

Del 1

Introduktion

1. Forord

Der er mange grunde til, at jeg er stolt over denne her bog, og taknemmelig for, at den er blevet skrevet.

Jeg er taknemmelig for, at der nu findes en bog, der kan hjælpe nye arrangører i gang. Det gør det nemmere at komme i gang, når man kan læse sig klogere.

Jeg er taknemmelig for, at aktive arrangører nu har 189 nye tekster der kan inspirere dem. Det gør det nemmere at blive ved, når man kan uddanne sig selv.

Jeg er taknemmelig for, at Claus og Charles ville sætte sig for bordenden af endnu et bogprojekt. Det gør det nemmere, når nogen tager ansvaret.

Jeg er taknemmelig for, at den er blevet skabt med støtte fra en stor dansk fond. Det gør det nemmere at blive ved, når man ved, at de store også ser en.

Jeg er taknemmelig for, at der er 14 kvindelige og 8 mandlige forfattere til bogen. Det gør det nemmere, at slå fast, at rollespil ikke kun er for hankønsvæsner.

Men mest af alt er jeg taknemmelig for, at vi er så mange, der brænder for rollespil, at jeg slet ikke er i tvivl om, at bogen nok skal blive læst og også skal blive brugt. Og at der er i sidste ende vil komme en masse rollespil ud af den.

Anders Berner, Juni 2017

2. Om bogen

Hvad skal denne her bog gøre godt for? Hvad vil vi med den?
Det skal vi fortælle jer.

En hjælpende hånd til arrangører

Vi vil give danske rollespilsarrangører en arrangørhåndbog, der kronologisk gennemgår et rollespilscenarie fra idéfase til eftermæle. Ikke som en serie af "Sådan skal du" regler, men som en stribe "Det har virket for os" tips. En af grundene til at bogen har mange forfattere, er fordi vi gerne vil vise, at der er mange måder at arrangere rollespil på - og mange tanker om det.

Et gave til miljøet fra Orkerne Kommer-projektet

Bogen er udgivet som en del af Orkerne Kommer-projektet, som løb af stabelen i 2016 - 2017 med støtte fra Nordeafonden. Den er lavet for at hjælpe arrangørspirerne i projektet, men også for at vise, at projektet ikke bare slutter sig om sine egne, men rækker ud til hele Rollespilsdanmark. Den er orkernes bog, men den er også vores bog.

En inspiration til fremtidige skribenter

En ting, der forhåbentligt kommer ud af "Sådan arrangerer du et rollespil"-bogen, som du sidder med i hænderne (eller læser i på skærmen), er mere rollespil. En anden ting, der kan komme ud af den, er flere tekster om rollespil. Flere guides. Flere manifeste. Flere tips og tricks og gode ideer i skriftlig form, så de er nemme at dele, diskutere og være uenige med. Vi har skrevet denne her bog fordi vi vil have jer til at skrive jeres egne som svar.

Et opslagsværk og en step-by-step guide

Der er 189 tekster om 63 emner. De er i kronologisk rækkefølge; dvs. der står noget om opsætning før der står noget om nedpakning. Det betyder, at hvis du læser bogen fra start til slut, så bliver du ført igennem hele arrangørprocessen - fra den første idé til efter scenariet. Men fordi det hele er opdelt i kapitler og emner, så er det også nemt at bruge bogen til at lære noget om enkelte dele af scenarioskabens ædle kunst. Hvis du mest vil lære noget om hvordan du skaffer spillere, så behøver du ikke læse om nedpilning, f.eks.

Et oplæg til diskussioner

Der er ingen af os, der håber, at du læser denne her bog og siger "Nu ved jeg alt om hvordan man laver rollespil!". Tværtimod håber vi, at du læser den og tænker "Jeg ville gerne have læst noget om DET og DET også" og så finder nogle, der ved noget om det og snakker med dem. Eller måske er du en af dem, der ved noget om det, og så er det dig, der snakker med andre. I sidste ende er vores håb med bogen, at den om fem år er overflødig fordi vi (eller du?) har produceret noget der er endnu bedre.

Og det er i sidste ende det udvikling handler om.

Charles Bo Nielsen & Claus Raasted, Juni 2017

Del 2

Opstart

Opstart (1)

Hvordan får du ideen?

Ideer kan komme mange steder fra. Men hvordan får man gode ideer? Og hvordan finder man hurtigt ud af om en idé kan bruges i rollespilssammenhæng, eller om den egentligt slet ikke er egnet til formen?

Claus Raasted

Der er mange ting, der inspirerer mig. Måske ser jeg en film og tænker: “Det der, det er oplagt som rollespil!” Jeg læser måske et eller andet på nettet og får en god idé på baggrund af det. Men oftest ser jeg en eller anden location, og så tænker jeg: “Her bliver jeg nødt til at lave noget!” Det sker selvfølgelig meget, meget sjældent at det bliver til noget, men det holder min idéudviklingsmaskine (også kendt som mit hovede) i gang. Jeg tænker ikke altid vildt meget over historien. Det skal nok komme. Jeg tænker langt mere over hvad folk skal lave. For mange år siden var jeg med i en arrangørgruppe i Roskilde (DEF42), og vi havde for vane at spørge hinanden: “Ja, men hvad skal spillerne faktisk lave?”. Et Ringenes Herre rollespil lyder jo meget fedt, men hvis man kigger på hvad hovedpersonerne bruger det meste af tiden på, så er svaret ret kedeligt: De går!

Det virker fint på film, hvor man kan klippe mellem lækre landskaber, og det virker godt i bøger, hvor man kan skrive “de gik i fire dage.”. Det virker endda også godt i bordrollespil, hvor spillederen bare kan sige “efter at have vandret i to uger, kommer I til The Misty Mountains.” Det er bare ikke så fedt til liverollespil, hvor tiden oftest er 1:1. Så hvis jeg skulle lave et Ringenes Herre rollespil, ville jeg finde et sted eller en situation, som var spændende, og som gav mig en idé om hvad spillerne skulle foretage sig. Belejringen af Minas Tirith er til at klare. Er man en ork, er man ved at angribe byen. Er man et menneske, forsvarer man den. Men er det nok til at et firedages rollespil? Eller bliver det kedeligt?

Spillerne behøver ikke alle sammen lave det samme. Da vi lavede Legendernes Tid 1+2 i 1999, var der tre byer og en elverlejr. De tre byer var linket i et større net af intriger og politik og handel. Elverne boede mest bare lidt væk fra byerne og havde deres helt eget scenarie, som ikke overlappede voldsomt meget med de andres. Så kunne nogle menneskelige vovehalse gå ud i skoven og møde elverne, og så kunne elverne snige sig ind og se på menneskebyerne.

Det vigtige er, at der faktisk er noget spændende at tage sig til. I forordet til bogen “Playground Worlds” skriver forfatterne, at rollespil handler om spændende situationer med spændende roller. Der et eksempel med Special Forces soldater, der spiser morgenmad. Måske var rollerne spændende nok, men i sidste ende spiser man stadig bare morgenmad. Så når du får din idé til dit rollespil, spørg dig selv: Hvad skal spillerne rent faktisk lave?

Frederikke Høyer

Er du i tvivl om, hvad dit scenarie skal handle om? Så se dig omkring, og begynd at undre dig over, hvordan verden er indrettet. Hvordan er det at være hjemløs? Hvad får mennesker til at begå terrorisme?

Overvej, hvilken fortælling der kunne være spændende at bygge rundt om dit spørgsmål.

Kunne man udforske hjemløsheden i en eventyrverden, hvor en by var brændt ned? Terrorismen i en fremtidsverden, hvor menneskene kæmper mod robotter?

Sørg for at give dig selv tid til at tænke. Skriv dine tanker ned, når du kommer til at tænke på en scene, et musiknummer eller et citat til en rolle, så du har dem. Lad være med at tage stilling til, om dine ideer er realistiske, og det er ikke vigtigt, at du ved præcis hvad spillerne konkret skal lave. Det kan du tidsnok bryde dit hoved med. Overvej i stedet for om fortællingen er nærværende, temaet relevant og stemningen medrivende.

I starten er hovedet fyldt med ideer, men som tiden går, kan ideerne ebbe ud, og hvad gør du så? Bliv ved med at stille spørgsmål. "Hvad ville Torden-skjold tænke, hvis han hørte ideen? Hvis der ingen begrænsninger var, hvad ville jeg så skabe? Hvad ville der ske, hvis jeg vendte det på hovedet?" Tal med dine venner om ideen, tal med fremmede, få input fra alle dem du kan og lad dem være med til at videreudvikle ideen - og kan du ikke lide forslagene, kan du jo i sidste altid lade være med at bruge dem.

Orktips

Husk at du skal elske din idé - det er din kærlighed til projektet, der skal følge det til dørs!

Charles Bo Nielsen

Ligesom Claus bliver jeg også inspireret af film og af at se en location. Foroven har Frederikke nogle skønne idéer til at stille sig selv spørgsmål om verden for at finde frem til et tema eller emne for ens idé.

Personligt kan jeg godt lide benspænd. Gerne nogle, der er lidt fjollede og modstridende. F.eks. en fredskonference, kun med orker. Eller et konditor-scenarie i et postapokalyptisk univers, hvor alle skal være badet i mel!

Det er ikke altid at de skøreste idéer bliver til virkelighed, men nogle gange kan de inspirere delelementer til dine scenarier eller blive til spillemekanikker. Derudover så elsker jeg også “co-creation”, eller på dansk: samskabelse. Det handler om at inddrage dine spillere i det endelige scenarie, at bygge en ramme-fortælling i stedet for at lave hele fortællingen selv.

Jeg kan godt lide tanken om at bygge hele scenariet op omkring et enkelt element, som jeg gerne vil afprøve. Det kan være, at jeg gerne vil lave et scenarie, der har kanoner, fordi jeg synes kanoner er fede! Så prøver jeg at tænke over, hvordan man kunne bruge kanoner i et scenarie? Jeg prøver at udfordre mig selv til også at tænke lidt længere end 2. Verdenskrig og piratscenarier. Måske skal det i virkeligheden handle om Kanonkongen Bjarke, og være et cirkusscenarie, der er centreret omkring et mordmysterie for cirkusets karismatiske kanonkonge!

Det må gerne være skørt og langt ude, for lige pludselig slår det klik og så tænker jeg: “JA, det gør vi!”



Opstart (2)

Sådan kommer du videre

Du har en idé. Du ved, at du vil føre din idé ud i livet og lave et rollespil. Hvad så nu? Hvad er de første skridt, du bør tage? Hvordan tager du ideen og laver den om til en plan, der kan realiseres?

Claus Raasted

Det her er næsten den sværeste del af hele arrangørprocessen. Ikke fordi det er vildt krævende at gå fra idé til planlægning, hvis man ved hvordan, men fordi der er så pokkers mange spørgsmål der skal besvares. Nogle af dem giver sig selv, mens andre kan være lidt sværere at få øje på - især hvis du ikke har lavet scenarier før. Nogle af de spørgsmål jeg synes er vigtige får du her. Og bare så det er sagt - rækkefølgen er ikke vigtig!

Hvorfor vil du lave det her?

De færreste laver rollespil fordi de har en chef, der siger de skal (selvom de findes!). Langt de fleste rollespil bliver arrangeret frivilligt, og så er det snedigt at tænke over hvorfor du vil bruge din tid og energi på lige præcis dét her. Er det fordi du vil imponere nogen? Har du en spilverden du gerne vil have nogle spillere til at lege med? Har du en politisk pointe, du vil se nærmere på? Ved du det ikke selv, men tænker bare, at du gerne vil lave noget?

Der er masser af grunde til at lave rollespil. Jeg synes ikke der findes dårlige grunde, men jeg ved af erfaring, at det er godt at være bevidst om grundene. Hvis du er helt på bar bund, kan du spørge nogen der kender dig godt, om de kan regne ud hvorfor du vil det. Måske har de gode svar, som får dig til at tænke.

Hvad hvis det går galt?

Det er måske lidt lyseslukkeragtigt at lægge ud med at tale om hvad der sker, hvis det går galt, men som gammel rotte i det danske rollespilsmiljø har jeg oplevet alt for mange førstegangsarrangører, der slog et stort brød op, fejlede fordi de havde været for ambitiøse og så bagefter bildte sig selv ind, at det ikke gav mening at prøve igen.

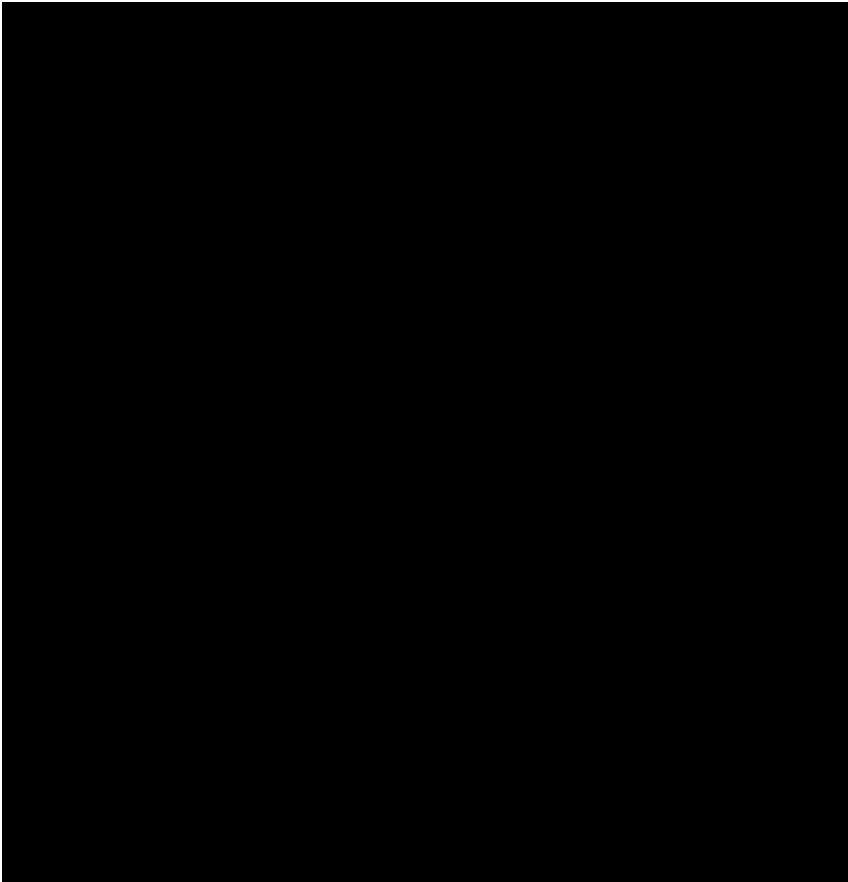
Så hvis du starter dit projekt og godt ved, at det her er din once-in-a-lifetime chance, så er du måske lidt overambitiøs allerede fra begyndelsen. Det giver mening at se det lidt mere som en køreprøve. Der er mange, der består på første forsøg, men der er også mange der dumper en gang eller to. Hvis du dumper fire gange, kan du måske overveje om der er noget du gør helt galt, men lad være med at tro, at det er alt eller intet.

Og modsat køreprøven, hvor nogle andre bestemmer reglerne, så er en af fordelene, at du bestemmer stort set det hele. Det virker måske lidt hårdt, men jeg vil mene, at noget af det bedste du kan gøre - allerede nu - er at sætte ambitionsniveauet lidt ned.

Hvad så nu?

Når du har svaret på de to spørgsmål - om ikke andet overfor dig selv - så skal du i gang for alvor. De andre tekster rummer en masse tips og tricks til hvordan du gør det, men før du når til dem, så har jeg et til dig:

Det skal nok gå alt sammen.



Louise Amalie Juul

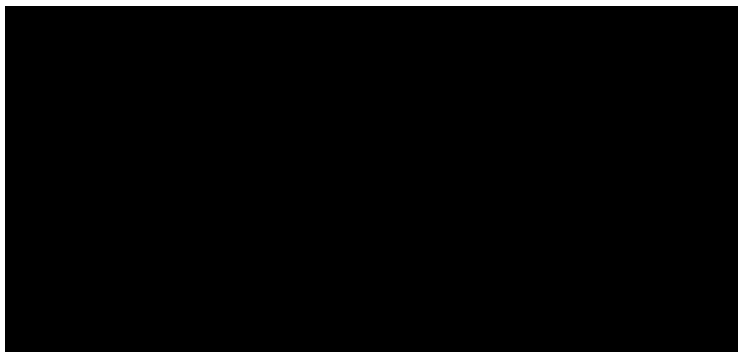
Gør det! Gør det, gør det, gør det.

Der er så mange grunde til at lade være. Det vrirler med dem, og hvis først du begynder at lede efter dem, kan du lige så godt gå hjem og lægge dig og glemme alt om nogensinde at stable noget som helst på benene.

Gør det! Lad være med at tale om det, kom i gang. Det er en god start, at du sidder med denne bog i hænderne. Er det et blackbox-rollespil, I pusler med, så planlæg allerede en dato for spilstest første gang I mødes. Sæt delmål og lad være med at lade dem være for langt ude i fremtiden - det gør ikke noget, I overskrider de deadlines, I sætter, men hvis I slet ikke sætter nogen, kommer I ingen steder.

Det er fedt at snakke ideer, og det er fedt at tale om muligheder. Det er fedt at være abstrakt og bruge "hvad-nu-hvis-retorik". Og det er nemt at være bange for ikke at gøre det godt nok, og for at tingene ikke kommer til at blive præcis som du havde forestillet dig. Virkeligheden er, at tingene aldrig bliver som du havde forestillet dig. Det bliver altid noget andet, men det bliver kun, hvis du gør det. Og hvis du aldrig gør noget færdigt, kan du heller aldrig blive bedre. Det er megairriterende, men det er sådan det er.

Du er sej, du er i gang, kom ud over stepperne med dig!



Charles Bo Nielsen

“Det er altså allerede gjort før”...

Man tror altid, at ens idé er unik. Det føles godt at være den første, og at være helt original. Derfor kan det også slå en ud, når man finder ud af at ja, lige præcis din idé er faktisk lavet før. Jeg møder ofte folk, der er opsat på, at de kun vil lave noget, hvis det er helt originalt. Men sandheden er, at med internettets hjælp kan du nærmest altid finde nogen der har gjort noget lignende - uanset hvor original du troede din idé var.

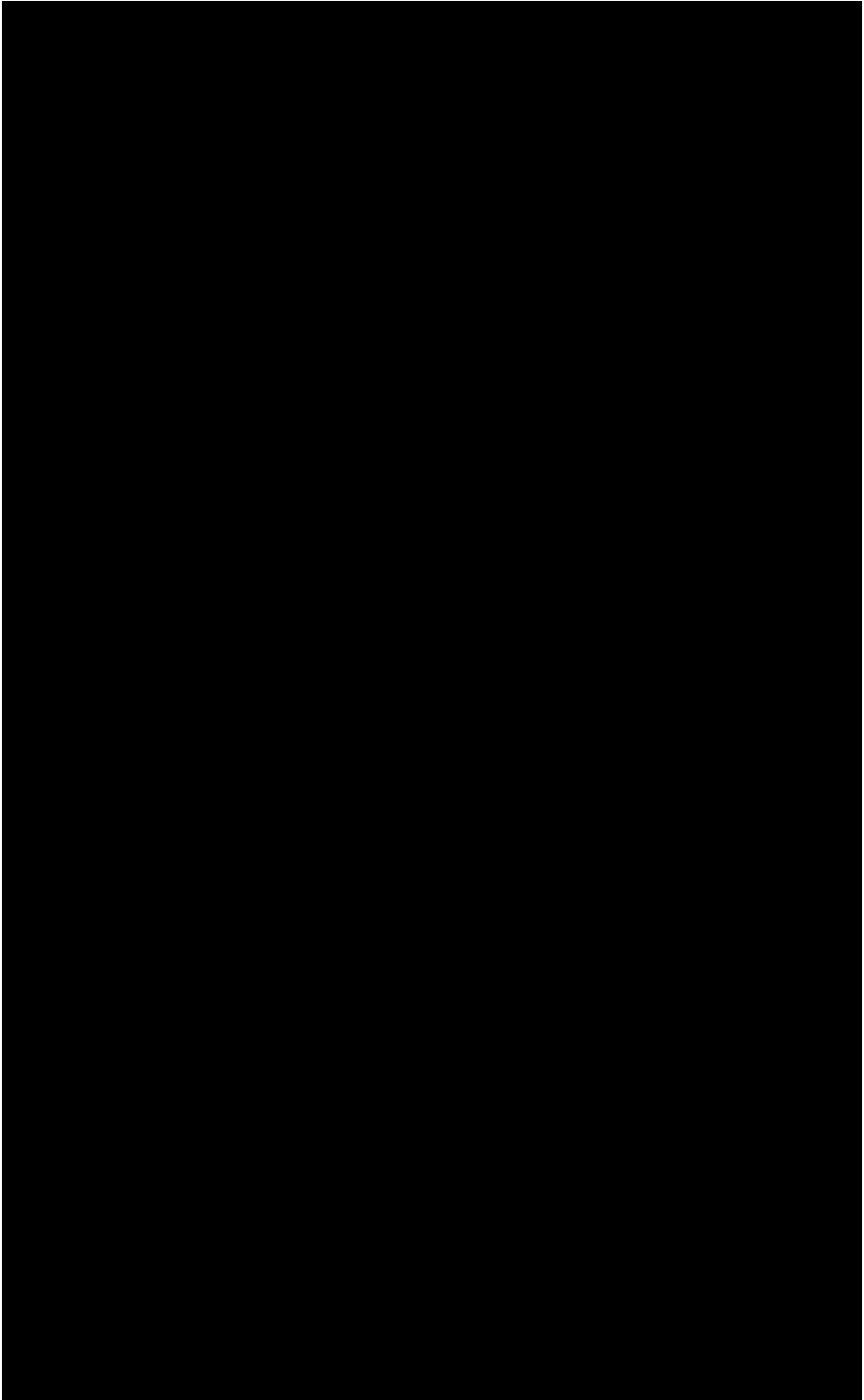
‘This Sucks!’ at indse, men i virkeligheden er det oftest et godt tegn! Det betyder nemlig at 1) det kan lade sig gøre og 2) det er en god nok idé til at andre også har gjort det.

Hvis dit perspektiv er at det faktisk er godt at tage ved lære af andres rollespil, og bygge videre på deres idéer, så kan du give slip på tanken om at skulle være original. Det vil både skabe mulighed for bedre rollespil og gøre det nemmere at komme fra idé til virkelighed.

Hver gang du har en idé, som du kunne tænke dig at føre ud i livet, vil jeg anbefale dig at skrive bare én A4-side ned. Gem den. Hvis du ikke kommer i gang med det samme, har du altid en idé klar til brug, hvis du pludselig opdager en location der ville være oplagt, eller møder nogen til kongres, der kunne tænke sig at lave et scenarie sammen med dig. På den måde får du skabt dig en idébank. Og så er det desuden meget nemmere at komme videre med sin idé, hvis man har skrevet den ned i første omgang.

Orktips

Det behøver hverken være dybt eller originalt. Drop selvkritikken og bare gør det!



Opstart (3)

Ting, det er godt at have styr på tidligt: Projektgruppen

*Skal du lave dit rollespil alene?
Hvis ikke, hvem skal så være med til at lave
dit rollespil? Er det en lille projektgruppe
af venner, der kender hinanden godt? Vil du
have nye ind? Kort sagt - hvem er "vi" i det
her projekt?*

Sanne Harder

Hvem skal lave dit scenarie?

Du kan vælge at lave det hele selv. Du kan gå efter at lave et scenarie, der har meget få deltagere (fx under 25 personer), eller du kan lave et scenarie, der fungerer lidt som et sammenskudsgilde: Du opsætter nogle rammer (fx “Det bliver på Radiomarken, kom glad”), og deltagerne fylder dem selv ud.

Men hvis du vil lave et projekt for mange mennesker, hvor der både skal være spændende omgivelser, mad, plots, seje roller og så videre... så skal du have samlet en projektgruppe.

Hvordan samler jeg en projektgruppe?

Det letteste er hvis du i forvejen har et netværk. Måske er det dine venner, eller din lokale rollespilsforening.

Det bedste er, hvis du har mulighed for at gå til hånde under en andens scenarie, hvor der er en eksisterende projektgruppe, du kan blive del af. Det er en god måde at lære folk at kende på.

Det kan være godt, at du ikke har en alt for færdig idé om hvad du vil lave, for det giver de andre medejerskab. På den anden side kan det også være, at dit koncept er så færdigt, og så sejt, at folk med det samme får lyst til at hjælpe. Men med mindre du giver de andre beslutningsmyndighed, skal du ikke regne med, at de bliver hængende ret længe. Ikke engang selvom de synes du er awesome.

Forventningsafstemning

At arbejde med frivillige er muligvis den sværeste form for projektledelse, der overhovedet findes. Alle skal føle sig ansvarlige for og involverede i projektet. Ellers virker det ikke. Der er jo ingen betaling, så hvis folk ikke gider levere, er det dit problem. Det vil sige, at du bliver nødt til at finde ud af, hvad hver enkelt person i jeres team vil have ud af det.

- Nogle vil være med, fordi de kan lide at skabe
- Nogle vil være med, fordi de kan lide at organisere
- Nogle vil være med, fordi de gerne vil gøre sig bemærket
- Nogle er med, fordi de gerne vil værdsættes
- Nogle vil være med, fordi de kan lide dig, og har lyst til at være sammen med dig om noget

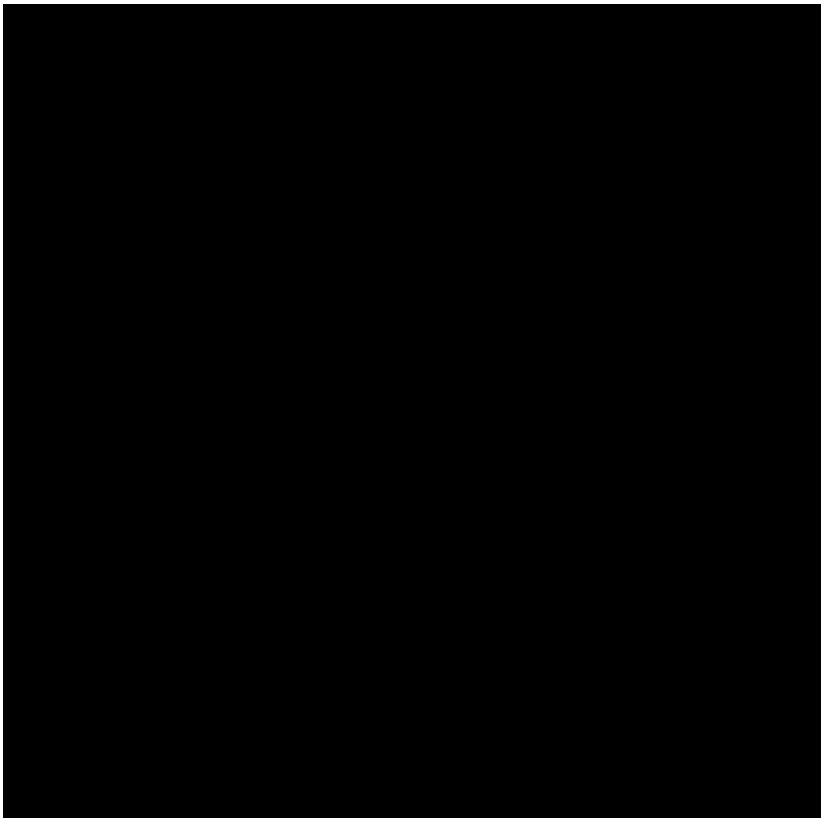
Ting, det er godt at have styr på tidligt:Projektgruppen

Det er vigtigt, at I er ærlige over for hinanden om hvad I vil opnå, og hvad der gør jer glade. Hvis ikke der er plads i projektet til det I har lyst til at få ud af det, kan man lige så godt springe fra med det samme.

