Pentagram-modellen

TEKST: JESPER KRISTIANSEN (2011)

De fleste vil gerne have konflikt til et rollespil. Gerne hele spillet igennem. Men det kan være svært at lave relationer, der både sikrer konflikt, og sørger for at alle kan deltage hele scenariet igennem og have det sjovt. Pentagram-modellen kan muligvis give dig hjælp på vejen.

Introduktion

Pentagram-modellen er en måde man kan organisere hold eller roller til rollespil, hvis man gerne vil opretholde en form for status quo i sit scenarie, samtidig med at man vil have konflikter i sit spil. Modellen er simpel, men stiller nogle krav til antallet af roller eller hold den kan indeholde, nemlig fem. Modellen kan både bruges af arrangører og spillere, afhængigt af hvem der definerer rollernes eller holdenes relationer. Den er ganske let at anvende, så frygt ej.

Pentagram-modellen er, i denne udformning, voldsomt inspireret af den grundlæggende opbygning af kortene i kortspillet "Magic: The Gathering" fra Wizards of the Coast. I dette kortspil findes der 5 typer af kort, der er organiseret i et pentagram. Du kan se bagsiden af et Magic-kort nederst på siden, som glimrende viser pentagrammet.

Farverne definerer relationen

Placeringen af den enkelte farve i pentagrammet afgør hvilke farve den har positive relationer til, og hvilke farver den har negative relationer til. "Hvid" er f.eks. venner med "Blå" og "Grøn", men fjender med "Rød" og "Sort". Man har altså positive relationer til sine naboer, men negative relationer til dem, der er placeret modsat.

Tanken er at man udskifter farverne med enten roller eller grupper. Hvis man f.eks. skal spille en familiegruppe på fem roller til et scenarie, kan man placere alle fem roller i pentagrammet - med hver deres plads. På den måde er man sikker på altid at have nogle at spille en konflikt med, og man er sikker på balancen, da de konfliktende roller altid vil have en fælles ven.

"Fatter Grøn" og "Sorte-Søn" vil f.eks. have den fælles positive relation "Røde Mor". Det er derfor ikke muligt at organisere et flertal af spillerne i systemet, og løse konflikten endeligt. Så længe der ikke fjernes en rolle fra systemet (f.eks. ved at en rolle slås ihjel, eller på anden måde fjernes fra systemet), vil der være uendelige konflikter at hente i modellen.

Det kan være enten personer eller hold

På samme måde kan man i denne model organisere et scenarie bygget op omkring 5 hold. I stedet for enkeltpersoner, har man nu hele hold placeret rundt i pentagrammet. I dette tilfælde er det vigtigt, at alle hold er nogenlunde lige stærke i antal/magt/status/rigdom, eller hvad der nu er definerende for succes i scenariets fiktion. Men selv hvis der er forskel i magtforholdene, skulle en svagere parts venner stadig betyde at konflikten er værd at spille på.

Det er vigtigt at fremhæve at modellen ikke beskriver graden af konflikter, altså om man er dødeligt uvenner med dem der er placeret overfor, eller om man bare er mildt uenige med dem. Konfliktens niveau og type er op til scenariets øvrige udformning, Modellen fortæller bare at den findes.

Spillerne skal vide, at modellen bruges

Det er vigtigt at alle spillere, der påvirkes af modellen, ved at de er organiseret på denne måde, og at de forpligter sig til at overholde dette, spillet igennem. For det er naturligvis meget let at forstyrre balancen, hvis man vælger at holde med en af sine fjender, eller angribe en af sine venner. Så enighed om modellen, er en forudsætning for at man kan bruge den til noget.

Modellen er både brugt til at organisere grupper til større sommerscenarier (Voksenscenariet "Sommertinge" i 2009 med 80 spillere og ungdomsscenariet "Mellem Kansler og Krone" i 2010 med ca. 370 spillere) og til en børnerollespilskampagne (Rollespilsfabrikkens Amager Fælled-kampagne 2009-2010) samt til at organisere roller i grupper til levende rollespil og bordrollespil.

Hvad

En model til at organisere grupper eller roller, for at sikre stabilitet og konflikt på samme tid. Modellen organiserer fem elementer (roller eller spillere) i et system med positive og negative relationer.

Hvor mange

Modellen skal indeholde fem elementer, for at balancen i systemet opretholdes. Det kan dog opskaleres til ni eller tretten.

Hvem

Modellen kan både bruges af arrangører eller spillere. Det kræver blot at man har mandat til at definere relationerne mellem de 5 elementer.

Tårnmodellen

TEKST: RYAN ROHDE HANSEN (2002)

Modellen er dannet ud fra en betragtning af, hvad der adskiller en simpel rolle fra en advanceret rolle. Den adskiller disse i abstraktionslag, hvor simple roller primært trækker fra de konkrete lag og hvor advancerede roller strækker fra de mere uhåndgribelige lag. Fordelen ved at stræbe efter de advancerede lag er, at spilleren får en mere bredt funderet rolle, der troværdigt kan reagere på ukendte impulser.

PLOT	**KONKRET**
MOTIVATION	↓
HOLDNING	
VERDENSSYN	**ABSTRAKT**

Plot: Hvad vil/skal rollen?
Eksempel: Dræbe kongen. Gifte sig med købmandens datter. Stjæle juvelen.
Uddybning: Plot er kun konkrete ting, der skal opnås, og laget står sjældent alene, men det er ikke desto mindre nødvendigt. Hvis ikke spilleren har noget at lave der, så keder han/hun sig. Forskellen mellem en god og dårlig rolle på dette lag er sværhedsgraden og holdbarheden (tidsmæssigt) på plots.

Motivation: I dette lag ligger grunden til at gøre tingene i plotlaget. Det er klassisk noget med hvorfor og fordi.
Eksempel: Jeg vil dræbe kongen, fordi han undertrykker os. Jeg vil stjæle juvelen, fordi den er smuk.
Uddybning: En del roller når aldrig længere end dette lag, og forskellen mellem en god og dårlig rolle på dette lag er opfindsomheden i begrundelsen. Det er mere spændende at spille mestertyv, der vil have juvelen, fordi jeg kan lide dens glans end bare fordi den vil indbringe en masse penge.

Holdning: Karakterens følelsesmæssige forhold til de ting, som han/hun gør. Det kan godt være, at rebellen vil slå kongen ihjel, men han har det dårligt med at slå et andet menneske ihjel. Det er her holdningen til plot og motivationen ligger.
Eksempel: Men jeg kan ikke leve med mig selv, hvis jeg slår et andet menneske ihjel. Jeg er så vred og aggressiv, at det går ud over mine egne venner.
Uddybning: Indlevelseslive lader ofte karakteren udspringe fra dette lag, og dette er grunden til, at arrangørerne for denne type live ofte ser sig som bedre. Karakterer begynder at blive dybe, når de når ned på holdningsniveauet, da der ofte er nok at spille på. Den gode/dårlige forskel er her, om holdningerne er troværdige i forhold til karakteren, og om de er spilleværdige. Dette kan være meget forskelligt fra spiller til spiller.

Verdenssyn: Karakterens værdisystem, som skaber grundlag for dennes beslutninger. Rebellen udfører sine handlinger ud fra en ide om at gøre verden bedre. Tyven arbejder efter et system, hvor han/hun retfærdiggør sine handlinger over for sig selv.
Eksempel: De politiske ideologier. Eksistensialisme. Andre filosofiretninger, etc.
Uddybning: Kun få roller formår at tydeliggøre dette lag for spilleren. Det er et meget uhåndgribeligt lag, hvilket godt kan få nogle spillere til at bakke tilbage fra rollen.

Om at bygge en rolle på tårnmodellen

Modellen giver ikke en håndfast punkt for punkt gennemgang, men er mere et vurderingsværktøj, som man kan holde sin karakter op mod bagefter. Man kan også vælge at fokusere sin brainstormfase ud fra et enkelt (eller to) i modellen og så bygge de andre lag på bagefter.
Det vigtige er at få bygget et solidt tårn – deraf navnet. Hvis man kun laver plot, så bliver rollen en kolos på lerfødder. Den gode ingeniør sørger for, at bygningen er størst i bunden, så den ikke kan vælte. De abstrakte lag giver en rolle, der kan klare uventede ting. Hvis det eneste, man skal er at dræbe kongen, hvordan skal man så forholde sig, når der er en, der kommer og spørger, om man vil være med i et hemmeligt ritual? Hvis man nu var den idealistiske paladin, der tror på godt og ondt, så ville man opsøge dem for at udslette dem, mens den opportunistiske handelsmand ville se det som en mulighed for at komme frem i verden. På den anden side må tårnet ikke mangle toppen – ellers har karakteren ikke en berettigelse i scenariet. Det er få spillere, der vil acceptere en rolle uden top. Når dette er sagt, så skal det siges, at ikke alle spillere vil have alle lag. Der er folk, der sværger til amputerede roller, men det er fåtallet.

Om at spille en rolle bygget på tårnmodellen

Det er vigtigt at bemærke, at de dybe lag kun kommer indirekte til udtryk gennem de øverste lag. Der er ikke nogen, der kan vise socialisme, men deres handlinger kan afspejle deres holdninger. Det er også derfor plotlaget er det første og mest uomgængelige. Derfor skal spilleren være klar over, at plotlaget skal udspilles – også af hensyn til de andre roller, da hans plots er hans grænseflade (undskyld, jeg er ingeniørstuderende ☺) overfor andre karakterer. Hvad der ligger derunder er til for hans egen oplevelses skyld, men plejer dog at have en positiv effekt på scenariet ved at levere troværdige handlinger.

Begreber, der ikke er indeholdt i modellen

Baggrundshistorie: Har ikke sin plads i modellen, da den blot er midlet til at illustrere de forskellige lag.
Følelser: Kan betragtes som en afart af holdninger, der er mere impulsive.
Personlighed: En afart af verdenssyn, men igen mere individuel og uforudsigelig.

Ovenstående begreber er ikke nødvendigvis eksponent for det angivne lag i modellen, hvilket er grunden til, at de ikke er indeholdt.

Tekst: Anders Berner

TRAGTMODELLEN

Vi laver alle sammen rollespil på forskellige måder, og det betyder også, at vi gerne planlægger på vidt forskellige måder. Nogle sætter sig ned og finder på ideer før de overvejer hvor rollespillet skal finde sted henne. Andre starter med at beslutte sig for en fed afslutning til deres scenarie, og bygger så resten udfra det. Når man laver kampagnerollespil er det oplagt at starte det næste scenarie hvor det sidste sluttede. Metoder og holdninger er der nok af.

Her på ROLLE|SPIL laver vi selvfølgelig også scenarier - både i vores fritid og som arbejde - og det betyder, at vi har gjort os nogle tanker om hvordan man kan arrangere rollespil. To af de mest simple og anvendelige modeller har jeg valgt at dele med jer i det her nummer, og det er fordi det er to måder at kigge på scenarielavning på som har gavnet mig meget gennem årene.

En måde at lave scenarier på er, at se hele arbejdsprocessen, som en tragt, hvor der bliver hældt en masse ned i og hvor der kommer noget ud i den anden ende. En tragt er gerne bredere i toppen end den er i bunden, og når vi taler Tragtmodellen i rollespil, så er det meget afgørende for forståelsen af hvordan man gør.

I Tragtmodellen starter man nemlig med en masse vilde ideer, store planer og luftkasteller. Nogle af dem kommer til at blive til virkelighed - nogle af dem gør ikke. Hemmeligheden ved at lave scenarier på denne her måde er, at man skal være parat til at skrue ned for sit ambitionsniveau undervejs for at sørge for, at scenariet rent faktisk bliver til noget.

Måske vil man gerne lave et stort fængselsrollespil, og man har alle mulige planer om hvor fantastisk det skal være. Der skal være 100 spillere, en af arrangørerne kender en professionel kok, der gerne vil arbejde gratis og der er nogle dygtige rolleskrivere, der har meldt sig. Foreningens ildsjæl har en far, der er fængselsbetjent og kan skaffe fangedragter og en af arrangørerne har mødt Lars Bom på en bytur i Horsens, hvor han i brandert har lovet at komme og spille fængelsinspektør. Det bliver kort sagt skidegodt.

Men så begynder virkeligheden at presse på. Spillerne er svære at lokke til scenariet, fordi de synes Lars Bom er kikset. Kokken melder afbud, fordi han er blevet booket til et bryllup og rolleskriverne kommer op at skændes om fortolkningen af Ryan Rohde Hansens Tårnmodel (se ROLLE|SPIL #5).

Nogen kommer til at pisse ildsjælen af, så fangedragterne er gone og Lars Bom nægter selvfølgelig at tage ansvar for noget han (måske) har sagt i fuldskab (i Horsens!).

Stille og roligt bliver slutproduktet mindre og mindre ambitiøst i takt med, at scenariet kommer tættere på og der må laves lappeløsninger for at klare de problemer der opstår. Det endelige scenarie bliver langt fra det arrangørerne havde drømt om, men det bliver stadig fantastisk.

Kåre M. Kjær bliver lokket til at deltage og giver en uforglemmelig præstation som fængelsinspektør. Kedeldragterne ser utroligt cool ud og scenariet fungerer rigtigt godt med 50 spillere, selvom det oprindeligt var tænkt til 100. Arrangørerne ryster lidt på hovedet af sig selv og lover hinanden, at de næste gang vil være mindre ambitiøse og mindre frustrerede.

Mange scenarier foregår på præcis denne måde - bortset selvfølgelig fra, at de færreste støder på Lars Bom (især ikke i Horsens).

Alligevel er det populært at lave scenarier sådan her, fordi man finder motivaition i drømmen, men affinder sig med virkeligheden.

DEN OMVENDTE TRAGT

Man kan dog også lave sine scenarier helt modsat, og det er det som jeg vil præsentere her. For selvom Tragtmodellen er testet gennem utallige projekter og virker glimrende, så er den meget afhængig af arrangørernes temperament og erfaringsniveau.

Uerfarne arrangører kommer nemt til at slå et så stort brød op, at de ikke engang kommer igang fordi det hele virker uoverskueligt. Selv erfarne arrangører har en tendens til, at drømme *meget* stort og så blive mere og mere disillusionerede, når det viser sig, at de må skære i deres visioner.

