYPER PÅ FASTAVAL

### Systemscenarie - 1986

Spillernes handlinger er irrammesat af regler. Almindeligvis tilføjer regler og terninger et tilfældighedselement. Populære systemscenarier på Fastaval har været Call of Cthulhu og det danske detektivsystem Fusion.

### Systemløst rollespil - 1993

Regler - og ofte også terninger - bliver lagt væk, og der fokuseres på historien og dramaet i scenariet. Kamp og lignende håndteres ved, at spillerne og spilleder taler sammen. En scenarietype, der kommer til at kendetegne Fastaval mange år frem.

### Spillederløse scenarier - 1993

Spillederfunktionen er erstattet af spilmekanikker, som håndteres af spillerne.

### Intrigescenarie - 1994

Historien i scenariet ligger i spilpersonerne og opstår mellem spilpersonernes relationer, og det spil, der affødes af dette. Også kaldet for 'det runde scenarie'.

### Fortællescenario - 1997

Et scenarie hvor hele (eller dele af) handlingen refereres af spillerne, og spillerne til dels deler den skabende magt i scenariet med spillederen.

### Bipersonrollespil - 2001

Spillerne skifter rundt mellem mange små roller (bipersoner) i stedet for at fordybe sig i en enkelt karakter.

### Novellescenarie - 2001

Et scenarie med en varighed under to timer.

### Ensemblescenarier - 2003

Ordet bruges typisk om scenarier, hvor den enkelte spiller har flere roller, der alle har karakter af hovedroller, og hvor man skifter frem og tilbage imellem, hvilken af rollerne man spiller.

### Indierollespil - 2005

Terningerne vender tilbage til Fastaval med indiescenariene, men nu bruges reglerne og terningerne ikke til at afgøre, om du rammer med dit sværd, men i stedet til at drive historien og handlingen.

### Storygame (en del af indie) - 2005

Her er der ingen fastlagt historie, men et system, som spillerne skaber en historie ud fra. Storygame kaldes også for 'story now'. Storygame er en del af indie-bølgen.

### Freeform - ca. 2007

Freeform dækker det sammensurium af mange forskellige scenarietyper, der blandes og bruges på kryds og på tværs. Særligt for freeform er, at det også kaldes for semi-live, fordi der ofte indgår en form for liverollespil, hvor spillerne ikke længere sidder omkring bordet.

# ActionActionAction - Tempo, tæsk og blodige beskrivelser

"Jeg slår ham ihjel!" Actionscaenariet - eller actionsekvenser - har altid været en del af rollespil. Nogle scenarier bruger terninger og systemer til at give en stærk følelse af action. Andre bruger særlige fortælletricks. Uanset hvad, er meget af ansvaret til netop denne slags scener og scenarier lagt over på spillederen. Her kommer en række gode råd til, hvordan du som spilleder kan gøre action mere levende og spændende.

Af Kristian Bach Petersen

**L**angt de fleste rollespillere er vokset op med action som en vigtig del af rollespillet. Og action er drama, i hvert fald, hvis det bliver gjort rigtigt. Her er tre overskrifter og tilhørende råd til, hvordan du løfter dueller på sværd, blasters og Colt Peacemakers op til at handle om mere end terningerul og hastigt dalende hitpoints.

## Gør det dynamisk

Det vigtigste for action er, at gryden holdes i kog når kuglerne flyver om ørerne på karaktererne og orkerne kommer stormende. Skarp klipning er blevet et mantra i moderne rollespil, men det er dobbeltvigtigt, når der er tale om action. Lad ikke spillerne dvæle ved deres beslutninger – aftving dem svar og reaktioner på få sekunder.

Sørg for, at der ikke er nogen spillere der strandes i en situation, hvor der ikke sker noget – også selv om gruppen er delt og en enig karakter er efterladt som vagt – så må der komme et par goons/orker/deep ones og sparke døren op til hvor vedkommende sidder.

Klip benhårdt mellem de involverede, og gør det gerne på kryds og tværs, så spillerne aldrig ved, hvor-

når de bliver afkrævet et sværdhug. Det er alfa og omega, at holde spillerne på kanten af deres stole.

Og apropos stole, så rejs dig gerne op og kom lidt væk fra bordet. Du behøver ikke at skuespille rullefald, men bare det, at få lidt bevægelse i kroppen, smitter positivt af på actionscener.

## Gør det levende

Når der er s-tog tæsk i luften, så vær beskrivende. Jo mere du gør ud af at sætte stemningen når lussingerne flyver, jo mere vil spillerne engagere sig og kunne mærke blodsmagen i munden.

Duften af angstens sved, adrenalinen der pumper, de kolde grå betonvægge og nekrogangsternes raspende rallen er med til at gøre scenen levende og give klamme håndflade.

Og gør så noget ud af de klaps som bipersonerne deler ud. Der er kæmpe forskel på "goblinen angriber dig... igen" og "Den skelende grøn hud kaster sig skrigende til højre og forsøger at plante sin rustne økse i din hofte", også selv om resultatet af begge er fem hitpoints i skade. Hvis du gør det, smitter det forhåbentlig af på spillerne.



## Gør det ubehageligt.

Mange rollespillere har dræbt flere kobolder, end du har spist ærter og selvom man har roller, der er kølige kampfmaskiner, giver det en ekstra dimension, hvis vold får et snert af nasty.

Det kan være gennem beskrivelser af indvolde, der vælter ud af modstanderen, kujonagtige fjender, der rystende og grædende forsøger at forsvare sig mod karakterernes hærgen eller faldne modstandere der ligger døende i mudderet og jamrer indtil spillerne gør tingene færdige og endeligt slukker lyset i fjendens øjne.

Det er ekstra relevant, hvis I spiller i et realistisk univers. Når man slår nogens tænder ud, så får man skrammer og blod på knoerne. Når man beslutter sig for, at nakkeskyde en rivaliserende gangster, så når han altid at græde ("Look into your heart!"), pisse i bukserne og fortælle om sin 5-årige derhjemme. Få action til at betyde mere end vold og tæv, så det siger noget om karaktererne, scenariet og universet. Så bliver det nemlig relevant og medrivende.

## KRISTIAN BACH-PETERSEN

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Jeg har efterhånden indset, at jeg er ret dårlig til at spille rollespil selv, så derfor er min bedste mulighed for gode rollespilsoplevelser at få andre, bedre, rollespillere til at shine.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Walk the walk og talk the talk. Hvis du kommer ind i lokalet, fyldt med overskud og med rank ryg, så opdager spillerne aldrig, at du er rystende nervøs. Det, og så at være entusiastisk omkring den kommende oplevelse. Hvis du glæder dig, og det er tydeligt på dig, at det bliver et fedt scenarie, så smitter det af på spillerne.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Jeg var spilleder på min første Fastaval i 1994, 14 år gammel, på VP-scenariet *Hindenburger Auf!* Jeg er ret sikker på, at alle mine spillere var ældre end mig, og jeg var pænt nervøs, da jeg kom ind i lokalet. Men scenariet kørte fint, inklusiv et episk shoot out i skroget på den hydrogen-fyldte Zeppeliner, og spillerne gav scenarieret, og min præstation, cirka 8 i gennemsnit efter den gamle karakterskala, så det turde jeg godt gøre igen.

# Der var engang seks hovedpersoner og seks spillere

Engang var der seks hovedpersoner, hvis der var seks spillere. En rolle til hver, som man spillede hele vejen gennem scenariet. Hvis der var brug for bipersoner, var det altid spillederens opgave at spille dem. Sådan er det ikke længere. Siden *Ave Adam* fra 2001 og *Bondemænd og biavlere* fra 2002 er der i stigende grad skrevet scenarier, hvor birollerne spilles af spillerne. Nogle gange skal alle spille både en hovedperson og en række bipersoner. Andre gange skal nogle spillere koncentrere sig om at spille scenariets hovedpersoner, mens andre tager sig af birollerne.

Af Klaus Meier Olsen

**U**anset om det er alle eller kun nogle af spillerne, der skal spille biroller, så er der tre konkrete udfordringer, når man er spilleder på et scenarie, der benytter bipersonrollespil.

## 1. Afklaring

Uanset hvilken form for rollespil man spiller, så er afklaring noget af det vigtigste. Som spilleder er det din opgave at sætte spillerne ind i hvad scenariet forventer af dem, så de både er klar over hvad de kan forvente og hvilke værktøjer de har til at blive medskabere af jeres fælles rollespilsoplevelse. Det gør sig også gældende, når de skal spille bipersoner. Vær sikker på, at spillerne har forstået præcis hvordan det scenarie I skal bruge benytter bipersonrollespil, inden I går i gang. Når jeg er spilleder bruger jeg helere for lang end for kort tid på at sikre mig, at vi er enige om, hvad det er vi skal spille.

## 2. Casting

Når spillerne skal spille bipersoner bliver der ofte ikke udleveret skrevne roller til dem. I stedet er det din opgave at sætte dem ind i, hvilken rolle de skal

spille inden en scene begynder. Her er det vigtigt, at du rammer beskrivelsen lige i røven med få ord, så spilleren ved, hvilken rolle der skal spilles og I kan komme i gang med scenen. Når jeg er spilleder forbereder jeg mig ved at skrive mine egne små stikord til birollerne ned sammen med forfatterens beskrivelser. Samtidig er jeg åben for at ændre i beskrivelserne on the fly, hvis spillerne har improviseret i en retning forfatteren ikke regnede med.

## 3. Funktion

Det er vigtigt at holde sig for øje, at birollerne ofte er funktioner, der driver plottet fremad eller sætter fokus på hovedrollerne konflikter. Det betyder, at du ud over din instruktion i, hvordan birollen skal spilles, skal være meget klar på både birollens og scenens funktion overfor spillerne. Spilleren der spiller birollen skal have et klart billede af, hvad hun skal bidrage med i scenen.

