

Rollemester Guide

Hvem skal jeg spille med?

Når du starter et rollespil skal du altid have 2 ting som du altid tænker på:

1: Har jeg det sjovt?

2: Har dem som spiller mit spil det sjovt?

Hvis du vælger at sætte dig selv først, så vælger du hvad spillet skal handle om. Du vælger hvilken verden i spiller i, hvad man kan være i dit spil og hvilket regler som gælder for spillet.

MEN!!! Husk at sige klart og tydeligt til dine spillere. Det er langt fra alle som gider at spille præcis det du ønsker at spille. Men hvis du kan finde spillere som har lyst til lige præcist det du vil spille, så vil i også have masse af sjovt.

Vælger du i stedet at spille et spil som er sjovt for andre, så er alle med til at vælge den verden i spiller i og du skal give meget mere frihed til at de kan vælge hvem de vil spille. Aftal helst hvilket regler som gælder før spillet går i gang. Når du gør dette, så vil spillerne automatisk også synes at det er et mere spændende spil, fordi de selvfølgelig har prøvet at vælge nogle ting de synes er sjove og interessante at spille med.

Pas på med at tage nye spillere ind mit i et spil! De nye spillere kan hurtigt begynde at kede sig, fordi de ikke har været med til at skabe starten af historien og været med til at vælge hvordan spillet skal køre. De kan også hurtigt blive irriteret over at de gamle spillere kan meget mere end dem. Kort sagt så føler de ikke magien i det der sker, ligesom det ofte er kedeligt at se en film, når man først kommer ind i den midt i det hele. Hvis man gerne vil have at nogen kommer ind i et spil man har gang i, så sørg for at de kommer ind i starten af en ny fortælling.

Alternativt så stop det rollespil i har gang i og start en et nyt rollespil hvor både nye og gamle, spillere starter på lige fod.

Hvordan skriver jeg et rollespil?

1: Skriv en overskrift til hver udfordring dine spillere skal møde. Et rollespil kan bestå af en stor udfordring eller mange små udfordringer på vejen til et mål.

Vælg så at enten at fokusere på at:

- Skrive detaljer om spillets forskellige udfordringer. F.eks. problemer, mysterier, missioner eller gåder.
- Tegne omgivelserne som spillerne vil møde deres udfordringer i. F.eks. kort, labyrinter, huse, byer eller rumskibe.
- Skabe nogle personer som udfordre spillerne på den ene eller anden måde. F.eks. monstre, venner, handelsmænd, mennekser i nød eller besværlige børn.

Du kan vælge blot at bruge en måde at nedfælde dit spil på og opfinde resten efterhånden som spillet udfolder sig. Du kan også hjælpe din fantasi på vej ved både at have skrevet dine udfordringer ned, have nogle planer over omgivelserne parat og have nogle noter nedfældet om de personer spillerne kan møde på deres vej.

Hvordan skaber jeg en rollespils historie?

Planlagt historie (Linier):

Start med at planlægge en start og en slutning på dit rollespil. F.eks. møder rollepersonerne en gammel mand som tilbyder rollespillerne et skattekort i starten af spillet og i slutningen af spillet har rollespillerne fået fat i skatten. Herefter sætter du en række udfordringer ind i mellem starten og slutningen som rollepersonerne må igennem for at nå frem til skatten. F.eks. skal spillerne finde den gamle mands hund for at få skattekortet. Så skal de ned på bunden af en sø. Og så skal de kæmpe mod et monster i en grotte for at nå frem til skatten.

Planlagt Vælg-selv Historie (Grene):

Start med at planlægge en start. F.eks. at spillerne møder en gammel mand med et skattekort. Men planlæg herefter flere forskellige måder at spillerne kan få fat i skattekortet. F.eks. kan du planlægge at spillerne kan vælge at slå manden ned, købe hans kort eller finde hans hund. Og planlæg derefter flere nye udfordringer som følger efter hver af de handlings veje som spillerne kan gå. Dette spil kan som sådan ende med rigtig mange forskellige slutninger.

Forskudt Planlagt Vælg-selv Historie (Grene):

Start på samme måde som med en almindelig planlagt vælg selv historie men nøjes med at planlægge starten og et par udfordringer frem. Spil så disse udfordringer igennem med spillerne og se hvilken af valg dine spillere træffer. Stop spillet når inden du løber tør for planlagt historie og gå hjem og planlæg derefter ud fra de valg spillerne har truffet indtil nu. Gentag dette så mange gange du ønsker men husk fra tid til anden at planlægge en slutning på en større udfordring.