Arrangører, der er rigtig gode til at lave forventningsafstemninger har måske en tragt, der er næsten ligeså bred i bunden som den er i toppen, og laver færre kompromiser i løbet af deres scenarieproduktion.

Arrangører, der er gode til at "kill you darlings" har måske omvendt en enormt bred tragt til at starte med, og formår at lave fantastiske projekter selvom de slagter meget undervejs.

Det er dog svært ikke at miste modet, når alle ens dyrebare visioner må skrottes fordi der ikke er tid/råd/overskud til at realisere dem, og det er tit noget af det som brænder arrangører ud. Ikke altid. Men tit.

Man kan dog som sagt gøre tingene anderledes. Den omvendte tragtmodel er et forsøg på at kigge på scenarieprocessen med noget andre øjne og selvom den ikke på nogen måde er en magisk løsning, så har den alligevel et par fordele.

I den omvendte tragtmodel starter man nemlig småt og vokser sig større undervejs i stedet for at starte i det store og så skære fra.

I stedet for at ville lave en fængselsrollespil for 100 tænker man i stedet, at man vil lave det for 30, for det antal spillere burde det være muligt at skaffe. Mad skal der ikke være noget af og rollerne må spillerne selv klare. Der er ingen krav til kostumer og det bliver en af arrangørerne der spiller fængselsinspektøren. Det skal være overkommeligt.

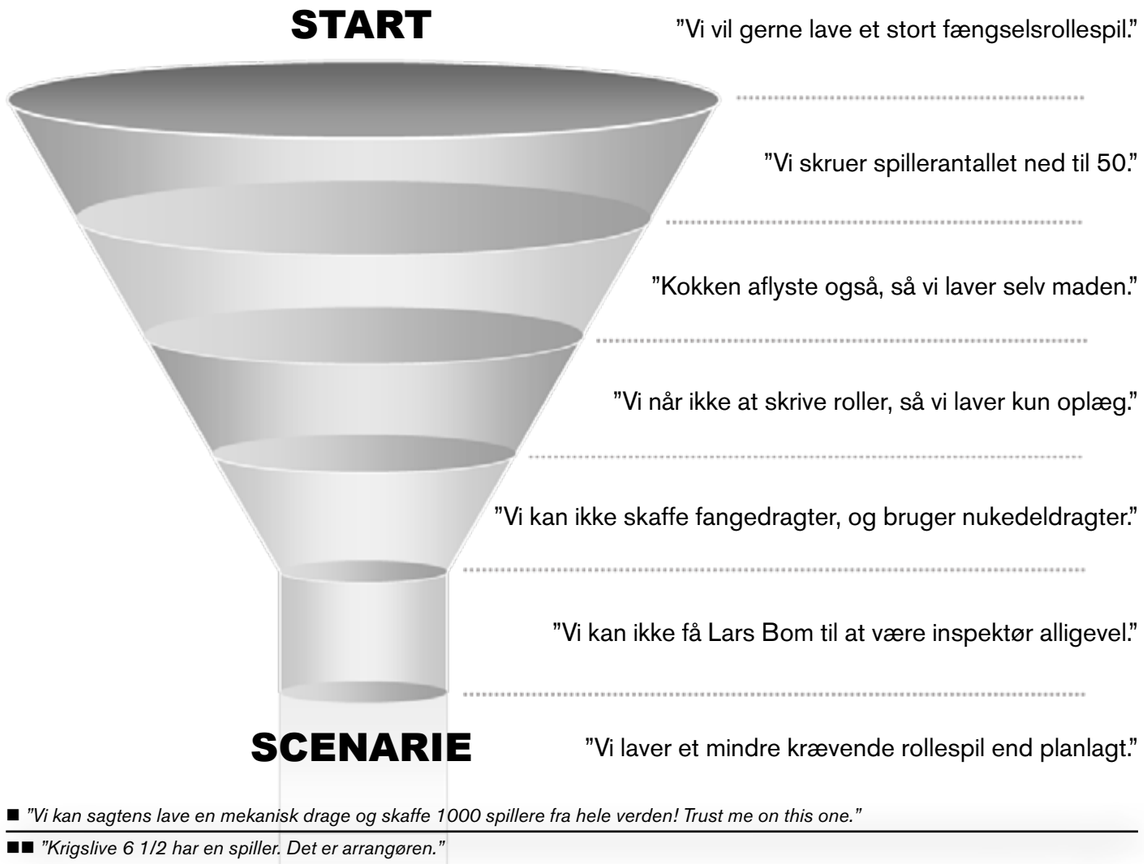
Men som tiden går, så åbner der sig muligheder, som man prøver at gribe. Tilmeldingerne vælter ind, og så er der lige pludselig penge til at lave mad til spillerne. To entusiaster tilbyder at hjælpe spillerne med roller og en vens pedelfar finder en masse kedeldragter i et støvet depotrum.

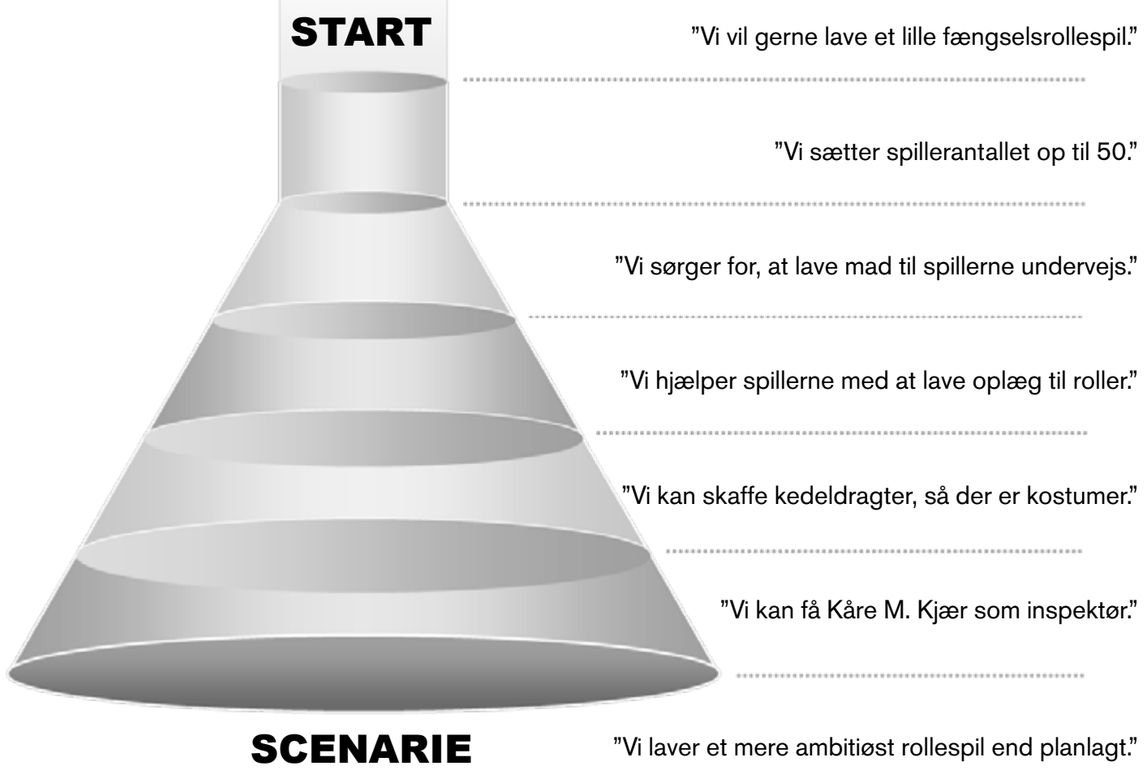
Lige før scenariet får arrangørerne en mail af rollespilsbloggeren Kåre M. Kjær, der siger at han gerne vil komme og spille inspektør hvis han får transporten betalt og da spillerne ankommer til scenariet bliver de mødt af noget mere end det først var tiltænkt.

Arrangørerne er glade, mange af spillerne er overvældede og der bliver talt om hvor meget sejere det kan gøres næste gang.

Alligevel er det få, som arrangerer på denne måde. Grunden er simpel. Det er svært at finde motivationen, når man laver noget, der til at starte med virker latterligt uambitiøst.

Især når man har med frivillige at gøre.





Fem-trins modellen

TEKST: CLAUS RAASTED

ROLLE|SPIL har fået sig en ny fast ting: rollespilsteori. Her præsenterer vi forskellige former for rollespilsteori og vores tanker om dem. Der er nemlig blevet skrevet imponerende mange kloge tanker og nogle af dem kunne måske ligefrem komme jer læsere derude til nytte. Derfor er det med stor glæde, at vi bringer jer to modeller - den ene til spilforståelse, den anden til spildesign.

Introduktion

Fem-trins modellen er et lille stykke meget simpel rollespilsteori. Den er skrevet i 2006 af Anders Berner og Claus Raasted. Det er især nyttigt at anvende når man arbejder med uerfarne rollespillere, så man sørger for at skrue sit rollespil fornuftigt sammenn, så det rent faktisk passer til målgruppen.

Det er forsimplet, det er generaliserende og det er kortfattet – men alligevel er det et godt redskab at have med når man skal forstå sine spillere. Og det er vigtigt at understrege, at fem-trins modellen ikke er normativ, men deskriptiv. Det ene trin bliver ikke set som ”bedre” end det foregående, men derimod som et naturligt led i en udvikling. Nogle springer et trin over undervejs eller falder mellem to trin. Andre passer perfekt på modellen.

Derfor er det (som med alle andre teorier) vigtigt at man tager det med sig som man føler man kan bruge og lader resten ligge. Vi har valgt at bringe fem-trins modellen her i bladet for at give en smule forståelse for hvordan børnene er når de er ude at lege – og måske gøre det lidt nemmere at få hoved og hale i deres historier når de kommer hjem fra en dag i skoven!

Trin Et – Reglerne

Det første stadie i Fem-trinsmodellen er Regel-stadiet. For mange er det første skridt de tager på vej ind i fantasiens verden det, at forstå spilles regler.

”Du må ikke slå i hovedet”, ”Folk med lilla pandebånd er usynlige” og ”Rammes du af et rollespilslyssværd er du død” er eksempler på regler. En forståelse for spillereglerne er essentiel for at deltage i legen – og dette er vigtigt såvel for rollespil som for fodbold. Fælles leg kræver fælles regler.

Trin To – Historien

Det næste skridt der sker i udviklingen er ofte en indlevelse i historien. Hvadenten det handler om orkernes kamp mod elverne, social intrige i en 7. klasse eller en opdragelsesanstalt for supersoldater er ikke vigtigt. Det vigtige er, at spilleren på dette trin får en grundlæggende forståelse for at historien er vigtig – og spændende, men at hun stadig langt hen af vejen oplever den som sig selv.

Her er en sammenligning med teater lidt på sin plads, for i teatret oplever man også en historie, men der er ingen tvivl om, at man oplever historien udfra ens eget synspunkt og man så at sige ”har sig selv med”. Spillere på Trin får ofte mere ud af rollespil skabt udfra Tog-modellen (hvor arrangørerne har planlagt et handlingsforløb) end rollespil skabt udfra Tandhjuls-modellen (hvor spillerne selv skaber handlingen).

Trin Tre – Gruppen

Tredje stadie handler om gruppen. Før man tilegner sig en egentlig individuel identitet er det nemlig oplagt at tilegne sig en gruppeidentitet – at se sig selv som en arketype og en del af en flok. Spillere på dette stadig vil på spørgsmål som ”Hvad spiller du?” svare ”Jeg er en elver”, ”Jeg er en ninja” eller måske ”Jeg er medlem af Scientology”.

Særegne træk som et personligt navn og personlige karaktertræk er endnu ikke særligt udviklede, og spilleren vil ofte vælge en rolle der er så tæt på det arketypiske som muligt. En spiller på Trin Tre der spiller rollen som punker vil forsøge at spille punker på en måde, så han ligger så tæt op af idealet om ”en typisk punker” som muligt. Spillere på Trin Tre vil ofte tale om normen som den eneste mulighed når der vælges roller. ”Sådan er elvere altså.” og lignende citater er vanlige på dette stadie.

Trin Fire – Individet

Efter, at man har fundet sig en arketypisk identitet som en del af en gruppe når man på et tidspunkt til det punkt hvor man gerne vil skille sig ud – hvor man gerne vil være et individ i stedet for bare en del af en gruppe. Det er her spillere vælger karaktertræk til deres roller der ikke nødvendigvis passer med arketyperne. En ork der ikke bryder sig om at slås, en amerikansk politimand der ikke kan lide skydevåben eller måske en diplomat der stammer. Et rollenavn er gerne det første sted hvor individualismen begynder at spire, men et navn skaber ikke et individ. Det gør derimod de små karaktertræk der gør rollen forskellige fra andre roller af samme umiddelbare ”type”.

Trin Fem – Refleksionen

Når man først har spillet et individ går der ikke længere får man overvejer at spille et andet. En spiller der har spillet den digteriske elverskytte Hvidtjørn tænker måske efter lidt tid på hvordan det mon vil være at spille den blodtørstige ork Tykpande i stedet. Spillere der har prøvet at lege med forskellige roller er også oftest dem der begynder at tænke uden for boksen – og det er der det bliver rigtigt spændende. For når man selv begynder at tænke i nye baner så er den kreative kraft først for alvor sluppet løs.

Mange begynder ved fantasy-rollespillene og for dem er orker og elvere en selvfølge. Men når de først indser, at der ligeså godt kunne være rollespil med robotter og ninjaer så åbnes fantasiens verden for alvor for dem – og det er der vi gerne vil have dem hen. For det er der vi indser, at genrer kun er konventioner og fantasien ingen grænser har udover dem vi sætter. Og den erkendelse kommer selvfølgelig ikke i løbet af en eftermiddag, men når først den begynder at synke ind så er det også noget der virkeligt batter.

Vil du vide mere om rollespilsteori?