## Når alle spiller biroller

I scenarier hvor alle spiller en birolle ved siden af deres hovedrolle skal du som spilleder sørge for, at fokus bliver på hovedrollerne og den fortælling



spillerne skaber med dem. Der er ofte et par biroller som både du og spillerne forelsker jer i og som I gerne vil involvere mere i fortællingen. Det er også fint nok, hvis det bliver gjort med måde. Husk dog, at der er en grund til, at forfatteren har struktureret historien på den måde han har. Derfor indeholder scenarier der bruger denne slags bipersonrollespil altid en afvejning for dig som spilleder: hvor meget skal du vægte forfatterens intention overfor spillernes improvisation? Der er ikke noget 100% rigtigt svar og så længe du er bevidst om, hvorfor du prioriterer som du gør, skulle der ikke være nogen ko på isen.

## Når nogle spiller biroller

I scenarier hvor nogle spillere koncentrerer sig om hovedroller og andre kun spiller biroller er det vigtigt, at du får givet de rigtige typer roller til de rigtige spillere. Nogle elsker at fordybe sig i en enkelt rolle, mens andre uden problemer kan skifte mellem flere roller. Brug derfor tiden før du fordeler rollerne til at snakke med dine spillere om deres præferencer. I mange af denne type scenarie har de spillere, der udelukkende spiller biroller også indflydelse på fortællingen på andre måder. Det kan for eksempel være ved at kunne sætte scener. Her er det vigtigt, at I inden spillet har styr på, hvad der er deres og hvad der er dit ansvar, så I ikke træder hinanden over tærerne, når I prøver at påvirke fortællingen. Det handler – som det i sidste ende altid gør – om at være enige om, hvad det er I skal spille og hvad der forventes af spillerne og af dig.

## KLAUS MEIER OLSEN

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Fordi man har overblikket og kan kontrollere det overordnede flow i scenariet og hjælpe spillerne til at skabe den bedst mulige fortælling. Det er en fed kreativ udfordring at få spillernes improvisationer og forfatterens struktur til at gå op i en højere enhed.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Din vigtigste opgave er alt det der sker inden I begynder at spille, hvor du forklarer spillerne, hvad scenariet forventer af dem og hvad deres værktøjer er. Læg noget arbejde i, hvordan du præsenterer scenariets elementer og får spillerne med på vognen. Når de først er med er det smooth sailing. Spillerne på Fastaval er awesome, når de ved, hvad de skal gøre.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Det var på mit eget scenarie *Det glade land* på Fastaval 2003 (spoiler alert: det handler om nynazister og var ikke Otto-materiale). Der var dobbelt op på nervøsiteten som førstegangsspilleder på et scenarie jeg virkelig havde kæmpet med. Jeg var ikke god og besluttede der, at jeg aldrig ville køre mine egne scenarier igen. Til gengæld har jeg kørt en røvfuld af andre folk scenarier siden da. Det har både givet mig fantastiske oplevelser og gjort mig bedre til at skrive scenarier.

# Når det er spilleren, der fortæller, hvad det var, der skete

Rollespil, hvor spillerne overtager en del af de traditionelle spillederpligter med hensyn til at sætte scener og beskrive steder, personer og handlinger fra en fortællerposition snarere end en in-character position. Det dækker over en temmelig bred vifte af muligheder, og kan sagtens kombineres med traditionelt in-character spil.

Af Troels Ken Pedersen

- H**vordan gør man det så godt? Når rollespil fungerer bedst, er det en dynamisk samtale. Spillerne reagerer på hinanden, tager tråden op og bygger videre. En samtale er meget sjovere end, at en håndfuld mennesker sidder og kigger på én enkelt, der snakker op ad stolper og ned ad vægge. Det gælder også, og om muligt endnu mere, i fortællerrollespil.
- Fat dig i nogenlunde korthed, og giv bolden videre. Det holder samtalen flydende.
  - Brug få ord til at antyde egenskaber, frem for lange, udførlige beskrivelser. På den måde bliver der plads til, at tilhørernes fantasi kan sætte kød på knoglerne -- og det er meget mindre kedeligt at høre på.
  - Sig det åbenlyse. Pluk de lavthængende frugter, og lad være med at prøve aktivt på at være spændende og original. Samtalen som helhed skal nok ende med at blive spændende, og den flyder uendeligt meget mere frit og organisk, hvis ikke deltagerne prøver for hårdt.
  - Genbrug altid ét eller andet element fra det der blev sagt umiddelbart forinden, og saml gerne ting op fra tidligere i samtalen. Sammenhæng og kontinuitet er fedt.
  - Lad være med at stresser over kontinuitet og histor-

- isk og dramatisk korrekthed. Kontinuitet er fedt, men en flydende samtale er vigtigere, så lad være med at tøve, stoppe op og rette dig selv eller andre, med mindre det er helt ødelæggende galt. Mindre kontinuitetsbrud og misforståelser er acceptable.
- Lad være med at forhandle tingene til døde. Sig "ja!" og kom videre, hvis det overhovedet giver mening.

## Hvad stiller man op med det som spilleder?

Hvis du er spilleder og skal håndtere fortælle-spil, så er der tre ting, du skal gøre:

- Formidle formen. Hjælp spillerne til at gøre hvad forrige afsnit opregner og hvad det konkrete spil fordrer, giv fortælle-opvarmnings-øvelser, og bekræft dem i, at det er fint, at de gør spilleder-lignende ting.
- Sætte rammer op, som spillerne kan boltre sig inden for. Spillerne kan meget nemmere skinne og stråle på disse traditionelle spilleder-enemærker, hvis du udstikker klare rammer for hvad det er, de skal, og hvad de skal med det.
- Være en del af samtalen. Gør de fortælle-ting, som spillerne skal gøre, så du klart og konkret demonstrerer i praksis, hvad det er de skal stille op, og vær selv en aktiv og dynamisk deltager i samtalen.



## TROELS KEN PEDERSEN

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Fordi man hjælper spillerne til at være fantastiske. Og det er fantastisk.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Styr din druk, og mød udhvilet op. Der er ingen opskrift så sikker på at være elendig spilleder, som at møde op bagstiv eller med tømmermænd. Og for øvrigt, vær parat til at fejle og lære af det. Alle fejler en gang imellem. OK, det var to, men de fortjener begge at siges.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Første gang jeg var GM: Jeg var vel en 10-11 år, og havde lært D&D af min storebror. Så havde jeg hypet det helt vildt over for mine venner, og vi spillede ting som "På eventyr i vildmarken" og Sværd & Trældom, mens vi ventede på at jeg fik mig et rødt D&D Basic box sæt. Som var på engelsk da jeg fik det, for den danske oversættelse var ikke kommet endnu, hvilket var lidt hårdt. Men jeg var meget motiveret!

## KRISTOFFER THURØE

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Det er super fedt at være med til at give folk oplevelser med så gode scenarier, som dem der er skrevet til Fastaval. Jeg elsker at skulle formidle en forfatters scenarie til et hold spillere. Det giver en helt særlig oplevelse af scenariet, hvor man får lov til at sætte rammen og se det udspille sig. Normalt siger man, at der ikke er publikum i Rollespil. Men spillederen får lov til at opleve det hele fra første række.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Slap af, nyd det og bare følg forfatterens vejledning. Ofte er det meget lidt man skal gøre som spilleder, ud over at formidle det forfatteren har skrevet. Hvis du er bevidst om, hvornår du skal formidle rammen, og hvornår du kan give den gas og lege med som biperson, så er det skide sjovt at være spilleder.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Jeg blev spurgt af en forfatter, om jeg ikke ville køre hans scenarie til Fastaval 2011. Jeg var dødsens nervøs og sikker på, at alt ville gå galt. Men scenariet var velformidlet og sørgede for, at jeg havde en god guide hele vejen igennem. Da det så gik godt, og scenariet virkede som det skulle, så var det den vildeste oplevelse at se det hele gå op i en højere enhed.

# Indie bruger terninger til at skabe historier

Indie-spil er kendetegnet ved, at man ikke bruger terningernes tilfældighed til at afgøre, om man rammer med sit sværd eller ej, men bruger terningernes tilfældighed til at skabe en fælles fortælling ud fra et oplæg, der er langt mere åbent, end de klassiske scenarier. Et indie-scenarie kan i højere grad betragtes som et oplæg til at skabe en fælles historie. Her kommer en række gode råd og ideer til, hvordan du håndterer indie-scenarier eller indie-elementer i et scenarie på en god måde

Af Morten Greis

**I**ndie-rollespil er rollespil, hvor karaktererne er i centrum, og hvor der ikke er givet en historie på forhånd. Indie er også rollespilssystemer, som typisk dækker et smalt område – en bestemt type af historie, genre eller tematik, og fokuserer på netop denne vinkling. Rollespillet er typisk bygget op på en serie af scener, der tager udgangspunkt i en eller flere af karaktererne, hvor man skiftes til at have hovedrollen, og hvor scenerne udspringer på baggrund af hændelserne i foregående scene.

## Begrænset forberedelse

Der er tit ingen eller kun minimalt med forberedelse, og mange spilledele opgaver roterer mellem spillerne, og en del af spillets regler handler om, hvem der får retten til at fortælle, hvad der sker. Mange spil begynder med en fælles brainstorming, hvor verden og karakterer udvikles, og det skaber rammen for det fælles spil.

## Terninger er sjove

Indie-scenarier bruger terninger. Ikke mange, bare akkurat dem, der skal til for at skabe intensitet. Terningerne rulles først, når tingene er sat yderst

på spidsen, og ofte afgør et enkelt terningkast hele situationen; om det er et skænderi, et slagsmål eller en kærlighedserklæring.

## Hvordan gør du det godt?

**Kæmp for din karakter.** I indie-scenarier udspringer oplevelserne af, at man kæmper for sin karakter og dennes skæbne. Konflikterne, som driver udviklingen, opstår på baggrund af, at karakteren vil noget eller siger nej til noget.

**Der skal være noget at kæmpe for.** Når du som medspiller eller spilleleder har rollen som scenesætter, bliver det din opgave at finde en situation eller en konflikt, som er relevant for karakteren, og som tvinger karakteren til at tage et standpunkt. Den store historie i spillet er, hvad karaktererne gør, og hvad udfaldet af konflikterne bliver.