Ansvarsfordeling

I ethvert projekt er der rollefordelinger. Den vigtigste rolle er måske tovholderen: Hende eller ham, der sørger for, at de andre gør det de skal, og at de overholder de deadlines og lignende aftaler, I er blevet enige om.

Det er vigtigt, at I er realistiske omkring hvor meget tid I hver især har mulighed for at afsætte, og at I forpligter hinanden på projektet. Ellers kan det ske, at det hele løber ud i sandet, simpelthen fordi dem, der havde sagt at de ville få tingene gjort, alligevel ikke magtede det.



Claus Raasted

Det er sjældent en god idé at være alene om sit scenarie. Det at være flere gør, at der er nogle til at sparre med, til at motivere dig når du går i stå, til at grine og græde med når det går godt eller skidt. Der er en grund til, at vi næsten altid omtaler det som arrangørgrupper.

Men der er også nogle fordele ved at være alene.

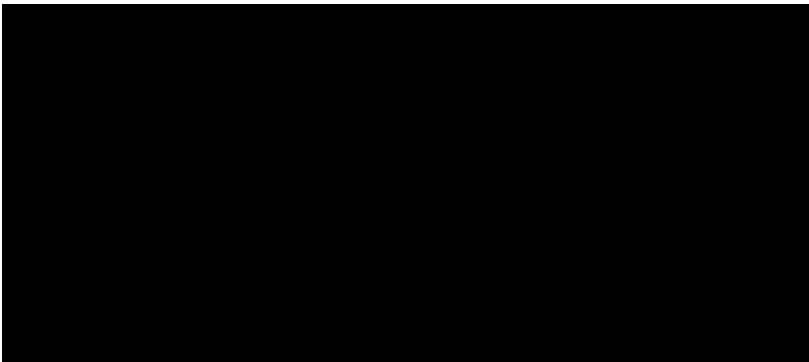
1. **Beslutninger bliver taget MEGET hurtigere.** To personer kan sagtens arbejde godt sammen, og i disse moderne mobiltelefontider kan man næsten altid få fat i hinanden, hvis det haster. Men det er bare hurtigere, når du kun er dig selv.

2. **Der er ikke noget, der bliver tabt mellem to stole.** Hvis du ikke har styr på monstermaskerne, så er der nok ikke nogle andre der har, fordi der er ikke andre! Det er nogle gange befriende at vide, at hvis du ikke selv gør det, så sker det ikke.

3. **Du kan sagtens få hjælp, selvom du er alene.** Der er masser af folk, som godt vil hjælpe dig uden at være medarrangører. Du skal bare ikke forvente lige så meget fra dem, fordi det er dit projekt, og ikke deres.

4. **Det gør det nemmere at mødes.** Fordi I behøver ikke mødes. ;-)

5. **Nævnte jeg, at beslutninger bliver taget hurtigere?** Til gengæld er det svært at give andre skylden, hvis du tager en dårlig beslutning.



Kathrine Abel

Forbered jer på uoverensstemmelser - for de vil komme. Det er selvfølgelig ikke sikkert, at I bliver direkte uvenner. Dog vil jeg vove den påstand, at der vil altid være situationer, hvor I ikke er enige, og så er det rart, at I består af en gruppe mennesker, hvor der er plads til uenighed.

Har du en ven som du altid kommer op og skændes med, skal I nok overveje hvorvidt I overhovedet skal arrangere sammen - eller i hvert fald gøre jer nogle tydelige og gennemsnakkede overvejelser om, hvordan I kan imødekomme de situationer på bedst mulig vis.

Når du vælger hvem du gerne vil arbejde sammen med, bør du altså overveje:

- Kan dette venskab overleve, at vi bliver uvenner undervejs?
- Er dét her en person jeg kan finde ud af at være uenig (eller måske endda uvenner) med?
- Hvordan sikrer vi os, at vi kommer godt videre fra evt. uoverensstemmelser?

Når I har sammensat projektgruppen er det absolut ikke en dårlig idé at tale om og specifikt aftale, hvordan I overkommer uoverensstemmelser i det hele taget. Tal om hvad der kan få jer til at føle jer presset op i et hjørne. Og tal især om, hvad I kan gøre for at tale om tingene på en rar måde - også når I er uenige.

Orktips

Giv plads til hinandens darlings - det er ikke dem alle sammen man behøver slå ihjel. Det at have et projekt der motiverer en, er guld værd! Til Morgenrøde fik jeg lov at lave mange kasser med alkoholfri øl om til Rød Tuborg. Det var dyrt, dumt og tidskrævende, men det gjorde mig glad, det virkede godt i spillet og jeg var stolt af det bagefter. Nogle darlinger tager selvfølgelig så meget tid og energi fra gruppen at de bare skal skydes med det samme.

(Astrid S. Andersen)

Før jeg afklarer projektgruppens deltagere, så skaber jeg et hype omkring det at være en del af gruppen, jeg stiller forventninger og krav, så det giver streetcred at komme igennem nåleøjet og blive en del af gruppen.

(Joan Zenia Juhl Hansen)

Opstart (4)

Ting, det er godt at have styr på tidligt: Location

*Nogle rollespil udspilles i
klasselokaler, andre i ubåde.
Hvilke locations har du adgang til? Kan en
af dem bruges? Eller skal du ud og kigge
dig om efter et nyt sted? Når du kigger på
ideen, hvad kræver den så egentlig?*

Claus Raasted

For at lave et rollespilsscenario kræver det en location. Når jeg kigger tilbage på de sidste tyve år, hvor jeg har arrangeret rollespil, så er grund #1 til at rollespil ikke bliver til noget lige præcis det - location. Arrangørerne får en idé og begynder at lede efter en location som kan bruges. Og så går de kolde og når aldrig længere.

Derfor er mit klare råd, at du finder en location først og finder på en idé der passer til bagefter. Der er arrangører, der har ressourcer nok til at kunne tage på decideret location scouting og som ikke behøver at vælge mellem de steder, de allerede kender og har adgang til. Men med mindre du er en af dem, så brug hvad du har.

Måske betyder det, at du kun kan lave et rollespil der foregår i en nærliggende skov, i din lejlighed (eller dine forældres) eller nede ved mosen. Det er fint. Jo mere erfaring du får under bæltestedet, jo flere locations får du adgang til, men jeg råder dig på det kraftigste til, ikke at bruge alt for lang tid på location scouting.

Når du så har valgt en location, så tænk over hvad der kan lade sig gøre i forhold til din idé. Hvis du allerede har forelsket dig i ideen om at lave et rollespil om orker, og det eneste du har adgang til er en folkeskole, så overvej hvad orkerne kan lave på en folkeskole. Er den en orkfæstning? En træningslejr? En underjordisk by? Eller noget helt fjerde?

Det er meget, meget nemt at få talt sig selv ned i en blindgyde, når det handler om locations. Jo flere krav du stiller til din location, jo sværere er den at finde, og selvom det lyder barskt, så er det på nuværende tidspunkt sådan, at det er meget nemmere at ændre i din idé end at ændre på location. Hvis du kun har adgang til et sted uden sovepladser, så er det værd at gøre til et endagsarrangement fremfor det wekeendrollespil du havde drømt om.

Jeg plejer at sige, at det er nemmere at lave et ubådsrollespil, hvis du har en ubåd, end at finde en ubåd fordi du gerne vil lave et ubådsrollespil.

Det er nok derfor jeg aldrig har lavet et ubådsrollespil.

Sanne Harder

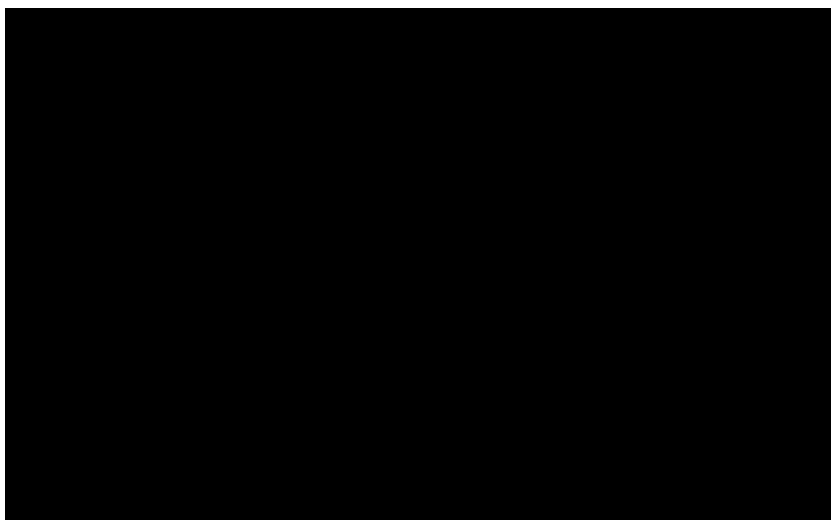
Der er dog en anden vej du kan gå: Du kan droppe tanken om en 360 graders kulisse. Måske gør det i virkeligheden slet ikke så meget, at hele piratslaget foregår i din lokale folkeskoles gymnastiksal?

Hvis du ser på rollespillets fætter, teateret, er det faktisk langt de færreste kulisser, som er bygget med henblik på at se realistiske ud. Det japanske noh-teater, der har eksisteret siden 800-tallet, bruger kun enkelte rekvisitter til at etablere en setting. "Antydningens kunst", kunne man kalde det. Det handler om, at fantasien ofte kan skabe en meget bedre kulisse end du kan.

Selvfølgelig er det da fedt med en stor kulisse, der giver masser af indlevelse. Men mindre kan faktisk også gøre det, så lad det ikke stå i vejen for dit rollespil.

Et af den type larps, der rigtigt ofte trækker på spillernes forestillingsevne, er Blackbox. Som det fremgår lidt af navnet, bliver denne type rollespil afholdt i et sort rum. Fordi der slet ikke er noget i det sorte rum i forvejen, kan spillerne forestille sig hvad som helst: Ting, der foregik i fortiden, syretrip eller drømme. Eller ting, som man ikke har lyst til at "spille helt ud", som f.eks. sex.

Hvis du har et koncept, som du nægter at gå på kompromis med, er det måske et andet sted kompromiset skal ligge: Drop den perfekte location.



Charles Bo Nielsen

Claus og Sanne har gode bud på hvordan du gør det nemmere for dig selv, sådan at dit scenarie rent faktisk bliver til noget.

Du kan selvfølgelig også gå den anden vej, sætte dig fast på en idé og så gå efter alt eller intet. Design dit scenarie først med en bestemt type location i hovedet, og så må du vente med at afholde scenariet, til du endelig får fat i den helt rigtige location. Er du opsat på at bruge et rigtigt fængsel til dit Oz-scenarie, så kan du sagtens gå igang med at designe og så finde locationen bagefter. Jo mere af dit scenarie du har på plads, jo nemmere bliver det også at forklare ejeren af den location du gerne vil bruge, hvorfor lige præcis deres sted er præcis det du har brug for.

Personligt er jeg nok også mere til at finde en location først. Men det skal siges at begge metoder har deres fordele. I tiden hvor du leder efter den helt perfekte ubåd, så kan det jo også være at scenariet modnes, og efter fem års location scouting har du også fuldstændig styr på alle elementer! Så bliver oplevelsen også en der føles virkelig velovervejet. Det er en fed oplevelse som spiller at komme til et scenarie, hvor location og idé virkelig går op i en højere enhed.

Det kan dog anbefales at lave andre scenarier, mens du venter på at finde det rigtige sted til dit drømmescenarie, da erfaringen fra andre projekter kan hjælpe dig til at gøre dit drømmescenarie endnu bedre i sidste ende!

Hvad der gjorde sig gældende i Svartekst 1 gør sig endnu mere gældende i Svartekst 2. Du kan hive fat i en tredje side af sagen eller erklære dig enig med den ene eller anden af de to foregående forfattere og uddybe pointer. Bare du bidrager med noget nyt - om det så er, at du går helt ned i detaljen et sted, eller træder tilbage og giver et større perspektiv. Så længe man bagefter tænker "Det var sgu' godt, jeg læste Svartekst 2 med", så er det godt.

Opstart (5)

Ting, det er godt at have styr på tidligt: Budget

Et rollespil for fem mennesker, der spilles i din stue, kræver ikke nogen deltagerbetaling. Men hvis du skal bruge penge, skal de komme et sted fra. Hvor kommer pengene fra? Og hvor mange skal der til for at føre din vision ud i livet?

Kathrine Abel

Intet større scenarie uden et budget. For mange kan tanken om, at skulle forvalte andres penge være direkte skræmmende. Det hele bliver mindre farligt, hvis man går ind i opgaven forberedt - og faktisk så kan man komme rigtig langt, med få tips og tricks. Igenem årene har jeg lavet en del budgetter. Hertil kommer, at jeg dumpede skriftlig matematik. Så tag mig på ordet når jeg siger, at det slet ikke er så farligt.

Følgende er de “regler” jeg selv følger, når jeg bygger budgetter, uagtet deres størrelse:

1. Lav et realistisk overslag på deltagerantal.
2. Lav et overslag på forskellige udgiftsgrupper – forplejning, leje af lokaler, scenarierelevante indkøb, herunder masker, sminke, rekvisitter osv.
3. Lav et overslag på forskellige indtægtsgrupper - deltagerbetaling, evt. tilskud, fondssøgning el. sponsorater.
4. Afsæt mindst 10% til uforudsete udgifter.
5. Lav to budgetter: ét for flest mulige deltagere og ét for mindst muligt deltagere.
6. Opdater løbende.
7. Sørg for gennemsigtighed.

1) Hvor mange deltagere vil der være til jeres scenarie? Tænk her det mest optimale i forhold til jeres idé. Har I planlagt et miniscenarie i en spejderhytte med plads til 28 personer, så er dette jeres deltagerantal.

2) Tænk alt ind her! Aftaler I i arrangørgruppen at dække eks. diæt og transport selv, skal dette selvfølgelig ikke indregnes. Nogle gange kan man dog vælge, at indføre disse udgifter i regnskabet for gennemsigtigheden skyld - det kan være der er en bestyrelse som gerne vil se hvilke udgifter I selv har afholdt.

3) Det samme gør sig gældende for indtægter. Indskriv hvilke og hvorfra.

4) Det kan være fristende, at skære i de 10%, hvis budgettet bliver stramt. Lad være!

Budget

Det er en super ufed situation at stå i, pludselig at mangle pengene når centret I har lejet, opkræver erstatning for bordet der gik i stykker i et hædeligt uheld. Du som arrangør ender med, at skulle betale.

Ved meget små budgetter, kan det være en fordel at afsætte 15%, for at have større sikkerhed.

5) Mange bestyrelser kræver to budgetter, ét med det forventede deltagerantal og ét med det lavest mulige deltagerantal. Hvor få deltagere kan arrangementet bære og stadig løbe rundt økonomisk? Nogle gange kan man rykke lidt rundt på udgifter, evt. spare noget på NPC-udgifter, fordi færre spillere er lig med færre NPC'er eller lignende.

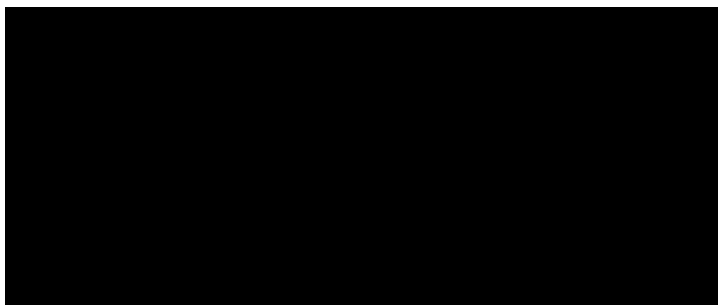
6) Husk nu, at opdatere løbende. Det er din pung der må op af lommen, hvis der pludselig ikke er penge til indkøb af toiletpapir.

7) Én af de ting du som arrangør kan være helt sikker på er, at dine spillere er nysgerrige om hvordan deres penge bliver forvaltet. Du bør derfor, ud over at forvalte deltagernes penge på forsvarlig vis, også tidligt i processen gøre det klart hvordan du vil formidle denne forvaltning til dine deltagere.

Hvis ikke du er interesseret i at offentliggøre samtlige ind- og udgifter, kan du vælge at lave en simpel oversigt over udgifterne a la denne:

Mad.....	40 %
Hytteleje.....	25 %
Rekvisitter.....	15 %
Uforudsete udgifter.....	10 %
Benzin, engangsservice, m.m....	10 %

Og et sidste råd - vær altid up front med evt. udgifter til løn.



Claus Raasted

Kortsigtet eller langsigtet?

Hvis du laver et scenarie, hvor I skal bruge noget lysudstyr, så giver det mening at leje det.

Hvis du laver fem scenarier, hvor I skal bruge det samme lysudstyr, giver det måske bedre mening at købe det.

Generelt, er det en god idé at tænke i kortsigtet eller langsigtet lige fra starten. Det betyder også, at det gør en forskel om I “bare” er en gruppe, der laver noget sammen, eller om I er en forening. En vennegruppe har sjældent særligt meget brug for 40 munkekutter. For en forening, er den slags guld værd (hvis foreningen har lagerplads, selvfølgelig!).

En af mine gamle inspirationskilder, Kim Czichelski (der har stået for Københavns Middelaldermarked i mange år) havde det princip, at hans budgetter gerne skulle indeholde plads til en del nyt grej hver gang. Så til et rollespil med et budget på 20.000 kr satte han gerne 5.000 af til at købe ting - rustninger, borde, reb, etc.

Det betød, at Kim i starten arbejdede med nogle lidt pressede budgetter, men der gik ikke længe før han havde et kæmpe arsenal af ting. Middelaldertelte. Våben i massevis. Borde og bænkesæt. Hans fokus var på middelalder(inspireret) udstyr, men det havde han godt nok også meget af. Og det betød, at han - bare ved at gå ud i sin lade - kunne stable et komplet rollespil på benene.

Men det kunne også kun lade sig gøre fordi Kim besluttede sig for, at tænke langsigtet fra starten. Havde hans ambition været at lave et enkelt middelalderscenarie og ikke mere, så havde det været mindre smart.

Astrid S. Andersen

Brug budget og regnskab som et fælles arbejdsværktøj.

Er man flere hovedarrangører, er den klassiske løsning ofte at have en økonomiansvarlig og lade hende stå alene med “pengesagerne”.

Hvad med at droppe den isolerede økonomi-rolle og have fællesansvar i stedet? Det lyder sikkert lidt angstprovokerende - det gjorde det i hvert fald for en kontrollfreak som mig - men mit liv som arrangør blev klart bedre efter jeg prøvede dette:

Lav et best-case budget i fælleskab, hvor I snakker om hvad I gerne vil bruge penge på hvis I kan få alt som I vil have det. Sæt nogle cirka priser på, det behøver ikke være så nøje i første omgang.

Ta' så en snak om hvor mange deltagere, frivillige, NPC'er og arrangører I vil have med, og hvad I mener en retfærdig deltagerpris for de forskellige. Allerede hér vil dukke mange gode muligheder op, for at tage diskussioner det ellers kan gå lang tid før man får taget, og som er gode at have taget tidligt i processen. Hvad med fonde? Kan foreningen hjælpe? Eller gider vi overhovedet bruge tid på det?

Nu sammenligner I indtægter og udgifter, og forhandler lidt om hvad der er vigtigt for jer. Så aftaler I hvem der sætter sig og undersøger de mere realistiske priser for de ting I har snakket om, og ved næste arrangørmøde gennemgår I budgettet igen. Sørg for at have budget og det løbende regnskab med på flere møder frem til scenariet, så kan alle se hvis ændringer i løbet af processen giver nye muligheder eller nye udfordringer.

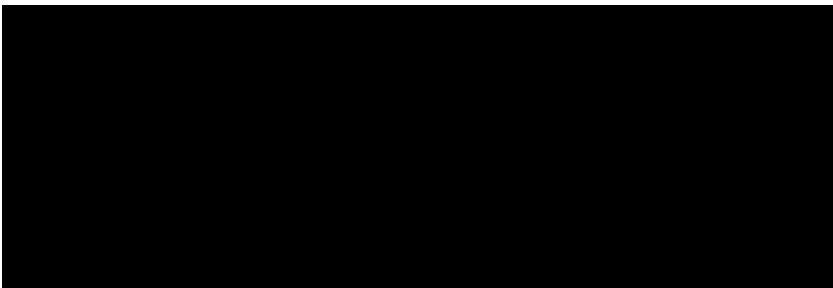
På den måde bliver der ikke nogen “nej”-siger i gruppen. At alle i gruppen har indsigt og kan følge med i budget og regnskab kan gøre at I slipper for mange konflikter, der kan opstå i sammenstødet med “den kreative” og “den økonomiansvarlige” - to typer jeg forresten synes det er fjollet at dele folk ind i.

Orktips

Et løbende regnskab kan f.eks. sådan her: Lav tre kolonner “budget” “afsluttet” “løbende”. Under budget står det du forventer ting skal koste, under afsluttet skriver du ind når du hvad hvad det rent faktisk kom til at koste. Løbende kolonnen indeholder “budget”-beløbet helt frem til du har afslutte en post, så ændres den til “afsluttet”.

Post	Budget	Afsluttet	Løbende
Lokation	10.000	8.000	8.000
Mad	3.000	-	3.000
Overnatning	800	900	900
Transport	1.000	-	1.000
Balance	14.800		12.900

Ud fra budgettet ser det ud som om vi kommer til at skulle bruge 14.800 kr, men allerede tidligt i processen ved vi måske at lokation bliver billigere og overnatning lidt dyrere, da vi har lavet en aftale. Mad og transport kommer vi ikke til at kende før efter scenariet, men vi kan allerede nu overveje hvad vi vil bruge de 1900 kr ekstra på :)



Opstart (6)

De næste trin i processen

De allerførste ting er på plads. I hvert fald mere eller mindre! Det er på tide at gå i gang. Men hvad gør man? Hvordan sikrer du dig, at det ikke bliver for overvældende? Hvad skal man gøre først og hvad kan vente til senere?

Kathrine Abel

Kodeordene hér er: forventningsafstemning, ressourcer, projektplan.

Forventningsafstemningen.

Uanset hvor god en idé I har, hvor sprødt et budget I har lavet eller hvor ultra nørdet en lokation I har skaffet jer, så kan det hele ryge i vasken, hvis ikke I er enige om hvordan I kommer i mål.

Dét at lave et scenarie kan være et stort projekt med mange faldgruber. Men det behøver ikke være farligt - så længe I går ind i processen med åbne øjne. Jeg anbefaler altid, at I er åbne om hvor I er, og hvor I skal hen nu. Hvad er det der gør, at I brænder for at lave dét her scenarie? I vil opleve, at I ofte ikke er enige - og det er helt ok, så længe I alle er bevidste om hinandens ejerskab i projektet.

Lav en designvision! Hvad er scenariets grundkerne?

Nogle skriver, nogle bruger animationer og/eller tegninger. Det væsentligste er, at I har noget I kan vende tilbage til 6 måneder længere fremme, når/hvis I bliver i tvivl om, hvad det egentligt var I ville. Det er altid ok at afvige fra jeres designvision - men kun, hvis I er enige om det.

Tal sammen!

Ressourcerne

Hvor meget tid skal der lægges i dette projekt? Er det ens for jer alle?

Brug jeres tidligere snak om forventninger, når I skal uddelegere opgaver. Fordel opgaverne efter lyst og evner, tag de fede opgaver først og vurder om de ufede opgaver kan skrottes eller evt. "sælges" til en ekstern samarbejdspartner.

Husk, at I blev enige om at lave dét her scenarie af en grund - notér den grund og stå fast ved, at alle skal kunne være i processen.

Aftal hvad I gør ved uoverensstemmelser. Det kan være svært at forestille sig, at man skulle blive uvenner, for det bliver jo det fedeste scenarie. Virkeligheden er dog, at det sker.

Tal sammen!

Projektplanen

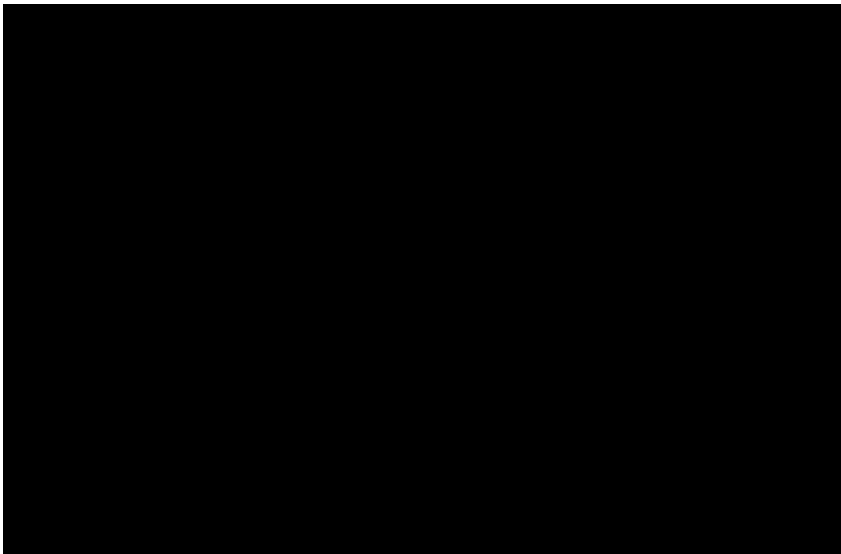
Der er vildt stor forskel på, hvordan folk arbejder. Nogen har brug for stramme rammer og skemaer, andre er gode til improvisation og handling hér og nu. Denne forskellighed er I nødt til at tage højde for.

I kan imødekomme både de der har brug for skemaer og dem hvis rammer skal være lidt løsere, ved at I gennemgår jeres forventede projektplan allerede nu OG tager stilling til, hvordan I vil håndtere det fremadrettede arbejde.

Hvad for trin skal I igennem for, at komme fra a til b? Hvilken del af jeres projekt er væsentligt at prioritere først? Har I en lokation? Skal denne være i hus før I kan begynde at skrive roller? Har I besluttet jer for, hvordan I vil markedsføre? Skal det ske før eller efter I underskriver samarbejdskontrakt med cateren?

Det kan være uoverskueligt og svært, især hvis I er meget forskellige. Tal sammen! Vær up front med hvordan I arbejder bedst og hjælp hinanden til også at få ordnet de kedelige opgaver, så I ikke ender med at bruge 80 % af tiden på at snakke om dén der sygt fede drage I vil bygge.