Der findes efterhånden en del bøger med rollespilsteori. Nogle af de mest spændende på markedet er de nordiske Knudepunktsbøger, som er på engelsk og bliver udgivet en gang om året i forbindelse med kongressen Knudepunkt. Du kan finde mere information om Knudepunkt og og Knudepunktsbøgerne på **http://en.wikipedia.org/wiki/Knutepunkt**

Toget og Tandhjulet

Tandhjulsmodellen

Tandhjulsmodellen er et værktøj til at forstå opbygningen af et rollespilsscenarie. Hvem der skrev Tandhjulsmodellen er uvist, men i 1999 præsenterede Ask Agger og Asta Wellejus den på Knudepunkt i Danmark. Grundtanken er, at man opfatter spillerne i rollespillet som tandhjul der gennem interaktion påvirker hinanden. Overfuser direktøren piccolinen, så bliver hun ked af det. Slagter orkerne en landsby sender kongen soldater efter dem.

En rolles handling påvirker en eller flere andre, på samme måde som et tandhjul der drejer kan sætte andre tandhjul i bevægelse. Til større arrangementer vælger man ofte at lade mange små tandhjul blive til en del af et større – orkerne har interaktion med hinanden på det individuelle plan, men i samlet flok udgør de tandhjulet ”Orkerne” som interagerer med tandhjulet ”Elverne” og ”Kongens Soldater”.

Til meget store rollespil kan de ”store” tandhjul bestå af flere lag af mindre. To byer (tandhjul) ligger i strid. I hver by konkurrerer flere samfundsklasser (mindre tandhjul) om magten. Hver samfundsklasse har sine egne grupperinger (endnu mindre tandhjul) der måske ikke altid er enige. Og de enkelte grupper består af individuelle roller (de mindste tandhjul) der selvfølgelig også har hver deres interesser at pløje.

Ganske som i den virkelige er store organisationer sammensat af mange små enkeltdele. Det spændende ved tandhjulsmodellen er dog noget helt andet. Det spændende ved den er nemlig, at handlingen i rollespillet skabes igennem tandhjulenes interaktion – modsat Togmodellen. Det er de enkelte tandhjul, der gennem interaktion med hinanden skaber de spændende historier.

Det kan være riddere der kæmper om kongekronen, politiske partier i Folketingssalen eller otte mennesker i et nedstyrtende fly der skal vælge hvem der skal have faldskærmene. Om tandhjulene er store eller små kan variere. Det vigtige er, at de har mulighed for at påvirke hinanden og at der er konflikt indbygget i scenariet. Rollespillet med de otte mennesker i flyet ville ikke være så interessant hvis alle var enige om hvem der skulle have faldskærmene.

Selvom man kan lave rollespil uden konflikter og valg er det sjældent at disse er hverken spændende eller lærerige. Det er derfor vigtigt når man bruger tandhjuls-modellen at sørge for, at der er konflikt og mulighed for interaktion indbygget i historien. Et fængselsrollespil efter denne model hvor alle rollerne sad i enkeltceller hele spillet igennem ville der ikke være meget interessant ved.

Et forhandlingsrollespil hvor ingen havde en mulighed for at få de andre til at ændre mening ville heller ikke være synderligt lærerigt. Da historien i et rollespil lavet udfra denne model skabes ved tandhjulenes påvirkning af hinanden er det vigtigt, at der er indbygget både grunde til påvirkning og muligheder for denne.

De fleste rollespilskampagner i Danmark er opbygget efter tandhjulsmodellen. Nogle store tandhjul (grupperne) er i konflikt med hinanden og løser deres konflikter enten gennem væbnede eller verbale løsninger. Internt i grupperne påvirker de individuelle roller (små tandhjul) hinanden, men handlingen skabes primært af gruppernes interatkion med hinanden. Der sendes måske påvirkninger ind udefra, men det meste af spillet skabes på grund af gruppernes dynamik.

Et succesfuldt rollespil efter tandhjulsmodellen kræver et godt oplæg med rigelig mulighed for interaktion mellem tandhjulene. Om denne interaktion består af tale, væbnet konflikt eller non-verbal kommunikation afhænger af scenariets stil – det vigtige er, at der er mulighed for påvirkning.

En af fordelene ved at lave et rollespil efter denne model er, at spillerne har en enorm frihed til at påvirke handlingen uden, at arrangørernes grundigt forberedte historie bliver spoleret. Til gengæld gør denne frihed det ofte svært at fornemme hvor rollespillet ”er på vej hen”.

Togmodellen

Overfor Tandhjulsmodellen har vi Togmodellen, hvor rollespillet betragtes lidt som et ”oplevelsestog”, som deltagerne stiger ind i når spillet starter. Arrangørerne er bevidste om køreplanen, stoppestederne undervejs og destinationen, men spillerne er ikke. Til gengæld er der rigeligt at kigge på undervejs, for toget kører gennem det ene efter det andet spændende sted.

Det er selvfølgelig en grov sammenligning, men den tjener et udmærket formål. Et rollespil lavet efter togmodellen handler nemlig om at føre deltagerne gennem en historie – eller et sæt af historier – og handlingen skabes primært på grund af denne historie.

Det kan være skoleelever der opdager at deres skole er alt andet end hvad den giver sig ud for, sømænd på en ubåd på øvelse eller måske turister i Peru, der kidnappes en af mystisk og blodtørstig indianerstamme. Selvfølgelig kan man sagtens lave et rollespil efter denne model hvor der er mulighed for interaktion mellem deltagerne – det anbefales kraftigt – men det vigtigste er den historie der bliver fortalt, og hvordan rollerne reagerer på den. Hvordan man laver det konkret er der mange bud på, men det essentielle er, at spillerne bliver ført igennem en på forhånd forberedt historie – optimalt set har de muligheden for at træffe vigtige valg undervejs, men det er historien og dens udvikling der er i fokus.

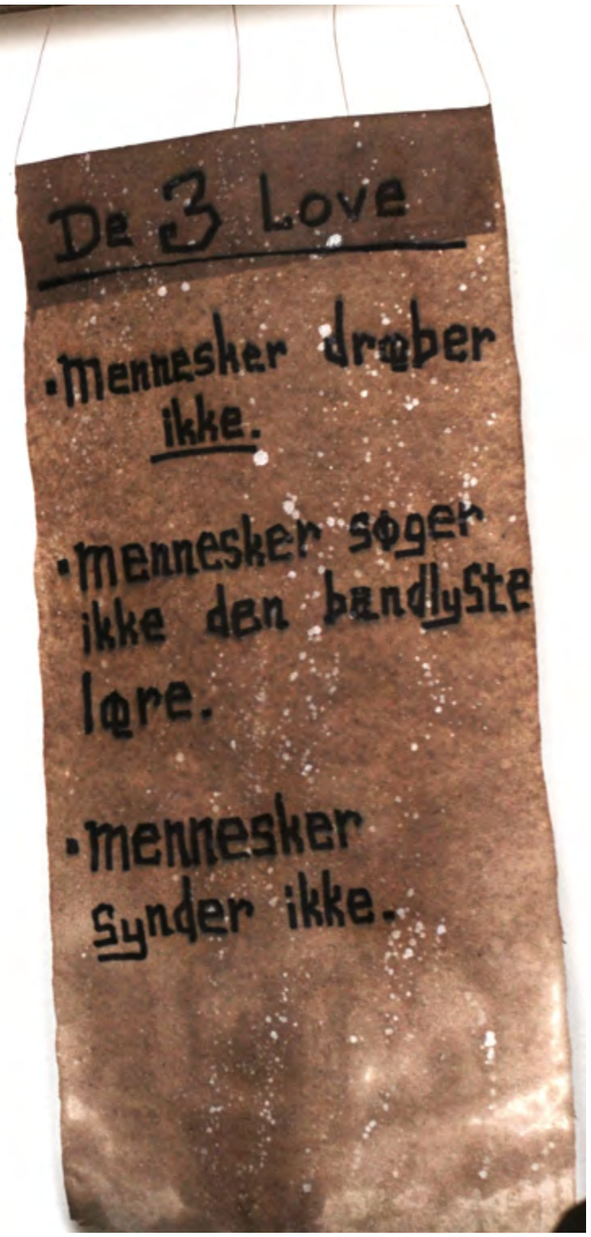
Et godt eksempel på rollespil efter togmodellen er 700%-rollespillene. Her er kun ganske få spillere (oftests 2-3) og et stort antal hjælpere/bipersoner (ofte mere end 20) som i forvejen kender til den planlagte historie. Spillerne spiller gerne roller der bliver kastet ud i en usædvanlig situation hvor de må træffe nogle afgørende og hårde valg, og alle bipersonerne hjælper arrangørerne med at skabe situationerne efter en nøje planlagt drejebog. Spillerne får i 700%-rollespil lidt fornemmelsen af at være hovedrollerne i en film som er lavet specielt for dem. Dygtige scenarieforfattere kan få det til at virke som om det udelukkende er rollernes valg der afgør hvor historien bevæger sig hen, på trods af at alting foregår efter en drejebog.

Den store overvægt af bipersoner i forhold til spillere hører dog til 700%-rollespillene og er ikke nødvendig for at lave et rollespil efter togmodellen. Det kan gøres må få, mange eller slet ingen bipersoner, blot forberedelsen er lavet ordentligt. Og er det man vil med sit rollespil at fortælle en bestemt historie så er det oplagt at bruge togmodellen. Men når man laver et scenarie af denne type så skal man være bevidst om, at ens metaforiske tog ikke alene skal køre et spændende sted hen, men også køre igennem interessante landskaber. For hvis spillerne keder sig nok, så tager de kontrol med toget og kører det af sporet...

Religion i rollespil

Der er mange spændende muligheder for at bruge religion i rollespil, men det skal bruges rigtigt, så det ikke bliver ekskluderende.

Af Jesper Kristiansen • Foto Peter Munthe-Kaas, Christina Molbech, www.densorteridder.dk



Sommetider udstråler religion bare "don't fuck with me!"

Det snedige ved bønner er, at det ikke er lige til at vurdere, om man bare tager en slapper

Kultister og andre rituelle galninge dukker ofte op på de mest irriterende tidspunkter

Det er ganske almindeligt, og har været det i alle de år jeg har spillet rollespil, at man, på den ene eller anden måde, inkluderer religion i sin fiktion. Nogle gange er udøvelsen af religion grundlæggende for spillet, andre gange er den blot krydderi til fortællingen. Men hvad er det der gør religion så interessant at bruge i rollespil?

Først og fremmest skal man være klar over at religion kan være alle mulige ting. Alt fra faste bordbønner og ægteskabsritualer, til krigsmaling og rollens højeste idealer, kan have udspring i religion. Ofte er kunsten for dem der skriver/gendigter* religionen at tænke alle disse sammen i en form for "rød tråd". En fiktiv eller gendigtet religion kan nemlig en masse gode ting i et rollespil, og hvis man forstår at skabe sammenhæng mellem disse ting, kan det bidrage meget til en god fiktion.

Verdensbillede

Religioner beskriver ofte hvordan verden hænger sammen, og hvorfor. Blev elverskoven skabt af gudens hår, eller er mennesket fejlbarligt fordi det er skabt af ler? Ved at fastlægge hvordan religionen opfatter verdens sammenhæng, kan man lægge grund for meget senere spil. Skoven er hellig, og skal forsvares fordi den er en del af gudens krop, eller mennesket skal stræbe efter at overkomme sin svaghed.

Budskaber og idealer

Nogle religioner fortæller også hvad der er rigtigt og forkert at gøre. Det kan være rigtigt godt at inkludere forbud eller påbud (ting man bør gøre) i en rollespilreligion. Det skaber grundlag for konflikt og kan trække spillet i den retning man gerne vil have.

Aktivitet

Religiøs aktivitet er også en ting der kan bidrage til rollespil. Men det kan også være kedeligt, og ekskluderende, hvis man ikke tænker sig om. Hvis man vil have ritualer med, så sørg for, at de inkluderer så mange som muligt. Den katolske gudstjeneste er f.eks. rigtig kedelig for folk, der ikke forstår latin (og også for mange der gør). Så er det sjovere at danse omkring et bål med en tromme og alle de andre elvere, mens man synger og råber.

Identitet og "de andre"

Religion kan nemlig en række vigtige ting i et samfund, og en af disse ting er at det skaber identitet. Alle der danser med om bålet, som beskytter den hellige skov og som ikke spiser fisk, er en del af fællesskabet. Og vigtigere endnu, alle de andre er udenfor fællesskabet. Og så er der grundlag for konflikt igen. Endda en konflikt der giver mening for rollerne. Og det er jo ikke så tosset...

* **Når jeg skriver gendigtet religion**, mener jeg at man for eksempel bruger "kristendom" til et rollespil. Så vælger man typisk (ikke altid bevidst) nogle elementer man har med, og nogle andre man ikke bruger. Derfor bliver det ikke "kristendom" (hvad det så end er), men en gendigtet udgave af kristendom man bruger til scenariet.

11 råd om ligestilling i rollespil

Hvad kan du gøre som arrangør af rollespil for at skabe mere ligestilling ved scenarier eller kampagner? Læs en række gode råd og få inspiration til at skabe ligestilling i rollespil.

Af Nynne Søs Rasmussen • Foto iStock

Hvad kan du gøre som arrangør af rollespil for at skabe mere ligestilling ved scenarier eller kampagner?

Køn og ligestilling er et meget omdiskuteret emne i rollespilsmiljøet. Mange rollespilsarrangører og -foreninger vil gerne have, at der skal være mere ligestilling mellem kønnene til deres scenarier og deres kampagner – men det er oftest lettere sagt end gjort. Denne artikel giver arrangører konkrete tips og tricks til hvordan, der kan opnås mere ligestilling til rollespil. Jeg starter med at opremse nogle punkter, som man bør tænke over, når man arrangerer et scenarie og ønsker at forholde sig til køn og ligestilling.

Råd #1

Hvis dit scenarie ikke handler om køn, behøver køn ikke at spille en rolle i fiktionen. Hvis du gerne vil lave et scenarie om krigens gru og give dine spillere oplevelse af at være soldater i krig, behøver der ikke at være forskel på kvindelige og mandlige soldater - fordi det ikke er det, scenariet skal handle om.

Råd #2

Du kan som arrangør altid bestemme over fiktionen; du behøver ikke at tage traditionelle kønsroller fra middelalderen eller fra en allerede skrevet fantasy verden. Hvis der ikke står noget om kvindelige riddere i den fiktion, du gerne vil bruge til dit scenarie, står det dig frit for at skrive dem ind.