**Ikke for historiens skyld.** Der er ingen forskreven historie at udspille. I modsætning til klassiske rollespil, er der ikke et oplæg i forvejen. Man kan ikke spille scenariet forkert, for der er ikke et at spille forkert.

**Sig ja ... og sig nej.** Improvisation er centralt i et rollespil uden forberedelse, og den gyldne regel om



at sige ja til oplæggene gør sig også gældende i indie-scenarier, men en vigtig forskel er, at din karakter gerne må bestride situationen og kæmpe for noget bedre.

**Skift synsvinkel.** Indie-scenarier håndterer smukt forskellige fortælle-vinkler. Skift mellem første og tredje person – tal nogle steder som din karakter, beskriv samtalen andre steder, og beskriv hvad der sker omkring de talende. Du er ikke begrænset til at spille din karakters dialog, men har kontrol over store dele af fiktionen.

**Respekter oplæg.** Vi udfordrer hinanden, når der sættes scener, og vi tager kontrol med fiktionen, når vi beskriver, hvad der sker. Når du f.eks. fortæller udfaldet af en konflikt, skal du respektere dine medspilleres oplæg, og ikke underminere deres karakterer eller introducere ting, som ødelægger karaktererne.

**Signaler dine ønsker.** Der er forskel på, hvad du vil, og hvad din karakter vil. Signaler eller fortæl dine medspillere, hvilke konflikter du gerne ser din karakter forsøge at kæmpe sig ud af.

## FREDERIK J. JENSEN

Hvorfor er det fedt at være GM?

Det er en fed udfordring at få det ukendte scenarie til at slå klik med en ukendt skare af spillere i et unikt magisk øjeblik, der står uforglemmeligt indprentet på hjernebarken i årtier.

Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Stol på spillerne og inviter dem med ind i spils-kæbelen. Langt de fleste spillere på Fastaval er super engagerede og aktive - og kan og vil selv.

Fortæl lidt om første gang du var GM

Jeg havde meldt mig som spilleleder på to GURPS-scenarier engang i 90'erne fordi det var det system, jeg var forelsket i dengang - og fordi jeg næsten altid var spilleleder "hjemme", så det ville jeg selvfølgelig også være på Fastaval. De var vidt forskellige - *Kaninbjerg* og *Cyberpunk* - og jeg havde sådan set hverken kendskab til genrene eller scenarierne før Fastaval. De kom vist ikke rigtigt op at flyve, men jeg husker at jeg improviserede en længere cyberhacking-sekvens frit fra hoften. Lidt scary at få karakter efter spillet. Practice makes perfect - og nu er det et håndværk - men altid en dejlig oplevelse, når spilpotentialet bliver forløst og deltagerne sparker røv med scenariet.

# I det banale ligger dramaet

Drama-scenariet har eksisteret på Fastaval i mange år. Her handler det ikke om, hvorvidt heltene får reddet prinsessen, nej det handler om, HVEM der egentlig elsker prinsessen og hvorfor, og om hvad der føles, når det går op for alle, at prinsessen slet ikke kan elske igen. Drama-scenariet er en meget åben genre, og den tilkendegiver, at der er følelser på spil og, at disse følelser betyder meget i scenariet. Her er en række ideer og råd til, hvordan du som spilleleder håndterer drama på en god måde.

Af Lars Kaos Andresen

**D**ramascenarier handler om følelser, og ofte er det ganske banale følelser som kærlighed, had, misundelse, jalousi, fortrydelse og lignende, som kommer frem i scenariet. (Det er dog slet ikke sikkert, at scenariets struktur eller opbygning er simpel.)

Der hvor du skal være mest opmærksom på at fremelske følelser og hjælpe dramaet på vej er i scenarier, hvor følelser ikke er det centrale omdrejningspunkt. Det kan for eksempel være et investigationscenarie, et actionscenarie eller lignende, hvor der både er en handling og et godt drama. I den type scenarier er det typisk, at der bliver fokuseret på handlingen, og dramaet og følelserne glider i baggrunden.

## Få følelserne ud i rummet

Fortæl dine spillere, at scenariet handler om følelser. Især hvis der er en anden rammefortælling, er det vigtigt, at spillerne ikke går i 'løsningsmodus', hvor de fokuserer på for eksempel detektivarbejdet i scenariet, for det slår meget hurtigt dramatisk rollespil ihjel.

## Hvad føler du?

Hvis ikke selve scenariemekanikken faciliterer følel-

serne, så kan det være nødvendigt at hjælpe spillerne med at holde fokus på dramaet og følelserne. Som spilleleder er det ældste spørgsmål i bogen: "Hvad gør du?" Knap så gammelt er spørgsmålet: "Hvad føler du?" Det handler ikke kun om, at spilleren skal mindes om, hvad rollen føler - det handler også om, at de andre spillere hører det, så de har mulighed for at reagere på det.

## Lad spillerne skabe billeder

Hvis du har en særligt dramatisk scene, så opfordr en spiller til at beskrive dramatisk. I stedet for den klassiske "Jeg løber efter ham," som blot beskriver handlingen, så få spilleren til at beskrive, hvorfor og hvordan det er dramatisk. Det behøver ikke være action. Det kan også være poetisk, smukt eller stilfærdigt. Er det svært for spilleren, så hjælp til med hv-spørgsmål.

## Kort monolog

Udbed dig en kort monolog fra en spiller, hvor denne skal fortælle om rollens følelser. Det kan være en monolog, hvor rollen fortæller om egne følelser, eller giver sit bud på, hvordan andre roller føler. Fortsæt derefter spillet, som om intet var hændt.



## Brug din viden

Brug din viden om scenariet til at stille de rigtige hv-spørgsmål. Du ved, hvor dramaet ligger i scenariet, og du skal bruge din viden til at fremelske dramaet. Hvis du kan se, at der er en god relation, som to spillere ikke kører på, så få dem ind på sporet ved at spørge ind til relationen.

## Klip ikke for hurtigt

Når det kommer til action er det vigtigt at klippe hurtigt, så scener ikke bliver pinagtigt lange. Pas på med at klippe scener alt for hurtigt i scenarier, hvor du gerne vil have både store og små følelser frem.

## Pas på med ikke at grine for meget

Det er nemt og tillokkende at forfalde til at demontere en følelsesladet scene eller situation i et scenarie ved at grine. Pas på med at komme til at grine for meget, og instruer gerne de øvrige spillere i ikke at gøre det, hvis det er meningen, at det skal være følelsesladet og alvorligt.

## LARS KAOS ANDRESEN

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Det er lidt som at stå på en scene og underholde, og det er så fedt at se en gruppe entusiastiske spillere køre med på scenariet. Jeg tror alle spilleledere bliver lidt nervøse før de skal spille, og det er faktisk ret fedt.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Læg mærke til, hvad andre spilleledere gør som er godt og skidt - og lad være med at sige, at det er første gang, at du er spilleleder, når I starter spillet.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Det var på min første dag på min anden Fastaval i 1991. Der gik en mand rundt og råbte om nogen kendte systemet *Runequest*, og det gjorde jeg. Han fortalte mig, at jeg skulle køre scenariet *Filosoffens Tvivl*. Som relativt ny på Fastaval betvivlede jeg ikke denne officials ord, og 15 minutter senere sad jeg i et lokale og kørte mit første scenarie på Fastaval. Jeg havde været spilleleder i kampagnespil mange gange før, men det var alligevel noget helt andet. Så vidt jeg husker gik det dog ok.

# Lad dig lure!

Horatio Caine løfter sine solbriller og kniber øjnene sammen. "He was your brother - your brother!" Jeg kigger på min kone og spørger "Havde du luret den?" Svaret falder prompte: "Efter 20 minutter!"

Af Kristoffer Rudkjær

**L**ad os starte med den store indrømmelse: Jeg er dårlig til kriminalgæder og alt det der ligner. Jeg opdager ikke, at det var broren, der gjorde det i aftenens afsnit af CSI Miami, før det afsløres. Jeg er med på, at blomsterfestivaler og kagekonkurrencer er dødsensfarlige i Midsommer, men Barnaby ved besked om morderen langt før mig. Og det hele er meget værre, når jeg spiller rollespil. Jeg er tæt på blank. Min erfaring som spilleleder er dog: Jeg er bestemt ikke alene. Trods godt opbyggede spor og afsløringer er det tit, at spillerne ikke fanger forfatterens små clues, og så har vi balladen. Tomgang. Kedsomhed. Frustration.

Så kan vi lære noget af min kloge kone? Ja, for sagen er, at hun snyder. Hun benytter sig af to grundregler, som opdageren i tv-serien ikke har adgang til. Regel 1: Morderen er ofte en skuespiller, man har set før. Regel 2: Morderen skal være introduceret inden for den første 1/3 af afsnittet. Hun lurer forfatterne bag serien - ikke morderen - men resultatet er det samme.

Og det er så her analogien til let fordøjelige kriminalserier på tv begynder at slå revner. For vi spiller rollespil. Vi spiller FBI-enheden, de okkulte opdagere, børnene der forsøger at finde ud af, hvad fanden der foregår, osv. Vi er meget tættere på sporene og vidnerne. Og vi boltrer os ofte i en åben verden, hvor vi kan følge sporene i mange retninger. Og så alligevel. Vi har jo en spilleleder (hey - det er jo dig). Og her en min præmis - mit staldtip: Som spilleledere er det vores opgave, at give spillerne mulighed og plads til at lure os på den fede måde.

Hvordan gør man så det, sådan på tværs af scenarier og spillergrupper? Jeg har seks tips. De er skrevet ud fra det klassiske forholdsvis scriptede investigationsplot, men vil i større eller mindre grad

også kunne anvendes i mindre klassiske opbyggede investigationscenarier.