Tal sammen!



Claus Raasted

Der er mange måder at komme videre på. En af mine favoritløsninger er at få ideen kogt ned til en så simpel sætning som muligt og så snakke med nogle folk om den. Hvis du spørger dine medrollespillere hvad de synes om dine ideer, er der en god chance for, at du ikke alene får en hurtig gut reaction (er det fedt eller ej?), men også nogle gode spørgsmål eller inspiration foræret.

“Hej, jeg overvejer at lave et rollespil om Czar-familien under Den Russiske Revolution.”

Det kræver ikke mere end det, før der kommer spørgsmål og ideer.

“Sejt! Hvor mange spillere skal det være for?”

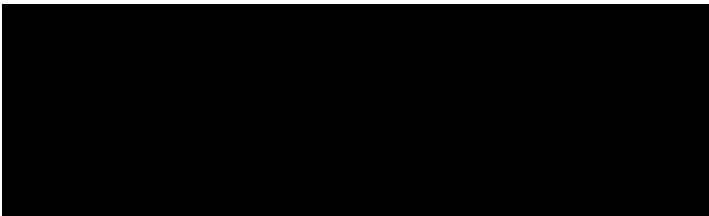
“Hmm... det siger ikke lige mig noget. Hvad med dem, der ikke spiller Czaren. Hvad laver de?”

“Ok. Skal det være historisk korrekt? For det lyder besværligt.”

Fordelen ved at snakke med andre er, at ikke alene får du på den måde (tit) sat bedre ord på din idé - de stiller også nogle spørgsmål, så du ikke selv behøver at gruble over dem. Hvis det er rutinerede arrangører du spørger, er der gode chance for, at spørgsmålene er skarpe og relevante, men oftest vil selv en rollespiller med meget lidt erfaring vil stille nogle gode spørgsmål.

Der er nogle gange, hvor ideer skal gemmes og udvikles i hemmelighed. Det er min erfaring, at det er ret sjældent, at det er tilfældet med rollespilsideer. Og hvis du så stadig mangler ideer til hvordan du kommer videre, så skader det jo ikke at spørge de samme mennesker, hvad de ville gøre først.

Man kan læse sig til meget, men tit lytte sig til mere.



Sanne Harder

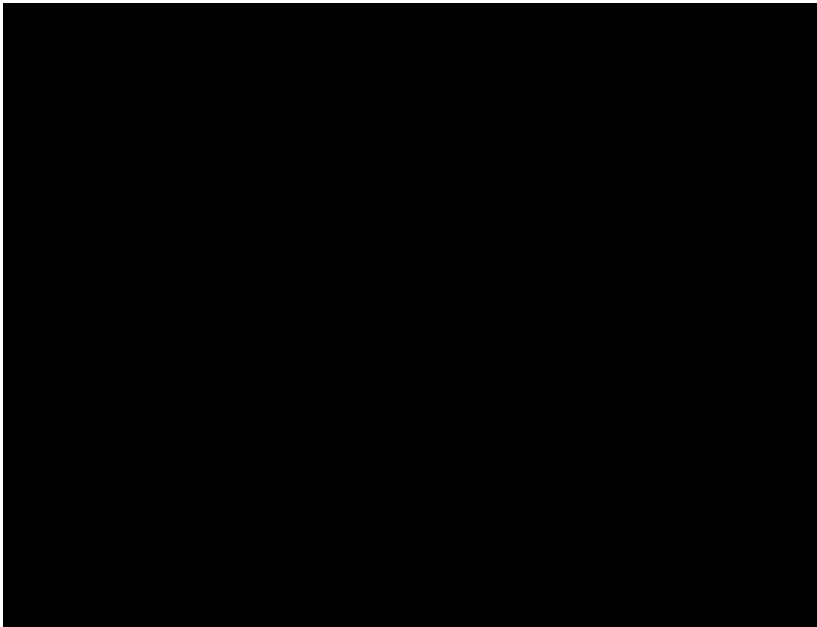
Jeg er komplet uenig med Claus, men det er nok fordi vi er forskellige. Hvis man kan tåle at få nogle ordentlige rap over hjertebarnet, er det ikke noget problem at pitche idéen til vennerne tidligt i processen. Men hvis man - som jeg - bliver slået ud af kurs af kritik, er det bedre at holde sine idéer for sig selv, indtil man er kommet lidt videre med dem!

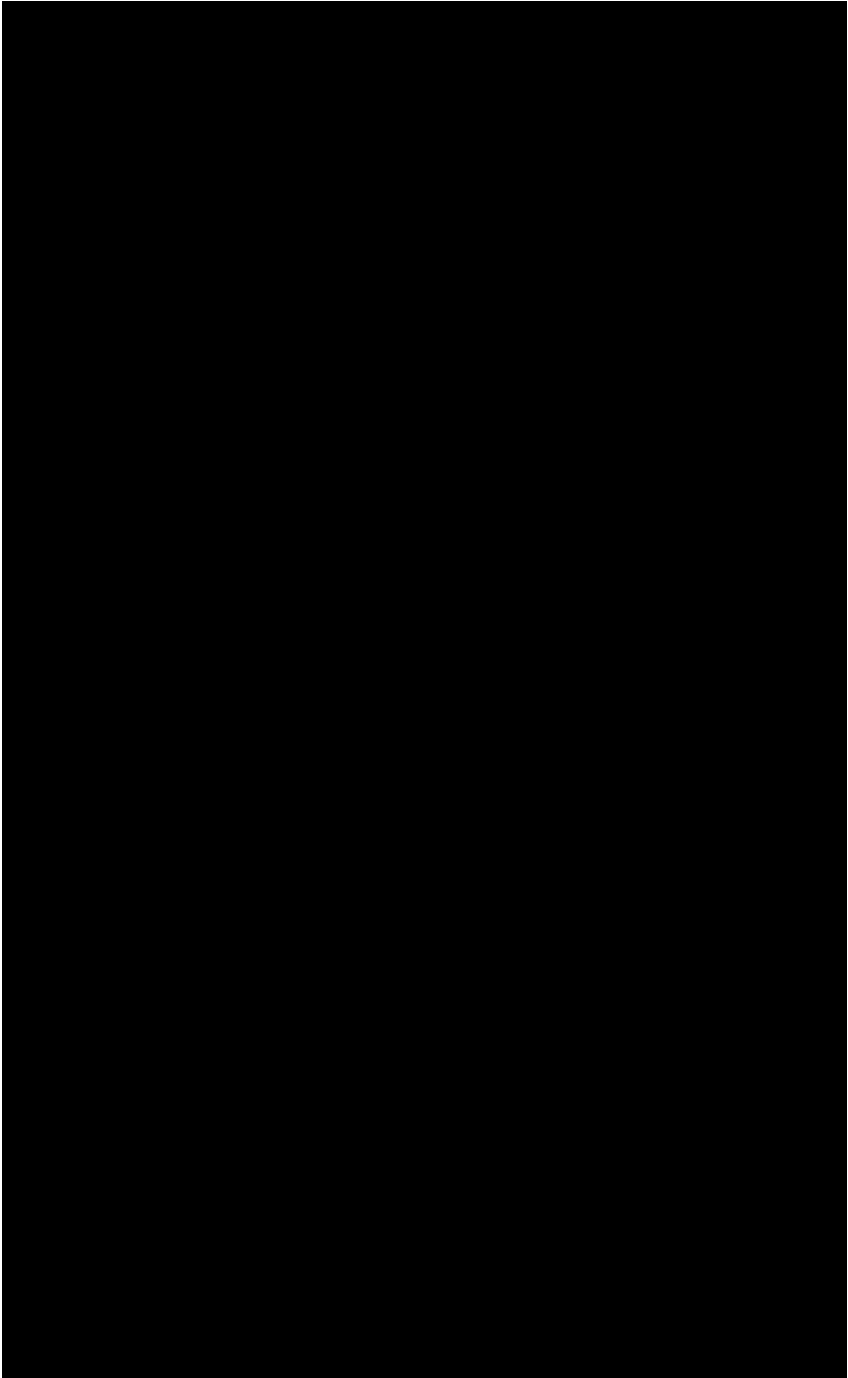
For eksempel lykkedes det mig engang at gå fuldstændig i stå med et scenarie, efter at have snakket med min ven Klaus (som er en anden Claus end ham, der skriver bogen her) til en fest. Jeg var ikke ret langt med min idé, så mit korte rids af konceptet lød nok ikke specielt overbevisende. I hvert fald sagde Klaus til mig: "Det lyder som noget lort".

Og så kom det scenarie på hold. I 2 år.

Siden kom glæden, troen og motivationen tilbage. Det lykkedes mig at lave scenariet færdigt, og bagefter har jeg fået at vide, at nogle af mine spillere fik deres livs hidtil bedste rollespilsoplevelse ud af det.

Pointen er, at nogle gange kan outsiders bare ikke se det før sig før konceptet har taget form.





Opstart (7)

Det reelle arbejde begynder

Planen er lagt. Det er på tide at trække i arbejdstøjet. Men er det bare at starte et sted, og så gå i gang? Eller skal man tænke over nogle ting først? Hvis ambitionerne er høje, hvordan sikrer du så, at det hele ikke sejler om en måned?

Sanne Harder

En rollespilsproduktion er en kompliceret proces, hvor I kommer til at trække bredt på jeres evner og ressourcer. Jeg tror det var filminstruktøren Thomas Vinterberg, der engang sagde, at når man laver en spillefilm, brænder man alle sine broer: Man tager lån i sit hus, man går fra sin kæreste og man indkasserer alle sine vennetjenester.

Det er det samme, når man laver et rollespil. Der er dog et par ting du kan gøre, for at minimere skaderne.

Giv opgaverne fra dig!

Skrive roller, være logistikansvarlig, lave hjemmeside, reklamere. Der er sikkert ingen, der kan gøre det lige så godt som dig. I hvert fald hvis du havde ti år til det. Men det har du jo ikke, så du må hellere finde nogen, der kan hjælpe. Og accepter at de løser opgaven på deres måde, og ikke på din.

Første skridt: Planlægning

Du får brug for planlægning. Det lyder sikkert kedeligt, men det er den eneste måde du kan sørge for, at I kommer til at nå omkring det hele, og at I ikke brænder sammen til sidst.

Her er en trin for trin-plan:

1. Sæt dig ned med din projektplan (se teksten “De næste trin i processen” for at læse om hvordan du laver en). Sæt dig ned med den, og få et overblik over hvad der skal gøres
2. Beslut hvem, der skal gøre hvad
3. Sæt deadlines på
4. Aftal møder, hvor alle involverede fremlægger hvor langt de er nået.
5. Aftal arbejdsdage, hvor alle involverede skal være der. Samvær forpligter, så prøv at lave mange af den slags arrangementer

Andet skridt: Just do it!

Men hvordan kommer man rigtigt i gang? Hvordan tager man det første spadestik? Nikes citat dækker faktisk meget godt: Glem præstationsangsten. Bare gør det. Måske bliver det første arbejde du laver noget skidt, men så kan det laves om. Det vigtigste er, at du er i gang.

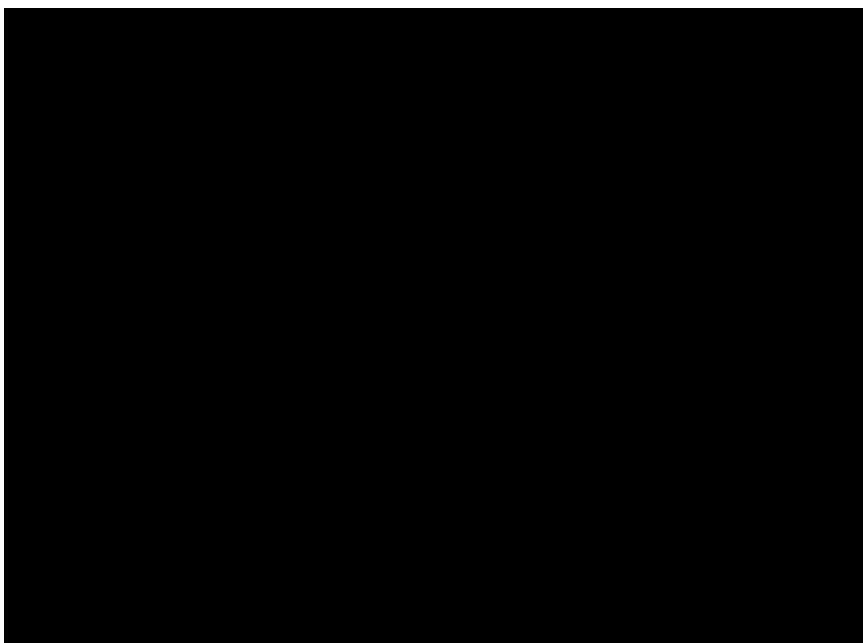
Rollespillet ændrer sig

Når du kommer i gang med faktisk at lave rollespillet, vil du opdage, at ting begynder at skride. Konceptet er ikke længere hvad det var. I har måttet gå på kompromis med lokationen, og din bedste ven, der skulle stå for hjemmesiden, er rejst til Thailand.

Men det gør ikke noget. Vær zen. Accepter at der sker ændringer. Projekter er organiske størrelser.

Samtidig skal du dog også være opmærksom på deal breakers: Er der nogle kompromiser, som du, eller andre af de vigtigste personer i din projektgruppe, bare ikke kan leve med? Et rollespilsprojekt er en sart lille plante, og specielt i begyndelsen får den udelukkende næring fra ildsjæle. Brænder du ud, er der ikke længere noget til at nære planten. Så pas på dig selv og din idé.

Af samme grund skal du også lukke kritikerne ude. Dem får du først brug for senere, når du er kommet længere, og både projektet og du er mere robust. Lige nu bør du kun have jubeloptimister omkring dig.



Claus Raasted

Post-its! Nogle elsker dem. Andre hader dem. Jeg bruger dem gerne når jeg skal overskue noget, som er lidt uoverskueligt - f.eks. det at lave et stort rollespil.

Fremgangsmåden er som følger.

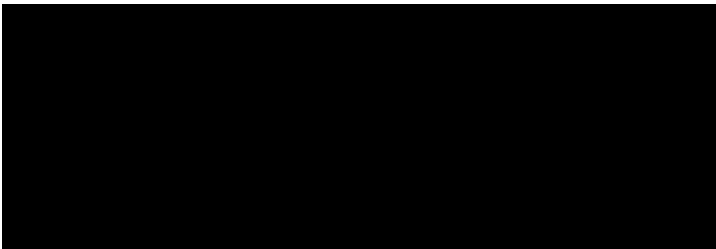
1. Du finder en masse post-its (gerne et par hundrede - du skal jo ikke løbe tør undervejs!). Har du ikke nogen ved hånden, kan du bare tage nogle A4 papirer og så klipper/river du dem i mindre stykker. Det virker ligeså godt til det her formål!

2. Så spørger du dig selv "Hvad skal jeg have gjort før scenariet er færdigt - sådan helt konkret?". På det her tidspunkt er det slet ikke til at overskue, men det betyder bare, at der er nok at vælge imellem.

3. Det første du kommer til at tænke på; det skriver du ned. "Skriv roller" bliver til en post-it, hvor der står "Skriv roller" på. "Lav hjemmeside" bliver til en anden. "Snak med location". "Skaf spillere". "Lav mad til spillerne". "Spørg Charles om han vil hjælpe" (det gør jeg gerne med mine projekter!). På den måde producerer du en kæmpe bunke post-its/små sedler.

4. Så prøver du at putte dem i grupper. Det kræver et stort bord. "Lav mad til spillerne" og "Lav madplan" passer måske sammen. "Skaf spillere" og "Invitér spillere fra sidste scenarie" er også oplagte at sætte i samme gruppe. Passer tingene ikke i en gruppe, smider du dem i kaos-gruppen.

5. På denne her måde får du lavet en form for overblik. Du behøver ikke have styr på alting, men nu har du et sted at starte. Og jo mere du gør det her, jo bedre bliver du til det!

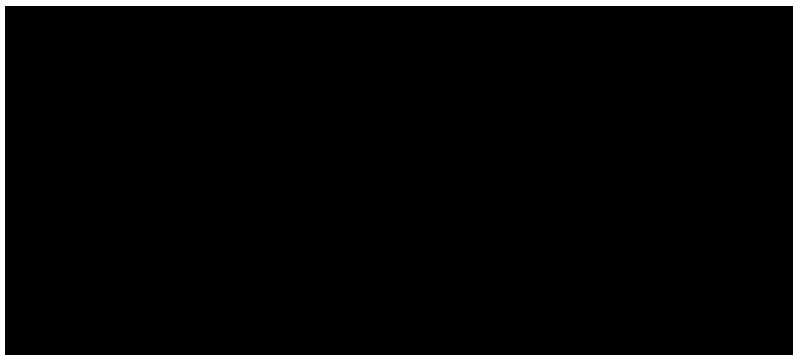


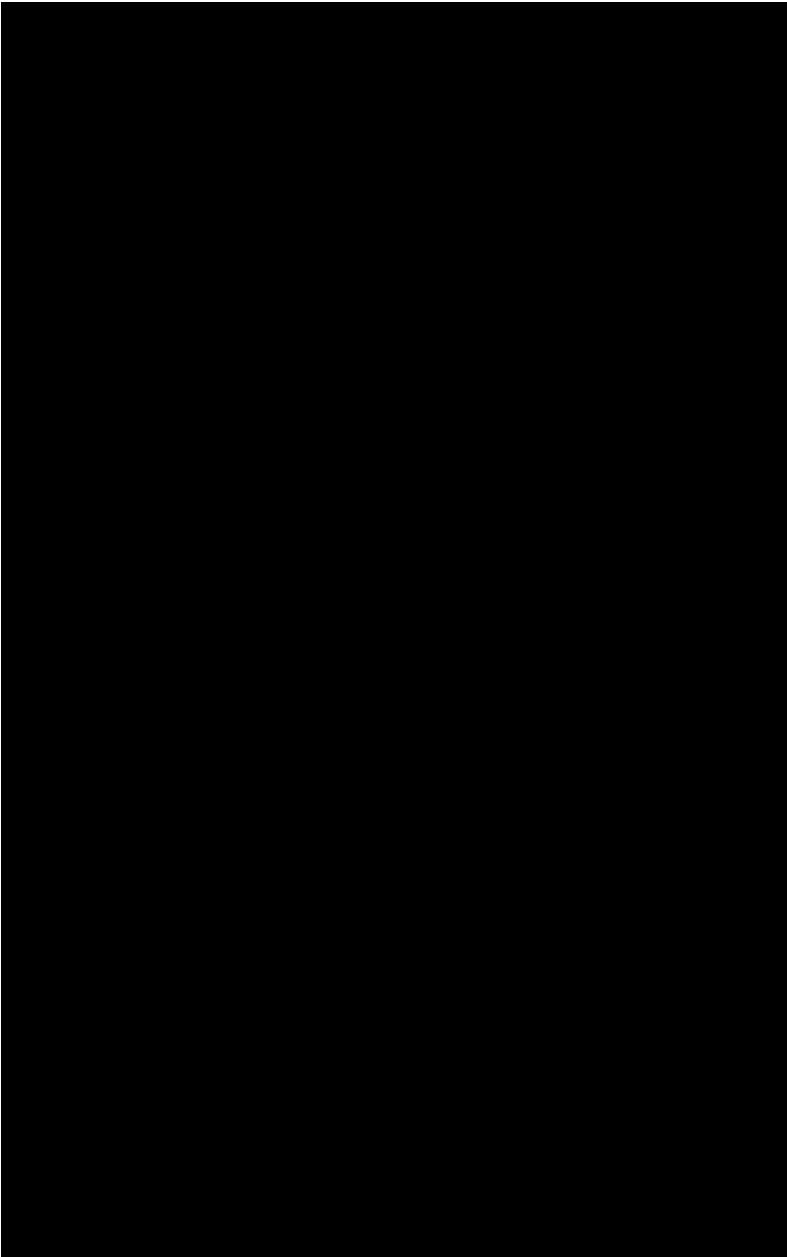
Frederikke Høyer

I løbet af projektet vil du komme til at arbejde alene. Men hvad gør du, hvis du har svært ved at komme i gang? Har du et bjerg af post-it-notes, som du har svært ved at overskue, eller ender du på facebook i stedet for at arbejde? Hemmeligheden er, at du gennem gode arbejdsrutiner når dine deadlines - eller bliver klar over, når du ikke gør. Her er konkrete forslag til, hvordan du kan danne dig et overblik og få noget fra hånden:

- **Lav en liste** over dine opgaver og prioriter dem i need-to-do og nice-to-do opgaver.
- **Lav delmål** og del opgaverne op i mindre bestanddele. Det gør arbejdet lettere at overskue.
- **Hvor arbejder du bedst?** Det kan være hjemme hos dig selv, på biblioteket eller et tredje sted.
- **Hvornår arbejder du bedst?** Find ud af, om det er om morgen, efter frokost eller om aften.
- **Giv dig selv nogle arbejdstider**, hvor ingen får lov til at forstyrrer dig, fx mandag kl.17-19. Sæt en timer på mobilen, hold en kort pause efter den har ringet, og knokkel så på igen.
- **Sluk dit internet**, og sæt din mobil på flytilstand, hvis du ikke har brug for dem til dine opgaver.

Husk at holde fri fra projektet, så du ikke brænder ud. Hold dine ressourcer oppe: sov nok, spis nok og bevæg dig nok. Se dine venner, fortæl dem om, hvor fedt dit projekt er og brug dem, når det bliver hårdt.





Del 3

Det tunge slæb

Det tunge slæb (1)

Det grundlæggende spildesign

I rollespil styrer du ikke spillernes handlinger, men laver “bare” et oplæg til dem. Men hvad betyder det? Hvad går dit rollespilsscenario egentligt ud på? Hvad skal spillerne lave? Hvordan beskriver du scenariet i en sætning?

Sanne Harder

Det første, du skal spørge dig selv om, når du laver et rollespil, er: “Hvad er det for en oplevelse, jeg gerne vil give mine spillere?”

Designdokument

Lav et designdokument, hvor du beskriver svarene på de nedenstående spørgsmål. Der må godt komme ændringer undervejs, men designdokumentet fungerer som en slags anker.

Begynd med at beskrive dit koncept i så få ord som muligt. Tænk over genre, setting og tema. Du får brug for denne formulering hver gang du skal præsentere dit scenarie for nye teammedlemmer eller potentielle spillere.

Et eksempel kunne være:

“Rollespillet foregår i en Jane Austen-agtig verden, hvor man lige har opdaget magien i stedet for videnskaben. Spillerne spiller magikere, der slås for henholdsvis Napoleon og Hertugen af Wellington.”

Har du svært ved at få det ned på papir, så start med en brainstorm og skriv stikord.

Designspørgsmål

- Hvad handler rollespillet om? Er temaet f.eks. “undertrykkelse”, “frigørelse”, “krig”, “tolerance”? Lav spildesignet så det underbygger dit tema.
- Hvad skal spillerne lave? Skal de intrigere? Skal de bygge en krigsmaskine? Finde et godt parti at gifte sig med?
- Hvad er det for en verden, I spiller i? Er det virkeligheden, eller noget andet?
- Hvor højt et abstraktionsniveau er der? Skal man selv forestille sig, at man befinder sig på et slot, eller er man der faktisk?
- Hvor spillerstyret/arrangørstyret skal dit scenarie være? Er det dig eller spillerne, der skriver rollerne og laver beskrivelser af verden? Hvem har ansvaret for, at spillerne får etableret indbyrdes relationer - dig eller dem?
- Bliver handlingen styret af udefrakommende events (“Spillederen siger, at Napoleon angriber i morgen, og vi skal have lagt en plan inden”), eller opstår den ud fra hvad spillerne improviserer med hinanden (“hov, der fik vi provokeret Napoleon, han angriber nok”)?
- Hvor lang tid skal scenariet vare? Er det dage eller timer?
- Hvordan skal elementer som f.eks. magi eller status vises? Skal der bruges et regelsystem, der kan simulere det? Skal der findes løsninger (fx navneskilte, armbind, filmprojektorer, tørts og tryllestave med indbygget lys)?

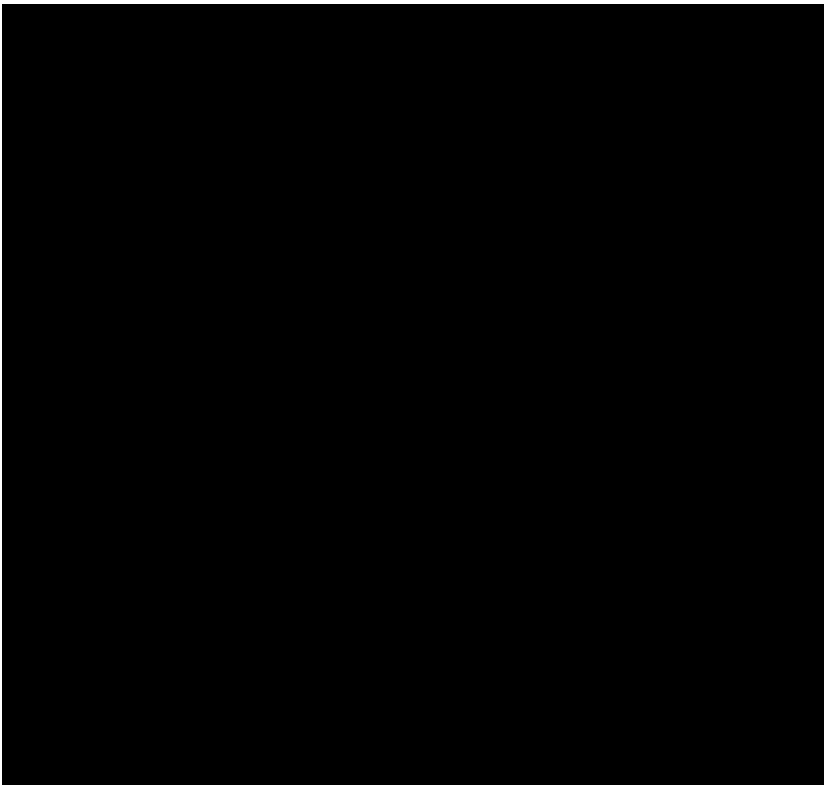
Tips til at styre dine spillere

Man kan faktisk godt i nogen grad styre sine spillere med spilmekanik. Det handler om at sige tydeligt nok, hvad du forventer af dem.

Derudover kan du lave spilmekaniske greb, der “programmerer” dine spilleres handlinger.

Den mest elegante løsning på dette er at skrive roller til dem. Du kan f.eks. skrive i en rolle, at han er vanvittigt jaloux, og hvis hans kæreste begynder at flirte med en anden mand, vil han prøve at slå manden ihjel. I kærestens rolle skriver du, at hun er meget flirtende - og vupti, så har du en potentiel mordsag på hænderne.