Råd #3

Hvis du selv skriver din spilverden, kan det være en god ide at tænke over, om der eksisterer helte, skurke, guder og berømtheder af begge køn i din verden. Det gør det nemmere for spillerne at spille på, at der ligestilling til scenariet, hvis du allerede har skrevet det ind i baggrundsmaterialet.

Råd #4

Tænk over om du har personer af begge køn i nogle af de magtfulde og centrale roller til scenariet.

Råd #5

Hvis du uddeler skrevne roller til dit scenarie eller sender NPC'er i spil, bør du overveje, om en bestemt rolle nødvendigvis skal spilles af en person med et bestemt køn. Mange roller kan sagtens spilles af begge køn.

Råd #6

Tænk over om alle roller har en funktion og noget at lave til scenariet. Borgmesterens funktion til scenariet er at regere byen, mens rollen som borgmesterens kone ikke har nogen særlig funktion.

Råd #7

Tag aktivt stilling som arrangør til køn og ligestilling, og meld det klart ud til dine spillere f.eks. på scenariets hjemmeside. Så ved de præcis, hvad de kan spille og hvorfor.

Råd #8

Tænk ud af boksen og forsøg at undgå kønsstereotype klicheer; eksempelvis plottet, hvor den modige ridder skal redde prinsessen.

Råd #9

Tænk over om du stiller nogle krav til kostumer, der hæmmer kvinders muligheder for at deltage i spillet på lige fod med mændene; det kan f.eks. være svært at bevæge sig rundt i skoven i store kjoler og derfor være svære at lege med, hvis spillet er actionfyldt og foregår i en skov.

Råd #10

Hvis du gerne vil have at en gruppe af spillere skal have en oplevelse af at være undertrykte til scenariet, så overvej om det skal være pga. deres køn – måske kunne det være lige så interessant, hvis alle med rødt hår var undertrykte, eller at alle dem, der gerne ville spille den type rolle var det?

Råd #11

Tænk over at du som arrangør bør kommunikere så kønsneutralt og respektfuldt som muligt; både når du skriver tekster til hjemmesiden, deltagerbreve, og når du snakker med dine spillere.

Det er mange, der tror, at det er svært eller at det kan være decideret ødelæggende for rollespillet at indtænke køn og ligestilling til et scenarie. Det kan også være en kompliceret sag i nogle tilfælde, men det behøver ikke at være så svært. Det vigtigste er at reflektere over det; behøver kønsrollerne at være traditionelle for at realisere scenariets vision? Er der en god grund til, at der ikke skal være ligestilling til mit scenarie? Til mange scenarier er det en nem og brugbar løsning at fortælle sine spillere, at der ikke vil blive gjort forskel på mænd og kvinder, fordi køn ikke er et vigtigt tema i forhold til scenariets indhold. Til andre scenarier skal fiktionen måske bare skrives lidt om, for at spillere af begge køn kan få en god oplevelse, og til atter andre scenarier kan det være, at du som arrangør har lyst til at opfinde en hel ny verden, hvor der eksisterer fem forskellige køn.

Det første skridt i retning mod at skabe scenarier med ligestilling er at være bevidst om kønsroller.

Guide: Skab din karakter og forbered dig med dramaøvelser

Det kræver altid tid og kræfter at forberede sig til et rollespil. Hvad enten det er plot, kostumer eller relationer, er du sikker på at skulle lægge et stykke arbejde op til scenariet. Det er en del af oplevelsen. Giver scenariet dig lov til at skabe din egen karakter er det især forbundet med mange overvejelser og der er blevet lagt stor kærlighed i spillerskabte karakterer i tidens løb.

Af Karen Louise Steen Hansen

Redaktør: Ann Kristine Eriksen

I denne guide giver jeg et bud på nogle dramaøvelser, der kan bruges som spillerforberedelser. Forhåbentligt kan de hjælpe dig med at forberede din karakter og forbedre din rollespilsoplevelse. Jeg har hentet øvelserne fra min erfaring med skuespil og drama, men de kan sagtens bruges til rollespil også.

En af de primære forskelle på rollespil og skuespil er, at vi rollespillere er hinandens publikum. Vi er både hovedroller i vores egen og de andres fortælling. Modsat skuespil følger rollespil heller ikke et manuskript. Rollespil er nemlig baseret på improvisation, og derfor ved vi aldrig præcist hvad, der kommer til at ske i rollespillet eller hvordan fortællingen ender. Til scenariet er der muligheder alle vegne, men mulighederne kræver at vi træffer nogle valg. Både som vores rolle, men også som spilleren, der står bag rollen og har overblikket over den overordnede fortællingen. Vi skal generelt kunne træffe to slags valg:

1. De rigtige valg for fortællingen, så vi kan skabe det bedste spil for os selv og vores medspillere.
2. De valg, som vi tror vores rolle ville træffe. Derfor er det vigtigt at kende sin rolle og kunne mærke efter, hvornår man skal sig nej tak og ja tak til de tilbud og muligheder, der melder sig i løbet af scenariet.

Vi er super seje

Rollespillere er i udgangspunktet virkelig gode til at skabe forskellige karakterer. Vi er dygtige til at improvisere og meget opfindsomme. Sommetider kan det dog være svært at holde styr på både sin egen rolle og den store fortælling, når scenariet er allermest intenst. Netop derfor er det vigtigt at forberede sig inden scenariet. Du skal nemlig både kunne jonglere din egen og andres fortælling hele tiden, både når der er fladtid og når spillet er allermest spændende. Rollespil er en holdsport - og det må vi aldrig glemme.

Rollespil er et sammenspil

I rollespil er vi så afhængige af hinandens spil, at det er ekstremt vigtigt at kunne lytte og forstå de andre spilleres intentioner. Derfor er karakterskabelse altid en god ide at gøre i fællesskab med sine medspillere. Det er vigtigt at kunne mærke hinanden, have snakket sammen og være åbne overfor hinanden for at få et mere flydende spil til scenariet.

Øvelserne i denne guide er derfor lavet til at blive arbejdet med i fællesskab. Øvelserne kan hjælpe med at skabe en nuanceret karakter og hjælpe dig med at læse dine medspilleres impulser. Derudover er det vigtig at arbejde med dine personlige grænser og begrænsninger. Dette gøres bedst når de bliver udfordret af dine medspillere i et trygt rum inden selve scenariet.

Hvis du aldrig har lavet dramaøvelser før, kan det måske godt virke som om øvelserne her i guiden er en smule barnlige og sære. Men spring ud i det alligevel! Det er min erfaring, at når de virker, er de skide sjove og de ryster dig og din rollespilsgruppe sammen. Og det kan være grund nok i sig selv til at kaste sig ud i det! Her er øvelserne opdelt i forskellige temaer.

Varm op

Når din krop er varm, slapper den bedre af og er derfor mere modtagelig. Så inden I begynder med dramaøvelserne, er det en god ide at bruge 10 min på at slå hjernen fra og få pulsen op. Hop, dans, rul, spark eller slå på hinanden med sværd. Alt virker, så stræk kroppen godt igennem!

Kostumering

At reflektere over brugen af tøj og rekvisitter, der giver udtryk for rollens identitet og personlighed, medvirker til at skabe en troværdig karakter. Øvelse 1 og 2 kan bruges til et bestemt scenarie, som I skal lave karakterer til. I også vælge et bestemt tema fx pirater eller Sci Fi og finde på karakterer ud fra det.

Øvelse 1

Alle medbringer noget tøj og nogle genstande til øvelsen, som bliver samlet i en bunke på gulvet. Nu skal gruppen opbygge en rolle ud fra bunken. En person skal nu klædes på af de andre, og der skabes undervejs en karakter. Gruppen drøfter undervejs, hvad hver enkelt genstand siger om karakteren.

Øvelse 2

En genstand bliver præsenteret for gruppen. For eksempel en pakke piller eller en bog. Nu skal gruppen, ud fra forskellige positioner, komme med bud på hvad denne genstand bruges til. Positionerne kan være en læge, en kæreste eller en narkoman. Det er ikke så vigtigt. Det vigtige er at lege med genstandens betydning gennem forskellige synsvinkler.

Motiver og tilbøjeligheder

At udvikle en karakters personlighed kræver refleksion og analyse. At høre andres tanker kan hjælpe med at skabe nye vinkler på situationen og karakteren. Det virker også som godt diskussionsoplæg – om karakteren er troværdig og forståelig i både sit indre og ydre udtryk. Øvelse 3 bliver også kaldt for "den varme stol" og kan hjælpe dig til at lære din karakters personlighed og motiver bedre at kende.

Øvelse 3
Udvælg en fra gruppen, sæt hende/ham på en stol og sæt jer andre rundt omkring stolen. Personen i "den varme stol" skal nu tale som sin karakter og alle andre kan stille spørgsmål til karakteren, som er forpligtet til at svare. Der kan eksempelvis blive spurgt til, hvordan karakteren vil reagere i forskellige situationer. Hvordan karakteren har det med sin familie, med autoriteter, hvordan hun/han vil reagere på at blive slået, blive syg, miste en ven og så videre. Der stilles spørgsmål i to-tre minutter hvorefter den næste person sættes i den varme stol. Fortsæt til alle har været en tur i stolen.

Omvendte roller
Til rollespil er det vigtigt at være forberedt på at der kan opstå mange forskellige situationer. Øvelse 4 giver derfor mulighed for at udforske en fremtidig situations krav og spændinger.

Øvelse 4
Gruppen indtræder i deres karakterer i en situation / scene, hvor de reagerer, som de tror deres roller ville gøre. Eksempelvis som blodtørstige barbarer, der prøver på at komme ind i en bygning, og æde de mennesker der gemmer sig derinde. Herefter skifter scenen og gruppen ændrer sig fra at være barbarer, til at være de personer der befinder sig inde i bygningen. Øvelsen går ud på at udforske forskellige handlinger eller situationer og de forskellige måder karakterene kan reagere på.

Fysiske handlinger og improvisation
At forberede sin karakter med simple ting kan virke banalt, men til et scenarie har vi brug for at kunne spille almindelige hverdagssituationer og stadigvæk fremstå troværdige i rollen. I øvelse 5 kan der både arbejdes med banale hverdagshandlinger og de mere komplekse handlinger.

Øvelse 5
Start med at tage udgangspunkt i de mest banale hverdagshandlinger. Det kunne være at spise, læse, klæde sig på, kede sig som din karakter ville gøre det. Udvid hen ad vejen med mere komplekse handlinger - som at skælde nogen ud, være forfulgt osv. Øvelsen kan laves med ord, men det kan være en god ide at starte med at mime, så der kun er fokus på kropslige handlinger.

Øvelsen kan fungere, ved at alle i gruppen en ad gangen laver hver deres handling, og senere kan man udvide den til flere roller i en scene. På den måde man kan kommentere hinandens udtryk og handlinger. Øvelsen hjælper til at få sat krop på din karakters handlinger, og bevægelser.

Reaktionsøvelser
Øvelse 6, 7 og 8 træner dine evner til at reagere på umiddelbare impulser og dine medspilleres inputs – hvilket kan hjælpe til at skabe et mere flydende spil og give jer en bedre fornemmelse for hinanden.

Øvelse 6
Gruppen står i en klump midt på gulvet. En person i gruppen giver et signal og gulvet bliver nu strømførende. Alle i klumpen bliver spredt ud i rummet. Når deltagerne støder ind i hinanden, ind i møbler, ind i væggen, ændrer de retning og tempo.

Øvelsen kræver lidt koncentration for ikke at blive for useriøs. Der skal tempo på, og alle ens lemmer skal være modtagelige for de fysiske bevægelser som sammenstødende medfører.

Øvelse 7
Denne simple øvelse består i at gruppen står på en række med ansigtet mod en væg, og på et givende signal vender sig om. En deltager i rummet kaster hurtigt en genstand til en af personerne på rækken. Det handler om at kunne reagere hurtigt, men ikke at reagere unødigt. At øve sig i at reagere på de rigtige tidspunkter, vil spare dig for at bruge unødig energi til et scenarie.

Øvelse 8
To personer står over for hinanden med en forsigtig, men konstant kontakt via en finger. En leder og styrer bevægelsen, og fører den anden rundt i rummet gennem fingerkontakten. Øvelsen er god til at styrke din evne til at reagere på de fine impulser som dine medspillere udsender.

Afspændingsøvelser for stemmen
De fleste rollespillere har sikkert prøvet at komme hjem fra et scenarie uden sin stemme. Den har man tabt et sted på slagmarken eller bare snakket den væk. Men med simple stemmeøvelser kan du gøre din stemme stærkere, og du kan blive bevidst om dens muligheder og begrænsninger.

Er kroppen anspændt, vil det også præge stemmen. Generelle afslapnings- og afspændingsøvelser kan derfor hjælpe rigtig meget, hvis du skal bruge din stemme mere end sædvanligt. De sidste øvelser er derfor nogle små afspændingsøvelser for stemmen.

Halsøvelser
Hovedrulninger frem og tilbage - lad hovedet hænge lidt, så musklerne strækkes. Stå eller sid med rank ryg, sænk skuldrene og rul derefter hovedet fra skulder til skulder langsomt.

Sidebøjninger – lad hovedet rulle ud på skuldrene og hold stillingen 20 sek.

Kæbeøvelser
Gab langsomt helt op. Forestil dig, at du står og måber. Tyg luft. Forestil dig, at luften er som store totter bomuld i din mund. Slap af i kæben og ryst på hovedet så kæben ryster frit frem og tilbage.

Tungeøvelser
Lad tungen ligge helt slap i munden - frem mod fortænderne. Tyg afslappet.
Stræk tungen ud så langt som muligt, og træk den ind så langt som muligt.
Tyg med store tyggebevægelser mens tungen gør alle slags bevægelser inde i munden.

Læbeøvelser
Slap helt af i læberne og ryst dem kraftigt. Lav en stor rund mund og så en bred smal mund. Prust med blafrende læber som en hest.