**1. Læs scenariet grundigt på forhånd** og lav en ordentlig introduktion til spillerne. Det er vigtigt, at spillerne er med fra start. Er der f.eks. tale om en stone cold who-dunnit eller om et cop-drama med investigation-elementer? Forventer man som spiller det ene, men får det andet, bliver det ikke en optimal spiloplevelse, fordi man misforstår, hvor meget krudt, der skal lægges i at opklare sagen.

**2. Føl dem på tænderne** - find niveauet. Fastaval rummer mange typer af spillere. Nogle af dem er glade for og gode til at regne plottet ud. Og så er der sådan nogle mindre kapable opdagere som mig. Lægger du niveauet for lavt/højt er det ikke sjovt for nogen. Så brug de første par spor/vidner til at se, hvad de dur til og ikke mindst har lyst til. Selv om du har afklaret, at gåden er i fokus i din præsentation, kan du altid give mere plads til dramaet, hvis det er der, jeres gruppe for alvor har fedt spil.

**3. Spil dine bipersoner klart og tydeligt.** Vidner lyver og tilbageholder information - det ved alle rollespillere. Men hvordan finder spillerne ud af, hvornår bipersonen har leveret alle sine spor? Heldigvis kan du hjælpe ved at være meget tydelig som spilleleder når du spiller bipersoner. For det første fordi det er fedt for stemningen, hvis de er forskellige (som ægte mennesker). Men endnu vigtigere for at signalere klart til spillerne, hvad der er at komme efter. Udtømte vidner slår frustreret ud med armene og understreger tydeligt at "Det ved jeg ikke" eller bryder grædende sammen. Vidner, der lyver eller holder ting tilbage, klapper pludselig i som østers,



eller er provokerende og trodsige. Eller hvad der nu passer, bare du signalerer klart.

**4. Cut for dølen.** Når der ikke er mere at finde på gerningsstedet eller i den mistænkes bil, og når vidnet ikke har mere at sige, men spillerne bliver ved og ved, så skal du cutte scenen! Det er et klart og ikke altid så elegant signal, men det er bedre end at trække i langdrag, så brug det.

**5. Rollerne er kompetente.** Rollerne kan i større eller mindre grad (eller slet ikke) være professionelle, men som hovedregel er de på papiret bedre til at efterforske end den gennemsnitslige rollespiller. Så det er ok, at noget springer særligt i øjnene, at de pludselig husker det væsentlige i en vidnes forklaring, at de har prøvet noget lignende osv. Du må gerne hjælpe, ved at lade dem få hjælp via deres kompetence. Kunsten er at gøre det løbende og naturligt, og ikke når sagen har været i hårdknude i en times spil.

**6. Hold et højt tempo,** men forcer aldrig slutningen. Tempo er altid vigtigt når man spillede. Vi vil spille det interessante og ikke tærskelanghalm på det mindre interessante. Men nogen gange skrider tiden. I de tilfælde er det ofte fornuftigt at køre resten af scenariet lidt hurtigere. Den bedste løsning er at opdage det i tide, så man kan speede hen over nogle af de sidste led.

Måske skal spillerne bare få at vide, at de tog hen på banegården og fandt skabet med maskerne til det hemmelige selskab, eller at vidnet fortalte dem, at det var en blå Ford Mondeo. Der er hurtigt ti minutter sparet per scene. Det eneste der ikke bør forceres er slutningen. Du, spillerne og scenariet fortjener le grand finale - så skab pladsen til det eller gå over tid.

Det var seks tips - prøv dem og find selv på flere. Og smut så ud og løs den sag.



# Spilpersoner og hovedroller over det hele

Hvad gør du, hvis du skal spille et ensemblescenarie? Hvad er det i det hele taget? Ordet bruges typisk om scenarier, hvor den enkelte spiller har flere roller, der alle har karakter af hovedroller, og hvor man skifter frem og tilbage imellem, hvilken af rollerne man spiller.

Af Anders Frost Berthelsen

**O**rdet 'ensemblescenarie' er stjålet fra filmverdenen, hvor et ensemble cast dækker over en større gruppe hovedpersoner, der alle har lige stor betydning.

De første ensemblescenarier var *...og tre fod beton* fra Viking Con 2003 og *Chiaroscuro* fra Fastaval 2004. De kom i kølvandet på bipersonsrollespil, som *Bondemænd og biavlere* populariserede i 2002, men hvor hver spiller i bipersonsrollespil har en klar hovedrolle og derudover en række små biroller, har hver spiller i et ensemblescenarie en række roller – ofte tre, men det er ikke en regel – som har nogenlunde lige stor vægt.

## Sådan kører du dem

Hvis du skal spille et ensemblescenarie, er vi nødt til at dykke lidt ned i motorrummet og kigge på, hvordan scenariet virker. Man kan lidt groft inddele ensemblescenarier i to grupper: scenebaserede og mekanikbaserede.

### Scenebaserede

De ældste ensemblescenarier er stort set alle sammen scenebaserede. Selvom rollerne formelt set har frihed til at gøre hvad der passer dem, er der typisk

et bestemt forløb de helst skal gennemspille. I nogle scenarier er strukturen åbenlys, i andre er det gjort mere subtilt. For eksempel har rollerne *A Day in the Life* tilsyneladende fuldstændig frihed til at gøre, hvad der passer dem, men på forunderlig vis ender hver afvikling med den samme historie.

I det scenebaserede ensemblescenarie er det vigtigt, at man som spilleleder formår at få dirigeret spillerne til at træffe de valg, scenariet går ud fra de træffer. I nogle scenarier gøres det bedst med diskret manipulation, i andre ved at forklare klart, hvad der skal ske i de enkelte scener. Vurdér afhængigt af scenariet og spilgruppen hvilken tilgansvinkel, der vil virke bedst, og kombinér gerne flere metoder.

### Mekanikbaserede

I disse leverer scenariet en setting, en gruppe roller og en eller anden mekanik til at styre, hvilke roller der er med og hvordan de interagerer, men til gengæld er der ikke et fast sceneforløb. Et eksempel på det er *Dyst* fra 2009, hvor de fleste spillere undervejs mister roller, efterhånden som de bliver slået ud af en ridderturnering. På den måde bliver den konkrete historie genereret undervejs, fordi der sjældent er den samme kombination af roller i spil,



og roller kan undervejs skifte imellem at være hoved- og biroller.

I det mekanikbaserede ensemblescenarie er det vigtigt, at man som spilleleder er indstillet på at finde på scener undervejs, for selvom der kan være sceneforslag i scenariet, er man i sidste ende nødt til at skræddersy forløbet til den enkelte afvikling. Der er en fare for, at de fleste scener ender med at være generiske samtalscener mellem 2-3 roller, så gør en indsats for at give scenerne et særpræg.

Uanset typen involverer ensemblescenarier hyppige rolleskift. Det er ikke alle spillere, der er lige komfortable med det, men en måde at afhjælpe det kan være at give dem en 5-10 sekunders pause imellem scener til at samle tankerne, eventuelt hvor du skaber stemning med en eller anden beskrivelse, der passer til scenariet.

På årets Fastaval (2014) kan man spille ensemblescenariet *Narzula City Noir*. Det er et mekanikbaseret scenarie om menneskeskæbner i en fantasy-by.

## NICKIE KÜHNEL

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Fordi man er med til at formidle en oplevelse, en historie videre til andre som får glæde af det.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Nu har jeg kun været GM få gange, og jeg er først ved at komme i gang. Men det må være: vælg nogle scenarier, som du synes er virkelig spændende. Hvis man brænder for historien, så mærker spillerne det og så har alle en sjov oplevelse.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Det må have været på rollespilsholdet med ungdomsskolen for mange år siden. Det var vist mit første selvskrevne scenarie. Hmm, det kunne være det skulle finpudses og sættes op igen. Det gik overraskende godt. Man er som GM tovholder på at historien går sin gang, og hjælper hvis spillet er ved at miste fart. Det er altid sjovt at se hvordan historien ændrer sig som forskellige spillere udspiller det samme scenarie.

# Historien skabes af scenariet og mekanikken

Storygame eller Story now, som det også kaldes, handler om, at fortællingen opstår under spillet, modsat det klassiske Fastaval-scenarie, hvor fortællingen er fastlagt på forhånd (Story Before). Storygames er spil, der mekanisk støtter op om, at hverken spillere eller spilleleder ved præcis hvor historien ender henne, men løbende gennem deres valg og handlinger følger den øjeblik for øjeblik.

Af Oliver Nøglebæk

**S**torygames er en lidt spøjs størrelse i forhold til Fastaval. Her er der nemlig ingen fastlagt fortælling fra forfatterens side, men i stedet en spillemekanisk maskine, der skaber en historie når man spiller med den. Man sætter sig til bordet og der opstår en ny og unik fortælling om spilpersonerne. Det fede er at opdage historiens form undervejs, at i spiller for at udforske hvad for en fortælling i får, frem for at følge et plot.

Storygames er nemme at spillede. Du kan nemlig uddelegere alle de trælse ting. Du behøves knap nok at holde styr på fortælling og indhold i scenariet - den slags klarer i stor stil sig selv.

For det første har spillet en centralt mekanisk struktur der styrer fortællingen for dig. Hvis du får styr på systemet, så skal der nok opstå en god historie af sig selv. Du skal have styr på hvordan systemet styrer handlingen, i hvilke situationer det bliver aktiveret og hvad for en slags udfald det fører til. Sæt dig ind i hvordan de forskellige dele spiller sammen og hvordan du får hjulpet spillerne til at bruge dem.

Når det kommer til at levere indholdet i fortællingen, er spillerne dine venner. De har hjerner fulde af idéer du kan bruge. Hvis du sætter tonen og settingen til at starte med, kan du igennem resten af spillet udnytte deres kreative indslag, i stedet for at skulle finde på selv. Vær aldrig bange for at bede dem om at fortælle og beskrive.

Brug i stedet din energi på at cheerleade deres indslag, binde ting de kommer med sammen og genbruge deres gode idéer. Hver gang du trækker en idé med tilbage i spil, bliver spillet mere sammenhængende og skarpt. Du bekræfter derudover spillerne i deres kreativitet og giver dem endnu mere lyst til at bidrage og fortælle.