Du kan også bruge “skæbnespil”. Du kan f.eks. give dine spillere en kuvert, som de skal åbne på et bestemt tidspunkt i spillet. Der står måske “du brækker din fod”. I en anden spillers kuvert står der: “Når x brækker sin fod, kommer du i tanke om, at y skylder dig penge”. På den måde kan du skabe en hel kædereaktion af hændelser i spillet.

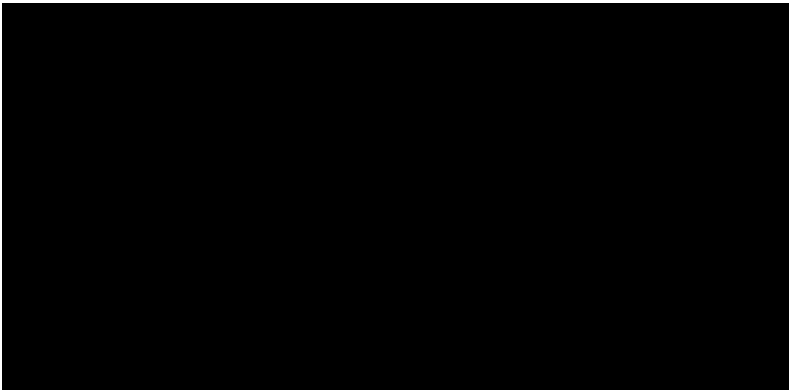


Claus Raasted

Sanne har skrevet en masse virkelig gode ting. Men hvis du tænker “Puha, det lyder kompliceret!”, så er der hjælp på vej. Du kan nemlig starte et meget simpelt sted, hvis du synes det er lidt meget det hele. Du kan f.eks. starte med at forestille dig hvordan det vil være at være spiller. Hvis du er sej skriver du noget ned omkring det, men om ikke andet, så bare tænk over det og snak evt med en medarrangør (hvis du har en!) eller en ven.

Hvad oplever denne her (stadig fiktive) spiller til dit scenarie? Er hun en orkhøvding, der kommer ud i Tusmørkeskoven og styrer sit orkhold i vilde kamp, bygger på en fæstning af grene, og laver sjove ritualer som pruttekonkurrencer eller ørepilning på tid? Er han en kynisk reklamemand, som skal finde på nye ideer til kunder, som kommer med opgaver på alle tænkelige tider af døgnet? Eller hvad?

Du behøver ikke have alle svarene på plads, og hvis du ikke lige har andre steder at starte, så er det oplagt at starte med en enkelt spillers oplevelse. Hvis du kan lide den, så kan du tænke på den næste spillers oplevelse. Og en til. Hvis du når til 4-5 spilleroplevelser uden, at alting er gået i stykker endnu, så er du godt på vej. Men husk, at ikke alle kan være kejserinden eller generalen, og hvis det til dit rollespil kun er fedt at være general, så er det en god idé at tænke over hvad der kunne gøre det federe at være menig soldat også.



Charles Bo Nielsen

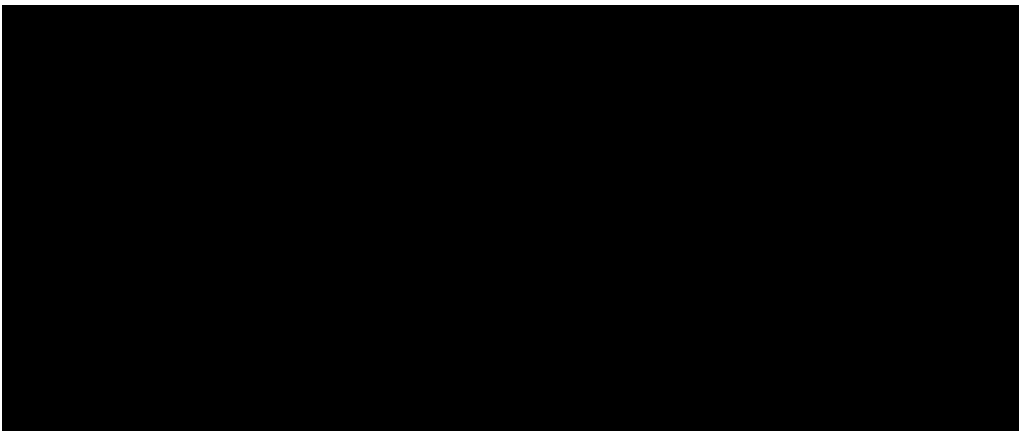
Vil du have fuld overblik og kontrol eller bare gøre en af spillerne glade? Svaret findes nok et sted midt i mellem. Sanne opstiller rigtig flot en mindre tjekliste af pointer der er gode at om ikke have et svar på, så i hvert fald lige sætte sig ned i fem minutter og tænke over. Claus hjælper dertil med at få udfordringerne ned på en overskuelig højde ved at bygge scenariet en spillers oplevelse af gangen.

Min foretrukne vej er nok i stedet at spørge: hvad er jeg passioneret omkring og hvordan fortæller jeg det til mine deltagere. Hvad er det vigtigste for mig ved mit scenarie? I sær på frivillige projekter så er passion enormt vigtigt og du skal passe på med at gå for meget på kompromis med dine egne drømme.

Hvis det er vigtigt at lave et scenarie på et slot, så er skal du holde fast i det og bygge scenariet rundt om den ambition. Hvis det er vigtigt for dig at der er action og hele tiden noget at lave, så byg scenariet rundt om det og ikke mindst få det kommunikeret til dine spiller.

Til et af mine første rollespil: "Hva' du værd" så var det vigtigste for mig at scenariet skulle være politisk, sige noget om dagens Danmark og vigtigst af alt, det skal få spillerne til at engagere sig i en diskussion om politik.

Hvad er det vigtigste for dit næste rollespil? Hvorfor vil du gerne lave det?



Orktips

Må jeg godt lave sådan et scenarie? Ja! Du kan lave lige det scenarie du har lyst til, men husk at fortælle dine spillere hvad det er på forhånd, det er jo ikke alle der har lyst til at spille alting. Er man dårligt til bens har man nok ikke lyst til at deltage i et scenarie hvor alle skal vandre langt, det er okay at alle ikke kan være med, det er bare rigtig dumt hvis man først finder ud af det efter man har tilmeldt sig.

(Astrid S. Andersen)

Det tunge slæb (2)

Spilmekanik

Med mindre dit rollespil ingen regler har, er det en god idé at tænke over hvordan det skal fungere. Er reglerne komplicerede eller simple? Hvordan simulerer spillerne ting, der ikke kan udspilles i virkeligheden?

Charles Bo Nielsen

Ligesom et brætspil har regler for hvem der har tur, og hvad man må i løbet af sin tur, så har rollespil også regler. Nogle er usagte, og præget af spilkultur, og andre er nedskrevne. Regler understøttes af spilmekanikker der giver spillerne handlemuligheder og måder at repræsentere handlinger de måske ikke kan/bør gøre i virkeligheden.

Helt klassisk er fx dødsregler for kamp rollespil, hvor at man efter man bliver ramt 3 gange med et latexsværd skal man falde død om. Hvortil der kan være en mekanik for at genopleve din rolle. Enten ved at du skal tælle til “100” eller at en af dine venner skal hen og sige en bøn ved din dødsleje.

For at få magi til at virke, skal der også spilmekanikker til. Hvis jeg fx tager hænderne over kors til nogle vampyr rollespil, skal det betyde at jeg er usynlig. Denne mekanik kan så bruge til at skabe spil, ved at jeg måske sniger mig ind hos nogen eller gemmer mig fra nogen der har en samtale om hvor forfærdelig min karakter er.

Til piratrollespilsserien *Torden Over Tortuga* var der nogle spilmekanikker, der opfordrede mere komisk spil med masser af bedrageri og snyd. Fx hvis man så nogen komme snigende og der pludselig var en der udbrød: “Det var vist nok bare en kat!”, så skulle man spille på at dem der sneg sig nok bare var en kat, og så gjorde man ikke mere ved det, hvilket gav mulighed for en masse snigeri og luskede piratfælder. De havde også spilmekanikken “Inkognito”, der gik ud på, at hvis man så nogen være klædt ud, så skulle man tro på deres forklædning, gerne jo grimmere jo bedre. Hvilket gjorde at der var mange, der skiftede køn og kostume konstant for at snyde de andre og skabe filmisk komiske scener, hvor man skulle spille på at en kvinde med et tusch-overskæg selvfølgelig måtte være en mand.

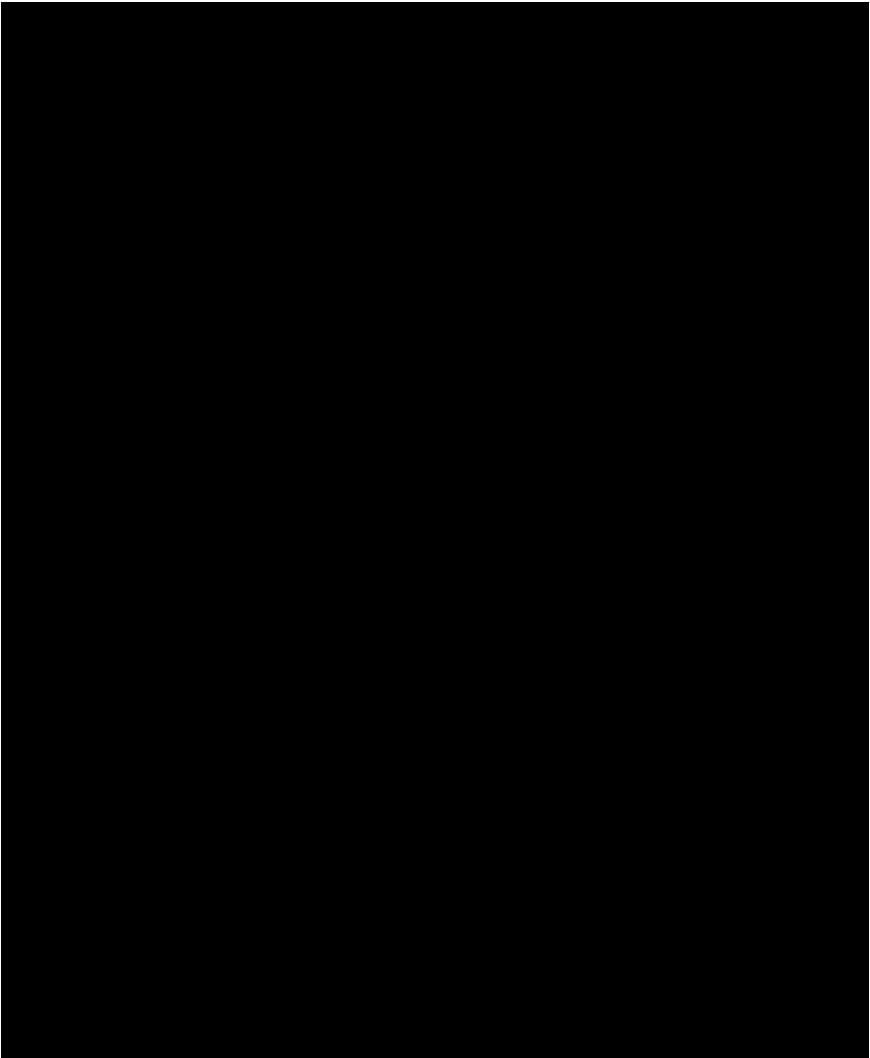
Mindre komisk er teknikken *ars amandi*, som bruges til at simulere intimitet og sex. Denne mekanik åbner for en mere sikker måde at rollespille samleje og overgreb på. Da *ars amandi* sagtens kunne være en hel artikel i sig selv, vil jeg foreslå, at man googler det, hvis man er interesseret i at vide mere.

Grundlæggende er idéen om spilmekanikker at give dine deltagere nogle redskaber at skabe spil med og drive historien fremad. En anden klassisk teknik er “indre monolog”, hvor man signalerer til en spiller, at de skal dele deres rolles indre tanker, og man så får en mere ufiltreret forståelse af rollens indre.

Spilmekanik

Dette kan være svært til større scenarier, men virker meget stærkt til mindre og mere intime rollespil. Det giver spillerne omkring denne rolle noget viden, som de så kan bruge i spillet.

Der er et utal af mekanikker, og grænsen mellem metateknikker, regler og spilmekanikker kan diskuteres i timevis. Mit udgangspunkt er at fokusere på en kreativ tilgang til dit scenarie: Kan du finde på en spilmekanik, der understøtter oplevelsen og driver historien fremad? Der hjælper spillerne med at spille bedre sammen? Så skal du da bare igang!



Kathrine Abel

Jeg plejer gerne at beskrive det at skabe en rollespilssetting som at male et maleri: Vi starter altid med et totalt blankt lærred. Dog er det sådan, at vi har nogle forudindtagede holdninger til, hvilken type maling og pensler, der er bedst.

Det samme gør sig gældende når vi spildesigner. Vi kan imødekomme dette ved aktivt at spørge os selv: “Hvordan forholder vi os egentlig til X og skal vi have en spilmekanik der udfordrer eventuel forudindtagetethed?”

X kan være rigtig mange ting:

- sex
- fysisk styrke
- krop / skønhed / hvor smuk er karakteren
- køn
- alder
- hudfarve /herkomst
- visdom / hvor klog karakteren
- stereotyper generelt
- historisk korrekthed
- og meget mere

Det er svært for mig at lave en fuldstændig liste, fordi det er forskellige ting vi hver især brænder for. Jeg synes, at det er direkte idiotisk ikke at forholde sig til forudindtagetethed omkring køn og krop. Jeg synes det er super spændende at kigge på spilmekanikker, der udfordrer at vi så ofte typecaster den høje, blonde fyr til at spille quarterbacken eller den store, skæggede fyr til at være krigeren.

Andre finder måske andre emner mere relevante - faktum er dog, at hvis vi virkelig vil vores setting det bedste, så bør vi aktivt forholde os til alle de ting vi “hælder på det blanke lærred”. Og som med alt andet, så skal det kommunikeres ud til spillerne på en fordelagtig og respektfuld måde.

Så vær modig, for Helgoland! Tag snakken aktivt i arrangørgruppen. Jeg tror I vil være overraskede over, hvor meget dette emne faktisk fylder, vi er bare så skide dårlige til at få sat spot på os selv og vores blinde sider - og vi har dem alle sammen.

Claus Raasted

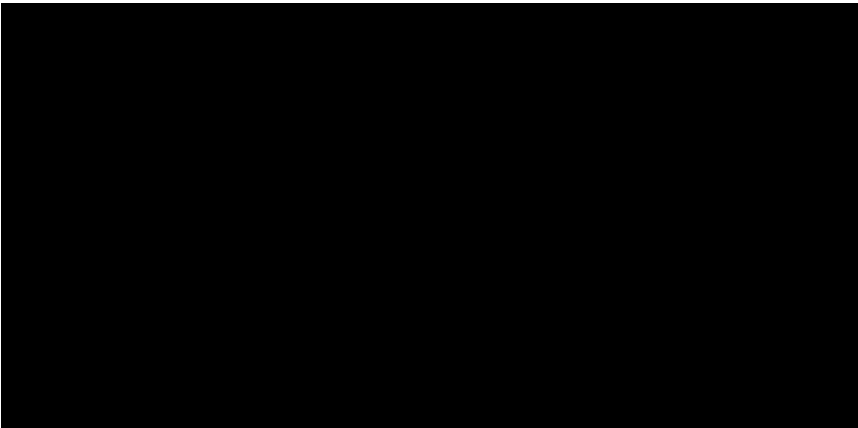
Hvis I tænker, at al snakken om spilmekanik virker lidt overvældende og kompleks, så bare tag en dyb indånding og spørg jer selv “Hvad behøver vi egentligt regler for?”

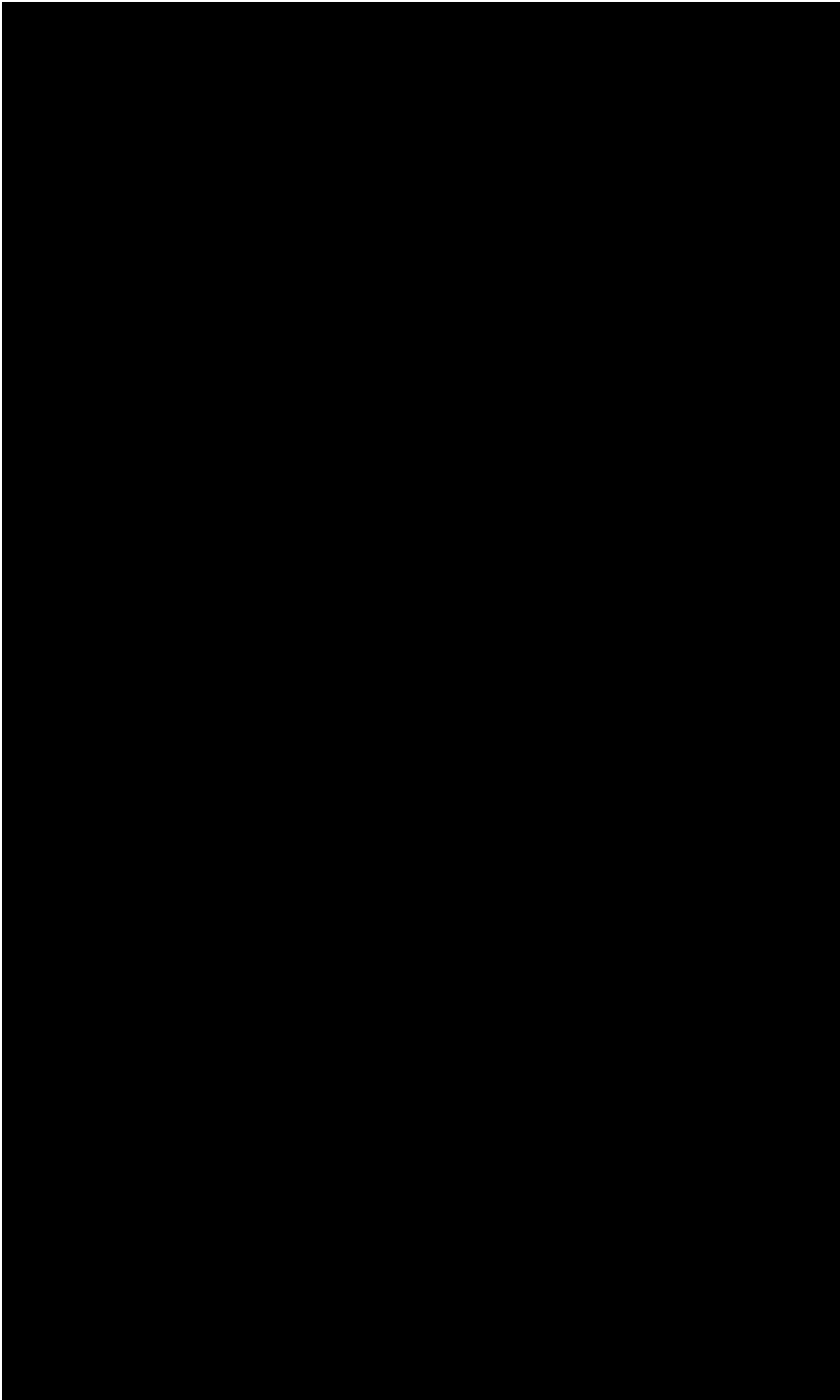
Kathrine har en fin liste med ting, man bør forholde sig til som arrangør, men virkeligheden er, at selv hvis man **IKKE** forholder sig til dem alle sammen, kan man sagtens lave et godt scenarie.

Især til rollespil, hvor der ikke er så meget vold, magi eller sex, er det ret nemt at holde mængden af spilmekanik til et absolut minimum. En anden fordel ved det, er at det er langt nemmere for nye spillere at huske, hvis der kun er meget få ting at huske. Da jeg i 2002 deltog i mit første amerikanske rollespil var der en regelbog på 70 sider. Det var rimeligt vildt, og komplet uoverskueligt. Det lykkedes mig at spille glimrende med alligevel, selvom jeg nogle gange måtte sige “Øhh... hvad skete der lige der?” til mine medspillere.

I sidste ende, så er spilmekanik fedt, fordi det giver os en mulighed for at simulere ting, som vi ellers ville have svært ved (f.eks. vold, magi, sex). Til gengæld kan det hurtigt tage overhånd. Det er ret nemt at huske på, at alle med sorte hatte er skurkene til Western-scenariet. Hvis man indfører otte forskellige slags farvede hatte til forskellige karaktertyper bliver det mest bare rodet.

For spilmekanik hersker KISS: Keep It Simple, Stupid.





Det tunge slæb (3)

Roller

En klassisk definition på rollespil er, at spillerne skal spille roller og ikke være dem selv. Hvilke roller? Skal de selv lave dem, eller er det noget arrangørerne leverer? Hvem bestemmer og hvordan foregår det?

Sanne Harder

Der er mange forskellige måder at håndtere roller på. Her er de tre mest almindelige af dem.

1. **Få spillerne til at skrive deres egne roller**

For: Du er sikker på, at spillerne får en rolle, som de har lyst til at spille.

Imod: Du har ingen sikkerhed for, at rollen passer ind i resten af dit scenarie, og relationer til andre roller er ikke skrevet ind. Du har minimum kontrol.

2. **Skriv rollerne for deltagerne**

For: Du får mulighed for at integrere plot og setting i dine roller, og du kan sikre dig, at alle roller passer ind i scenariets ramme. Du har god sikkerhed for, at alle roller lever op til dine kvalitetskrav. Du har maksimum kontrol.

Imod: Det er et rigtig stort arbejde. Det er desuden ikke sikkert, at dine spillere er tilfredse med de roller, som du har castet dem til.

3. **Lav rollerne i en workshop**

For: Hvis du har alle spillerne samlet, er det lettere at lave roller, der er nært knyttet sammen i relationer. Både spillere og arrangører har mulighed for at gøre deres indflydelse på karakteren gældende. Spillerne føler sig involverede, og tager ejerskab for deres rolle.

Imod: Relationsworkshops kan let gå hen og blive en popularitetskonkurrence, hvilket er en skidt begyndelse for dit scenarie. Workshops "stjæler" desuden værdifuld tid med spillerne fra selve scenariet. Det kræver indsigt at give spillerne de rigtige redskaber til at få flikket en god rolle sammen.

Hvis du vælger nr. 1:

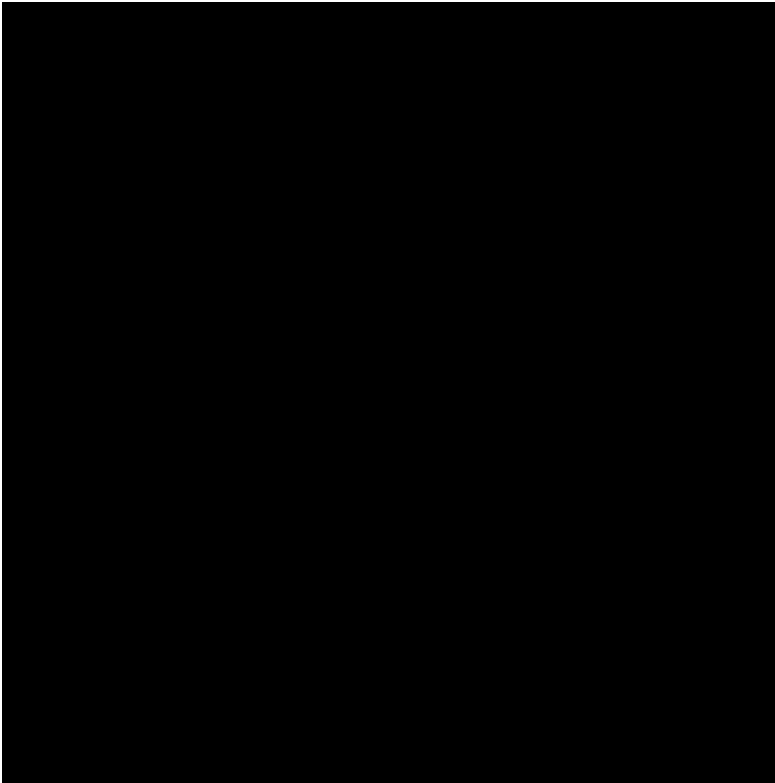
Hvis spillerne skal skrive deres egen rolle, bliver du nødt til at vejlede dem i hvordan de skal gøre det. For eksempel kan du kræve, at de skal tage stilling til en række elementer, der har med din setting at gøre. Det kunne f.eks. være, om man vil spille en elver eller et menneske. Eller om man kommer fra Vestmarken, fra Uthos eller fra Deltakvadranten. Men det bør også handle om hvem man er som menneske, hvad der motiverer rollen, og hvad rollen skal lave i scenariet.

Hvis du vælger nr. 2:

Hvis du skal skrive roller til dine spillere, og der er tale om flere end 15-20 roller, vil jeg anbefale dig at gøre som de fleste arrangører: Del rollerne op i grupper, og find en forfatter, der kan tage sig af hver gruppe. De fleste rolleforfattere løber tør for gode koncepter ca. omkring rolle nr. 20, så to grupper per forfatter er ikke helt ved siden af. Lav i fællesskab en skabelon for hvordan en rolle skal se ud. Sørg for, at der også er relationer på tværs af grupperne. Grupper kan f.eks. være familier, klaner, hære, kulturer, osv.

Hvis du vælger nr. 3:

Det er dit ansvar at guide dine spillere igennem rolleworkshoppen. Det vil sige, at du skal have brainstormredskaber parat, hvad enten det er jungianske arketyper eller udklip af kendte mennesker fra ugeblade. Du skal også sikre, at I når omkring det hele: Personlighed, baggrund, relationer, kropssprog, status i flokken osv.



Claus Raasted

Sanne giver nogle gode bud på hvordan I kan lave roller. Her er en kort inspirationsliste til konkrete ideer. Alle disse ideer kunne beskrives i flere detaljer, men her de i kort form.

- **Trailers:** “Se det her korte klip vi har lavet med rollen in action.”
- **Musik:** “Lyt til Prodigy’s Firestarter. Sådan er din rolle.”
- **Person Within:** “Hvad hvis Arnold var elverfyrste?”
- **Dyr:** “Du er som en ræv. Hver gang du er i tvivl, så tænk på ræven.”
- **Keywords:** “Godhjertet, Overmodig, Lyssky, Charmør”
- **Billeder:** “Her er tre fotos, der beskriver din rolle.”
- **Næsten dig selv:** “Hvordan ville du være som ork?”
- **Meget kort beskrivelse:** “Den belgiske chimpanse”
- **Make-as-you-go-along:** “Din rolle skabes af dine handlinger”
- **Grupperolle:** “Du er en elver. Alle elvere er på ca. samme måde.”
- **Nær relation:** “Du er din mor. Bare som jagerpilot i rummet.”

Noget af det fede ved simple rollebeskrivelser eller ideer er, at de giver spillerne masser af frihed til at fortolke. Til gengæld kan det være svært at vide hvilket ben man skal stå på, hvis man får rollen “Den belgiske chimpanse” (som er en reel rolle til det norske rollespil Marcellos Kjeller”). Der kan det være nemmere, hvis man får lidt flere detaljer.