Den store sextest fra Playground Magazine

Folkene bag ROLLE|SPIL, står også bag et engelsksproget internationalt rollespilsmagasin med navnet Playground. Vi vil gerne vise læserne af ROLLE|SPIL, hvad Playground er for en størrelse, så her er den store sextest fra Playground #7

Af Lars Andresen

Historen om Playground starter i Norge, hvor nogle rollespillere fik lyst til at lave et rollespilsmagasin, der tog rollespil som medie seriøst. Der blev taget vel imod ideen, og der fulgte en pose penge i støtte med til magasinet, men efter fire numre, var redaktionen løbet sur i det og kastede håndklædet i ringen. Men her slutter historien ikke, for det så Claus Raasted selvfølgelig som en mulighed for at udgive endnu et rollespilsmagasin, og han spurgte nordmændene, om han måtte overtage magasinet, så det ikke døde.

Sådan køber du Playground

Det var der heldigvis ikke nogen, der havde noget imod, så han, Lars Andresen (det er mig) og Kasper Friis Hansen gik straks i gang med Playground. Nu er der lavet tre magasiner af den danske redaktion, og vi føler os nu helt sikre på, at vi fortsætter med produktionen. Derfor vil vi lige slå et lille slag for Playground her i ROLLESPIL i håbet om, at nogen af vores læsere, også kunne være interesserede i Playground.

Magasinet er som nævnt skrevet på engelsk, og det koster 50 euro for et abonnement på fire numre (vi udgiver fire numre om året). Det svarer rundt regnet til 370 kr. for fire numre.

Hvis du kunne tænke dig at tegne et abonnement på Playground, så skal du gå ind på playgroundmagazine.net, hvor du kan købe abonnementet.

Artiklen FUCKING AROUND er et godt eksempel på den retning, som vi gerne vil tage Playground i. En humoristisk, inspirerende og brugbar artikel om rollespil. Men der er mange andre typer af artikler i Playground. Interviews, debatartikler, nyheder fra hele verden og så videre. Køb og læs. ☺

intercourse

SEX IN LARP

FUCKING AROUND

TEST SCORES
1 = bad
10 = gooood

A variety of techniques have been developed to simulate sex at larps, but which ones should you choose for your game? Playground convinced a panel of brave Nordic larpers to test some of these techniques themselves. Here are their honest opinions about them, complete with test scores

TEXT |NYNNE SØS RASMUSSEN

Sex is an important part of life, so of course we want to have (simulated) sex at games too. Having the possibility to play out sex, love, and intimacy at larps enable us to tell different and complex stories and portray character developments in important ways.

But just as we don't want to beat each other to a pulp using real swords at larps, we do not always want to have real up-the-ass-feel-the-penetration sex at larps. Where your average fantasy larp will use boffer weapons to simulate violence and war, a lot of different techniques have been developed to simulate sex. These techniques work basically in the same way as boffers: by enabling players to play out sex and intimacy in a safe (almost safe) way. The different techniques enable players to play out different kinds of sex: group sex, blow jobs, domination or sweet innocent love. There are mechanics for playing a sexual assault. The techniques can be diegetic, as in a fictional world where people's erogenous zones are located on their arms, so touching each other's arms is a sexual act. They can also be non-diegetic, where sex still involves the genitals, but players use a back rub to represent genital contact. Choosing the right technique for your game can be challenging. Maybe you want your players to experience sex in a completely safe manner, or maybe you want them to get as close as possible to the real deal. That's why Playground decided to help you out! We assembled a panel of experienced Nordic larpers to try different larp sex-techniques and give you their honest opinions about them. But please, DO try this at home! Don't just trust us. Invite some friends over and have a fun (and slightly awkward) time testing the different methods and form your own opinion.

THE BACK RUB

This is a good ol' classic! It has been used at fantasy games in most of the Nordic countries for centuries and is perhaps the most common solution to simulating sex at larps. Don't ask us why though. There exist several variations of the back rub technique. We choose to test it with both performers keeping all of their clothes on, and Charles giving Elin a back rub, which in the fiction equals sex. This can be done with or without the players making sounds, like moaning or crying out in pleasure. If the players want to play out sexual assault, the back rub could be rough and maybe even hurt a bit. We chose to do it without sound effects or rough behavior.

Test persons: Elin and Charles
Hornyness: 4
Immersion: 3
Awkwardness: 2
Voyeur: 3
Use it at: Larps without focus on sexual relations, where the option for ingame sex is still desired.

Charles explained how his biggest problem with the technique is the lack of eye contact between the performers, which makes it difficult to play on the interaction, especially if you don't make any noise. Another problem with this technique, according to the panel, is that it is a "one way" technique. It's not designed for mutual pleasure and has a clear division between "giver" and "taker". On the plus side, it's very easy to apply to games, since players don't need any props to perform it.

The panel agreed that the technique feels pretty safe and is not awkward–it's just a back rub after all. When the technique is safe it is sometimes easier to act out the sex. If it's a good back rub, sounds and mimicry might come easier for the players. As for the voyeur factor--it doesn't really look like sex, despite Charles and Elin's best efforts to make "O-faces" or as Ann put it: "It's really not that exciting to watch." Another funny side effect to using this technique at larps could be that a normally innocent back rub is impossible without making participants confused as to whether the characters are having sex or just rubbing, a problem strangely mirrored in most signs advertising Thai Massage.

The Big Fat Disclaimer

This method of testing is flawed. We ripped the techniques out of the context they were designed for. We tried them out with no characters and no stories, apart from what we made up on the fly. Every technique feels and looks better when you are in the zone, in-game and in character. The panel compensated for this by rating the different techniques based on the potential for giving players a good sexual experience at larps, and not just how they felt and looked during the test.

About the panel

Name: Elin Nilsen
Age: 32
Country: Norway
Best ingame sex experience: Desperate lesbian Ars Amandi ++

Name: Charles Bo Nielsen
Age: 23
Country: Denmark
Best ingame sex experience: Off-screen sex in a medieval tent

Name: Ann Kristine Eriksen
Age: 24 år
Country: Denmark
Best ingame sex experience: Telling the story of how her partner fell asleep during sex in a freeform game.

Name: Claus Raasted
Age: 33
Country: Denmark
Best ingame sex experience: Sex with a vampire prostitute in a toilet. Clan: Unknown

Name: Nynne Søs Rasmussen
Age: 25
Country: Denmark
Best ingame sex experience: Lesbian group sex in the pillow room

The Scoring System

The panel conducted the test with two or more people trying out one of the sex techniques while those who weren't involved would observe. Afterwards the panel discussed the pros and cons and rated the technique on a 1-10 scale in four different categories.

The Horniness Factor: Does the technique have the potential for the performers to be turned on during use? How sensual or intense can simulating sex feel using this method? Could the testers imagine themselves being actually turned on using the technique given the right circumstances?

The Immersion Factor: How easy was it to immerse into the act? Did the technique provide the opportunity to express the performer's personality, feelings, and moods? Where they able to tell a story using the technique and/or play out different kinds of sexual relations?

The Awkwardness Factor: How uncomfortable did the performers feel using the technique? Would they feel comfortable performing it with everybody during a game or only people they trust? Awkwardness is not necessarily a bad thing; it is an ambiguous score. Our rule of thumb is that awkwardness and intimacy are often closely linked, so if a technique feels a bit weird, it's probably because it has the possibility to create an intense experience (given the players' comfort and safety). As a larpwright you might want to design for awkwardness or try to avoid it.

The Voyeur Factor: How good did the technique appear to spectators? Did it actually look like the performers were having an intimate moment? Where they able to communicate a believable story using the technique? Could the spectators understand what was going on? Maybe the technique looked dirty enough to turn the spectators on.

>>

intercourse

SEX IN LARP

TEST WINNER

DILDO VARIATION

The larp Just A Little Lovin' (Grasmo and Edland 2011) was centered on the AIDS epidemic in the early 80s in the New York gay community. The major themes were friendship, desire and fear of death, which made it important to apply techniques for simulating different kinds of sexual relationships. Characters would agree to have sex by offering and accepting pink feathers from each other and then go off-game and agree on how to play it out, discussing personal boundaries and so on. Then they would go somewhere and act out the sex scene in the designated Blackbox or Dark Room (both set aside for sex-scenes) using one or more phallic props. The props could be a strap-on dildo placed on a thigh or the crotch, a handheld dildo, or whatever phallic props were available. The phallus was supposed to be gender-neutral and used in different ways to play out guy-on-guy, girl-on-girl, "vanilla sex" as well as more ambiguous gender constellations. The players would keep their clothes on during the sex scenes and afterward deliver a short monologue about their character's feelings.

We chose to simulate a blowjob scene with a strap on dildo. After an awkward silence Nynne and Elin volunteered to do the scene.

Test persons: Nynne and Elin
Horniness: 9
Immersion: 9
Awkwardness: 9
Voyeur: 9
Use it at: Larps that focus on sex, lust and relationships and want sex to be visual

This was the panel's favorite technique for simulating sex at games. It's very visual; "There is absolutely no doubt about what's going on!" Ann said after watching the show. In settings where sex is a semi-public and important part of the theme, this technique would work exceptionally well. It also scores high on both the horniness and immersion scale. Nynne explains laughing, "The familiarity of the position and situation triggers your previous sexual experiences, which makes it very easy to immerse and potentially be turned on." It's perhaps as close as you get to the real deal, in a fairly safe way. Claus, on the other hand, argues that it must take some training to play out a believable blowjob. Not everyone has that training.

After laughing quite a bit the panel is back on track. Both Ann and Claus point out that they find the technique a bit too centered on the phallus, or, as Claus put it, "Everybody becomes men." Another point about this method is that it can feel pretty awkward, and hence it's a very good idea to introduce it at a pre-game workshop and make it possible to perform it in different ways and at different levels so everybody will be comfortable (as was done at Just A Little Lovin').

ARS AMANDI

If the back rub is a classic larp technique, Ars Amandi is today's Nordic larp mainstay. It was first used and developed during Mellam himmel och hav in 2003 (Wieslander and Björk) and has since been used at several Nordic Larps. It's a highly praised method to play out sex and intimacy in larps. The players touch one another on the arms and shoulders, lightly and firmly, playfully and forcefully, while keeping eye contact. Ann and Elin volunteered to try it out, as both were familiar with the technique.

Test persons: Elin and Ann
Horniness: 9
Immersion: 9
Awkwardness: 8
Voyeur: 6
Use it at: Larps where intimacy, love and relationships are important themes

"I once said that I would rather have my boyfriend having really bad sex with someone else than having really hot Ars Amandi at a game," Nynne states. Both the horniness factor and the immersion factor are really high here, and the panel knows several players who have fallen in love after using Ars Amandi, effectively extending the meaning of safe sex. Elin also commented that the potential for group sex is there and can be very hot! This technique gives the players almost unlimited options for playing out different kinds of sex and relations– not just for raw fucking, but Ars Amandi is also well suited for playing out love and intimacy. Another big pro is that players are able to keep eye contact and give and take pleasure simultaneously.

It's fairly easy to apply this method to a game, but will probably require some pre-game workshopping since the awkwardness factor is pretty high and it can end up feeling really intimate. Ars Amandi is a well-defined technique that makes players more comfortable after they have been properly introduced to it. As for the visual side, the panel agrees that it can be a bit difficult for spectators to see what's really going on. Is it sex or just friendly petting?

THE PENCIL AND THE SHARPENER

This is a sex technique from Russia, which featured in Playground #2. The women at the larp will carry pencil-sharpeners and the men pencils, when they want to have in-game sex they will go somewhere private and the man will simply put his pencil into the woman's pencil-sharpener. It's used at fantasy games running for years, where the organizers want to keep track of bloodlines or sex have another game-mechanic function.

This technique seems a bit alien to the panel, but Ann and Nynne agrees to give it a shot.

Test persons: Ann and Nynne
Hornyness: 3
Immersion: 2
Awkwardness: 3
Voyeur: 1
Use it at: Larps without focus on sexual relations, where the option for ingame sex is still desired.

"It's not awkward, in a manner that makes me uncomfortable – it's just really weird" Ann starts. Both she and Nynne couldn't help breaking down laughing while performing the test. The panel agrees that the weirdness might have something to do with the sexualization of the everyday objects. It does however actually provide the possibility of putting a little bit of character into the act, in the way you choose to stick or push the pencil into the sharpener. There is something in the symbolism that works well. Another plus is that it's so safe to use, that most players would be able to perform the technique.

The panel would prefer if all players carried both a pencil and a sharper, to break the "active man" / "passive female" stereotype. It might be a little weird to carry the items in a setting that strives to be historically authentic before the invention of the pencil. There is not much eroticism in the technique and it doesn't offer much to look at for spectators either.

OFF SCREEN SEX

Another classic! The players go somewhere where they can be heard but not seen. The usual move is to take the action into a medieval tent, but around a corner, into the next room or the outskirts of the forest work as well. The players go off-game and talk about what kind of sex they want to play out and how to do it. They act out the scene making loud noises: moaning, screaming, clapping their hands, or whatever they feel represents their copulation. They will not actually touch each other and keep their clothes on the entire time. This technique differs from the others, in that it does not focus on the characters having sex but instead informs the spectators listening to the act.

Claus and Elin went into another room, with only a curtain separating them from the rest of the panel, listening intently.

Test persons: Claus and Elin
Hornyness: 8
Immersion: Spectators: 9 / performers: 3
Awkwardness: 7
Voyeur: 10
Use it at: Larps that wants to focus upon storytelling and dramatic, and less on immersion.

To the panel's surprise this one worked out rather well. Charles commented, "When you can't actually see them, it really gets your imagination going." "It's pretty much equal to watching porn without pictures," Nynne adds. Ann, Nynne and Charles agree that they found themselves on the fine line between horny and uncomfortable listening to Claus and Elin making quite believable fucking sounds. The panel was excited about the possibilities for playing out things like dirty talk, foreplay and the after match. The potential for agreeing upon things off-game is also a plus.

The downside is that it can end up being more performance than larp for those making the sounds. It's basically a division between playing for the immersion or playing to give the other players a great show, and it's very specific to what players would prefer. It can be quite awkward to make fucking sounds with someone you don't know, and it might be difficult not to mimic the way you actually sound in bed (that could be either a good or bad thing). Elin concludes that the range of possible awkwardness is wide and depends on the situation; it can feel very safe or really uncomfortable.

>>

intercourse

SEX IN LARP

BODY PAINT

This one is another technique from Russia with love. The Russians invented body paint to make it possible to act out group sex. The one who is going to be fucked provides a part of his or her body to be painted. The shy ones will give you their arm; the hardcore ones show breast or belly.