Hvis du er nødt til at komme med noget nyt, så er tricket at sige det mest åbenlyse der falder dig ind. Ikke nødvendigvis den første tanke, men det der virker som det oplagte videre skridt. Det lyder måske lidt kedeligt, men her er pointen, at hvad der er oplagt for dig, godt kan være helt uventet og overraskende for de andre om bordet, samtidig med



at det helt sikkert giver mening i spillets sammenhæng.

Og sidst, men ikke mindst, så handler Storygames om handling og action. Du skal derfor aldrig være bange for at skubbe spillet frem til næste springende punkt. Den næste udfordring, den næste action sekvens, det næste store valg for en af spilpersonerne. Det kan være et godt pejlemærke at kigge efter det næste sted hvor spillemekanikkerne bliver sat i spil. Det betyder, at dér er potentiale for handling, som fører historien videre. Hvis man stoler på systemet og spillerne, er storygames noget af det nemmeste at køre.

## Kommer du i tvivl, så er de seks pointer:

- Spil for at udforske historien og spilpersonerne
- Lad mekanikkerne styre fortællingen
- Brug spillernes kreativitet
- Byg ovenpå og saml trådene
- Sig det åbenlyse
- Zoom frem til balladen

## CLAUS RAASTED

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Fordi man giver noget igen. Uden GM'er, ingen spillere. Hvilket selvfølgelig er lidt løgn, but still...

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Gør det! Måske går det ikke helt fantastisk (det gjorde det ikke for mig første gang jeg var Fastaval GM), men man overlever. Det er ikke så svært. Og nu har du jo også denne her bog til at hjælpe dig. :-)

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Jeg var GM for første gang i 1987, hvor jeg spillede D&D (Red Box) med en gruppe andre unger på mit fritidshjem (jeg var 8). Der var meget lidt rolle-spil og utroligt meget rulle-spil, men det var åndssvagt sjovt, og selvom dødelighedsraten var høj, så kørte jeg i tre år med flere spilgange om ugen og 10-15 spillere pr gang. Første gang jeg var GM på Fastaval havde jeg holdt pause fra at være GM i 17 år. Det var noget helt andet end at sidde og rulle D&D-terninger og styre orker, men det var helt fantastisk at prøve. Så jeg tænkte "Det skal jeg gøre mere af."

# Når det hele blandes

Freeform er en opblødning af grænserne mellem det klassiske bordrollespil og liverollespillet. Engang sad alle spillerne omkring et bord og fortalte, hvad deres spillere gjorde og sagde. Det første tiltag til det, som i dag kaldes for freeform eller semi-live var, da en spiller rejste sig op og gik rundt i spillokalet, mens han agerede sin spillere. Her følger en række tanker og ideer om at være en god spilleleder til et scenarie med freeform-elementer.

Af Elin Nilsen

**J**eg plejer at sige at en god spilleleder forstår materialet, helheden, ser spillerne og kan tilpasse sig. Dette gælder lige meget for rollespil, hvor man bruger rummet og kroppen og agerer den rolle, man har fået, men også for scenarier, der har en struktur, som adskiller dem fra almindeligt liverollespil.

Jeg taler helt konkret om den type freeformspil, man ofte møder på Fastaval: scenebaserede, ofte virkemiddeltunge, og med en aktiv spilleleder.

Tipsene jeg giver her er meget generelle. Freeformspil kommer i så mange forskellige former, at jeg kunne fylde hele bogen med eksempler og beskrivelser. Mange scenarier kan også have helt konkrete instruktioner som gør mine punkter overflødige. Det er bare super!

## En god spilleleder er forberedt

Sæt dig ind i materialet. Læs det flere gange. Led efter motivationen bag de forskellige designelementer, så du forstår intentionen. Så kan du nemlig gøre de rigtige greb, hvis spillet ikke går som du havde tænkt dig. Ofte synes jeg der går sport i at skabe sin egen version af et scenarie. Med mindre du ser, at noget ikke kom-

mer til at fungere, synes jeg, du skal give scenariet en chance først. Forfatteren har sandsynligvis brugt tid og kræfter på at finde akkurat den rette kombination af form og virkemidler. Hvis du virkelig bliver nødt til at ændre noget, så forsøg at fastholde intentionen i scenariet eller scenen.

Inspicér gerne lokalet på forhånd, så du får udnyttet rummet så det passer det enkelte scenarie bedst. Har du en klar tidsplan er chancen mindre for at spillet lider, fordi du må haste igennem de sidste scener. Hvis spillet ikke har en tidslinje kan det være smart at lave en. Gerne i form af et "cheat sheet"; en punktoversigt over hele processen med tids-henvisninger. En perfekt scenarietekst vil selvsagt give dig alt det, du skal bruge for at køre spillet, men det er altid OK at spørge andre spillere, hvis der er noget du ikke helt forstår.

## En god spilleleder ser sine spillere

Det er en god ide, at få en idé om spillernes forventninger før spilstart. Både for at forstå hvor du bør lægge fokus i fortællingen, og for at få et indtryk af, hvem de er. Forsøg at finde en god balance under castingen.



Tag gerne hensyn til spillernes ønsker, men giver du f.eks. den mest ekstroverte rolle til den mest udadvendte spiller, er der en fare for, at vedkommende dominerer showet. Giver man den mest introverte rolle til en genert spiller, risikerer man at vedkommende bliver ret usynlig. "Støtteroller" i et spil med en hovedperson (skygger, personlighedsaspekter, etc.) spilles nok bedst af spillere, som har erfaring og føler sig trygge ved at drive historien frem. Sørg for at spillerne er OK med din casting. En af fordelene med et scenarie med få spillere er, at du kan følge den enkelte spiller undervejs, og hjælpe hvis han/hun sidder fast, eller give en udvej hvis vedkommende virker ukomfortable.

## En god spilleleder giver gode instruktioner

Forklar tydeligt hvad spillet handler om, og hvad spillerne skal gøre undervejs. Giv dem overblik over, hvad der skal ske - fra før spillet starter til debriefen er overstået. Gentag instruktionerne løbende, når de skal bruges. Forsøg at formidle genre, stemning og formålet med scenariet så spillerne ved hvad de begiver sig ud i. Trykke spillere er gode spillere.

## En god spilleleder skaber den rigtige stemning

Skal du spillede en slapstick-komedie underbygger du den lette tone allerede fra før spil. Måske laver du en opvarmningsøvelse som får folk til at le. Er scenariet en alvorlig fortælling om døden, kommunikerer du på en måde som bidrager til at spillerne tager tematikken alvorlig. Brug også stemningen når du skærer scener. Timing er vigtig, men forskelligt spil kræver forskellig timing: Dvælende scener kan give dybde, mens effektiv klipning af scenerne kan tilføje humor og spænding. Se helheden i historien som bliver udspillet, stol på dine impulser og brug virkemidlerne du har til at forstærke spillernes oplevelse.

## En god spilleleder stoler på sig selv

Dette er ikke altid enkelt at gøre. Måske bliver du kastet ind som spilleleder i sidste øjeblik. Måske er du bange for at trække scener ud for længe, for at klippe for tidligt, eller for at spillerne keder sig. Husk, at du oplever spillet fra et andet perspektiv end spillerne: de keder sig med al sandsynlighed ikke. Vær åben for indspark men lad dig ikke køre over. En god spilleleder har behagelig autoritet, men er ikke en ufejlbarlig magiker som skal beundres.

# Det er her, at vi kæmper

Et lokale på en folkeskole eller et gymnasium har aldrig været det mest inspirerende, men til gengæld er det et neutralt rum, som du kan bruge på mange forskellige måder. Det vigtigste er, at du behandler lokalet med respekt, rydder op efter dig og melder ind til arrangørerne, hvis noget er gået i stykker. Her er nogle ting, der er værd at tænke på som spilleleder, når det kommer til lokalet.

Af Charles Bo Nielsen

**D**et er altid rigtig rart at komme ind i lokalet før spillerne. I Infoen på Fastaval, kan du få at vide, hvilket lokale du skal spillede i.

Først og fremmest skal du være opmærksom på, om forfatteren har en plan med spillokalet. Nogle gange hører der 'plantegninger' for lokalet med i scenariet, og det er muligt, at forfatteren har en ide om, hvordan borde og stole skal stå i forhold til hinanden. Måske skal du lægge tape ud på gulvet i stil med filmen "Dogville" til at opdele rum. Det er ikke altid, at lokalet kan leve op til forfatterens idéer, og det er tilladt at være kreativ, så længe du ikke skader lokalet eller laver ændringer, der ikke nemt kan ryddes væk.

## Stemning om aftenen

Der kan gøres mange ting for at forvandle et spillokale til et helt andet sted. Hvis spillet kun skal foregå rundt om bordet og du har et aftenhold, kan du bruge mørket til at skabe stemning. Træk gardiner for, sluk lyset og sæt nogle falske, elektriske lys på bordet. (Det er ikke tilladt at brænde stearinlys af, men du kan finde billige, elektriske led-stearinlys i butikker.)

## Tænk forud til semilive

Foregår spillet derimod mere semilive med spillere i bevægelse, så er det bare at bruge hele lokalet. Hvis der indgår 'props' i scenariet - eller du tænker, at det vil være fint, hvis spillerne har nogle fysiske ting, de kan bruge i scenariet, så lav et særligt bord, hvor du lægger dem. Du kan bruge ting fra lokalet til at symbolisere forskellige ting. En bog er en bombe. En lineal er en kniv og så videre. Du kan både give tingene en betydning på forhånd, men det kan også være noget spillerne griber spontant i spillet, og det er altid rart at have et bord med 'props'.

## Brug borde og stole

Lokalerne på Fastaval er oftest klassiske skolelokaler og har tit mange borde, stole og lignende, som du kan bruge til at dele lokalet op, hvis du for eksempel ikke har tape, men gerne vil lave rum. Lys og akustik har en stor betydning for stemningen til scenariet. Der er mange måder at eksperimentere med, hvor i lokalet I befinder jer (midt i lokalet, tæt på væggen eller i et hjørne). I et stort lokale med få spillere kan det anbefales at kun bruge et hjørne af lokalet og så dække det af med borde, hvis du vil skabe en intim stemning.