Improviseret Historie:

Undlad at planlæg noget eller planlæg blot starten af et rollespil og se find på udfordringerne mens i spiller.

Kombinations Historie:

Bland de forskellige historie modeller sammen! Start f.eks. med improvisation til du kender dine spillere lidt og planlæg så en hel historie fra start til slut som du så afbryder fra tid til andet med nogle side historier og improviseret handlinger som passer godt ind med nogle uventet valg fra spillernes side.

| Hint til at hjælpe fantasien på vej i Improviseret Rollespil:

- Lad terninger hjælpe. Terninger skaber tilfældighed og variation i historiens gang.
- Lad spillerne selv skabe handlingen. Nogen spillere kan sagtens selv finde på ting de vil lave hvis du ikke har nogen ideer selv.
- Byg videre på de ting spillerne gør. Hver gang at spillerne beslutter sig for noget er det som regel let at finde på en konsekvens som passe til spillernes beslutning som du så passende kan gøre til den næste udfordring som rollespillerne skal løse. F.eks. kan rollespillerne vælge at købe det fineste værelse på en kro. En naturlig konsekvens vil være at de både kan tiltrække nogle fine mennesker som de kan prøve at skabe et venskab med eller nogle skumle tyve som de må vogte sig imod. Måske begge ting på en gang.

Spiller Motivering

Vælg et regelsæt som interesserer dine spillere. Det er ikke alle som har lyst til at sidde i timevis og skrive deres roller ned. Og det er ikke alle som har lyst til at storme rundt ude i en skov og tæske løs på hinanden med skumgummi sværd. Hint: Vælg i første omgang en type rollespil som dine spillere virker interesseret i. Så kan du altid vise dem andre måder at spille på senere.

Jo mere spillerne får lov at bestemme om rollespillet jo mere vil de også være interesseret i at spille med dig. Spørg hvilken verden dine spillere synes er spændende og lad dem bestemme så meget som muligt om hvilken rolle de vil spille. Hint: Hvis en spiller ikke ved hvad han eller hun vil være eller hvilket færdigheder han eller hun ønsker så spørg hvad de kan lide i den virkelige verden eller vis dem eksempler fra D&D bøgerne.

Undersøg dine spilleres interesser og drømme og gør dem til en del af dit rollespil. Kender du ikke dine spillere så godt så se hvilken slags rolle de har valgt at spille og hvad de prøver at gøre meget af i dit spil. Der er god chance for at dine rollespil bliver en succes hvis handlingen og målet for dit rollespil passer sammen med dine spilleres rollevalg og mål. Hint: Få dine spillere til at vælge 2-3 livsmål. Populære livsmål er rigdom, visdom og berømmelse. Se flere i D&D bøgerne.

Spillere vil også være meget motiveret ved at få et ansvar som giver mening for dem. Hint: Hvis en spiller selv vælger at have et ansvar for noget så ved du også at de vil gøre meget for at leve op til det ansvar. En handling kan drives frem alene på et løfte fra rollespillerne.

Rollemester Styring

Du har lettere ved at styre dine spillere hvis du har begrænset hvad de må begynde med i dine spil. Det er f.eks. lettere at styre dine spilleres mål mod en stor skat hvis de er lud fattige fra starten. Hint: Hvis du tillader at dine spillere starter dit rollespil som supermænd så husk at du skal finde på udfordringer som stadigvæk gør det svært at nå målet. Bliver rollespillet for let så bliver de succeser dine spiller opnår ligegyldige og uinteressante.

Du har lettere ved at styre dine spillere hvis din historie foregår på steder hvor spillerne bliver tvunget i bestemte retninger. Har du planlagt et mål for dine spillere kan du sikre dig at spillerne vælger at gå mod det mål ved f.eks. at tvinge dem frem med fængsling, labyrinter eller trusler mod deres liv så som sult. Hint: Hvis dit spil foregår et sted hvor spillerne ikke har været kan du lade spillerne støde på et bestemt rum eller person uanset om de vælger at gå til højre eller venstre.

Du har lettere ved at styre dine spillere hvis du kan finde nogle mål som er fælles for alle dine spillere. Det er lettere at holde dine spillere til en handling hvis de alle holder sig samlet i en gruppe frem for at gå i hver sin retning. Hint: du kan også holde dine spillere samlet ved at lade dem dele et ansvar for noget eller nogen i fællesskab.