We decided to do an exact copy of the picture from the feature about Russian sex-techniques in Playground #2. It involved Ann baring her neck, shoulders and arms, Elin and Charles painting her arms while Nynne puts a boffer weapon on her throat from behind.

Test persons: Ann, Nynne, Elin and Charles
Horniness: 5
Immersion: 4
Awkwardness: 2
Voyeur: 5
Use it at: Larps that focus on group dynamics or want to portray different ways of having sex

Elin and Ann agreed that it was a bit weird, but could work quite well. Charles commented with a sly smile that group sex always tend to be a bit awkward at first. The panel agreed that the technique has a horniness potential; it could be quite hot and sensual to paint and be painted. They remained more skeptical about the group sex potential. Maybe it would work better one on one with both players painting each other at the same time. There was also doubt whether it was designed for group sex or sexual assault. However, you can leave the person holding the sword out of the picture. Elin summed it up: "At best it looks like Ars Armandi, at worst it's just plain weird." The panel couldn't seem to agree if it would be more or less sensual to finger-paint or if the brush adds sensuality.

They agreed that it has potential, and Ann suggested using it in a post-apocalyptic setting where you could integrate the painting as part of culture and each player could have her own color so you could trace previous sexual partners. The downside could be that it would require paint and brushes to be available to players at any time, and it can end up messy if you are playing indoors.

SAFETY PIN

This technique is also from Russia. One player hides a safety pin somewhere on his or her clothing. If another player wants to have sex, they do a body search to find the pin. When found, the characters have had sex. The safety-pin can be located anywhere on the players clothing, from underwear to sleeve. It's up to player hiding the pin. If a player is a real Don Juan, she can display her many conquests by showing a row of different safety-pins.

We decided to let Charles hide the safety-pin. Ann was the one frisking him.

Test persons: Ann and Charles
Hornyness: 5
Immersion: 4
Awkwardness: 2
Voyeur: 5
Use it at: Larps that focus on sexual conquest, for instance ballroom larps

It turned out that Ann had trouble finding the pin, and Charles couldn't see if she found it or not. "You can end up being really grabby in a bad kind of way," Ann commented, and in general the panel agreed. The problem is that the passive one can't control just how grabby the active one ends up being. The panel wasn't fond of the technique having a clear division between the active and passive player either. It's especially problematic if you also apply gender stereotypes: male players searching and female players hiding the pins.

It ended up feeling more like a treasure hunt than sex, which is a clear turnoff for the panel. Who would have thought? More than one member of the panel used words as unsafe and confusing to describe the technique. It might fix some of the problems if moaning louder indicated if the player searching you is getting close to finding the pin. It has some storytelling potential because it's pretty visual. As Claus concluded: "It looks like a dirty body search."

FREEFORM STYLE

A freeform game is a term used to describe a number of unrelated role-playing traditions that have originated by rejecting some of the main components of traditional tabletop role-playing - usually game mechanics in the traditional sense of points and dice. Some freeform games are larp-like in that players may move and gesticulate in character, but are played with only 3-8 players who remain in the same room. (And you don't even have to take our word for it. We used the fantastic Nordic Larp Wiki. Check it out at nordiclarpwiki.org. It's wonderful!)

There are several different techniques to play out sex scenes at freeform games, usually centered around the players narrating the action in some way, for instance while holding hands and looking each other in the eyes. We choose to test a technique from this year's Fastaval, a Danish convention, from the game Summer Lovin (Lindahl, Nilsen, Westerling 2012). The scenario revolves around pseudo-awkward one-night stands at a music festival, and how a group of guys and girls tell their war-stories to their respective friends.

The sex-scenes are played out verbally, with the couple sitting opposite each other, holding hands and knees touching. No other parts of the body are in contact. One player will narrate an action (For instance, "I touch your boob.") and the other player will then narrate a reaction and a new action ("I like this. I move slightly so you can reach better, and kiss you gently/") The players continue to play the sex scene out, always action-reaction-action. Charles and Claus tried it out.

Test persons: Claus and Charles
Hornyness: 8
Immersion: 8
Awkwardness: 10
Voyeur: 9
Use it at: Freeform games, but you could try applying it to larps

Claus' first comment was that the technique is like advanced chat or phone sex, and that obviously works for a lot of people. The immersion and horniness factors are therefore pretty high, but so is the awkwardness. It put our players out of their comfort zones, especially before the test-scene began with sweaty palms, racing hearts and shaking hands. When the scene started, it wasn't quite as bad.

You can end up drawing upon your own sexuality and previous experiences while narrating the scenes, because that's probably the first stuff that pops into your mind. It's also very easy to express a character's emotions and reactions. It was very interesting for the rest of the panel to watch and listen to. Maybe this had something to do with the whole thing being a bit dirty – in a good way.

ARS SAVIOR

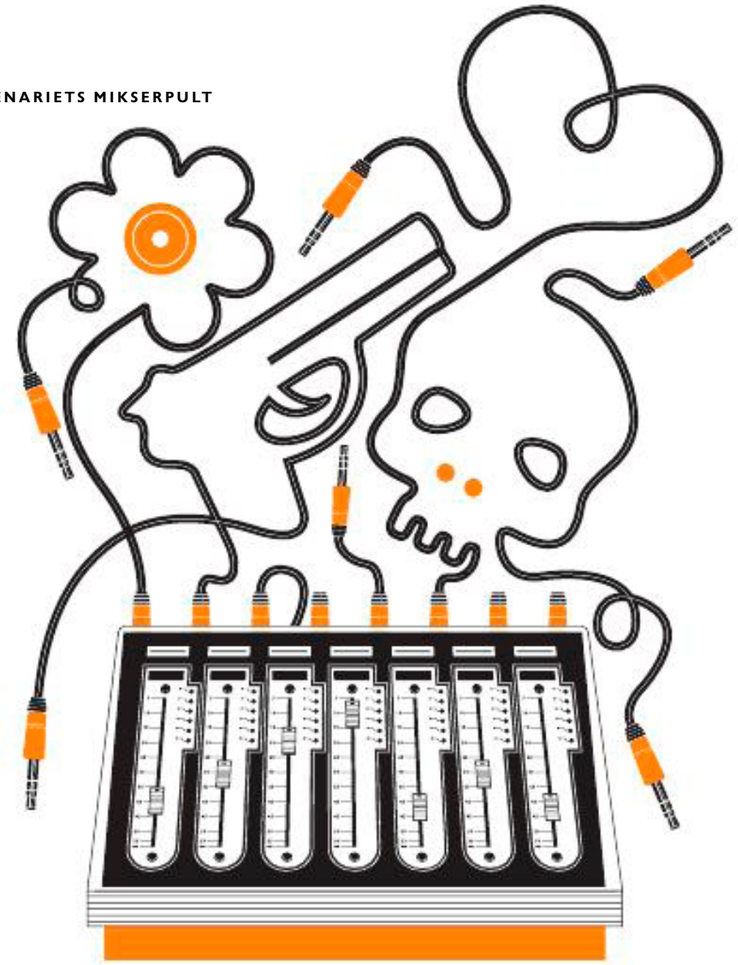
This technique isn't actually a sex technique, but a mechanic developed for kissing. As the name suggests it is inspired by Ars Amandi, but instead of players touching each other's arms, they stand lose and touch each other's faces. This represents them kissing or making out like teenagers on the dance floor or in a dark corner. It was developed for the Norwegian larp Klassefesten (Larsdatter Grasmo, Jansen and Lindahl 2012), a larp about being in your teens. The technique was also used at the second run of Just A Little Lovin' this summer.

Charles and Nynne gave it a go.

Test persons: Nynne and Charles
Hornyness: 8
Immersion: 9
Awkwardness: 8
Voyeur: 9
Use it at: Larps where making out – and who is doing the making out – is important for the game.

It's a very intimate technique, the closeness and fingers softly caressing the faces makes it hard not to respond. Ars Savior enables you to play clumsy teenagers making out for the first time; either too much tongue and fumbling around, genuine soft kisses, or "I want to eat you up!" passion – it's all in the hands and eyes. Charles stated that he prefers this technique to its big sister, Ars Amandi.

The panel agreed that it's also nice to watch, and there is no doubt about what is going on. Another plus is that it's so simple and well-defined, making it easy to apply to different games, and it feels safe to use even though still a bit awkward and very intimate--in a good way. ■



SCENARIETS MIKSERPULT

Scenariets mikserpult er et redskab til at organiserer dine tanker om spildesign til dit scenarie. Betragt det som et pædagogisk redskab end en teori om rollespil – den kan hjælpe med at visualisere de vigtigste beslutninger du træffer som arrangør.

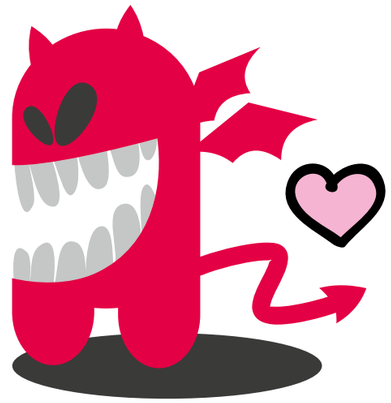
Af Nynne Søs Rasmussen Originaltekst Martin Eckhoff Andresen

Når du arrangerer et rollespil, er der forskellige parametre du justerer på. De forskellige parametre vil selvfølgelig have en indflydelse på det scenarie, du skaber. Grundtanken bag Scenariets mikserpult er; at være arrangør, er lidt ligesom at være en tekniker, der kontrollerer lyd og lys til en teaterforstiling. Teknikeren har en række "volumenknapper" til sin rådighed, som skruer op eller ned for mængden af lys i forskellige farver og lydstyrken af specifikke lydfrekvenser. Alle disse knapper kan skrues op eller ned for. Det justerer mængden af det de kontrollerer og påvirker derfor forestillingen.

På samme måde kan arrangøren justere volumenknapperne på scenariets mikserpult og ændre det scenarie, hun skaber. Ved at blive bevidst om at skrue op og ned for de forskellige knapper, kan du nemmere realisere dine mål for scenariet.

Formålet med scenariets mikserpult er derfor at skabe et system, der giver dig et overblik over hvordan ændringer på de forskellige parametre, i sidste ende påvirker dit scenarie. Et vigtigt formål er derudover at blive bevidst om, at der er "standardpostioner" for de forskellige knapper, som vil påvirke dit scenarie, også selvom du ikke har fortaget et bevidst valg om dem. Standardpositionerne varierer alt efter miljø, kultur og traditioner. At blive bevidst om ens egne standardpositioner er også et mål ved, at anvende et redskab som scenariets mikserpult.

Her vil du kunne læse om scenariets mikser pult med udvalgte volumenknapper, sammen med en kort beskrivelse af hver knap og deres maksimum og minimum positioner. Det gælder for de fleste af knapperne, at maksimum og minimum positionerne mest er teoretiske koncepter, der kan være svære at gennemføre i praksis, men stadig giver en idé.



Der er selvfølgelig et uendeligt antal knapper, der kunne interageres og skrues på i mikserpulten. Ambitionen med redskabet er at andre arrangører vil tilføje deres egne knapper og fjerne de knapper, de ikke finder brugbare, når de arbejder med værktøjet.

Volumenknap 1: Spillestil
Fysisk vs. verbal

Opfordrer dit scenarie dine spillere til at anlægge en bestemt spillestil? Er den naturlige måde at interagere på, igennem snak og diskussioner eller ved hjælp af fysiske handlinger og kropssprog? Der er mange måder at justere spillestilen på - det kan være igennem karakterer, workshops, scenografi eller blot ved at fortælle spillerene hvordan, du ønsker at de spiller. En meget fysisk spillestil er måske mere spændende og lader spillerne indleve sig mere, mens en mere verbal spillestil kunne være nemmere overfor nye spillere, ligesom det måske er mere realistisk i mange settings...
Hvilken spillespil vil du gå efter?

Volumenknap 2: Abstraktion
Abstraktion vs. realisme

Hvordan repræsenterer dit scenarie virkeligheden? Benytter du dig af abstrakte elementer for at skabe fokus på følelser og stemning til scenariet, eller er realisme dit mål? Hvis formålet med scenariet er, at skabe en fængselsstemning, kan du gøre det på to forskellige måder: Ved at forsøge at genskabe et "rigtigt" fængsel eller ved at bruge abstrakte, surrealistiske elementer for at skabe den paranoide førelse af, ikke at vide hvorvidt det er dag eller nat, eller hvad det næste der vil ske er... Hvad vil være mest passende for dit scenarie?

Volumenknap 3: Repræsentation
360 graders illusion vs. repræsentation

Hvordan ser dit scenarie ud? Sigter du efter en "360 graders illusion", hvor alt hvad spillerne ser omkring dem er en del af scenariet? Eller går du efter en mere minimalistisk tilgang, hvor spillet foregår i en blackbox eller noget lignende, hvor spillerne skal forestille sig, at omgivelserne og repræsentationerne er en del af settingen og ting repræsentere noget helt andet?

Volumenknap 4: Åbenhed
Gennemsigtighed vs. hemmelighed

Er der hemmeligheder for spillerne uden for spillet? Er beskrivelser af karaktererne hemmelige for de andre spillere, eller må alle læse dem, så spillerne kender karakterenes hemmeligheder i forvejen? Den anden tilgang gør det måske nemmere for spillerne at hjælpe hinanden med at skabe spil, men den vil selvfølgelig også ødelægge alle reelle overraskelser for spillerne – dog ikke for karaktererne. Der er også mulighed for at der er hemmeligheder for nogle af spillerne, men ikke alle, eller at spillerne selv vælger hvor meget de vil afsløre... Hvad vil have den største indflydelse på dit scenarie?

Volumenknap 5: Rolleskabelse
Arrangører vs. spillere

Hvem skaber rollerne til scenariet? Skriver arrangørerne dem? Skriver spillerne dem selv? Eller måske bliver de skabt i fællesskab til en workshop før spillet? Det er muligt at kombinere de forskellige tilgange, f.eks. så arrangørerne skaber rollerne, men spillerne fortsætter med at udvikle dem til en workshop. Med arrangørskabte roller er det måske nemmere, at skabe en sammenhængende fiktion, mens spillerskabte roller lader spillerne dele arrangørbyrden og gør, at de investerer mere tid i rollen, de selv har skabt.