## Huskeliste

Hvis du vil være på den sikre side, så kan du have en lille spillederværktøjskasse med:

- Hvid afdækningstape til at lave rum. Billigt, nemt at bruge og nemt at fjerne.
- Elektriske stearinlys, som kan bruges om aftenen til at skabe intim eller uhyggelig stemning.
- Kridt. Der er ofte tavler på skoler, men der er ikke altid kridt.
- Ekstra blyanter og kuglepenne (og evt. papir), hvis det er meningen, at spillerne skal skrive noget. Det er ikke alle spillere, der har den slags med.

## MORTEN HAVMØLLER LAURSEN

Hvorfor er det fedt at være GM?

Det er fedt! Man lærer nye folk at kende og kan være med i snakken om scenariernes kvalitet på en helt anden måde.

Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Bedste tip... forsøg at lære hvad meningen med spillets regler er, i stedet for at lære reglerne udenad. Hvis du kan se hvorfor reglerne eksisterer, husker du dem bedre, og kan bedre rette til hvis noget glider undervejs. Når spillet er i gang skal du helst ikke tænke alt for meget over specifikke regler, anyway - der skal du sørge for en god fortælling, hvor reglerne blot er din hjælper.

Fortæl lidt om første gang du var GM

Første gang jeg var GM var et relativt artsy og surrealistisk scenario (*Depereo* af Asbjørn Olsen) - det var lidt af en ilddåb, for det havde en masse ikke-klassiske mekanikker og GM's rolle var relativt styrende og havde biroller. Det gik fint (trods nerverne) men jeg tror alligevel jeg vil anbefale helt nye GM'ere til at starte med at GM'e lidt klassiske oplevelser. Så kan man altid falde tilbage på erfaring fra ens egne spil. et håndværk - men altid en dejlig oplevelse, når spilpotentialet bliver forløst og deltagerne sparker røv med scenariet.

# Tale er sølv, men tavshed ...

Den usikre spiller er også kendt som den stille spiller. I gamle dage - den gang der var seks spilpersoner til hvert scenarie - var det en uskreven regel, at en af spilpersonerne var kedelig og kunne undværes. Den spilperson var dedikeret til den stille spiller. Sådan er det heldigvis ikke mere, og scenarierne har gjort det meget sværere, at være en stille spiller. Her er nogle ting, som du kan gøre som spilleleder, for at få den usikre eller stille spiller med i spillet.

Af Lars Kaos Andresen

**A**lle spilledere kender til passive spillere, og der kan være rigtig mange grunde til, at en spiller er stille og passiv. For nye deltagere kan det være voldsomt intimiderende at være på Fastaval første gang. Der er en masse forventninger og uskrevne regler, som det kan være svært at finde rundt i. Nogle spillere er bare stille og passive, og selv om de ikke siger så meget, så får de selv rigtig meget ud af at være med i scenariet. En spiller der er vant til at spille kampagnespil i kælderens kan blive intimideret af at blive udsat for et freeform fortælle-drama. Andre spillere er bare trætte eller uoplagte.

## Identificer den usikre spiller

Hvis der står en spiller til spilstarten som ikke siger noget, som ikke taler med de andre spillere, men som står for sig selv og ser alvorlig ud eller kigger ud i luften, så er der en sandsynlighed for, at du har fat i en passiv spiller. Tjek det straks i spillokalet ved at tale med dine spillere og spørg dem eventuelt om, hvorfor de har tilmeldt sig scenariet og tag en snak om forventninger. Hvis der er en spiller, der ikke rigtig siger noget, så vær særligt opmærksom.

## Minimer skaden

Hvis du fra starten ved, at du har en passiv spiller, så kan du forsøge at minimere skaden ved at give spilleren en rolle, der er ikke er den vigtigste for scenariet. Hvis du ved, at der er tale om et meget uadvendt scenarie, hvor der kræves aktive spillere - så kan du tage tyren ved hornene og spørge spilleren direkte, om vedkommende er klar. Husk, at nogle spillere bare er lidt stille, men giver den gas, når de tager deres game face på.

## Fase 1

I den første fase opdager du, om du bare har fået en lidt uerfaren eller stille spiller, som lige skal spille sig lidt varm og lære jer andre at kende. Hvis spilleren ikke begynder at være aktiv, efter at du har coachet spilleren og eventuelt fået hjælp fra en anden spiller, så er du i fase 2.

## Fase 1: Stil spørgsmål og coach

Aktiver den passive spiller ved at stille mange spørgsmål. Hvis spilleren svarer kort eller med enstavelsesord, så instruer og coach spilleren ved at stille



hv-spørgsmål. "Hvordan gør det du?", "Hvad føler du/din rolle i denne situation?", "Hvordan reagerer du, da...?"

## Fase 1: Få hjælp fra en erfaren spiller

Hvis du har en erfaren spiller i gruppen - gerne en du kender i forvejen - så tag vedkommende med udenfor et øjeblik og bed om hjælp fra denne spiller. Sig til den erfarne spiller, at hun eller han gerne må prøve at hjælpe den passive spiller i gang.

## Fase 2

Du har en decideret passiv spiller, og de andre spillere og du selv er påvirket af det. Er det et kort scenarie, så er det nok her, at du bare kaster håndklædet i ringen og erkender nederlag, men hvis det er et 4-5 timers scenarie, så kan du gå videre.

## Fase 2: Tag en snak med spilleren

Hvis intet andet virker, og spilleren stadig er så stille og passiv, at det er decideret forstyrrende eller ødelæggende for scenariet, så tag spilleren med udenfor og spørg vedkommende om alt er ok? Hvis spilleren er glad nok, så fortæl spilleren på en venlig måde, at du ikke er vant til så stille spillere, og at du bare ville være sikker på, at spilleren har det sjovt. Hvis spilleren ikke er ok, så kan det være, at du får at vide, hvad problemet er og hurtigt kan gøre noget ved det.

## Fase 2: Erkend nederlag

Hvis intet hjælper, så erkend så tidligt som muligt, at der ikke er noget at gøre. Der findes spillere, som ikke siger eller gør noget. Spil udenom spilleren. Og hvis spilleren gerne vil slippe væk, så lad spilleren gøre det med æren i behold.

# Er spillet slut nu?

I er færdige med scenariet. Det blev ret fedt, men det var også helt vildt, dengang ham der, der vist nok hedder Bent, nærmest begyndte at græde, fordi det handlede om, hvordan det er at miste sine nærmeste.

Af Nynne Søs Rasmussen

**S**om spiller kan det være svært at køre en debriefing, der fungerer lige godt for alle. Nogle spillere har mere brug for at komme lidt væk efter et hårdt scenarie og vil gerne i baren med deres venner, mens andre måske har brug for at sidde længe med spilgruppen og snakke. Prøv at ramme en gylden middelvej; mærk efter hvad spillerne og du selv, har behov for. Der er ingen endegyldige regler eller opskrifter på en god debriefing, så det vigtigste er, at tilpasse debriefingen til jeres behov. Husk, at det langt fra er efter alle scenarier, der er brug for en debriefing. Debrief når du føler at det er hensigtsmæssigt. Her følger et par gode generelle råd til hvordan du kan håndtere en debriefing:

## 1. Etabler, at det er ok at reagere forskelligt

Det er vigtigt, at du som spiller gør det klart, at det er helt ok og meget almindeligt at spillere reagerer forskelligt på oplevelsen. Hvis nogle har behov for at græde eller på anden vis er påvirket, er det en helt acceptabel reaktion. Det er også ok, ikke at reagere følelsesmæssigt på scenariet og det ikke betyder, at man er en "dårligere" spiller eller ikke har haft en god oplevelse. Prøv at gøre stemningen så tryk som muligt og tal med spillerne om at der skal være plads til meget forskellige reaktioner. Husk, at selvom spillerne umiddelbart kan reagere stærkt, er

der ikke nødvendigvis grund til at blive bekymret for de. Du skal derfor bare tage det stille og roligt som udgangspunkt.

## 2. Giv plads til alle

Prøv at sørge for, at alle får plads til at sige noget uden på den anden side at presse nogle til at deltage. En måde at gøre det på, er indledningsvist at starte med en kort runde, hvor alle besvarer et spørgsmål fra dig, f.eks. "Hvordan har du det lige nu og hvad har du brug for?" Det kan være en god ide at etablere at spillerne ikke skal kommentere på hinandens udsagn, men bare skal lytte – på den måde bliver det mere trygt og alle får talt med udgangspunkt i dem selv. Gør det tydeligt, at det også er ok, ikke at have lyst til at sige noget i runden. Du kan evt. også etablere, at runden (og hele debriefingen) er fortrolig, for at skabe et trygt rum. Husk, at det virker mest trygt for spillerne, hvis du også selv deltager i runden og evt. indleder den.

## 3. Lad vær med kun at fokusere på det hårde

Nogle spillere kan have brug for at fortælle om, hvad der var hårdt og svært ved scenariet, og det skal de også have plads til – men lad det ikke være det eneste fokuspunkt for debriefingen, da det nemt kan have en selvforstærkende effekt. Fokuser derfor også snakken på andre ting, f.eks. hvad spillerne



har lært af scenariet, hvad der var nemt eller sjovt ved scenariet og hvordan I kommer videre. Det kan derfor også være fordel at starte med den lidt mere "tekniske" evaluering af scenariet, så spillerne får forholdt sig rationelt til scenariet inden du tager hul på den mere følelsesmæssige del.