Det med roller er svært. For lidt beskrivelse/ramme gør det svært for utrænede spillere. For meget gør, at man hurtigt mister overblikket. De erfarne spillere er næsten endnu værre, fordi de kan have en tendens til at have nogle MEGET bestemte holdninger med hjemmefra, fordi de er vant til en bestemt måde at gøre tingene på.

I sidste ende skal du vælge en metode du godt kan lide.

Charles Bo Nielsen

Jeg har to gode råd jeg gerne vil tilføje Sanne's fine tredeling for rolleskabelse.

Først og fremmest er det vigtigt at huske at give spillerne en platform for at kommunikere med hinanden, da de skal spille rollerne sammen så er en forventningsafstemning mellem spillerne enormt vigtig og bliver nogen gange overset af arrangørerne.

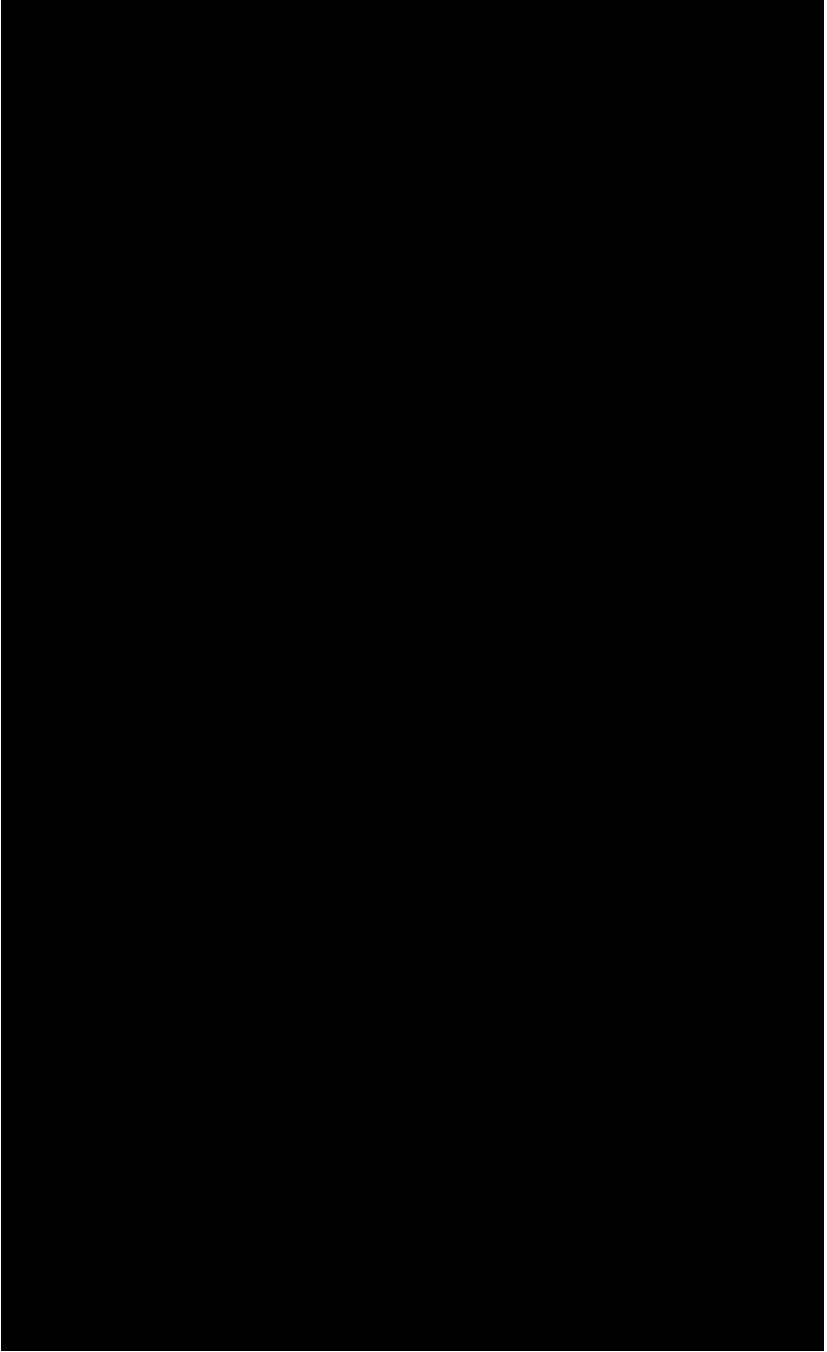
Dette gælder uanset hvilke af de tre modeller, spillerskrevne, arrangørskrevne eller workshops. Hvordan sikrer du dialog mellem deltagerne før og ikke mindst under scenariet, omkring rolleforventninger, rolleskift og rollebehov.

Helt konkret taler vi om Facebook grupper, instagram deling af kostumer, telefonlister generelle kontaktoplysninger på med deltager, scenarier fora.

Mit andet råd går på at sikre en bred inspirationsvej med alle sanserne i spil. Mennesker har det med at huske og oplagre med forskellige sanser og indtryk: Nogen husker bedre med visuel information, andre via lyd/tale og andre ved berøring. Claus er lidt inde på det med lyd i form af musik råd som inspiration og billeder.

“Tegn din rolle”:

En hel konkret workshopform der udfordrer alle tre typer læring: visuel, kinæstetisk eller auditiv er “tegn din rolle” workshop, hvor at man sætter spillerne til at tegne deres rolle eller dele til deres rolle og så på skift bagefter fortolke hinandens roller ud fra tegningen. Så er der både berøring, tale og noget visuelt på gang. Det er vigtigt her at understrege at man ikke skal være Picasso for at lave en tegning andre kan fortolke, en grim tegning kan sige lige så meget om en rolle som en pæn tegning.



Det tunge slæb (4)

Noget om køn

Uanset om du tager stilling til det eller ej, vil køn få betydning for dit scenarie, så vi anbefaler, at du gør dig nogle tanker om det. Skal der være forskel på kønnene i dit rollespil? Skal der være flere køn? Skal de ligne dem vi kender fra vores virkelighed, eller skal de være en nytænkende tilføjelse til din fiktion?

Charles Bo Nielsen

I mange år var rollespil i Danmark primært noget for drenge, Der var få piger med og mange af dem endte i rollen som “en af fyrenes kæreste” eller bare “en af fyrene”.

Dette betød at der sjældent var nogen der stillede spørgsmål til, hvad piger synes ville være fedt at spille, hvad piger ville have med til rollespillet eller bare hvad der skulle til for at få flere piger med?

Rollespil i Danmark er i dag i langt højere grad både for både piger, drenge og dem, der definerer sig selv som hverken eller. Den udvikling har gjort, at arrangører i større grad spørger sig selv: “Er det her spændende rollespil for kvinder?”, “Kan kvinder spille riddere?”, “Skal vi holde fast i historiske kønsroller eller prøve noget nyt?” - Der er endda fantasy og scifi rollespil, der tilføjer flere køn og udforsker emnet på den måde.

Uanset om du har tænkt dig at bruge historiske kønsroller eller noget helt andet, er det vigtigt at tænke over og kommunikere ud til dine spillere. Ligeledes er det en god idé at du overvejer dine grunde til at vælge løsning A i stedet for B, så du tager et aktivt valg på et oplyst grundlag.

I forhold til roller, kan en løsning kan være at skrive dem kønsneutralt, f.eks. ved at bruge navne der ikke er specifikt kønnede, eller ved kun give rollerne efternavne. Da det er ganske sjældent, at vi rent faktisk skal fremvise vores kønsdele under et rollespil, så anbefaler jeg, at du ikke tænker så meget i kønsroller, med mindre der er god grund til det.

En rolle, der er velskrevet og spændende for en kvinde, er også ofte spændende for en mand. G. R. R. Martin, som er forfatter til Game of Thrones, har udtalt, at han først giver sin rolle et køn, efter han har skrevet karakteren. Dette kan være en god måde at komme rundt om at sikre, at man giver samme opmærksomhed til roller af forskellige køn.

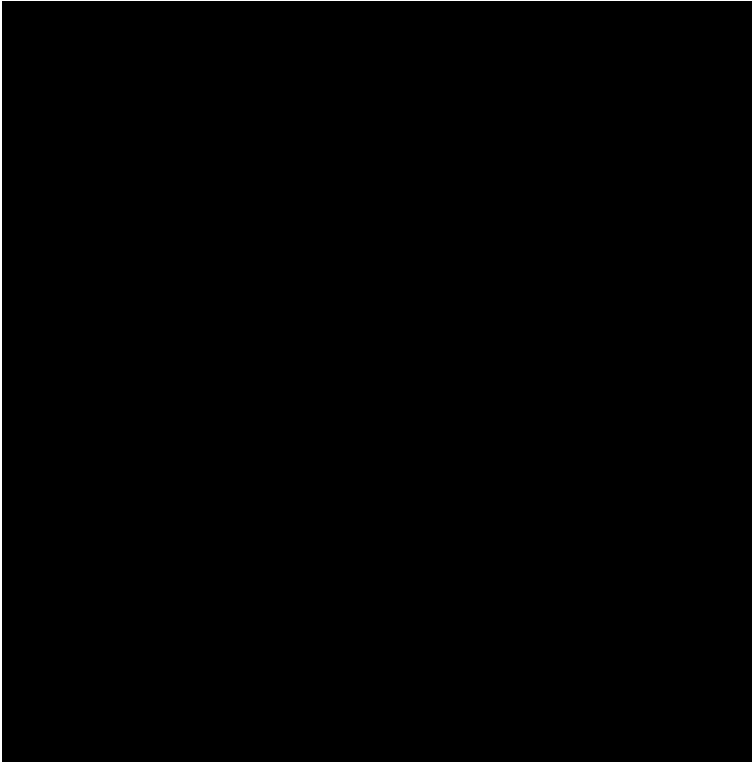
Kønsroller er et heftigt omdiskuteret emne. Uanset hvor du står, så skal du være klar på at blive spurgt om køn i forhold til dit scenarie. Her er det godt at have gjort sig nogle klare tanker, så man ikke bare giver sit første og bedste svar fra hoften.

Noget om køn

Hvis du ønsker at have et mere progressivt rollespil, hvor kønsrollerne skal være anderledes end de er i vores verden, skal du som arrangør gøre dig nogle tanker om, hvordan du sikrer denne ændring gennem hele dit rollespil. Hvis ikke du giver en grundlæggende forklaring på, hvad der er anderledes end normalt, kan spillerne nemt ende med at falde tilbage i den hverdag de kender. Kønnede skældsord som luder, kælling og tøsedreng kan nemt ende med at blive anvendt til dit scenarie, hvis du ikke giver folk noget input til andre skældsord der passer ind i din rollespilsverden.

Ud med tøsedreng og ind med usling!

Men mest af alt, ud med uigennemtænkte holdninger til køn og rollespil, og ind med refleksion.



Stine Jordemann

Svensmark

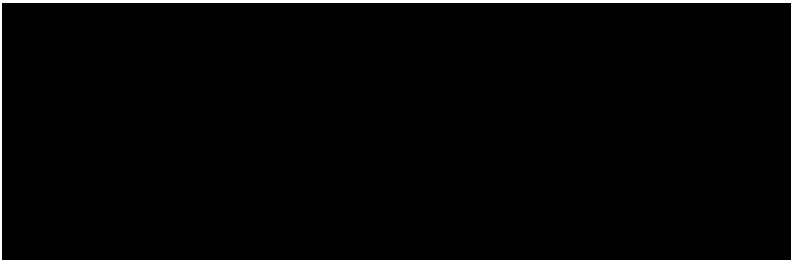
Det vigtigt at vide, at køn i rollespilssammenhænge har været og stadig kan være lidt af et minefelt at operere i.

Du skal også tænke over køn i arrangørgruppen. Er I flest mænd, er det godt at have kvinder med i arrangørgruppen, eller i det mindste som sparingspartnere. Det kan give andre synsvinkler både på scenariet, men også i forhold til kommunikationen til spillerne. Dette gælder selvfølgelig også den anden vej – er I kun kvinder, der arrangerer så hiv lige fat nogle mænd til at sparre med, og ikke kun til det praktiske løfte-bygge-slæbe arbejde. Det er vigtigt at I afstemmer i arrangørgruppen om, hvad I hver især kan bidrage med og ikke bare falder i ”klassiske kønsroller”-fælden. Fx er det tit hos os i R/R at det er min mand, Eli, der beregner kalorier og laver madplaner og Marit der bruger motorsaven.

Det er også supertjekket overfor jeres kvindelige spillere at I husker poser til bind og tamponer på toiletterne, og ha’ gerne en pakke bind i plotten.

Tænk over hvordan I taler og skriver til jeres spillere. Bruger I kvinde-mand eller dreng-pige? Hvilken målgruppe er jeres spillere? Det er de færreste over 30 der bryder sig om dreng eller pige. Er hun-køn altid piger, uanset deres alder, og han-køn altid mænd?

Brug gerne køn i jeres plot – men husk inden om I har kommunikeret jeres kønsrollemønstre til spillerne. Vi har fx til Byliv lavet et kønsplot med, at den nye lensridder var en kvinde og da den ene af de to konkurrerende adelshuse giftede deres eneste søn væk havde de derved tabt spillet om lensmagten.

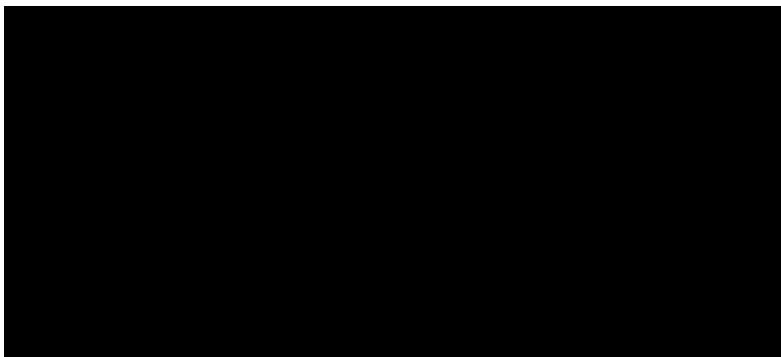


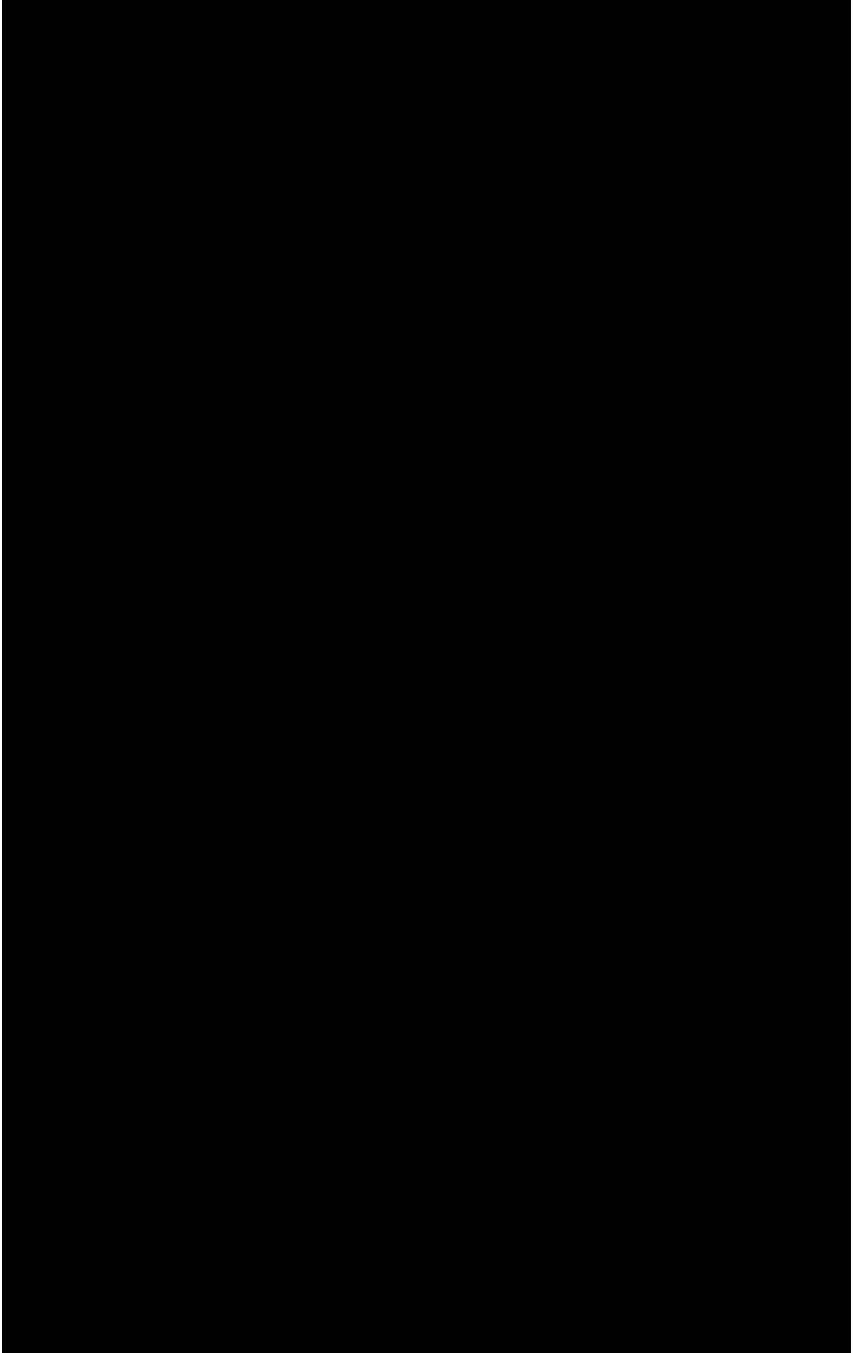
Claus Raasted

Hvad med alle dem, der ikke føler sig tilpas med at blive kaldt mænd eller kvinder? Det er ikke fordi det er særligt nemt at være non-binary, som det så fint hedder. Faktisk er samfundet rent ud sagt et lortested at være, hvis man ikke passer ind i en af de to mere klassiske kønskasser. Sådan behøver det ikke være i rollespil. Her laver vi selv reglerne. Vi bestemmer selv om der, ligesom i 2003-rollespillet *Mellan Himmel och Hav*, skal være morgenmennesker og aftenmennesker i stedet for mænd og kvinder. Der er ingen, der siger, at orker overhovedet snakke om to forskellige køn, og måske bliver elverbørn til, ved at otte elvere i forskellige aldre sætter sig i rundkreds omkring et særligt smukt træ og synger.

Vi kan ikke forvente, at vi kan lave hele verden om, men vi kan godt lave vores fiktionsuniverser om. Jeg lavede en gang et fremtidsrollespil til en finsk 6. klasse, hvor drenge var blevet dummere og dummere og nu kun kunne tale i enstavelsesord. Pigerne elskede det.

Vi skal ikke være bange for at bruge rollespil til at eksperimentere, sætte fokus på, og udforske. Også når det handler om køn. Dansk rollespil har en mangeårig tradition for at være åbent overfor diskussion af kønsroller og leg med køn i det hele taget, så hvis du melder dig ind i kampen, så er du med til at videreføre en stolte tradition, der går langt tilbage. Jeg kan huske, da vi i 1999 skrev verdenen *Celesto* og havde køn som et af vores fokuspunkter. Dengang var det lidt vildt. Det er det heldigvis ikke mere.





Det tunge slæb (5)

Scenografi

Nogle rollespil fungerer fint uden oppyntning eller props overhovedet. De fleste gør dog noget for at lave lidt “set dressing”, som det hedder i film. Har du vilde ambitioner? Skal det være minimalistisk? Hvad har du til rådighed?

Signe Hertel

Når vi hører ordet ”scenografi” forestiller vi os tit det vi kender fra teatret. Det er omgivelser, som giver os en stemning og følelse af, hvor denne historie finder sted. Denne idé har i høj grad smittet over i rollespilsverdenen. Når vi tænker på et scenarie om Kong Arthur og Camelot, så tænker vi sikkert straks på, hvor episk det ville være at sætte det scenarie op på et slot. Og der skal i hvert fald være et rundt bord! Og Arthur skal have et episk sværd! For det hører jo til historien. Det ved vi.

Mit råd til dig er; glem alt hvad du tror du ved om scenografi!

Det vi laver er ikke teater, selvom mange ofte prøver at forklare rollespil til udefrakommende som en slags improvisationsteater. Men den store forskel mellem teater og rollespil ligger i, hvem der er modtageren af oplevelsen. Teateroplevelsen er designet for et publikum der ser på, mens rollespilsoplevelsen er designet for de der spiller med. Oplevelsen ligger altså i den personlige interaktion mellem os som spillere og den historie vi skaber sammen. Kodeordet som du skal tage med herfra er ordet ”interaktion”.

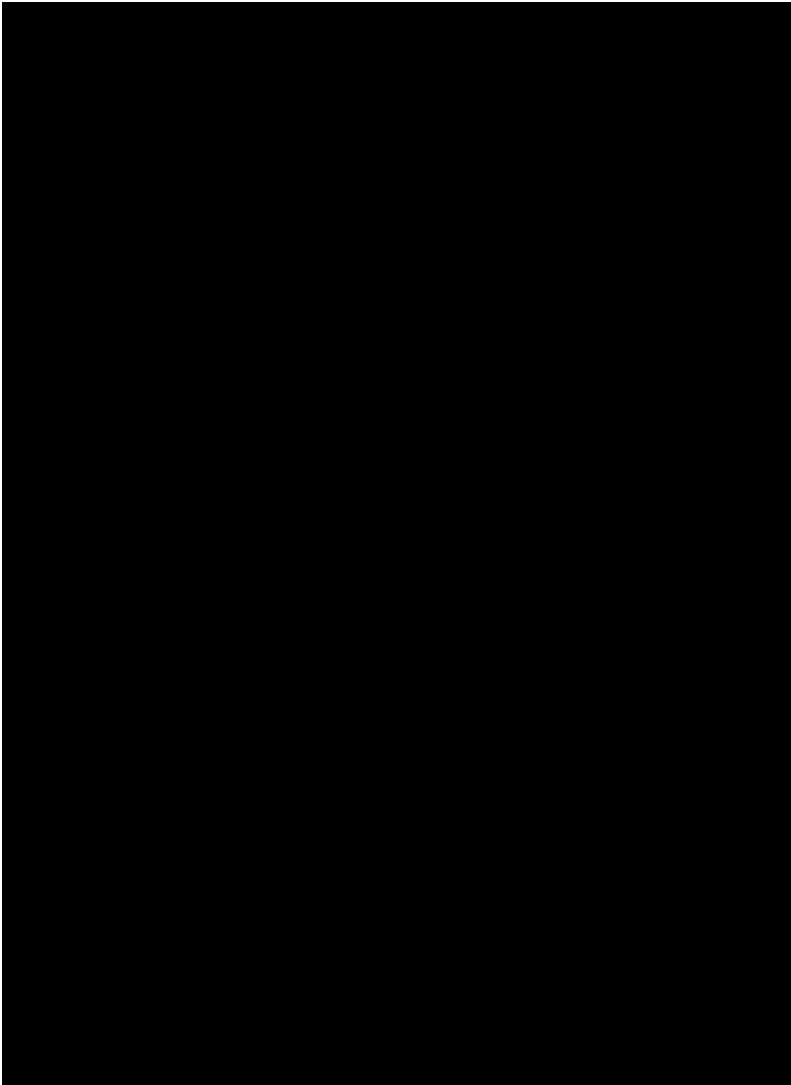
Når du designer et rollespilsscenario er det vigtigste spørgsmål du skal stille dig selv hele tiden; ”Hvad skal spillerne lave?” ”Hvordan skal de interagere med dit design?” Og det samme gælder for den måde du designer din scenografi. Hvad skal spillerne bruge din scenografi til? Hvis Arthur aldrig skal svinge sit sværd, giver det ikke noget til spiloplevelsen at han har et sværd. Hvis du ikke har tænkt dig at spillerne på noget tidspunkt skal holde et møde i riddersalen, så giver det ingen mening at bruge en masse tid og penge på at skaffe et rundt bord, der kan bænke 20 riddere!

Når du begynder at tænke i de baner, kan scenografien eller rumdesignet til gengæld åbne en ny verden af designløsninger op for dig. Når du starter med at stille dig selv spørgsmålet ”hvad skal spillerne lave?” begynder grundlaget for din scenografi at folde sig ud. Hvis spillerne skal samles hver morgen, så skal du nok have en centralt placeret plads, hvor de kan samles.

Hvis spillerne skal kunne lave et oprør giver det god mening at lave små hjørner og kroge, hvor de kan tale i hemmelighed. Skal de kunne sidde, skal du have borde og stole.

Scenografi

Skal der være forskel på adel og pøbel, kan du give en gruppe finere og rarere møbler, mens en anden får alle de dårlige stole eller slet ingen, så de må sidde på jorden. Og sådan bliver det ved. Omvendt skal du spørge dig selv; ”men hvad skal spillerne bruge den til?” hver eneste gang du tænker; ”den her kunne være fed at have med!” Og gør du det, er du godt på vej til at skabe en scenografi, der vil understøtte dit design hele vejen igennem.



Kathrine Abel

Det allerførste der falder mig ind, når ordet falder på scenografi er: man kan komme virkelig langt med ret lidt.

Det kan være skræmmende at tænke scenografi, hvis man har været til vi-har-lige-bygget-

dén-her-by-bare-for-det-her-scenarie-scenarie. Men altså, I behøver jo ikke bygge en voldgrav og en levende drage for at jeres scenarie bliver fedt.

Omvendt, så kan det også bliver for lidt. Hvis du gerne vil have, at dine medspillere skal lade som om, de er i et forsamlingshus, så er det lidt nærigt at stille fire langborde op i skolens fællesareal og så sige at dét var dét

Hvis I ikke selv har en hat forstand på scenografi og rekvisitter, så kender I helt sikkert nogen der har. Det vrimler med dygtige folk i rollespilmiljøet og jeg tror det er muligt at overtale folk til at bygge de vildeste ting, så længe I er villige til, at give dem relativ kunstnerisk frihed.

Hvis jeg skal forsøge at give et råd med på vejen:

Det handler mere om, alt dét der ikke er en del af scenografien!

Tanke-eksperiment: I arrangerer et skolelive. I vil gerne lave en super fed rum-bar a la cantina style. I kan få lavet den fedeste futuriske bardisk, men hvis du har børnetegninger i hele loftet og et røvedelig skolemælks-køleskab stående, så er det sgu lige meget. Brug i stedet energien på at dække køleskab og børnetegninger til og byg en interimistisk bardisk - dét gør langt mere for den overordnede stemning. (Hvis I har tid og energi til både lækker bardisk og at rydde offgame elementer væk - kæmpe fedt!)

I det hele taget er jeg kæmpe fan af, at dække skolens børnetegninger til - men jeg er altså også lige så let at distrahere som en guldfisk.

Har I ikke et gigantisk budget til scenografi, så tænk less is more. I stedet for at dække hele rummet af og installere store trævægge og væg til vægtæpper for at illudere en western saloon, så mørklæg lokalet, fokusér lyset omkring et par få sprøde scenografiske elementer eller rekvisitter. Som Signe skrev ovenfor: fokusér på de dele der rent faktisk skaber interaktion.