Volumenknap 6: Spillermotivation
Konkurrence vs. samarbejde

Hvad er dine spilleres mål til scenariet? At løse et plot, som er skrevet ind i deres roller? At vinde? Er det at indleve sig mest muligt i deres rolle? Eller er det at skabe den mest interessante historie sammen med de andre spillere? Hvis spillerne er motiveret af at opfylde et bestemt mål eller at vinde, bliver det ofte betragtet som en "gamistisk" tilgang, mens en "narrativistisk" tilgang er placeret i den anden ende af skalaen, hvor rollen eller fortællingen er vigtigst. Der er mange redskaber du kan bruge til at fremprovokere de forskellige motivationer i dine spillere, f.eks. klart definerede plots til rollerne eller andre konkurrenceelementer... Hvad skal være spillernes motivation til dit scenarie?

Volumenknap 7: Metateknikker
Gennemgribende vs. diskrete

Metateknikker, er teknikker til at give information til spillerne, men ikke rollerne i løbet af scenariet. Det kunne eksempelvis være hemmelige monologer. Spillerne kan høre dem, men ikke rollerne, og de kan hjælpe med at skabe bedre spil og drama til scenariet. Der kan selvfølgelig slukkes helt for metateknikker (men det sker sjældent). Hvis de bliver brugt til et scenarie, kan de være enten

Som man i midten af 1980'erne, da Lars Andresen og andre begyndte at spille rollespil, troede at en session ville se ud.

gennemgribende eller diskrete. Eksempel på gennemgribende metateknikker er teknikker, der stopper alt andet spil mens de udføres, mens mere diskrete teknikker, kunne eksempelvis være at give spillerne adgang til et rum, hvor de udspiller scener fra rollens fortid eller fremtid... Vil metateknikker passe ind i dit scenarie? Og hvor gennemgribende eller diskrete skal de være?

Volumenknap 8: Troværdighed

Spilbarhed vs. troværdighed

Som arrangør vil du ofte støde på afvejningen mellem spilbarhed og trovædighed. Hvis du f.eks. arrangerer et historisk scenarie, er en kvindelig fabriksejer ikke særligt troværdig, selvom, det nok er meget spilbart - og spilskabende - for spillerne til scenariet... Hvordan vil du afveje spilbarhed kontra troværdighed?

Volumenknap 9: Spillederstil

Aktiv vs. passiv

Nogle arrangører betragter deres arbejde som overstået når spillet begynder – så er det lagt i spillernes hænder. Andre påvirker scenariet på forskellige måder undervejs. Der findes forskellige former for spilledelse: Den diskrete, såsom at sende NPCer i spil eller den ekstremt gennemgribende, såsom at stoppe spillet og bede spillerne om at spille en bestemt scene om igen på en anderledes måde...
Hvad passer bedst til din ide?

Volumenknap 10: Bleed-in

"Close to home" vs. forskelle

Bruger du elementer fra spillernes virkelige liv i spillet eller prøver du med vilje at skabe afstand mellem rolle og spiller? Ved at bruge spillernes egne erfaringer eller baggrund, kan der måske skabes en stærkere historie, men det har også sine bagsider: rollespillet kan blive mindre rollespil og mere virkelighed. I den helt ekstreme ende spiller spillerne måske sig selv i en alternativ virkelighed... Er du villig til at gøre afstanden mellem spiller og rolle mindre? Eller måske gør det mere skade end gavn til dit scenarie, hvis du ikke opretholder en klar adskillelse mellem spiller og rolle?

Volumenknap 11: Pres på spillerne

Pres på spillerne vs. pres på rollen

Der er flere ting til rollespil, der kan være svære at spille ud. Sult, vold, søvnmangel, druk, sex og stofmisbrug er nogle af eksemplerne. Hvis du gerne vil inkludere nogle af de elementer til dit scenarie, hvordan vil du så gøre det? Presser du spillerne såvel som rollerne, ved at bruge rigtig alkohol, reel mangel på mad, vægge spillerne om natten eller presser du kun rollerne ved at bruge erstatninger såsom latexvåben og alkoholfrie drikke? Sultne spillere vil selvfølgelig få førelsen af at være sultne, men deres evne til at spille rollespil og nyde andre elementer af scenariet bliver måske også hæmmede... Hvor skal presset ligge henne til dit scenarie?

Knappernes kompleksiteten og begrænsningerne

Nu er du måske blevet ivrig efter at skrue på samtlige knapper, præcis sådan som du ønsker det. Men det vil vi fraråde – det er måske ikke en gang muligt. Hvis alle knapperne skrues helt op på max på mikserpulten, er det eneste resultat, at lyden bliver værre. Det samme sker hvis du overjusterer scenariets knapper... Derfor bør du overveje hvornår en knap skal justeres, og hvornår du bør lade være med at pille ved den.

Hvis du vælger at skrue på en af knapperne kan det også medføre begrænsninger for indstillingerne af de andre knapper. Hvis du vælger at arrangere et scenarie med kun spillerskabte roller, kan det eksempelvis tvinge dig til at bruge en minimalistisk scenografi, alene af den grund at du ikke har nogen ide om hvilke roller spillerne vil skabe.

Nu da du har lært scenariets mikserpult at kende, håber vi at du vil begynde at mikse.

Held og lykke!

Frit oversat fra Engelsk, original tekst af Martin Eckhoff Andresen i forbindelse med The larp Exchange Week i Hviderusland. Læs den orginale teskt her: http://larpschool.blogspot.dk

GHOST STORIES

Forfatteren af det nye, danske rollespil GHOST STORIES, fortæller her om sit nye spil, der handler om det overnaturlige, det forfærdelige, intriger og hvordan man afslører dem. Kim Westergaard Hansen fortæller om tankerne bag spillet, der stadig fortsat bliver udviklet - og han vil gerne have input

Af Kim Westergaard Hansen

GHOST STORIES begyndte som en ide om unge mennesker der lod sig besætte af spøgelser for at få viden og specielle evner, og udviklede sig så til det det er nu. Verden er vores som vi kender den. Med alle de problemer som teenagere og unge voksne har. Familie, venner, skole, og kærester. På et tidspunkt ændres ens syn på verden. Man støder på noget fremmed, noget som ikke hører til i denne her verden. Et monster, der har udgivet sig for at være din usynlige ven lige så længe du kan huske, kan du pludselig se for det den er.

En lille grå ting med lange sylespidse tænder der har levet af din energi og din frygt. Gemt bag vores verden er Kasternes verden. Fyldt med skygger, monstre og fænomener der overgår normale menneskers forstand. Det eneste der står imellem Kasterne og normale mennesker er Augur, evnen som sætter Kasterne i stand til og se uhyrerne og de ting som ikke burde findes. Som om det ikke var nok, bliver Kasterne også vækket til hele verdens energi, Mana, som de bruger til at forme besværgelser og ritualer der sætter dem i stand til og bøje virkeligheden og skabe lige hvad de har brug for.

I starten er det små ændringer, og små effekter, men jo mere de træner, jo stærkere bliver de. Om man så vil bruge disse evner til og hjælpe andre, eller sig selv, eller i nogen tilfælde monstrene fra Den Anden Side, er op til en selv.

It's a hard days work

Livet som Kaster er ikke nemt. Man skal finde tid til og træne sine magiske evner, forsøge og undgå at blive spist af tingene der bor i skyggerne, og passe sin skole. Og det er svært og forklare folk at man ikke fik lavet sine lektier fordi en skyggemand var ved og angribe din lillebror, når det kun er dig og dine venner der kan se dem.

I bund og grund handler GHOST STORIES om angsten og de store følelser der kommer med at vokse op, samtidig med at magi lige pludselig er en reel ting, og et værktøj. Og det er vigtigt at huske, at selvom du kan kaste magi og kan bekæmpe monstre er man IKKE en helt. Man dør lige så let som alle andre mennesker,

Good old White Wolf

Systemet er et D10 system, originalt inspireret af White Wolf's D10, og så udbygget derefter. Det er designet således at man ikke får XP men går op i skills jo mere man bruger dem, lidt ala Oblivion og Skyrim.

Der er en skala som går både negativt og positivt, og når man oplever noget i ens liv som eksempelvis at ens forældre giver en en ny bil i 18 års fødselsdagsgave, vil man få plusser på den positive side. Bliver dine forældre derimod skilt, kan man få minusser istedet. Plusser forsvinder når man begynder og tage det for givet, og minusser forsvinder først når man for bearbejdet sine problemer. Snakket med en psykolog, eller sine venner. Tanken bag alt dette er at fremme internt rollespil i gruppen, samt bringe følelserne mere i fokus.

Kamp systemet er brutalt og hurtigt, baseret mere på hvem der har modet til og slå først, og hvem der har kniven kontra battet. Smerte og træthed indfinder sig, og kampe kan afsluttes ikke fordi nogen er døde, men man simpelthen er for træt til og kunne fortsætte.

Hvis du vil spille GHOST STORIES

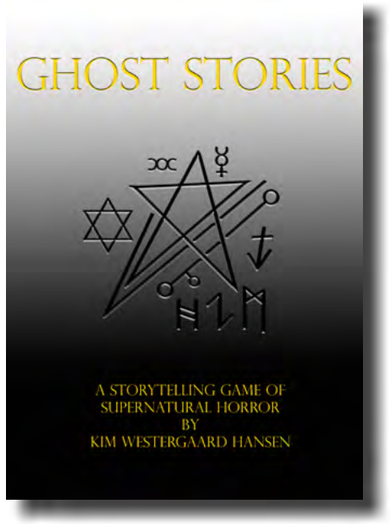
Spillet er blevet udviklet over de sidste 2 år, og dens seneste udgave (v0.6B) bliver udsendt her en af dagene til befolkningen som en rå regelbog uden alt muligt fancy. Det har nok til at bygge starter karakterer og få en ide om hvordan universet hænger sammen, så man kan lave sine egne spøgelseshistorier. Gruppen på Facebook vil agere som hovedsæde for feedback og snak omkring systemet. Gruppen hedder GHOST STORIES RPG og er åben for alle.

Det er ikke færdigt endnu, og der er udvidelser på tegnebrættet, men den udgave der bliver givet gratis ud på nettet er bare en basis udgave. Der kommer en ekstra udgave senere med scenarier og ekstra systemer for at gøre spil mere interessant og dybt.

Der er lagt meget vægt på at spillere og Storyteller arbejder sammen om at lave fede ting, og sørge for at alting er sjovt for alle.

OM KIM VESTERGAARD HANSEN

Kim Westergaard Hansen er 26 år, og medlem af rollespils foreningen Brimir Aktivt Rollespil Nordsjælland. Han har spillet rollespil de sidste 13 år - både liverollespil og bordrollespil.



At jage den store drage

Rollespil kan være intenst. Det kan bevæge sig helt op i ansigtet på dig. Det kan stirre dig uafviseligt i øjnene. Det kan tage fat i rygraden og ryste hele din krop. Det kan være så insisterende, at det ikke kan ignoreres. Det er det rollespil, denne artikel handler om

Af Jonas "Frikard" Ellemand

"Hvis spillet ikke har ambitionen om eller pladsen til at være intenst, er både spillet og du bedre tjent med, at du lader være, hvis du kun søger den stærke oplevelse."

D u skriger af dine lungers fulde kraft. Vreden bobler i din mave. Hårene rejser sig på dine arme. Du kan ikke tørre smilet af dine læber. Berøringen føles elektrisk. Hulkende giver du slip, lader tårerne flyde og bryder sammen. Blodet bruser i dine ører. Det summer i fingerspidserne. Du er i live.

Rollespil kan give dig kæmpestore oplevelser og følelser. Rollespillet bliver intenst, fordi det, du oplever, handler om dig selv og rører ved dine følelser. Følelser, der er så store, at de ikke bare kan tilsidesættes eller ignoreres, selvom det jo bare er spil. Det handler om følelser, der ryster dig. Følelser der bringer dig på gyngende grund. Det intense spil er ikke kun mørkt og forfærdeligt, det kan lige så godt være smukt, rørende eller smilende. Traditionelt er der dog en forkærlighed blandt spil-designere for at kredse om mørket.

Rollespil er et frirum, hvor vi kan presse hinanden ud i ekstreme situationer, uden at det rigtigt tæller. Rollespil er et rum at skeje ud i, og det kan du bruge til at presse dig selv til store intense oplevelser. Du bliver presset, men samtidigt er du undskyldt. På et underliggende niveau er vi med hinanden og garanterer for den fælles sikkerhed.

Det intense spil er ikke kun store armbevægelser og hævede stemmer. Der kan være lige så intenst spil i konflikter, der ikke eksploderer, men i stedet langsomt bygges op. Der kan være lige så intenst spil i forsoning eller omsorg, i den forknytte og formelle victorianske middag som i det voldsomme forældreopgør. Fadermordet kan være lige intenst, om det bliver afgjort med vold eller med akademiske manøvrer. Det intense spil foregår ikke nødvendigvis for dine lungers fulde kraft, men formår altid på en eller anden vis at være uafviseligt.

"Det intense spil er ikke kun store armbevægelser og hævede stemmer. Der kan være lige så intenst spil i konflikter, der ikke eksploderer, men i stedet langsomt bygges op."

Intenst spil er det ikke hele tiden. For at toppene på spændingskurven også føles som sådan, må der også være ikke-intense perioder. Det er overvældende at føle så meget, så der er også brug for pauser.

Hvorfor?

Jeg gør det, fordi jeg elsker det. Jeg elsker de store følelser. Det er det selvfølgelig ikke alle, der gør. For dig, der er interesseret i at bruge rollespil til at opleve de helt store følelser, er der nogle ting, du med fordel kan gøre dig selv bevidst om.

Du skal ikke forsøge at jage den store rollespils-oplevelse i en form for selvterapi. Det er ok at være nysgerrig og udforskende i rollespil, også i forhold til det personlige og privat problematiske, men har du brug for terapi, har du brug for terapi. Ikke rollespil.

Du skal heller ikke gøre det, hvis du ikke har lyst. Lad være med at lade dig presse af dig selv eller af andre til at risikere dig selv i noget, du reelt ikke har lyst til eller kan overskue.