Du har lettere ved at styre dine spillere i en bestemt retning hvis de selv vælger denne vej. Det er let som rollemester at tvinge rollespillerne til at vælge den vej du ønsker men du skal også regne med at de vil benytte en hver lejlighed til søge væk fra din vej. Derfor så kan det anbefales at du ikke kun tvinger men også lokker dine spillere til at søge derhen hvor du ønsker dem. Hint: Brug guidelinierne for Spiller Motivering samtidig med guidelinierne for Rollemester Styring

Rollemester Grundregler

Husk at både dig selv og dine rollespillere kan lide rollespil fordi det er sjovt og spændende. Tænk altid på dette når du er rollemester. De ting du synes er sjovt er ikke altid sjovt for dine spillere. Hvis dine deltagere ikke synes det er sjovt så er det tid til forandre spillet eller finde andre at spille med. Find evt. sammen med nogle spiller som du er sikker på vil kunne lide dit spil. Hint: Fortæl dine spillere hvad du kan lide at lave før du starter dit spil. Eller sæt dig sammen med dine spillere før spillet og afgør i fællesskab hvad spillet skal handle om. Så er chancerne små for at nogen vil begynde at kede sig. Hint: Stemning er en vigtig del af spillet. Skab hygge og måske endda uhygge så dine spillere bedre kan leve sig ind i det sjove eller spændende ved dit spil.

Husk at rollemesteren kan du styre hvor mange der skal være med. Men et rollespil med mange deltagere gør det både sværere at være rollemester og kan blive kedeligt fordi det tager en rum tid at give alle mulighed for at handle under en udfordring. Overvej derfor om du vil sige ja til mere en 3-4 deltagere i din rollespils gruppe. Hint: Siger du nej til en person som gerne vil være med så husk at fortælle dem at det er dit spil som kun er lavet til få. Tilbyd dem evt. at spille med dig en anden gang eller foreslå en anden rollemester med plads på sit rollespilshold.

Rollemesteren kan styre alt i et rollespil undtagen rollespillernes handlinger. Hvis du begynder at sige hvad spillerne gør, så spiller du ikke længere rollespil. Hint: Den sætning en rollemester bør bruge mest er: ”Hvad gør i?”

Rollemesteren kan styre hvor udfordrende rollespillet er, men husk at det skal være sjovt eller spændende for dine spillere. En god rollemester skaber en verden fyldt med udfordringer, men også en verden som ligger sig for spillernes fødder. Husk at spillerne skal vinde i dit spil fra tid til anden. Det behøver ikke at være let men uden mulighed for succes vil dine spillere ikke have

det sjovt. Hint: hvis dine spillere ikke er gode til at løse dine udfordringer så lad dem møde nogen i spillet som kan give dem et skub eller nye hints til at klare udfordringen.

Husk at dine rollespillere sjældent vil gøre det du har planlagt. En god rollemester kan planlægge og forudse meget men de bedste rollemester ved at spillerne fra tid til anden gør noget uventet. Vær parat til at ændre eller give slip på dine planer i sådan tilfælde. Hint: Lær at bruge alle Historie modellerne.

Når først en spiller har vundet en sejr i dine spil så pas på med at tage den sejr fra dem i det næste spil. Har du givet dine spillere penge så lad dem bruge dem. Har du givet dem deres frihed så lad dem nyde det. Find på nye udfordringer frem for at gentage de gamle udfordringer fra spil til spil. Hint: Du kan motivere dine spillere ved at lade din handling være om at beholde det de allerede har... men det er sjældent en god ide fordi dine spillere så med tiden stopper med at ønske de ting som du alligevel hele tiden truer med at fjerne fra dem. Kun hvis rollespillerne selv ønsker at involvere deres familie og besiddelser i dine udfordringer kan det anbefales at du bringer dem i fare.

Gør dine rollespil levende. Få spillerne til at tale til hinanden og alle de personer de møder i spillet, som om at de er de roller de spiller. Hvis du f.eks. spiller en kromand i rollespillet over for dine spillere så tal med en dyb stemme. Og bed dine spillere om at tale tilbage i stedet for at sige: ”Jeg siger til kromanden at ...” Hint: Stemning er en vigtig del af dit rollespil. Skab hygge og måske endda uhygge så dine spillere bedre kan leve sig ind i dit spil og deres roller. Det kan gøres både via farverige beskrivelser af det dine spillere møder på deres vej men også passende musik og belysning der hvor i spiller løfter stemningnen enormt. Kræv evt. at de skal være stille og lytte med selv når det ikke lige er dem som er i gang med noget lige nu.

Har i ellers noget i er usikre omkring eller står i og mangler nogle ideer til et spil så er i meget velkommen til at kontakte mig på: kenneth@rollemester.dk Held og Lykke med jeres rollespil!

Mange Hilsner, **Kenneth Larsen**

© Copyright 2015, Evo.dk | All Rights Reserved