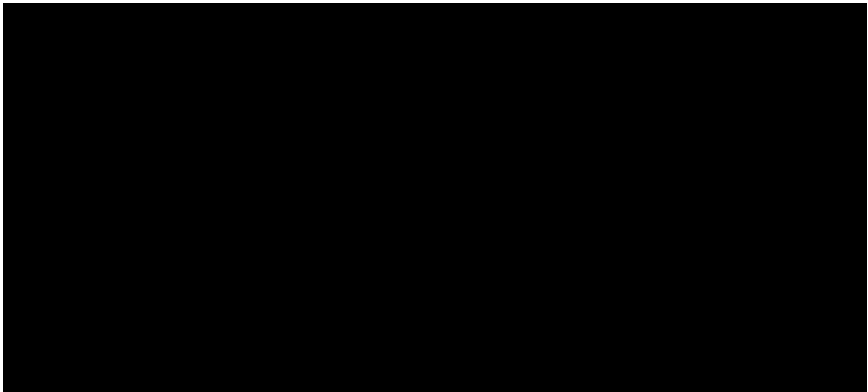
Claus Raasted

Det virker måske lidt ironisk at jeg siger, at scenografi ikke behøver at være vigtigt, når jeg for tiden mest laver rollespil på polske slotte. Men det er ikke desto mindre rigtigt. Det er fordi jeg er kæmpe fortalere for location fremfor scenografi. Forskellen virker måske ikke så stor, men for mig handler det om, at location er det sted man bruger, og scenografi er det, man putter ovenpå for at gøre det mere lækkert.

Den bedste location jeg nogensinde har haft var Rødovre Ungdomskole. Vi brugte den til scenarierækken Hjerte rimer på Smerte tilbage i 2007 - gymnasiekomedierollespil for fuld skrue. Vi brugte lige præcis nul tid på at pynte op og gøre klar. Location var præcis hvad den var i spillet. 1:1 oversættelse. 360 grader illusion. Det var en skole i forstæderne, der skulle forestille at være en skole i forstæderne.

Min pointe er selvfølgelig, at hvis du finder en god nok location, så behøver I stort set ikke scenografi. Scenografi kan hjælpe (vi bruger ret meget scenografi til College of Wizardry), men det er ikke et krav for, at det fungerer. Det giver en enorm ro som arrangør, at man ved, at selv hvis ens vilde drømme ikke bliver til noget, så ser det stadig skidegodt ud.

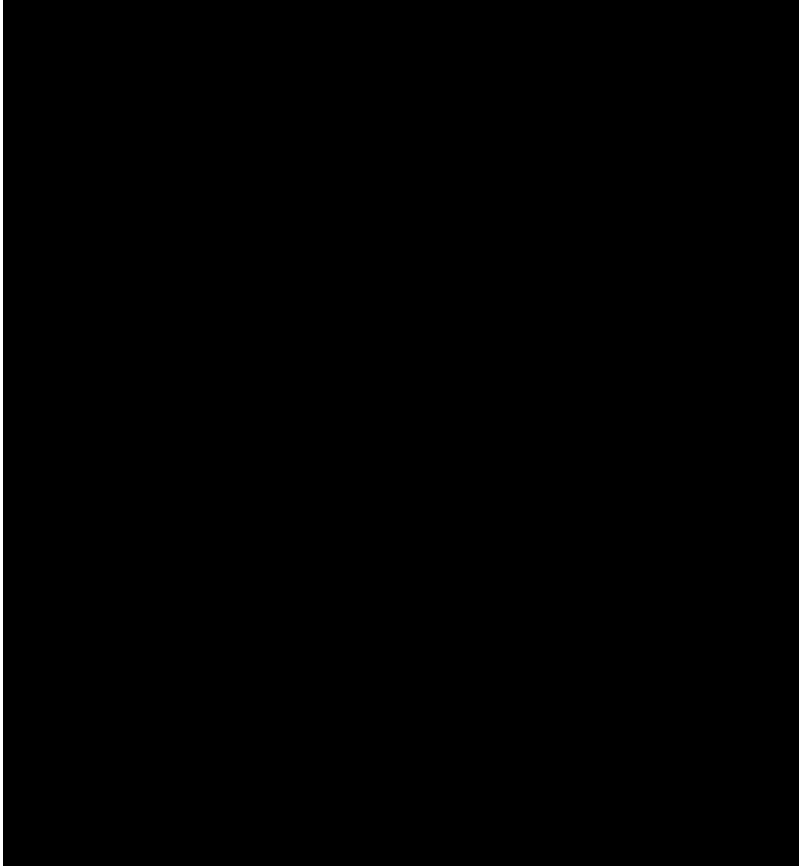
Så skal jeg komme med et scenografi råd, så er det, at man skal kigge efter locations som kan bruges mere eller mindre som de er. Så slipper man også for at bære uendelige mængder rafter og træhuse!



Orktips

En rigtig god scenografi er med til at fortælle en historie. Lav scenografi, der hjælper spillerne med at skabe gode fortællinger!

Man behøver ikke altid lede efter en lokation der passer til ens scenarie-ide, man kan også tilpasse sin scenarie-ide til sin lokation.



Det tunge slæb (6)

Mad

*„Uden mad og drikke duer orken ikke.”
Hvis det er et længere rollespil skal du tage
stilling til mad. Skaffer spillerne deres
egen? Er der madpauser? Står du og dit
team for det? Er der noget du bør vide før
du går i køkkenet?*

Kathrine Abel

Sultne spillere er dårlige spillere.

Der er selvfølgelig stor forskel på, om dit scenarie foregår i en skov i en sommerweekend eller hen over en uge på Fregatten JYLLAND. Uanset hvad er maden en vigtig faktor. Ofte oplever jeg, at arrangører nedprioriterer maden, sætter for få penge af i budgettet eller slet og ret ikke tænker over, hvor meget energi man bruger på konstant at tonse fra den ene ende af skolen til den anden.

Hvis dine spillere selv skal sørge for mad, anbefaler jeg, at gøre det så nemt for dem som muligt at få nærende og mættende mad. Kan du gøre det nemmere for dem ved eks. at forhandle med lokale madleverandører? Tilbyde køleskabsplads eller andet?

Som madansvarlig til et scenarie hvor arrangørerne står for maden, bør I altid overveje økonomi, næring og setting vs. køkkenmuligheder:

Økonomi

Hvor mange penge har I sat af til mad i jeres budget? Og er det et realistisk beløb? Kan I se allerede på forhånd, at niveauet eller mængden af mad vil lide under beløbet, er I nødt til at håndtere det. Tro mig, det er en virkelig nederen oplevelse at stå med 150 sultne spillere - det kommer der aldrig godt rollespil ud af. Mange fristes til, at spare på maden fordi de synes det er en stor udgift - men det kan simpelthen ikke svare sig.

Næring

Spaghetti med kødsovs smager godt, men med mindre vi taler om en gedigen omgang kød- OG grøntsagssovs, så er det ikke den bedste næring til et scenarie. Husk, at det ofte er langt fra alle spillere der er lige så aktive i hverdagen, som til et scenarie. Og det kræver altså energi at bygge lejre, løbe skoven rundt eller øve magibesværgelser fra morgen til aften. Morgenmad bestående af toastbrød og trestjernet salami giver ligeledes meget lidt næring. Husk også på, at kedelig mad gør, at spillerne spiser det mindre... og så er vi tilbage ved de sultne spillere.

Setting vs. køkkenmuligheder

Hav altid dit køkkens begrænsninger med i planlægningen. Dette er én

Mad

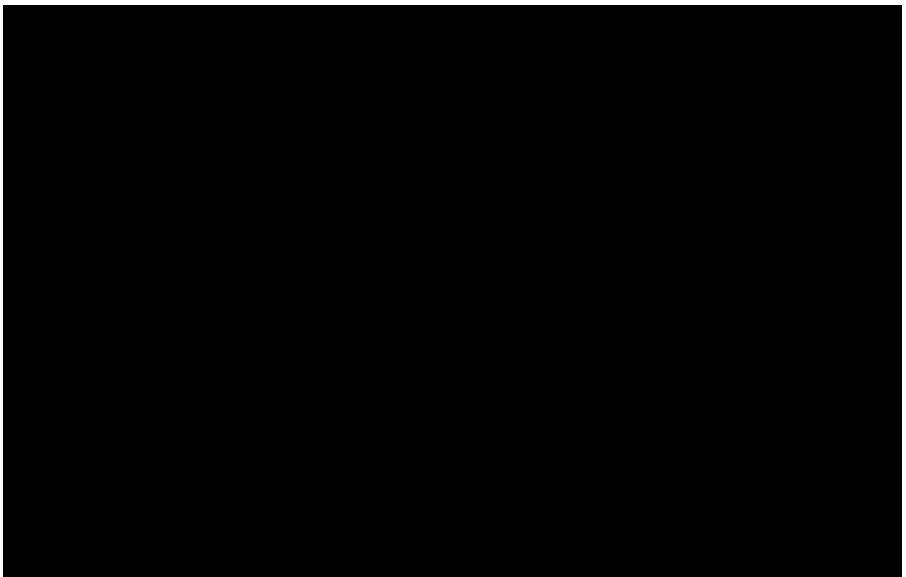
af mine store kæpheste. Jeg forstår simpelthen ikke, at man vælger at lave 3-4 komponentsmad til eks. et sci-fi slumscenarie på en skole. Brug i stedet scenariets setting og lav en gigantisk omgang gryderet der kan serveres med slev - klask - ligesom vi ofte ser på film. Mad kan sagtens smage fremragende, selvom det kommer direkte fra en gryde.

Og bonus: det er meget nemmere for køkkenet at tilberede, hvis alle ingredienser skal i én gryde (kantine/bradepande), frem for at der skal laves både kød, tilbehør, sovs og salatbar.

Og ekstra bonus: ofte er det super billigt at lave mad på denne måde. Personligt har jeg bospist 100 spillere med svine og kål-stuvning lavet for sølle 620 kr. Ud over bommerten med hele peberkorn i stedet for stødt peber, så blev alle mætte og vi fik ros for kvaliteten.

Oftest bruger vi mere energi end normalt til scenarier - lad maden afspejle dét. Brug en høvlens masse grøntsager. Server ris, kerner, linser el. kartofler i stedet for pasta og drop nu toastbrødet og den trestjernede... pretty please.

Og de sidste "formanende" ord - alt dette gælder også juniorspillerne. Børn har også brug for energi.



Claus Raasted

Kathrine skriver en masse kloge ting om mad. Jeg går derfor lidt i dybden med en situation, som mange arrangører ender i.

Lad os sige, at I har bestemt jer til at I gerne vil give spillene mad. Så kommer de store spørgsmål - hvordan, hvor meget, hvem skal lave det og hvad koster det? Hvis man aldrig har lavet mad til 100 mennesker, så kan det nemt gå frygteligt galt.

Det oplagte er naturligvis at få nogle andre til det!

Kender du nogle, der har erfaring med at lave mad til mange mennesker? For nogle er "mange" ti mennesker. For andre er det hundrede. Men lige meget hvad, så er det en kæmpe fordel ikke at skulle bekymre sig om madlavningen til sit arrangement, hvis man kan slippe for det. Professionelle kokke er dyre, men venner der gode i et køkken, er ofte lidt billigere. Og venner, der gider gøre det gratis findes også, selvom de er lidt mere sjældne.

Bottom line - hvis ikke det er fordi du har lyst til at udfordre dig selv, eller allerede ved hvad du laver, så anbefaler jeg, at du outsourcer madlavningen til nogen, der har styr på det.

Alternativt kan du køre simpel mad og lade spillerne klare det selv

Da vi lavede gymnasie-komedie rollespillet "Hjerte rimer på Smerte" købte vi en masse brød og pålæg og lod spillerne selv stå for mad, når der var madpauser. Det var langt fra luksus, og der var ikke noget varm mad (hvilket ikke er optimalt), men det var godt nok nemt!

Husk på, at nogle gange er nemme løsninger ok.

Astrid S. Andersen

Spillere med madforbehold

Hvad med vegetare, og allergier, og hvad hvis der er en der ikke spiser sukker? Det er ikke alle mennesker der spiser alt, og mange vil gerne have kontrol over hvad de spiser eller har allergier og kan ikke spise det ene eller det andet. Hvis man har 130 deltager kan der blive mange ting at tage hensyn til.

Skal man tage hensyn til alle? Nej. Det kan man ikke. Det jeg til gengæld synes man skal, er at sikre sig at der ikke dukker en spille op der tror at man har et alternativ til dem, som man egentlig ikke har. Salat eller pasta-kødsovs-uden-kød er f.eks. Ikke holdbare vegetaralternativer, og har man planlagt gryderet i tre dage kan det hurtigt blive noget bøvl.

Vegetarmad

Vil man gerne tage hensyn til vegetare kan man enten lave vegetarmad eller give dem mulighed for at tage mad med selv. Hvis man gerne vil lave vegetarmad er det vigtigt, at man sætter sig lidt ind i hvordan det laves. Alternativt kan man jo vælge kun at lave vegetarmad til scenariet og give dem der gerne vil have kød mulighed for selv at tage noget med.

Allergier

Hvis man laver et felt i sin tilmeldingen med teksten “har du nogen allergier” antager de fleste at hvis de skriver “jeg kan ikke tåle gluten” så bliver der lavet mad uden gluten til dem. Men det er ikke så let at lave glutenfri mad hvis man ikke har sat sig ind i det. Husk at spørge dig selv om du har mulighed for at tage hensyn til allergier.

Det er helt fair at sige “vi kan ikke tage hensyn til madforbehold”, der er nok nogen spillere der så ikke kan komme med, men det er bedre end at love noget man ikke kan holde.

Orktips

Til udendørs scenerier skal en gennemsnits spiller bruge ca. 3500 Kcal/15000KJ om dagen.

Kød kan fryses i enkeltmands portioner a ca. 200g

Bagekartofler kan forkoges og udleveres til spiller i sølvpapir til færdiggøres i bål eller på grill.

Lav så meget af maden på forhånd som muligt og frys den i de portioner størrelser det bruges i. Eks. supper, gryderetter.

Lav aldrig tag-selv-buffet. Der vil altid være nogen der bliver snydt, fordi andre ikke kan styre deres madindtag.

Det tunge slæb (7)

Overnatning?

Til endags-rollespil behøver du ikke overveje hvor spillerne skal sove, men hvis du laver noget længere skal det tænkes ind. Hvor skal de sove? Hvad står du for? Hvad skal de selv tage sig af? Hvad koster det?

Kathrine Abel

På et tidspunkt, formentligt ret tidligt i processen, skal I tage stilling til om, og hvordan overnatning foregår.

Foregår scenariet på en mark langt fra lands lov og ret, så er det væsentligt at sørge for overnatning til jeres spillere. Hvis det omvendte gør sig gældende: I afvikler i en større by i kort afstand fra øvrige overnatningsmuligheder, kan det være I vælger at lade spillerne stå for deres egen overnatning. Måske I afvikler på et vandrehjem hvor der er senge til rådighed som en del af prisen og hvor spillerne så selv skal leje eller medbringe linned.

Hvem sørger for hvad? Hvem har eks. ansvaret for sovegrej?

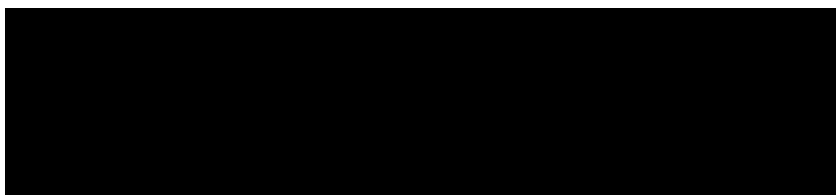
Der er nogen fornødenheder der skal være til stede, for at man overhovedet kan sove:

- Noget at ligge på
- Noget at sove med, evt. også en hovedpude
- De fleste vil nok gerne have tag over hovedet
- Evt. et lagen

Og så er der de ekstra ting, som nogen har brug for, for at kunne sove godt:

- Evt. ørepropper
- Sovemaske
- En ekstra pude
- Nattøj osv.

Det er væsentligt, at I som arrangører gør jer klart, hvad I tilbyder jeres spillere. Stiller I alle fornødenheder til rådighed? Nogle af dem? Sælger I ørepropper i bunkeren? Opfordre I folk til at have varmt nattøj med? Når I har truffet beslutningen/fundet mulighederne, er det selvfølgelig vigtigt at I kommunikerer alt dette tydeligt ud til jeres spillere.



Overnatning?

Hvis spillerne skal overnatte on location, er der en række (praktisk) ting I bør overveje og som gør sig gældende uanset om I står for (dele af) sovegrej eller spillerne selv medbringer:

- Hvornår afholder I scenarie - sommer, vinter? Er jeres overnatningssmuligheder afgørende for, hvornår I bør afvikle scenariet?
- Er der nogle vejrudsigter I kan forholde dig til? Vil det stå ned i stænger, så kan I på forhånd advare jeres spillere, så de ankommer mere forberedte.
- Med mindre det er en del af jeres scenariedesign, så skal jeres spillere helst kunne sove tørt og varmt.
- Er jeres telte/træhuse tætte? Er der varme nok/køligt nok på skolen/slottet?
- Er der faktisk plads til spillernes medbragte luftmadrasser/liggeunderlag/feltsenge dér hvor der soves?
- Er der mørkt dér hvor der soves? Er det relevant at anbefale dem at have en lille lommelygte med?
- Hvad er reglerne i soveområdet? Skal der være stille efter kl. 23?
- Sover man ingame el. offgame? Er det ok at vække folk midt om natten?
- Hvordan kommunikeres evt. rammer for søvn ud til alle spillerne?
- Har alle styr på nødudgang i sovesalen (hvis overnatning foregår i en offentligt bygning)?

I kan også lade spillerne stå for egen overnatning

- Hvordan sikres det, at spillerne ikke misser spil, fordi de skal fragte sig til og fra sovelokationen?
- Risikerer vi, at spillerne f.eks. fanges de under den varme bruser lidt for længe?
- Skal der være nogle rammer for, hvornår de må forlade lokationen? For hvornår de skal være tilbage på lokationen om morgenen?
- Det kan blive dyrt for spillerne - pros and cons i forhold til betaling af egen overnatning?

Charles Bo Nielsen

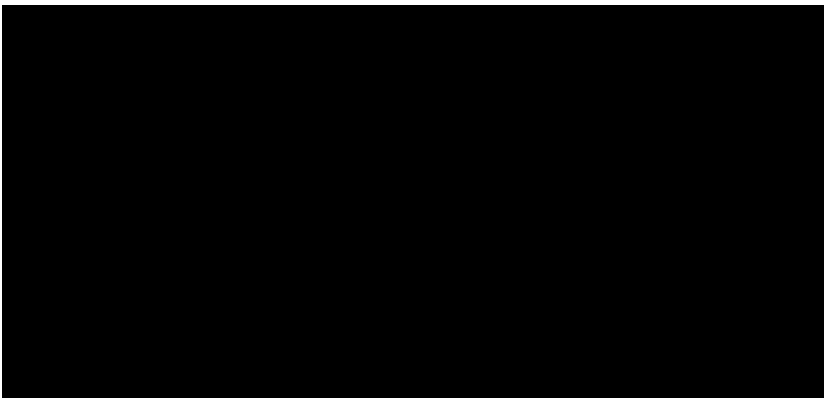
Kathrine når vidt omkring med et godt oprids. Jeg vil gå lidt mere i dybden med at sove ingame eller offgame.

Grundlæggende er det nemmest, hvis folk sover offgame og at spillet bare slutter på et bestemt tidspunkt i løbet af natten. Måske efter kl 22, så er der pause og man kan lige få børstet tænder og gjort det man skal gøre, før man går i seng. Det rigtig rare ved at gå ud af fiktionen om aftenen er også at man lige kan lave en kort evaluering på, hvordan dagen er gået og om der er noget i sit spil man vil ændre. Har der været nogle problemer man gerne vil tage fat i, før man går ingame i morgen.

Her kan man også vente med at starte rollespillet til efter morgenmaden, så i som arrangører også har mulighed for lige at vende nogle ting med spillerne, måske tilføje nogle nye spil elementer eller lignende. Måske genopfriske nogle regler, hvis folk ikke lige fik fulgt reglerne ordentligt.

Selv hvis i gerne ser at spillet skal køre 24/7, er det stadig enormt rart at have mulighed for så at sove offgame, enten ved at man sætter en sok på sin værelsesdør eller ved at man har en offgame teltlejr lidt væk fra ingame location.

Når alt det så er sagt, så er der også noget helt fantastisk ved at kunne holde sit rollespil kørende over flere dage. En af mine vildeste rollespilsoplevelser var til Dragenbane der næsten varede en hel uge, hvor at der var lavet forskellige soveløsninger for forskellige kulturer og grupper i spillet.



Claus Raasted

Når I arrangerer jeres rollespil, så kommer I til at stå over for nogle udfordringer. Nogle af dem vil I nemt kunne løse. Andre vil virke sygt uoverskuelige. Overnatning har potentialet til at være en af dem. Heldigvis kan man gøre meget for at minimere sin arrangørhovedpine. Det kræver dog nogle gange lidt hård hud og kompromisløshed.

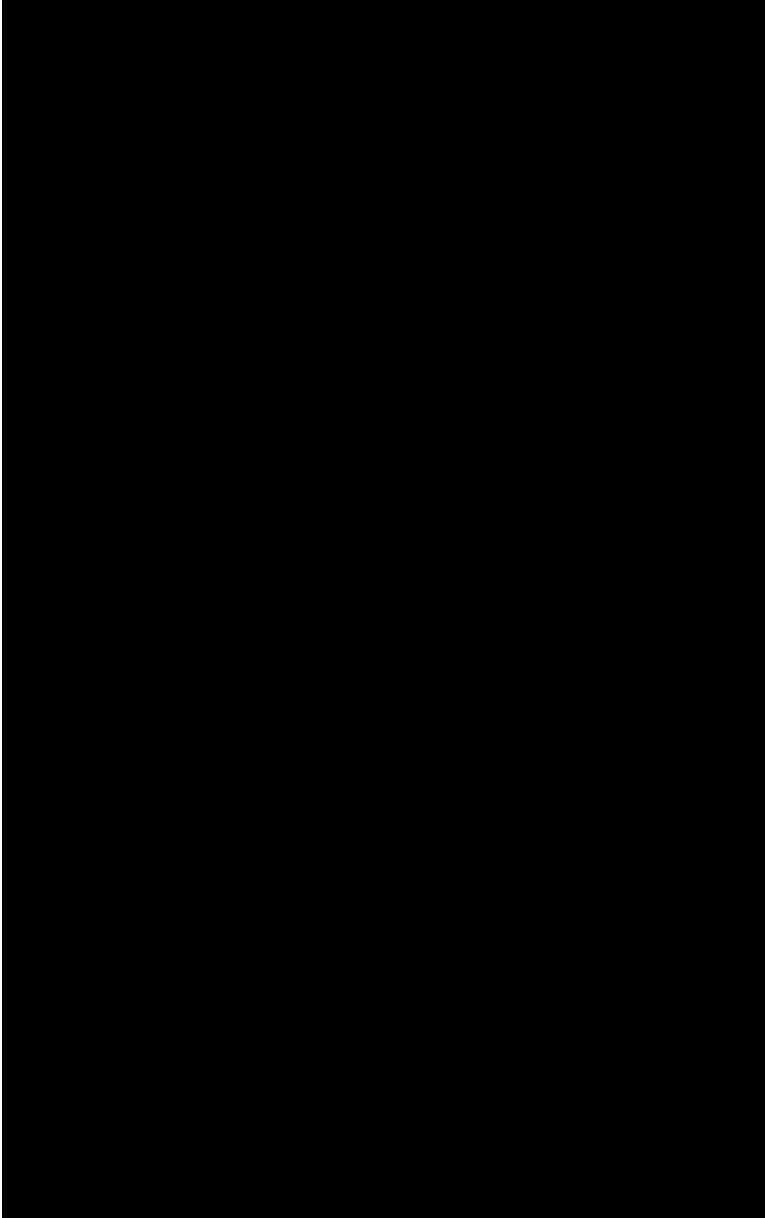
Selvom det ikke er simpelt, så er det nogle gange nemmere at sige “Vi har ikke tænkt os at tage os af overnatning. Spillet foregår fra kl 10 til midnat, og så må I selv finde steder at sove.” Det er klart, at det er pænt nederen at deltage til et scenarie, der foregår in the middle of nowhere, og hvor der ikke er tænkt overnatning med. Men hvis overnatning virker som en lidt for stor mundfuld for jer, så tænk hellere lidt anderledes:

“Hvordan kan vi lave scenariet et sted, så vi ikke behøver tage os af overnatning?”

Københavns Blackbox Festival tager sig f.eks. Ikke af overnatning - det må deltagerne klare selv. Til sammenligning gør spilkongressen Fastaval det. Det er nok også nemmere at finde en sofa eller et hostel i København end i Hobro, men det er stadig et arrangørvalg.

Så derfor er mit råd til jer, hvis I tænker “Shit, det der med overnatning bliver aldrig godt.”

Lad være med at lave et scenarie med overnatning. Tænk udenom det. It's doable. ;-)



Det tunge slæb (8)

Udstyr

Det er sejt med en mekanisk drage i 1:1 størrelsesforhold og mobile træhuse.

Det kræver også bare arbejde at bygge, transportere, bruge og pakke ned. Hvad har du af udstyr? Hvad vil du bruge? Hvad kan spares væk?

Claus Raasted

Det første spørgsmål er “Hvad er forskellen på scenografi og udstyr?” For mig er scenografi noget der bruges til at gøre location mere troværdig/brugbar/fed, som f.eks. Middelaldertelte, dragestatuer eller kamprobot-simulatorer. Udstyr er de ting, som spillerne og arrangørerne bruger som en del af spillet. Computere, printere, rustninger, fakler og laserguns. De skal købes, laves eller lånes, og de skal også opbevares, transporteres og holdes styr på.

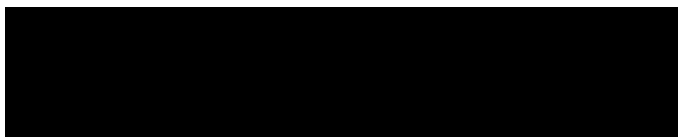
Det er utroligt svært at sige noget generelt om udstyr, for der er ret stor forskel på om det drejer sig om netværkskabler, sminke eller kasser med støvler. Alligevel er der et par ting, der er gode at holde sig for øje i forbindelse med udstyr, helt overordnet:

Alting skal have en plads - og det kommer alligevel til at rode

Ting, som ikke har en fast defineret plads er problematiske. Kasser, der ikke har en hylde at stå på. Skjolde, som “bare kan stå et sted” og 1000 te-lys uden opbevaringskasse har det til fælles at de roder. Selv når der er styr på alting, kommer der til at rode. Lidt. Men hvis alting ikke har et sted det bor, bliver det MEGET værre. Det gælder på langtidslageret (også selv hvis det er dit kælderrum!) og især på location.