At der er en risiko, er en del af det intense spil. At du aldrig kan være sikker på, at du kommer helskindet ud på den anden side er en del af charmen. Enhver poker-spiller kan fortælle dig, at det er et helt andet spil, når der er penge involveret. Det er det samme, når du sætter dig selv på spil. Det giver gåsehud på armene og sommerfugle i maven. Og det er, som det skal være. Du skal være bevidst om at acceptere risici – overlad ikke det til arrangørerne. Vær bevidst om dine valg og stå ved dem.

Hvordan?

Der findes en strategi for intenst spil og en række praktiske råd til dig, der gerne vil spille rollespil, der ryster dig, og som du kan mærke på både krop og sjæl. Kernen i strategien er at forberede sig på spillets indhold og derefter arbejde aktivt i hele spil-processen for at øge intensiteten i din oplevelse.

Før spillet: Aflæs oplægget

Når et spil bliver præsenteret for dig, kan du være sikker på, at designerne gerne vil have dig til at forstå, hvad det kommer til at handle om, og hvad der bliver plads til. Prøv at nærstudere præsentationsmaterialet. Lægger det op til intenst spil? Kan du få det afklaret, hvis materialet er uklart? Hvis spillet ikke har ambitionen om eller pladsen til at være intenst, er både spillet og du bedre tjent med, at du lader være, hvis du kun søger den stærke oplevelse. Kan du se på oplægget at det kan rumme intensiteten, så vær opmærksom på, at det ikke nødvendigvis betyder, at spillet har plads til hvad som helst. Selvom spillet handler om at udforske par-forholdet, er det ikke sikkert, at der er plads til at udforske f.eks. et incestuøst forhold..

Det nære på spil (close to home)

Når du har et overblik over oplægget og er overbevist om, at det kan fungere for dig, så er det tid til at finde en plads i oplægget. Find ud af hvad du synes er interessant ved oplægget. Hvad er spændende? Hvor skræmmer det dig? Hvad er dragende? Hvor rører det dig og hvordan? Hvor kan du finde en del af dig selv du

"RolleSpil er altid give and take. Hvis du vil have godt spil, forventes det, at du giver igen. Når du skaber spilrelationer og vælger hvem, du vil fokusere dit spil på, sørg da for at få afklaret hvilket spil, de forventer at få af dig."

ønsker at udforske, udfordre, prøve af eller vise frem? Find noget der er tæt på dig selv. Sæt det på spil.

Du kan ikke (fuldstændigt) styre de følelser, du tager med ud af et rollespil, men du kan prøve ved at styre hvilke følelser du tager med ind. Hvis du kan finde en vinkel, der minder om noget i dig selv (et minde, en indstilling til et emne, en regel du lever efter), kan du tage de følelser med ind i spillet og give intense oplevelser.

Det er også muligt at tage noget ømt med i spil uden på forhånd at gøre sig nogen forestillinger om, hvor det bærer henad, og det kan også sagtens fungere.

De andre deltagere

Vi spiller af mange forskellige grunde, og derfor er vi også meget forskellige at spille med. Prøv at læse de andre deltagere. Dit spil bliver afhængigt af dem, så forsøg at aflæse hvem af dem, der vil være interessante at spille sammen med. Fokuser på dem du tror, kan give dig de store oplevelser og koncentrer dit spil omkring dem. Brug relationer uden for spillet til at forstærke relationer i spillet. Har du en flirt kørende uden for spillet, vil den helt sikker give stærkere spil at have kørende mellem linjerne i spillet. Er du tryg ved en spiller uden for spillet, kan I gå langt i situationer, der er grænseoverskridende og angstprovokerende sammen (f.eks. sex, ømhed, ydmygelse, etc.). Har du en konkurrent uden for spillet, er det en sikker vej til mere intenst spil at (gen)skabe noget lignende i spil.

Rollespil er altid give and take. Hvis du vil have godt spil, forventes det, at du giver igen. Når du skaber spilrelationer og vælger hvem, du vil fokusere dit spil på, sørg da for at få afklaret hvilket spil, de forventer at få af dig. Giv godt spil til de spillere, du regner med, kan give dig godt spil.

Rollen som spejl

Tænk på rollen som et spejl. Du kan i spejlet vælge at fokusere på den del af dig selv, du elsker allermest, eller den du synes, er den frygteligste. Du kan skeje ud foran spejlet og prøve dig selv af. Og lader du andre kigge dig med over skulderen, bliver det en helt anden oplevelse.

Oftest vil den mest direkte måde at sætte sig selv på spil i rollespil være gennem rollen. Skal du selv lave rollen, er det nemt at lave noget, der rører dig. Sørg for at rollen har nogle af de emner, du er interesseret i af få i spil, som kerneområder.

Er rollen lavet på forhånd, er der forskellige måder at få den udleveret på. Bliver du bedt om at præsentere dine præferencer, så sælg dig selv ærligt. Får I præsenteret rollerne som en buffet, gælder det om at tænke hurtigt og være fræk nok til at prioritere sig selv først. Uanset hvordan rollerne bliver fordelt, handler selve læsningen om at finde dig selv i oplægget. Der foregår altid en fortolkning fra, at rollen bliver læst, til den bliver spillet, og er du opmærksom i den proces, kan du aktivt vælge at fokusere på emner, du tror kan give stærkt spil. Identificer de konflikter og problemstillinger, som rollen har, og fokuser på de af dem, som du kan spejle dig selv i.

Har du snarere end funktion end en egentlig rolle i spillet prøv da at finde en vinkel, der kan udfordre dig. Er du konfliktsky, vil det garanteret give dig angstprovokerende (og dermed godt) spil at skulle have ansvaret for modstanden i et spil. Forskellen på at spille en rolle og en funktion er, at du ikke har så meget plads til fortolkning, når du udfylder en funktion. Funktionen er snævrere defineret og for meget fortolkning ender med at afspore spillet. Du skal derfor ikke fokusere på ligheden mellem dig og rollen, men gå mere direkte til handlinger, der i sig selv kan give dig et kick.

Mens du spiller

Når spillet går i gang, er det første du skal gøre dig klart, at du har ansvaret for dine handlinger – og dermed også din rolles. Der er ingen rolle at gemme sig bag eller indeni. Du er altid også tilstede – sammen med din rolle, og med den tilstedeværelse hører et ansvar for det, du gør i spil. Vær aktivt tilstede i dine valg i processen og stå ved dem i og efter spil.

Vær omvendt heller ikke bange for at bruge den frihed din rolle giver som alibi. Det gælder især træk og handlinger du uden for spillet synes er usympatiske. Det kan være svært at få sig selv til at gøre ting man efterfølgende vil blive kunne stillet til regnskab for (at lyve, stjæle, være voldelige, modbydelig, etc.), men en af de fundamentale pointer i rollespil er at vi netop kan tillade os at være alle disse ting så længe vi er det indenfor den fiktive ramme spillet foregår i. Vær ikke bange for at være et usympatisk svin. Du har rollen som undskyldning og ofte er et usympatisk svin præcis det, spillet har brug for for at løfte sig og blive intenst. Stol på det alibi rollen giver dig.

Gør dig selv klar på at bruge de sikkerhedsmekanismer, der bliver stillet til rådighed. Gør dig klar til at sige fra. Der er en grænse for, hvor meget du kan tage, og går du over den uden at ville det, kan det gå galt. Lad det ikke ske. Ofte får brems- og stop-ord den effekt, at spillet bliver hårdere, fordi de bliver en sikkerhed for dem, der yder presset, mens der stadig er et reelt tabu mod faktisk at bruge dem. Man vil jo ikke ødelægge det gode spil. Tag den erfaring med i spil og gør dig det selv forståeligt, at det faktisk kan være du får brug for sikkerhedsmekanismerne, og at det er helt i orden. Det er faktisk det, de er der for.

Når du først har accepteret at være med i spillet, har du besluttet dig for at stole på oplægget og/eller arrangørerne. Stå ved den beslutning og tro på, at de har hånd om situationen. Er du usikker, kan dine medspillere mærke det og vil undlade at presse dig så meget, som de ellers ville have gjort. Ligeledes vil du heller ikke kunne give dem, hvad de har brug for, da din usikkerhed vil underminere dit spil.

Tips og tricks til det intense spil

Når det er sagt, er der flere ting, du kan gøre for at opnå intenst spil.

Det første råd gælder for alt rollespil, uanset hvad du vil have ud af det: Hold fokus på spillet og vær opmærksom på, hvad der foregår. Når vi spiller sender vi hele tiden beskeder ud både som spillere og som karakterer. Som spillere kommunikerer vi om, hvor vi gerne vil have spillet hen. Den kommunikation foregår gennem karaktererne. Som karakterer navigerer vi indenfor spiluniversets rammer. Det handler om at være god til at aflæse og at sende beskeder i spil.

Når du sender beskeder til de andre spillere, sker det indenfor de rammer, din karakter og universet byder dig. Ofte er der tale om modsatrettet kommunikation. Jeg vil som spiller gerne have utroskabet i spil, men min karakter vil for alt i verden undgå det. Her handler det så for mig om at skabe spil, der både får utroskaben ud i det åbne, men samtidigt ikke bryder med hverken karakterkonceptet eller universet.

Når du modtager beskeder fra dine medspillere, gør det samme sig gældende. Når du fanger en karakter i at lyve i spil, ønsker spilleren (oftest) en konfrontation med dig om løgnens indhold. Vær opmærksom på, hvad de andre karakterer gør, og hvor dine medspillere gerne vil have spillet hen.

Det er lidt ligesom at spille hacky-sack i en gruppe. Bolden sendes fra spiller til spiller med forskellige manøvrer, og målet er at holde spillet i gang og gøre det så spektakulært som muligt. Det handler om hele tiden at være bevidst om, hvor de andre står, hvor bolden er, og hvordan man sender den videre så sejt som muligt.

Brug at du er tilstede sammen med din rolle. Lad være med at prøve at nægte det og prøve at glemme dig selv. Vær opmærksom på dine følelser i spillet, og hvad der udløser dem. Med denne erkendelse kommer magten til også at optræde som (selv-)iscenesætter. Du er ikke bundet i din rolles bevidsthed, men har muligheden for som dig selv at vælge retningen for dit spil.

Rollespil handler ikke om "at gøre som din karakter ville have gjort". Din karakter eksisterer kun i kraft af dine valg, og karakteren er kun et værktøj til at give dig oplevelser. Derfor er din karakters motivation først og fremmest vigtigst, når den tjener til at lade din medspillere forstå, hvilke spil-muligheder den repræsenterer.

Spil med selvtillid. Tro på dine egne evner og på, at det, du bringer til torvs, både betyder

noget og er interessant. Ethvert rollespil vil indeholde store dele improvisation, og det fungerer altid bedst med ja-hatten på. Tro på dine umiddelbare ideer og sæt dem i spil. Det betyder ikke, at du ikke skal være bevidst om dine muligheder og kaste dig ud i det første, der kommer til dig, men at du skal stole på at de valgmuligheder, der præsenterer sig for dig, er gode og interessante. Undgå at stoppe op og tænke. Lad være med at hænge dig i, hvad der kunne have været anderledes og fokuser på de muligheder, der byder sig til.

Tænk det ind i dit spil, at det ikke bliver intenst hele tiden. Sørg for at økonomisere så du har noget hele spillet igennem. Ofte er der indlagt dramatisk instruktion i spil-oplægget, men du er altid bedre stedt med selv også at tænke på, hvornår du gerne vil toppe.

Når det intense spil kommer til dig, hvad enten det er som en overraskelse eller efter invitation, skal du ikke flygte fra det. Gå ind i de følelser, der kommer. Gå til bunds i dem. Minder de dig om noget, så lad være med at prøve at glemme det, men prøv tværtimod at komme tættere på. Hvad har det spil, du oplever at sige om dig? Tillad dig selv at føle, selvom det er svært. Følelser som f.eks. skam og lyst kan være svære at give sig selv lov til at føle, men kan du gøre det, får du garanteret intenst spil.

Efter spillet

Efter spillet er det vigtigt, at du ikke sidder tilbage med noget alvorligt uforløst. En ting er en flirt, der måske, måske ikke bliver til noget. Noget andet er et hadefuldt dødsønske, der ikke vil forsvinde. Sker det, at du sidder tilbage med noget intenst, der ikke lader sig ignorere som følge af et spil, så opsøg dem, du har spillet med og få det snakket igennem. Tal om dine følelser og bekræft hinanden gensidigt i, at det altså bare var spil og ikke virkelighed. Få det ud og forsøg at nå forbrødring og forståelse.

Hvis spillet har været intenst undervejs, kan du være kommet i kontakt med en masse følelser på en meget voldsom måde. Følelser, som du måske ikke er vant til eller ikke ved, hvad du skal stille op med. Det kan være svært at indrømme skamfulde eller forbudte følelser, måske især overfor en selv. Her er der hjælp at hente i dine medspillere. De er de eneste, der virkelig kan forstå dine følelser omkring spillet, for de er de eneste, der forstår det, fordi de også deltog. De er de eneste, det virkelig giver mening og forløsning at dele dine oplevelser med. Brug det.

Kort fortalt

Vær bevidst om hvad du gerne vil udforske. Find det spil der kan rumme det. Brug din rolle som et spejl til at vise netop den del af dig selv, du gerne vil udforske, til dig selv og de andre. Find de medspillere du svinger med og som kan give dig det spil, du gerne vil have. Lyt til dem og giv dem, hvad de vil have, og fortæl dem, hvordan de kan give dig, hvad du har brug for. Glem ikke dit ansvar for dine handlinger. Stol på at dit alibi kan holde til spillet.

Når du har accepteret designet og valgt at deltage, så stå ved det og stol på, at designerne har tænkt tingene igennem og tager hånd om jeres sikkerhed. Husk at økonomisere og lad være med at bruge alt krudtet på en gang. Og når det hele eksploderer, er det vigtigt at få det efterbehandlet med dine medspillere. Gør det af lyst og nysgerrighed. Gør det fordi du ikke kan få det samme nogen andre steder. Gør det, fordi det giver noget. Nu er du klædt på. Tilbage er der kun at spille røven ud af bukserne.

"Sker det, at du sidder tilbage med noget intenst, der ikke lader sig ignorere, så opsøg dem, du har spillet med og få det snakket igennem."