## 4. Hjælp spillerne med at distancere sig fra deres roller

Nogle spillere kan synes, at bleed er svært at håndtere, dvs. de kan have svært ved at adskille deres egne og rollens følelser/handlinger efter scenariet. Det kan derfor være en god ide at hjælpe spillerne til at genfinde adskillelsen mellem spiller og rolle. Du kan eksempelvis opfordre spillerne til at sige "Min rolle gjorde/sagde/følte" i stedet for "Jeg gjorde/følte/sagde" når I snakker om hvad der skete i scenariet. Det kan godt føles lidt kunstigt, men kan virke godt til at skabe distance til scenariet og rollerne. En anden metode er at lade spillerne

snakke om på hvilke måder de er anderledes end den rolle, de spillede eller lade dem fortælle en lille sjov fact om dem selv fra deres eget liv. På den måde bliver spillerne husket for noget sjovt om dem selv fremfor for det onde eller ubehagelige deres rolle gjorde i scenariet. Deltag også gerne selv, så spillerne bagefter husker som dig som andet end "bare" spiller.

## 5. Accepter at debriefing nogle gange er en længere process

Efter nogle scenarier eller hos nogle spillere kommer reaktionen først længe efter scenariet og debriefingen er overstået. Hvis du har overskud til det, kan det være fint at fortælle spillerne, at de gerne må hive fat i dig på et senere tidspunkt, men husk at du også kan reagere på scenariet og ikke bør love spillerne noget du ikke kan holde. Alternativt kan du henvise til forfatteren, der som regel gerne vil snakke med spillerne efter scenariet.

# Og så var det, at hun sagde ....

Sommetider griner spillerne, fordi de ikke rigtig ved, hvordan de ellers skal reagere. Den afvæbnende latter er ikke så svær at få frem - det er noget andet, når du rent faktisk prøver at fremelske latteren. Sjovhed er sin helt egen disciplin, og her kommer nogle gode råd til, hvordan du håndterer noget, der skal være morsomt.

Af Mads Brynnum

**I** den larmende uretfærdigt oversete 2013 komedie *Forsmælse* opstillede jeg tre regler som skulle gøre spillet sjovere. Det var regler for hvordan spillerne skal spille, og jeg lover de kommer til at gøre en forskel hvis du sørger for at dine spillere overholder dem.

Men det er også rart at have noget at skrue på som spilleleder. Derfor har jeg tilføjet to guidelines, du som spilleleder kan overveje at arbejde ud fra. De passer ikke til alle komedier, men de kan være et supplement til eller et afsæt for din egen stil.

Om det ikke var en kedelig indledning? Jo, det synes jeg sgu'. Men humor er også noget af det mest røvsyge at læse om, så skynd dig at blive færdig, så du kan komme til at spille rollespil i stedet.

## De tre regler

### Sig ja!

Det er lidt en gammel sag indenfor både rollespil og improteater, men det er stadig sindssygt vigtigt. At

sige ja handler om at gribe de ideer der bliver spillet ud i stedet for at skyde dem ned. Det betyder ikke at du rent faktisk skal sige "ja!" til alt, men omvendt er det heller ikke det værste du kan gøre. Og husk: selvom målet for en scene ligger fast kan du stadig godt sige ja til en skør idé og padle ud af en tangent. For turen tilbage igen kan også være ret sjov.

### Don't be funny

Jagt ikke grinet, men gå efter situationer med spænding, hvor der bliver givet udtryk for holdninger og lignende. Så sig hvad du tænker og føler og giv de andre spillere plads til at være sjove på din bekostning - så gør de nok det samme for dig.

### Grin højt!

Hvis noget er sjovt, så grin af det. Latter skaber mere latter, og det hjælper at give grinet 10% ekstra. Du skal ikke forcere noget, men latter smitter, og der er ingen der bliver smittet af at du står helt stille og tænker: "Det var sgudda ret sjovt."



## De to guidelines

### Dvæl ved situationen

Normalt vil jeg altid foreslå at klippe hårdt og hurtigt for at sikre tempo og fremdrift i fortællingen. Men i komedie kan der af og til være en pointe i at holde en scene lidt for længe. Det gælder især hvis en af spillerne har rodet sig ud på dybt vand - så skal du give plads og hjælp til, at vedkommende kan komme endnu længere ud.

### Spil med åbne kort

I komedier er det tit sjovt at man kan se hvor galt det vil gå, men ikke helt ved hvordan. Så fortæl spillerne at det ender med en afvisning, et pinligt skænderi eller en afsløring af, at man jo ikke har noget tøj på. For det med at spillerne ved noget som rollerne ikke ved gør det nemmere at grine af dem undervejs. Men lige så vigtigt køber det spillerne fri at de ikke behøver tænke på plot, men kan koncentrere sig om at gribe situationen og lægge op til smash.

## JOHAN TIELDOW

### Hvorfor er det fedt at være GM?

Så mange mennesker bidrager med så meget for at give andre gode oplevelser af høj kvalitet på Fastaval, så at bidrage som GM er det mindste jeg kan gøre for at bidrage.

...og jeg mener det mindste, for scenarierne er som oftest lavet med den største omhu. De fleste spillere er dygtige, erfarne, inspirerende og gør deres bedste for at støtte op om spiloplevelsen. Man kan vælge og vrage mellem et væld af scenarier - der er noget for enhver smag.

### Hvad er dit bedste tip til nye GM's?

Læs scenariet i god tid hvis muligt. Stil spørgsmål til forfatteren, snak med med-GM'er inden spil. Vær ydmyg over for scenariets intention, men find dine styrkesider som GM og tøj dem til forfatterens historie, så du kan drive den frem med alt det gode du har at byde på.

### Fortæl lidt om første gang du var GM

Det var lørdag aften. Der var frafald blandt spillere, så hold blev slået sammen. Det gav mig og en kammerat mulighed for at være to GM'er for vores gruppe. Stor oplevelse - masser af små lærerige fodfejl, masser af grin og sorte kommentarer, spillere der overraskede og gav stof til eftertanke.... og en særlig plads i mit hjerte og hukommelse, der til den dag jeg dør, vil være helliget sukkertrøle og deres liv og levned.

# Den trælse rollespiller

Alle spillere kender til besværlige spillere. Nogen kan have en dårlig dag. Andre er kommet på et scenarie, hvor de ikke har læst foromtalen, men troede, at det var noget helt andet, end det som skal spilles. Bagstive og trætte spillere. Eller simpelthen bare spillere, der synes, at det er sjovere at diskutere med dig, end det er at spille scenariet. Uanset hvad, så skal de besværlige spillere håndteres af dig som spilleleder, og her er en række råd til, hvordan du gør det.

Af Sanne Harder

**S**pillere kommer i alle størrelser og former. De fleste er nysgerrige, spændte, positive, interesserede og kan generelt kategoriseres som et positivt bekendtskab. Men selv de 'gode' spillere og spillere, som du kender i forvejen, kan have en dårlig dag.

## Kværulanten

Kværulanten afbryder hele tiden spillet for at diskutere et eller andet med dig, og vil gerne trumfe egne holdninger igennem. Kværulanten kan være en dominerende spiller, der gerne vil bestemme plottets udvikling, og bliver ved med at foreslå alternativer til det, du siger. Hvis du giver spilleren lov, skal du ikke blive overrasket, hvis vedkommende bagefter kritiserer dig for at være ryggesløs.

**Det gør du:** Lad ikke spilleren lugte frygt! Det er dig, der har autoriteten, og det skal du lade spilleren vide lige fra starten. Så snart du bliver irriteret over kværulanten, så skal du lukke enhver diskussion og gøre klart, at dit ord som spilleleder er lov.

## Den rollespilsresistente

Nogle spillere har set og prøvet det hele. Den rollespilsresistente spiller er sædvanligvis ret erfaren,

og har somme tider den holdning, at vedkommende egentlig er for dygtig til scenariet/gruppen/spillederen.

**Det gør du:** Den rollespilsresistente spiller skal have noget at leve op til, så derfor 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. 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 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 gør du:** Det første du skal gøre er at foreslå den trætte spiller, at I finder en anden til at overtage pladsen. Forklar spilleren, at der ikke er noget heltemodigt i at spille, selv om man 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.

## 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 indleder med at tale med spillerne om deres forventninger. Det behøver ikke være mange ord, der skal veksles - bare nok til, at du opdager det, hvis en spiller, er gået helt galt i byen.

**Det gør du:** Hvis du fornemmer den er gal, så tag spilleren med udenfor og tal om, hvad det er I skal spille, så spilleren forstår, hvad det er I skal i gang

med. Forlader spilleren gruppen, kan du nå at få en anden spiller fra reservekøen. Du kan eventuelt også sende en spiller ud i fælleslokalet og finde en erstatning, hvis der ikke er nogen i reservekøen.

## Den fulde

Det sker heldigvis sjældent, men hvis en spiller dukker op og er synligt og voldsomt beruset, kan vedkommende nok heller ikke spille rollespil. Hvad værre er: spilleren kommer næsten helt sikkert til at ødelægge scenariet for de andre spillere.