Hvis det ikke bliver opbevaret ordentligt dør det

Et kostume, som ikke har en bøjle at hænge på - eller som minimum en kasse at blive puttet ned i - bliver hurtigere slidt end godt er. Småting uden kasser bliver væk, og især elektronisk udstyr, der ikke bliver behandlet ordentligt har en alt for kort levetid. Jeg har selv gennem årene haft en meget afslappet holdning til ordentlig opbevaring, og er så småt ved at indse, at det ikke kan betale sig. Så selvom det er fristende at købe et kamera uden at købe en kamerataske eller tænke “Det suit det behøver da ingen kostumepose!”, så er der en grund til, at professionelle teater-, og filmfolk investerer de ekstra penge i skidtet.



Det er tit nemmere at låne udstyr end penge

Jeg kender masser af mennesker, der virkelig ser stramme ud i ansigtet, hvis man spørger om man kan låne 500 kr. Men de samme mennesker låner gladeligt deres cykel, kamera, bil eller lejlighed ud. Grunden til, at jeg nævner det er ikke for at illustrere at jeg synes, at folk er mærkelige, men fordi du nogle gange kan låne nogle ret vilde ting, bare du spørger. Så lad være med at lade dig skræmme af prisen på det du gerne vil låne - hvis du er høflig og tillidsvækkende får du måske et ja til at låne selv de vildeste ting.

Folk tænker sjældent over, at deres eget udstyr har kostet noget

Jeg har mange gange hørt rollespillere sige, at fantasy er fedt, fordi det er billigt. "Jeg har jo allerede rustningen, bukserne, slagkoften, hjelmen, sværd, skjoldet og uniformen, så Krigslive er **VILDT BILLIGT!**". Derfor kan det nogle gange være nødvendigt at fortælle dem, at det udstyr faktisk har kostet penge. "Nej, vi havde ikke otte printere" virker overflødig, men for nogle, så er det lige præcis det man skal sige.

Men det allervigtigste tip kommer til sidst: udstyr er til for at blive brugt.

Sanne Harder

Som arrangør er det oplagt, at du anskaffer dig et par redskaber. Uanset om du kører en kampagne i Rebild Bakker eller du laver Blackbox-festival i Herning, får du brug for en computer, en printer og en førstehjælpskasse. Men derudover skal du beslutte dig for, hvem der skal løfte det meste af opgaven med udstyret: Dig eller spillerne?

Der er en stor fordel ved at lade spillerne stå for kostumer, indretning af spilområde og deslige: Du slipper for at gøre det. Og hvis bare du har været god nok til at kommunikere til spillerne, hvad de skal forvente, behøver det ikke være et problem.

Med andre ord: Du behøver ikke sidde inde med hverken et kostumelager, walkie-talkies eller et sæt transportable toiletter for at arrangere rollespil!

Det første rollespil jeg nogensinde lavede, foregik i mine forældres stue. Det hed "Vampyrnatten", og varede fra solnedgang til solopgang. Spillerne havde selv taget kostumer og drikkevarer med. Det eneste jeg havde forberedt, var at jeg havde aftalt med en af spillerne, at han var en vampyr, og at hans formål med aftenen var at gøre så mange som muligt af os andre til vampyrer ved at forføre os. Til slut skulle vi ofre rollespillets eneste jomfru.

Vi havde det hyleskægt. Nogle gange skal der ikke så meget til.

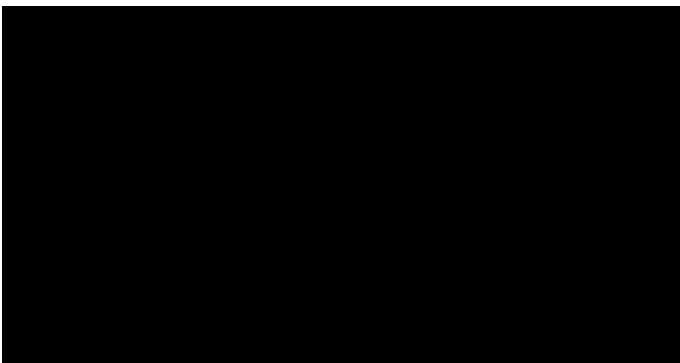
Men selvfølgelig er det da ikke den samme oplevelse som at spille rollespil på et polsk slot, hvor arrangørerne leverer det hele.

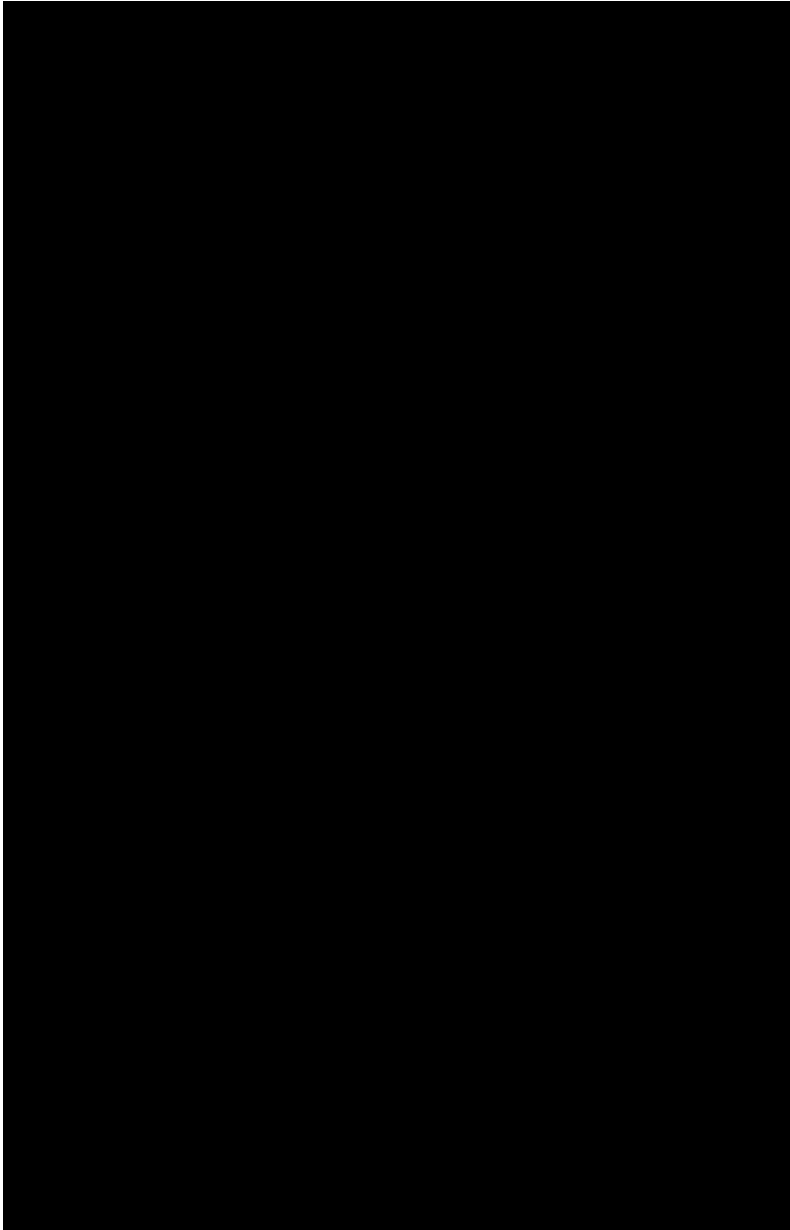
SVARTEKST 2 (max 250 ord) Hvem er forfatter?

Orden i udstyret er klart at foretrække, da der er så mange andre ubekendte til et rollespil. Jo bedre organiseret dit udstyr er, jo flere kræfter er der til alt det andet, og nogle gange meget sjovere ting. Claus er inde på at holdbarheden af udstyret forlænges, når man opbevare det korrekt. Hertil kan det siges at jo mere ensrettet udstyret er pakket, jo lækre er det at gå til.

Hvis alt udstyr er pakket i stabelbare kasser, der passer på dimensionerne af en palle, så kan man måske låne sig frem til en palleløfter og så trilles de 50 kasser let frem og tilbage, frem for at skulle bæres enkeltvis i ukurante kasser, der ikke kan stables og hvor man skal tænke efter, så de tunge ting står i bunden og ikke ødelægger de lettere ting.

Lav sedler som er fastgjort til kasserne med deres indhold og eventuelt vægt. Fx monsterdragt, str. XL, vægt 15 kg. På denne måde øges overskueligheden og man kan se, hvor i stablen det ønskede befinder sig og om man alene kan løfte de andre kasser ned. Tilstræb ensretning når udstyret pakkes og at kasserne ikke er tungere end 15 kg, da de fleste så kan løfte dem.





Det tunge slæb (9)

Logistik

Det øjeblik du samler mange mennesker og mange ting, så skal du tænke over hvordan det kommer derhen hvor det skal. Har du en bil til rådighed? Skal teltene slæbes på cykler? Er der en plan og hvem er ansvarlig for, at den plan bliver realiseret?

Claus Raasted

Logistik (græsk: *logistikos, talentfuld i beregning*) omfatter kunsten og videnskaben at håndtere og styre procedurer for varer, energi, information og andre ressourcer.

Det er hvad wikipedia har at sige om emnet. For mig handler logistik om at sikre sig, at alting er på det rette sted på det rette tidspunkt. Hvis I skal bruge 800 liter vand til spillerne pr dag, så er det smart, at I har en 800 l vandtank, et sted at fylde den op og en måde at transportere den frem og tilbage mellem vandposten og spilområdet. Vand, toiletter og strøm. Det falder gerne alt sammen ind under logistik.

Først og fremmest så skal det siges, at logistik tit virker mere skræmmende end det egentligt er. Så kompliceret er det heller ikke at ringe til Godik Festivaludlejning og bestille toiletter. Men det kan nemt virke uoverskueligt. Især fordi konsekvenserne af, at det fejler tit er store. Hvis rollerne er dårlige skal scenariet nok køre alligevel. Hvis spillerne ikke får mad, så dør de. Ok, måske dør de ikke, men de bliver i hvert fald pænt umedgørlige.

Mit råd er, at I outsourcer så meget som I kan til enten folk med erfaring eller professionelle. Det er de færreste, der prøver at bygge et toilet selv. De fleste ringer efter de førnævnte Godik. På samme måde er det ikke så smart at forsøge at rode med strøm, hvis man ikke ved noget om det. Med mindre I er så heldige at have en elektriker på holdet, er det smartest at hyre en - hvis det altså er nødvendigt for projektet.

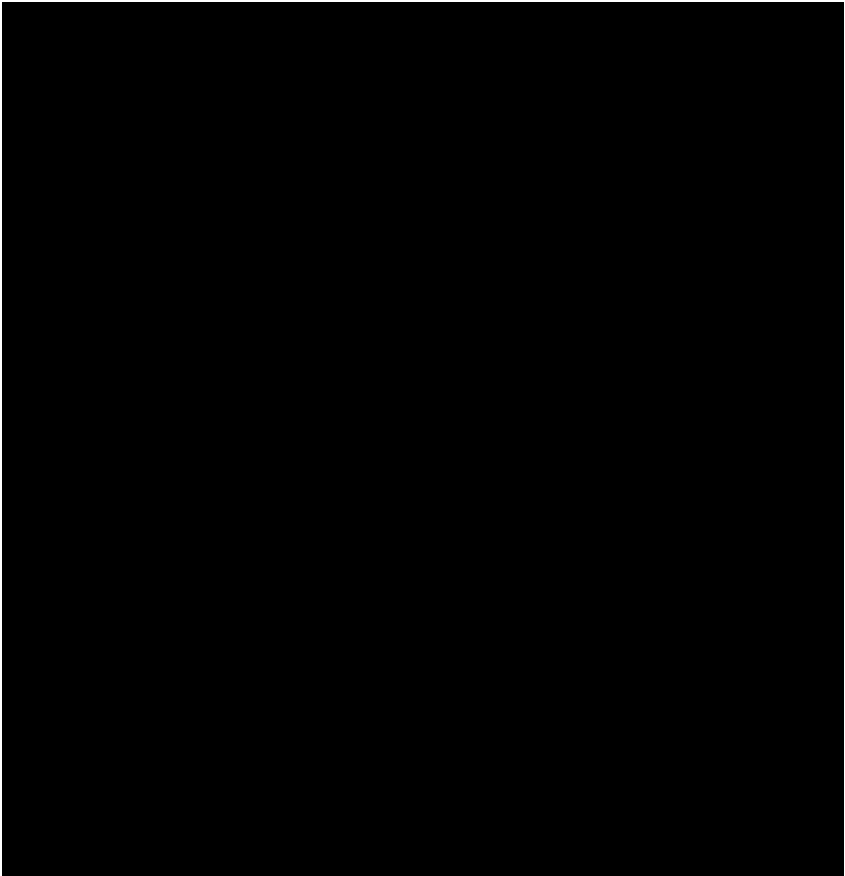
Det gode ved logistik er, at man får meget ud af mentor-ordninger. Hvis man er en uerfaren forfatter, så lærer man ikke voldsomt meget af at sidde ved siden af en dygtig én af slagsen, der fyrer derud af og spytter god tekst ud i vilden sky. Sidder man derimod ved siden af en, der tager sig af logistikopgaver, så lærer man meget hurtigt nok til selv at kunne give det et forsøg.

Skal jeg komme med en anden kommentar til logistik, så er det desværre en lidt grim en. Min erfaring er, at mange folk som logistikere kommer til at have med at gøre (transportfirmaer, toletservices, elektrikere, etc) har nemmere ved at lytte til en på 30 år end en på 20 - ligegyldigt om den på 20 ved præcis ligeså meget som den på 30.

Logistik

Så hvis i er unge og I vil gøre det nemt for jer selv, så find “en voksen” til at hjælpe jer med logistikarbejdet. Det betyder ikke, at vedkommende skal stå for særligt meget, men bare så der er en til at snakke med folk udefra, der er genstridige. Det er ikke noget jeg er glad for at skrive, men jeg tænker, at det er bedre, at I ved, at alder kan være en hindring, end at I opdager det på en nederen måde når I mindst venter det.

Nå, ja, og så et sidste logistik tip: sørg for at have mindst en hjælper med kørekort!



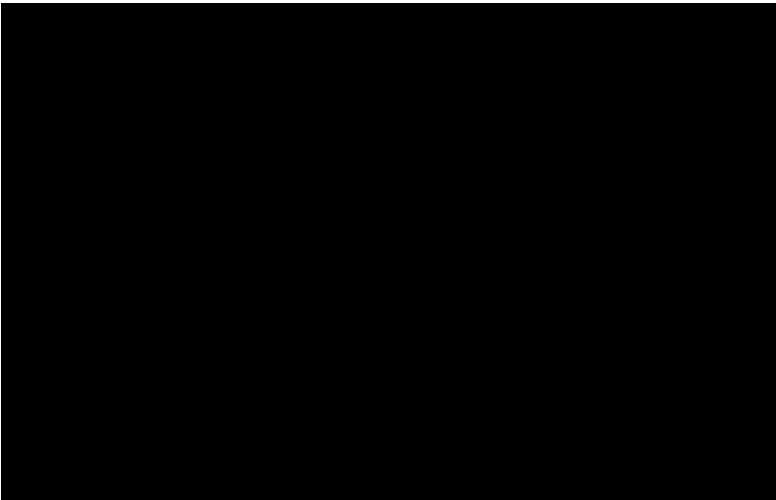
Cecilie Balling

Logistik omhandler også spillerne.

Claus skriver fint omkring de rent praktiske ting i forhold til logistik. Jeg vil rigtig gerne tilføje nogle ting omkring stedet hvor I vælger at afholde jeres scenarie vs. jeres spillere. Det kan være I har fået den fedeste location på Møn, hvor I har fundet et gammel slot som lige passer til jer. Problemet er bare at den sidste rutebil i det område gik i 1986 og den nærmeste togstation ligger 15 km væk.

Hvad gør man så? Er jeres aldersgruppe nogen der kommer i bil selv? I så fald: er der parkeringsmuligheder, og hvordan påvirker det scenariet? Skal alle biler flyttes længere væk inden spil? Vil I som arrangørre evt. lave samkørsel eller måske leje en bus til at transportere spillere i?

Alt i alt går logistik ret meget hånd i hånd med location. Intet er umuligt, og man kan planlægge sig ud af meget.

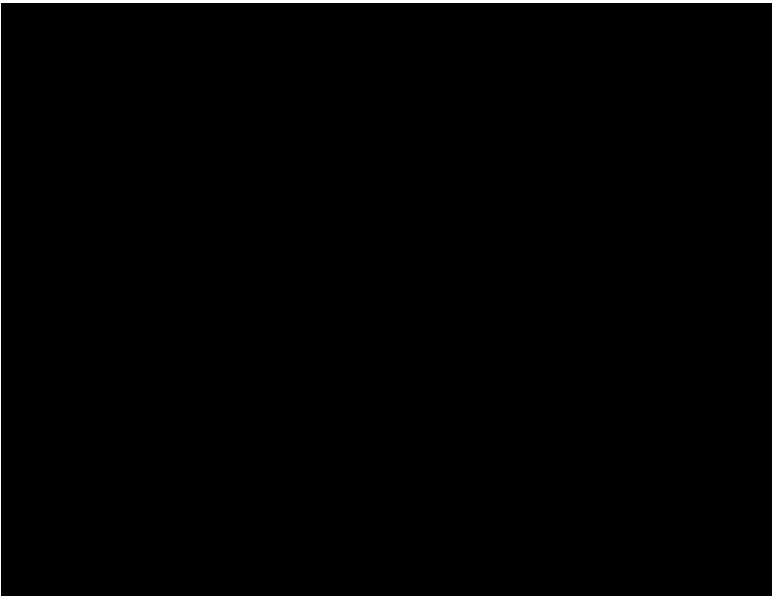


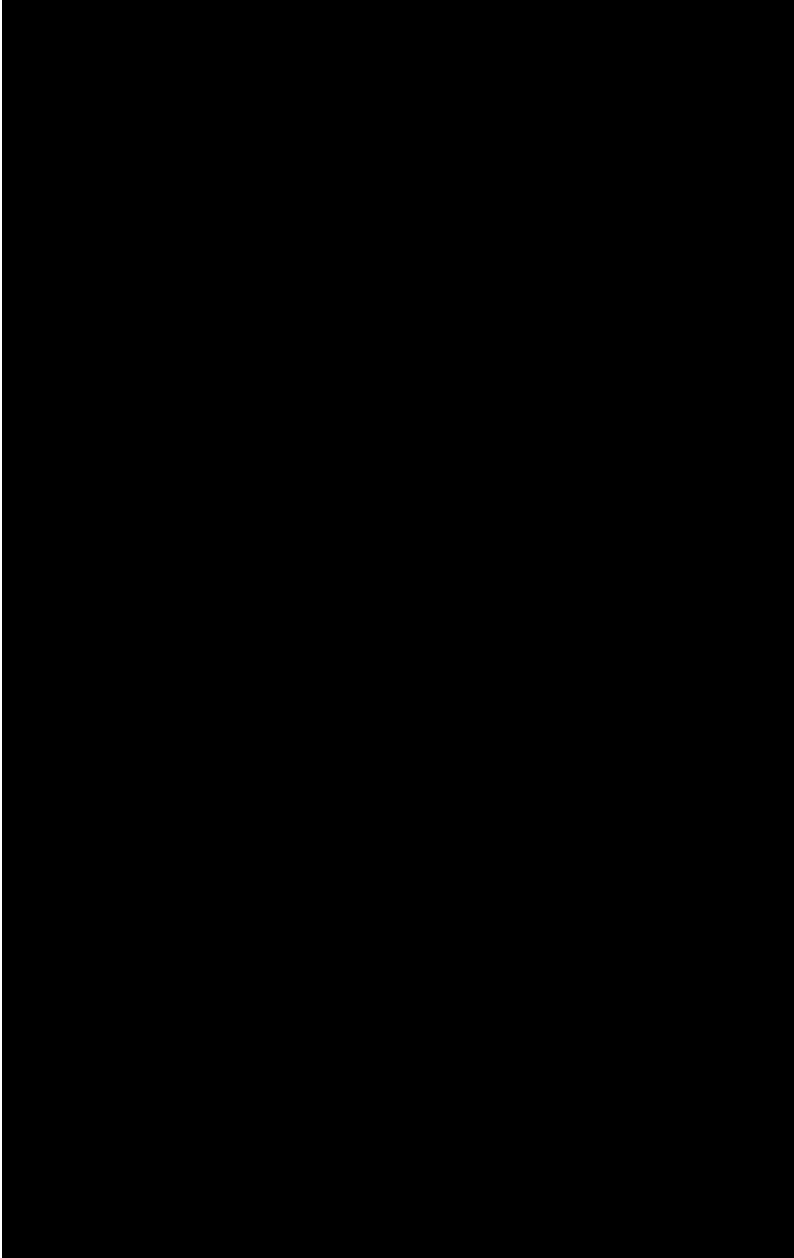
Nanna Kretzschmar

Det at være en god logistiker er langt hen af vejen evnen til at forudse, hvad der skal ske og hvad der kan gå galt og lave planer der er realistiske. Inden et arrangement sætter jeg mig altid ned og løber hele arrangementet igennem; hvem skal være hvor, hvornår - hvordan kommer de det osv.

Så meget som muligt bliver skrevet ned. Dette er både for at hjælpe mig selv, men også fordi jeg kan blive syg og så er det rart for min afløser at vide, hvad jeg har tænkt og hvilke aftaler jeg har med hvem.

Mine lister er næste altid opsat efter tidspunkter. Hav deadlines, hvor man har tid til at iværksætte alternativ plan 1 eller 2, uden den faktiske deadline rammes. Lav lister hvor der står hvad man skal gøre, hvis noget ikke virker. Går strømmen på den lånte skole, er det rart at have to telefonnumre klar, så man ikke skal lede efter dem kl. 4 om morgenen. Det viser også overskud, at man altid har en reserveplan og det gør at man slipper for meget bøvl.





Det tunge slæb (10)

Transport

Det er svært at spille rollespil, hvis der ikke er nogle spillere. Spillerne skal kunne finde hen til dit rollespil, og måske er det ikke så nemt. Hjælper du dem? Står de selv for det? Er der sat tid af til det, eller lukker du øjnene og håber på det bedste?

Charles Bo Nielsen

Det kan hurtigt være en tidsrøver at skulle stå for transport og man kan nemt undervurdere prisen det koster både i penge og i venskaber. Du har måske en ven der har et buskørekort og kan leje en bus billigt, men hvad skal du så give din ven for at køre bussen? En billet til scenariet? En middag? En flaske vin? Hjælpe vedkommende med deres scenarie?

Der er en del ting at tænke over i forhold til transport og det er godt at gå i gang i god tid med at planlægge det, fordi der vil altid være en del deltagere der er urolige omkring, hvordan de finder ud til dit scenarie, hvordan de får deres ting med og nåh ja, så skal du jo også have dig selv med.

Dertil er det også en rigtig god idé at virkelig overveje din lokation i forhold til transport. Er det tæt på en togstation? En motorvej? En busholdeplads? Er det et kendt sted, som folk allerede selv kan finde hen til eller skal du hjælpe med en ruteplan?

Enormt meget kan gøres med Google Maps i dag, men det er en rigtig god idé at teste om google maps rent faktisk leder det rigtige sted hen i forhold til den adresse du har opgivet og hvis ikke, så give dine deltagere ekstra anvisning på hjemmeside, facebook eller i deltagerbrevet.

Har du internationale deltagere med, skal de også oftest have ekstra hjælp med transporten fordi den slags altid er meget svære i et fremmed land. Hvad er aldersgruppen på dine deltagere, unge deltagere og børn er næppe lige så selvstændige i forhold til at finde vej. Måske skal vejvisningen være tilpasset til deres forældre i stedet?

Grundlæggende spørgsmål du skal overveje

Hvor mange deltagere skal flyttes til lokation? (og kan/gider de selv komme derhen?)

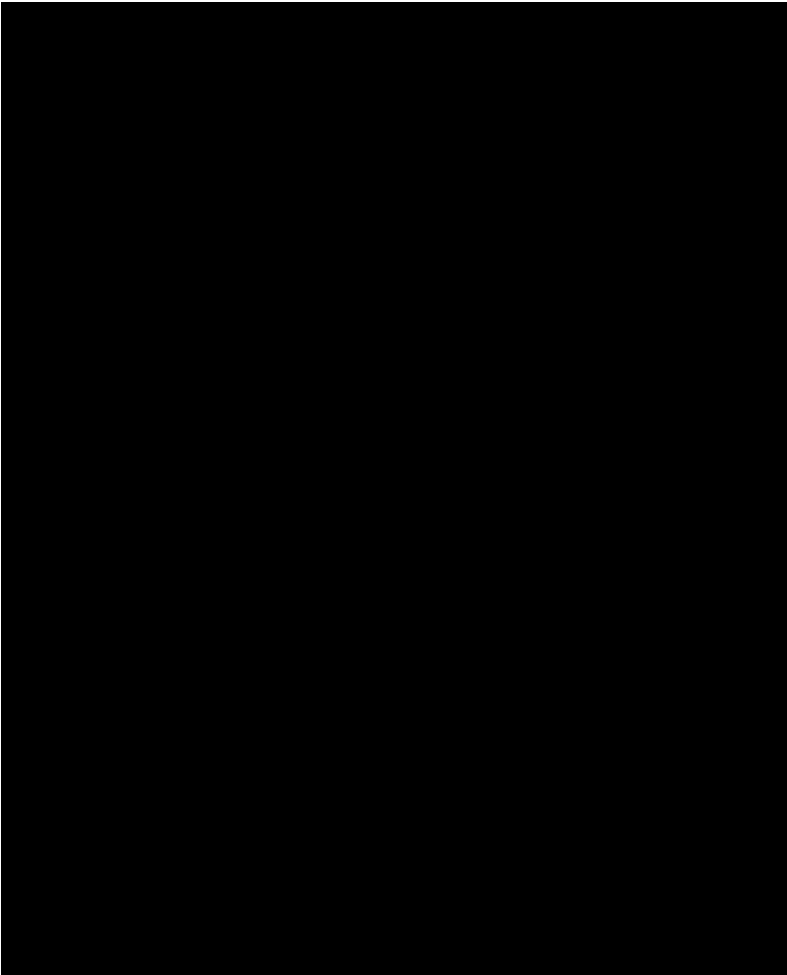
Hvor meget bagage skal flyttes rundt? (både scenariets men også deltagerne?)

Skal der foregår transport under scenariet? (Skal det foregå i fiktionen?)

Hvordan gør jeg det nemmere for mig selv og for mine spillere?

Transport

Har du et scenarie der foregår på et transportmiddel, en båd, et tog, en tour bus eller måske et fly, så giver det nogle helt nye dimensioner af udfordringer i forhold til forsyninger og pris. Lignende udfordringer gør sig også gældende med et scenarie på en mindre ø, hvor du skal have sejlet forsyninger/deltagere til øen i løbet af scenariet og du ikke står så nemt, hvis du har glemt noget vigtigt. Hvad hvis nogen kommer for sent til båden?