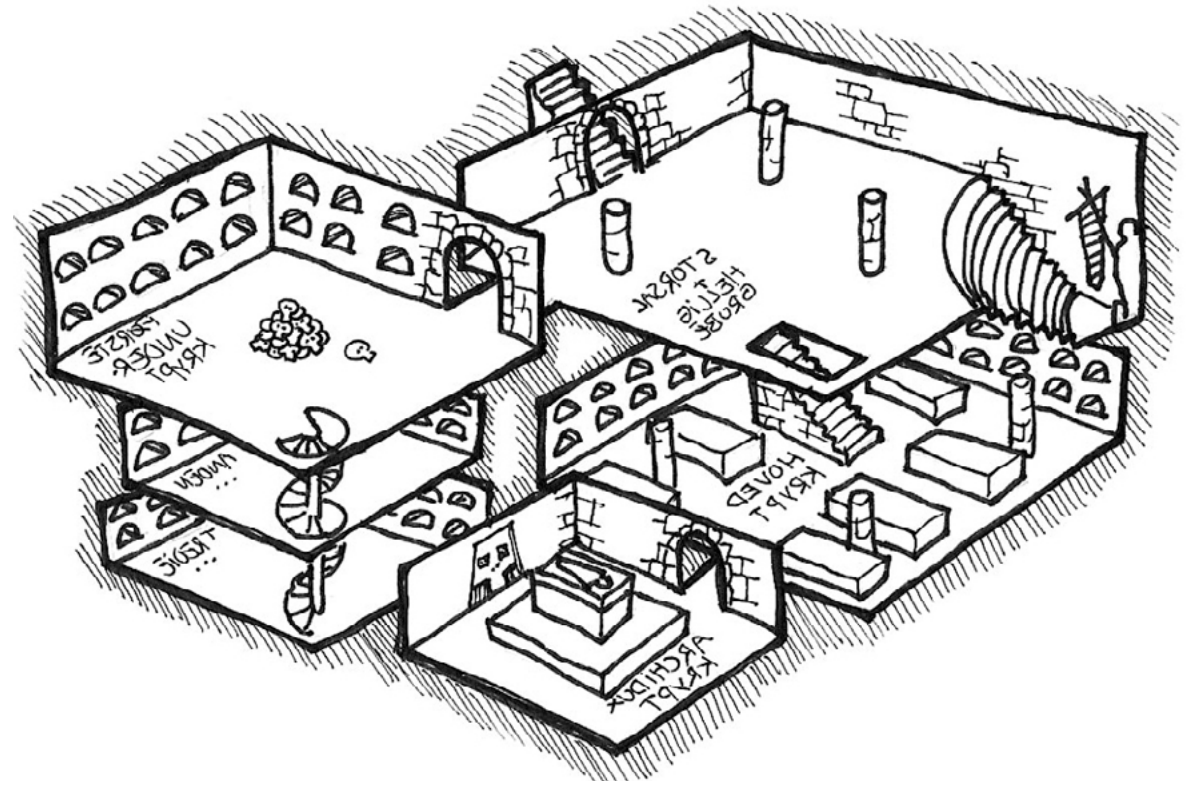
**Det gør du:** Smid en døddrukken spiller ud af gruppen med det samme. Småsnaldrede spillere kan til gengæld være en fordel. De har ikke så mange hæmninger, og kan let lokkes ud i underholdende rollespil.



# Der står på side 20 i regelbogen

Rolemaster! Spacemaster! Bare navnene kunne få det til at gyse for de fleste spillere. Call of Cthulhu og World of Darkness. Klassiske systemscenarier er ganske bevidst forholdsvist sjældne gæster på Fastaval, og det er endnu mere sjældent, at hele systemet bliver brugt, men der er til gengæld ofte scenarier, der bruger hjemmelavede systemer, og mange indie-scenarier gør brug af terninger og systemer til en vis grad. Her er nogle råd og ideer til, hvordan du håndterer et scenarie med system.

Af Lars Kaos Andresen



**D**et er ikke spor svært at spille med systemer. Mange vil endda gå så vidt som at sige, at det er hurtigt, nemt og effektivt at spille et gigantsystem som D&D 4th edition eller en gammel sag som Rolemaster. Det er det også, hvis spilleren kender systemet og ved præcist, hvordan forskellige situationer skal håndteres. Sådan er det også på Fastaval med systemscenarier.

## Forskellige typer systemscenarier

Der er stor forskel på, om du skal håndtere et scenarie, der bruger en light udgave af D&D-systemet med 20-sidede terninger, eller om du skal håndtere et scenarie med et hjemmelavet indie-system. Hvis det drejer sig om et hjemmelavet system, så kan du være sikker på, at forfatteren klæder dig på med al den viden, du skal bruge for at håndtere scenariet.

Hvis det derimod er et købesystem, så kan det godt være, at forfatteren forudsætter, at du kender lidt til systemet i forvejen.

1. Læs afsnittet om systemet i scenariet grundigt. Hvis du ikke forstår det, så læs det igen.
2. Lad være med at satse på, at der er en spiller, der kender systemet. Der er ikke mange, der spiller med system på Fastaval - og hvis det er et hjemmelavet system konstrueret til netop dette scenarie, så er der ingen spillere, der kender det.
3. Tag kontakt til forfatteren eller andre spillere (gerne før Fastaval) og få hjælp til at forstå systemet. Og prøv det af på dig selv og nogle venner. At forstå et system, kan være ligesom at forstå 3. grads ligninger. Det giver mening, når læreren forklarer det, men når man skal gøre det alene, så er det pludseligt uforståeligt.

4. Uanset om det er Call of Cthulhu eller et hjemmelavet story now-system, så er det vigtigt, at du har styr på, hvordan du vil bruge det (eller lade være med at bruge det), når du går ind i spillokalet.
5. Det er både irriterende og utjekket at fumre rundt i systemet foran spillerne, og det viser med stor tydelighed, at du ikke har sat dig grundigt ind i scenariet.

## Spørg forfatteren til råd

Hvis det drejer sig om et decideret systemscenarie som D&D, World of Darkness eller lignende og du slet ikke er velkendt med rollespilssystemer, så tænk dig om, før du melder dig som spiller på scenariet. Kontakt evt. de scenarieansvarlige eller forfatteren direkte og spørg, hvor vigtigt systemet er, og hvor meget det forventes, at du bruger systemet.

Måske er systemet bare flavor. Sådan er det ofte, hvis man ser et Fusion-scenarie (dansk investigation system), hvor det mere handler om at fortælle, at scenariet har en særlig stemning.

## Kan du droppe systemet?

Ja og nej. Hvis det drejer sig om et hjemmelavet system, som forfatteren har lavet til at styre historiens udvikling, så kan du ikke droppe det. Hvis det derimod drejer sig om et Star Wars-scenarie, hvor du ikke gider at skulle forholde dig til terningerul og skadesterner, ja - så kan du i teorien godt droppe systemet, men du skal være forberedt på, at der måske er nogle spillere, der bliver kede af det, fordi de har glædet sig til at rulle terninger - og en forfatter, som måske bliver irriteret, fordi der faktisk var en idé med at bruge systemet.

# Come and get it like a big funky sex machine!!

Scenarier, der involverer sex og/eller kærlighed kan være lidt svære at håndtere som spilleder og er nemme at blive lidt nervøse over at skulle køre. Forfatterne er som regel rigtig gode til at give dig klare instruktioner, øvelser og gode råd til hvordan du håndterer intimitet eller sexscener, så lyt først og fremmest til dem. Der er dog stadig nogle ting du selv kan gøre for at det bliver lidt nemmere – både for dig selv og for spillerne.

Af Nymne Søs Rasmussen

## **Snak med spillerne – vær åben og ærlig**

Inden spillet starter er det en god ide at forventningsafstemme med spillerne og fortælle, at scenariet kan indeholde intime scener. Det kan f.eks. indebære at tage en snak om fysiske grænser eller mekanikker, der anvendes til at udspille intimitet. Det vigtigste er, at du indledningsvist forsøger at skabe et trygt rum, hvor spillerne får plads til at sætte ord på deres grænser og føler, at de bliver respekteret af dig og de andre spillere. Gør det klart for spillerene at det altid er ok at sige fra under en scene, og at det ikke ødelægger scenariet og oplevelsen for de andre. Hvis du også selv er lidt nervøs virker det oftest bedre at være ærlig fremfor at forsøge at skjule det, men gør det på en måde, så du ikke skaber usikker blandt spillerene, men snare en følelse af at være i samme båd. For eksempel kan du fortælle åbent om, at du også synes at det kan lidt være svært, men at I kommer

til at tage det stille og roligt og hjælper hinanden undervejs. Når du er åben og ærlig om hvad der kommer til at ske i scenariet og hvordan du vil håndtere det, bliver det nemmere for spillerne at forberede sig mentalt og slappe af.

## **Opvarmning – deltag aktivt og sæt baren højt**

En smule opvarmning kan gøre underværker for hvor nemt intime scener kan udspilles senere hen. Hvis forfatterne har givet dig nogle klare instrukser, så følg dem og hvis ikke kan målet med opvarmningen f.eks. være at få spillerne at grine sammen, stole på hinanden og få rørt ved hinanden inden spillet starter. Du kan eksempelvis sætte dem til at lege "kluddermor", lave små tillidsøvelser, associationsleg eller fortælle om en oplevelse med intimitet fra deres eget liv. Det er vigtigt, at du ikke selv synes, at øvelserne er for fjollede eller for grænseoverskridende; det kan nemlig skinne



igennem overfor spillere og skabe utryghed, så vælg de øvelser du selv synes virker. Det virker oftest bedst hvis du selv deltager aktivt i opvarmningen (så vidt som muligt). På den måde etablerer du dig selv som en aktiv deltager fremfor en passiv beskuer, og det kan bidrage til at opbygge tilliden til dig som spilleder. Det betyder også, at du skal gå forrest og være meget på i de forskellige øvelser og sætte baren lidt højt, så spillerne føler sig trygge ved også at give lidt af dem selv.

## **Hvis noget går galt – snak om det og find en anden løsning**

Hvis en af spillerne siger fra i bestemt scene eller overfor brugen af en mekanik til sex/intimitet, så accepter det. Stop scenariet og tag en snak om hvad der skete, men gør det samtidigt klart, at spilleren ikke nødvendigvis skal dele det med

resten af gruppen, hvis det er noget meget personligt. Hvis det er nødvendigt, kan du også indlægge en lille pause, så du kan få spilleren på tommandshånd. Det vigtigste er, at du tager det roligt, at I får talt om det og fundet en løsning sammen. Måske kan mekanikken eller scenen ændres en smule så den stadig kan udspilles. De fleste mekanikker kan nedskaleres, så de f.eks. ikke kræver fysisk kontakt, men stadig kan fungere i scenariet. Alternativt kender du eller en af spillerene måske en anden god mekanik til intimitet, I kan anvende i stedet for? Det vigtigste er, at du roser spilleren for at lytte til sine egne grænser og sige fra, og at du understreger, at det ikke ødelægger oplevelsen for nogle af jer. Det bliver hurtigt en dårlig oplevelse og et nederlag, hvis scenariet ikke spilles færdig, så gør hvad du kan for at I kommer igennem på jeres egne præmisser



**FASTAVAL 2014**