Christian Bierlich

Da transport af dine spillere så let kan blive en meget stor hovedpine for dig som arrangør, skal du også inden scenariet gøre dig meget klart hvad du har tænkt dig at ordne for dine spillere, og hvad du ikke har tænkt dig at ordne. Du vil opleve spillere der kommer for sent til din arrangerede bus og forventer du fixer det for dem.

Da jeg var med som praktisk arrangør på en af de store nordiske conventions for rollespillere, havde jeg følgende oplevelse: Location var ryddet, alt var slut. Jeg gik værelserne i den ene fløj igennem med rengøringspersonalet, og i en værelse fandt vi så ... tada ... en sovende, døddrukken rollespiller. Hun blev meget fortørnet da hun hørte at bussen til lufthavnen for længst var kørt, og ville vide hvordan vi så ville sørge for hun kom afsted. I samme kategori findes spillere der forventer at blive samlet op i bil ved stationen/færgelejet/busstoppestedet og kørt til location.

Det bedste man kan gøre ved denne type deltagere, er at afstemme forventningerne inden arrangementet. Det betyder at man meget pædagogisk skal forklare spillerne hvad de får, og hvad de selv skal gøre.

- Hvis du arrangerer transport, for eksempel en bus, så forklar nøje hvad konsekvenser er, hvis man kommer for sent (for eksempel: du kommer ikke med).
- Hvis spillerne selv står for transport, men du på forhånd ved at noget af transporten vil være besværlig, så skriv det tydeligt på hjemmesiden. Det kan være den lokale bus kun går én gang i timen, eller at location er svær at finde. Skriv det så ingen er i tvivl.
- Hvis du inviterer folk, NPC'er, venner som spillere, hangarounds osv., er det dobbelt vigtigt at være klar i mælet om transporten. Folk der bliver inviteret har det tit med at tro, at de så også bliver fragtet.

Sidst men ikke mindst: Tag højde for at rollespillere på vej til rollespil medtager meget bagage.

Claus Raasted

Jeg vil gerne fortælle en historie i stedet for at give en serie gode råd. Den er forfærdelig. Og den er fra 2016, hvor vi lavede en oplevelsesdesignkonference med rollespils-elementer (ja, de findes).

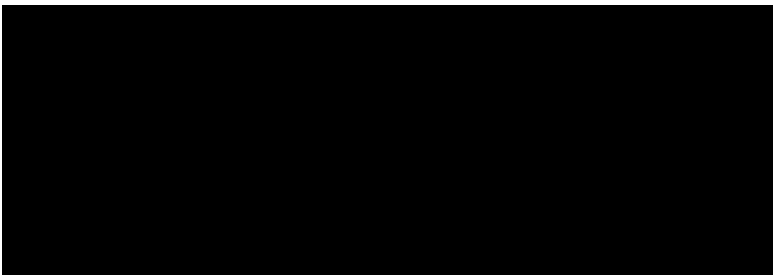
Vi havde været store i slaget. Transporten var inkluderet i billetprisen (som var solid), og man kunne vælge tre byer som var indenfor et par timers kørsel fra location, et slot i Polen, som nogle af jer måske har set før. Selve turen skulle også være en fed oplevelse.

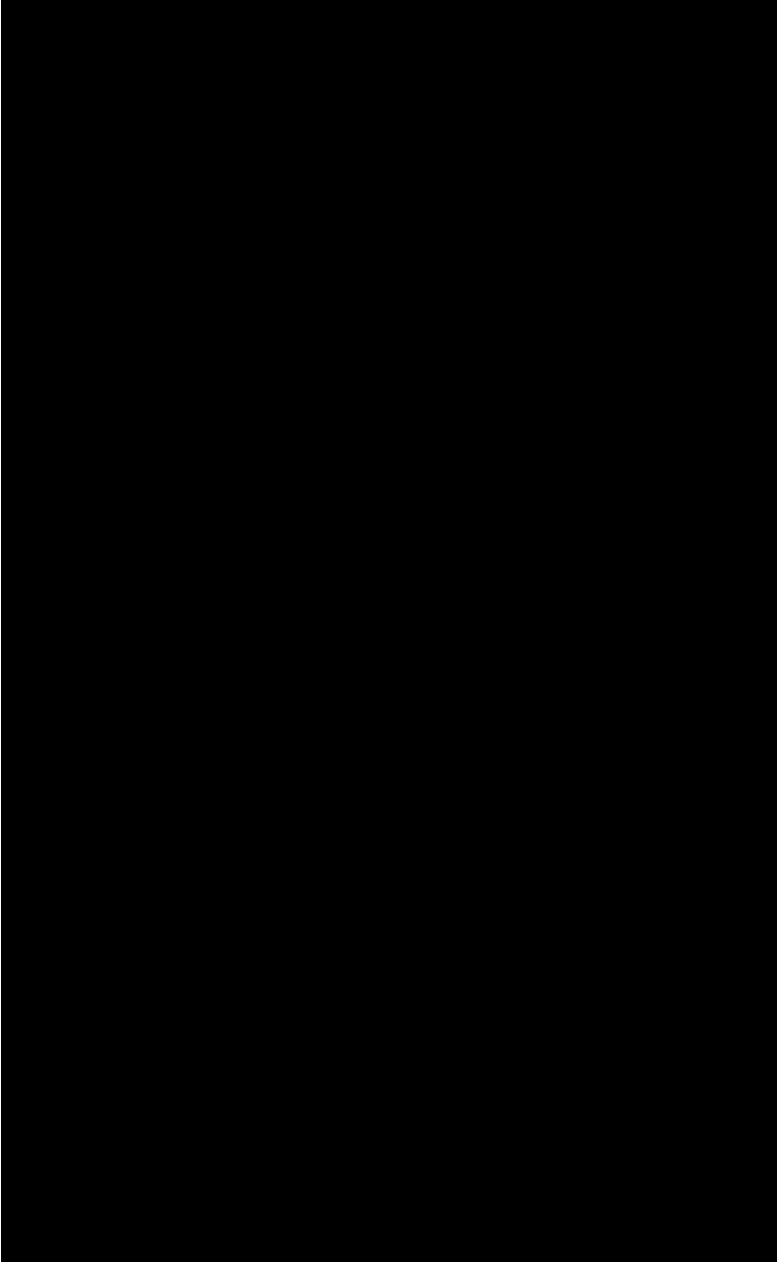
Vi var idioter. Tre byer. Fem internationale lufthavne. Ca. 70 mennesker. Busser, taxaer, personbiler og tog var involveret. Berlin-bussen havde en 25-punkts plan for hvad den skulle. Det involverede brunch, escape rooms og goblinder. Vi råbte af hinanden i timevis for at få det hele til at gå op. I Prag viste der sig, at der var to hoteller der hed det samme. Selvfølgelig kørte chaufføren til det forkerte, fordi han troede vi tog fejl.

Acceptér, at transport af mennesker kan gøres nemt for jer som arrangører, eller det kan gøres svært. Og selvom det er helt fint at have besværlig transport, så skal det være fordi I gerne vil det. Hvis det ikke er et mål i sig selv, så gør det nemt for jer selv.

For selvfølgelig er det fedt, når arrangører klarer sagerne, men åh, hvor volder det også bare mange hovedpiner, når man ikke gør det så simpelt som muligt.

Don't be like us. Please.





Det tunge slæb (11)

Workshops

Workshops før spillet er noget, som er populært i den Nordiske rollespilstradition.

Men har du brug for det, eller sluger de bare tid? Hvad kan du klare med workshops og hvad er bedst ordnet på anden vis? Og hvem skal køre dem, hvis det er?

Louise Amalie Juul

Workshops er en fantastisk måde at forberede sig til scenariet og til at afstemme forventninger spillere og arrangører imellem.

Workshoppen er din mulighed som arrangør for at sætte stemningen, give udførlige introduktioner til fiktion såvel som scenariets praktikaliteter, og for at lære dine spillere at kende. Og det er spillernes mulighed for at mingle, finde ud af dig og hinanden og få nye, vilde idéer til deres roller og spillets forløb.

Workshops kan være en god idé, fordi de kan være med til at skabe trykthed, hvis man bruger dem rigtigt. Jo mere viden og klarhed, der kommer på bordet før selve scenariet, og jo flere spørgsmål, spillerne kan få lov at stille, jo bedre et fundament har I for at få et godt scenarie.

Hvis I skal afvikle et større scenarie, kan det være en god idé at arrangere en eller flere workshops før selve spillet. Det kræver dog en del planlægning. Skal I mødes længe før, forudsætter det at en betydelig del af spillerne har geografisk og økonomisk mulighed for at mødes. Disse workshops kan bruges til at lære hinanden at kende, arbejde med relationer og måske endda med gear og scenografi.

Du kan også opfordre dine spillere til at mødes internt - f.eks. i de grupper, de skal spille i - men så bliver møderne på deres præmisser, og din styring og indflydelse bliver ikke nær så stor, som hvis det er et officielt arrangement, du og resten af arrangørgruppen faciliterer.

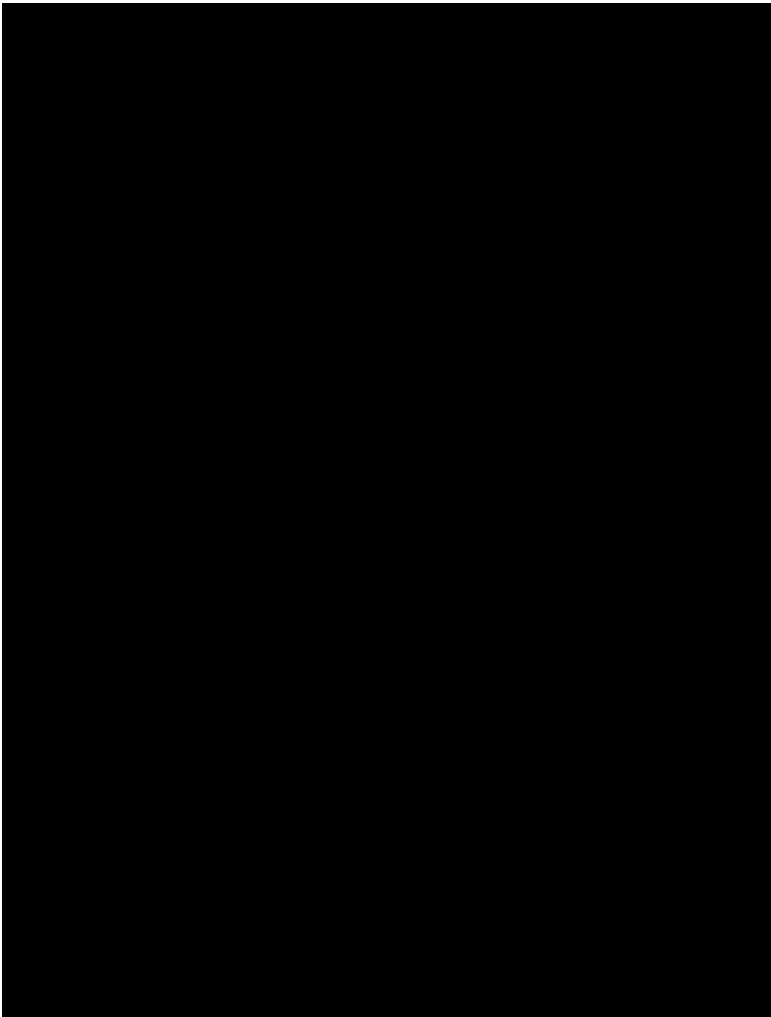
Det er efterhånden standarden i nordisk rollespil at sætte den første dag af større scenarier af til workshops. På den måde kan man finde hinanden som spillere og arrangører, stemningsmæssigt, forventningsmæssigt og rent praktisk. Organiserer du et firetimers blackboxrollespil er det ligesådan oplagt at bruge den første time på opvarmningslege, improvisationsøvelser og test af fysiske grænser. Rollespil bliver, om de er af fire timer eller fire dages varighed, hurtigt både fysisk og/eller mentalt intense oplevelser, og det er vigtigt, at vi har respekt for det, vi leger med.

Workshoppen er din mulighed som arrangør for at forebygge mange af de ting, der kan forebygges - udnyt det!

Misforståelser, grænser, cut/brake-mekanismer, regler for fysisk spil og mekanikker for sex er bare nogle af de ting, I kan bearbejde i workshoppen.

Workshops

Hvis du designer en workshop rigtigt, bliver den effektiv og givende. Designer du den forkert, eller, mindre hensigtsmæssigt, forkert er sådan et stærkt ord, kan det hurtigt føles som at være med til de der tvungne selskabslege, onkel Albert altid finder på, som ingen rigtig gider deltage i, og lige pludselig skal alle ud at ryge. Sørg for at have et klart mål med din workshop - og stræb efter at nå det.



Claus Raasted

Louise Amalie har givet en masse gode grunde til hvorfor workshops er for fedt. Så får jeg lov at lege Djævlens Advokat og komme med grunde til hvorfor man også kan lade være.

Workshops kræver tid, og den tid har man ikke altid

Skal man bruge en dag på workshops skal man have location en ekstra dag. For spillerne betyder betyder det højere pris, flere feriedage, længere tid væk hjemmefra, osv. For arrangørerne betyder det det samme - og ovenikøbet skal I levere en ekstra meningsfyldt dag. Laver I workshops længe før scenariet er det endnu mere krævende.

Folk har mange holdninger til workshops

Personligt hader jeg drama-workshos, hvor man skal “se sin karakter i spejlet” og “gå som sin karakter”. Jeg anerkender, at der er masser der får noget ud af det. Det er bare ikke min kop te. Hvis jeg skal bruge en hel dag på den slags, melder jeg nok fra i stedet. Ligesom der er folk, der hader lange tekster er der folk, der ikke kan lide workshops. Just so you know.

Workshops uden gode workshopledere er et helvede

At lede en rollespilworkshop er ikke så nemt, som mange tror, og hvis I ikke har folk der er gode til det, kan det hurtigt blive en trist affære. Det kræver nogle særlige skills at kunne engagere folk - især folk, der måske er lidt kritiske - og det er svært at genetablere tilliden, når det først går ned af bakke.

Overordnet set, så er workshops potentielt fede, men også potentielt fælt spild af tid og kilde til bitterhed. Tænk jer godt om før I tror I skal løse alting med workshops.

Sanne Harder

Hvad kunne en workshop helt konkret indeholde? Det kommer an på hvad formålet er med den.

Rolleworkshop

En rolleworkshop vil typisk indeholde forskellige brainstormredskaber til at skabe en god rolle, der passer ind i scenariet. Det kan være, at I lægger ud med noget formidling om den setting I skal spille i. Du kan også udruste spillerne med nogle spørgsmål, som de skal finde svar på: Hvad hedder de? Hvad er de for en type? Hvad synes de om resten af gruppen? Hvad kæmper de med? Hvad har de godt styr på? Og så videre.

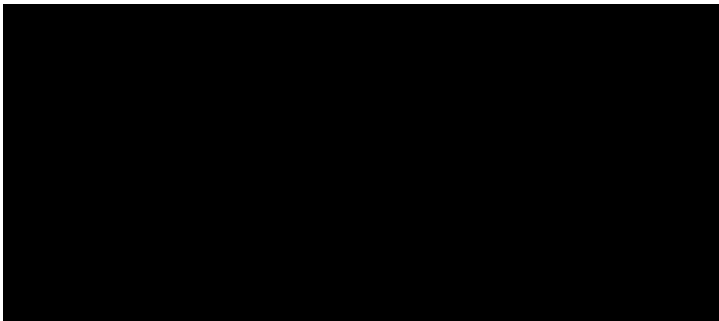
Opvarmningsworkshop

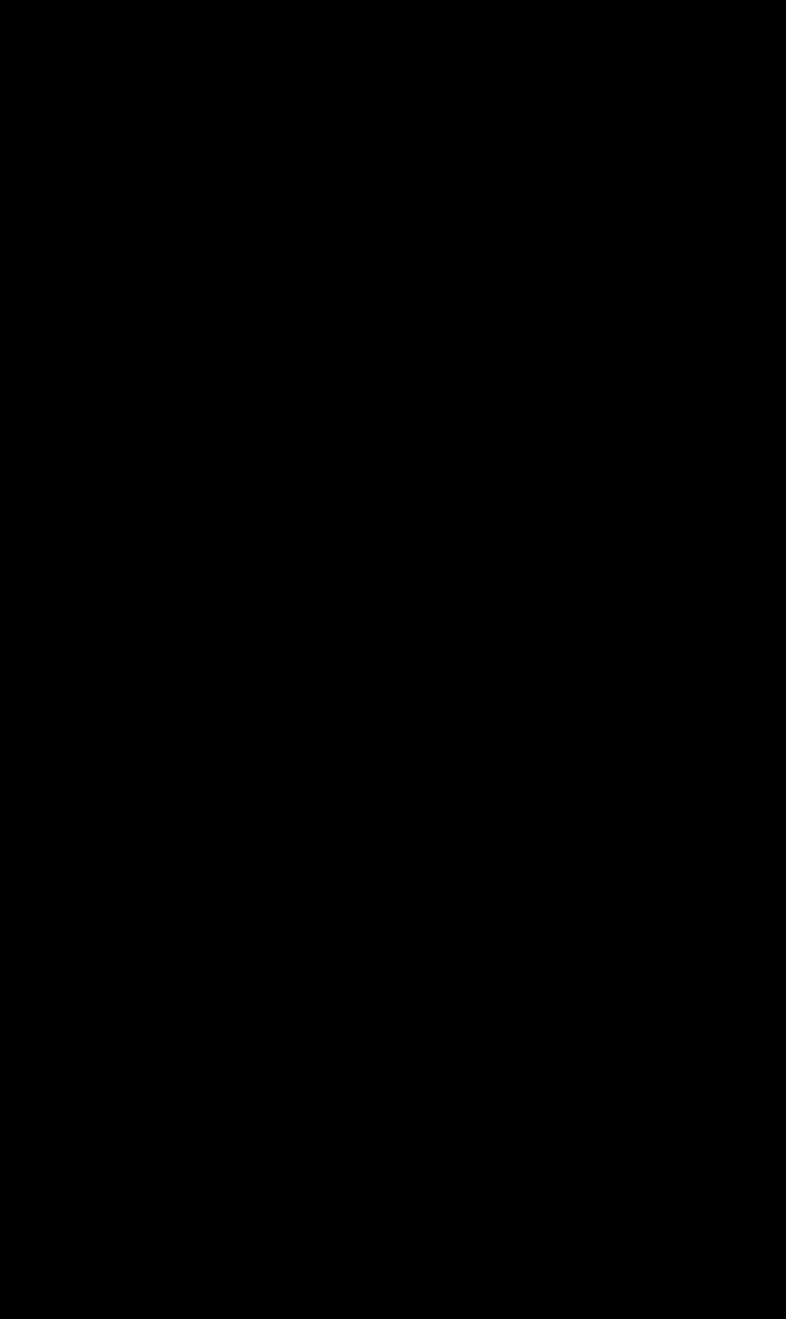
Opvarmningsworkshops består mest af forskellige dramaøvelser (du kan google dramaøvelser, og finde eksempler online). Det lyder måske lidt lamt, men spillerne får en markant bedre oplevelse til selve rollespillet, hvis de har brugt tid på at afsøge hinandens grænser, grine sammen og lære hinanden bedre at kende.

Metateknikworkshop

Workshops er også gode til at introducere spilelementer som metateknikker. Det kan f.eks. være teknikker til hvordan magi foregår, hvordan man spiller blackbox-elementer eller sex-scener. Det kan også være, at du bruger noget workshop tid på at spillerne får afdækket hinandens grænser og ønsker.

Forresten er der lavet en rigtig god håndbog til workshops. Der finder du masser af ideer og øvelser. Find den her: <http://munthe-kaas.dk/downloads/wshb.pdf>





Det tunge slæb (12)

Hvordan håndterer du dit team

At arrangere alene giver færre diskussioner i arrangørgruppen. Men hvis du har et team, skal du tænke over hvordan I arbejder sammen. Er det et frivilligt projekt for alle? Hvem bestemmer? Og hvad, når I er uenige?

Joan Zenia Juhl Hansen

Det vigtigste for et godt samarbejde er for mig klarhed og faste spilleregler, og når det nu er dit projekt, så er det dit ansvar. Det er ikke så vigtigt hvem der bestemmer i sidste ende (selvom jeg forventer det er dig, nu det er dit projekt), men at det er meldt klart ud hvad spillereglerne er, for at kunne lege med i projektgruppen.

Mange uenigheder kan minimeres på forhånd ved at sætte rammer for hvad I snakker om. Vær konkret om hvad der debatteres ligenu, og hvis noget er besluttet, så skal der en ekstrem god grund (såsom udefrakommende ændringer) til at debattere det igen, istedet for at arbejde videre med hvad der mangler. I må gerne være uenige, men det ændrer ikke på, at gruppen arbejder ud fra, hvad der allerede er besluttet.

En ekstra krølle på er den er 'Show up or shut up'. Ingen er så uundværlige eller bedrevidende, at de kan ændre en beslutning, blot fordi de ikke deltog, da beslutningen blev truffet. Den enkeltes magt og indflydelse afhænger af mængden og kvaliteten af arbejdsmængden, ikke på venskaber eller anden social status.

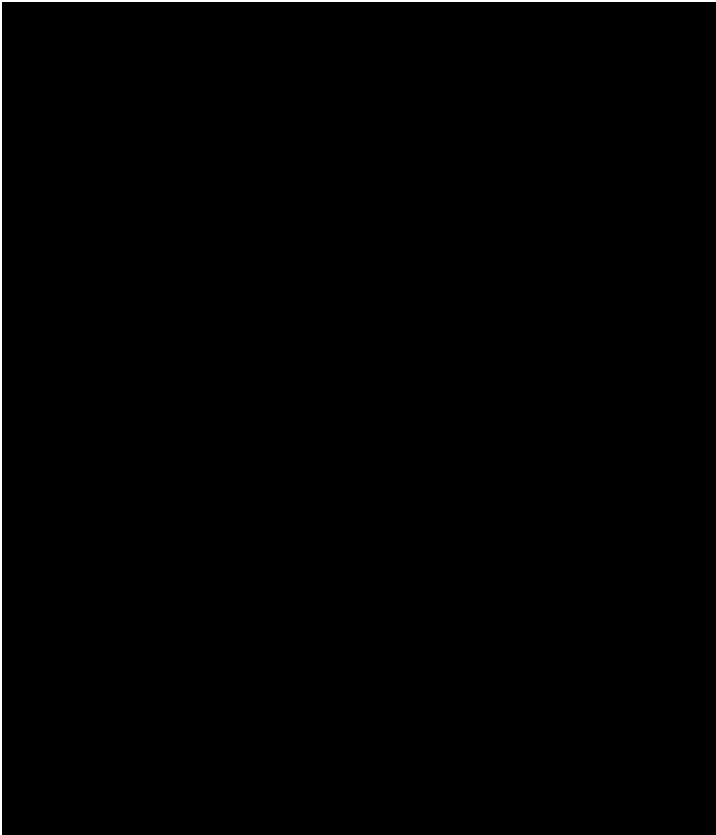
Et kunstgreb i en debat er parkeringspladsen. Debatten bliver bedre, hvis I kun snakker om et bestemt emne. Alt andet kan noteres på parkeringspladsen, dvs. en lap papir, der kan bruges til huskeliste til senere. Så bliver alle hørt, men fokus er kun på een ting af gangen.

Du har valgt netop denne gruppe, så vis dem respekt for det de kommer med. Lyt, vær klar på at tilpasse og dræbe darlings (bare fordi du satte projektet op, er dine darlings ikke sikre). Når jeg arbejder med folk, så uddelegerer jeg gerne specifikke områder til hver, ud fra deres motivation og evner, samt giver dem en vision, som deres område er en del af. Når vi så skal i gang med arbejdet, forventer jeg at de ved mere om deres område end jeg gør, så de træffer beslutningen på deres område.

Det giver ejerskab. Men jeg har vetoet, så i det tilfælde, hvor to områder ender med at modarbejde hinanden, pga. Interessekonflikter. Ved at jeg lytter til alle involverede, men træffer beslutningen, så kan de blive sure på mig (men acceptere beslutningen), istedet for på hinanden.

Det gør vi kommer hurtigt videre, samtidigt med at deres interne samarbejde stadigt fungerer. Jeg oplever det faktisk ikke så tit, for ved at visionen er klar, så skabes der nemt konsensus om hvad der er vigtigst, og hvem der kommer til at tilpasse sig.

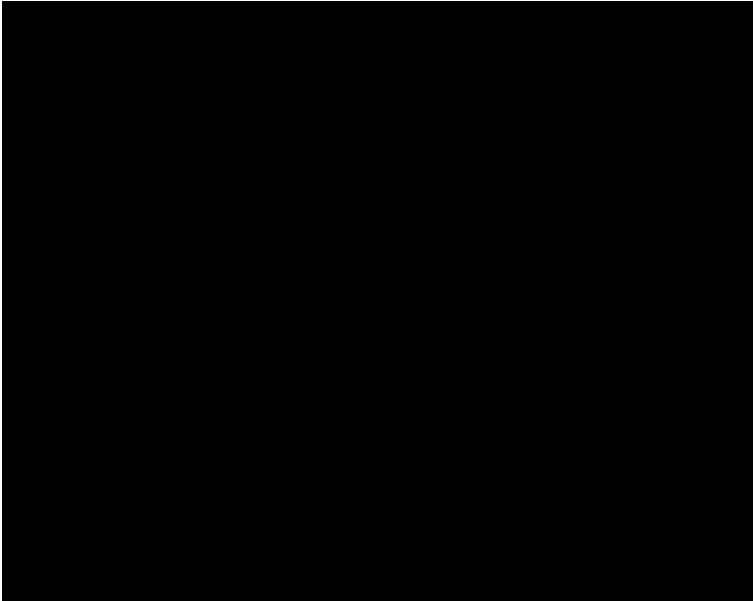
Sidste tanke fra min side er husk at gøre det trælse hyggeligt. Der vil altid være kedelige opgaver, så tænk i hvad, der gør det det værd, at arbejde i projektet i stedet for at se Netflix eller andet. Er det hyggen, opgaven i sig selv, det sociale? Som leder af projektgruppen, er det dig der sætter tonen for hvordan I er sammen, så hvordan skal tonen være, for at det er mere værd at være med end lave noget andet?



Nanna Kretzschmar

Start jeres samarbejde med en klar forventningsafstemning. Aftal jeres spilleregler, og gør det på skrift, så kan man altid bladde tilbage i papirerne og se hvad udgangspunktet for projektet var. Det letter rigtig mange frustrationer, når man står og græder hjerteblod over en beslutning, at man kan se i aftalen at de andre har ret i at alle fra starten var enige om at der ikke skulle være enhjørninger med.

I jeres aftale kan der også med fordel stå, hvad skal skal gøres, hvis nogle deadlines ikke overholdes. Til større arrangementet er der ofte både praktiske og kunstneriske folk med og de har til tider hver deres tilgang til deadlines. Aftal spillereglerne før der går hårdknude i tingene og som Joan siger, husk at i laver arrangementet fordi det er sjovt. Sørg for at alle i teamet synes at det er sjovt.



Claus Raasted

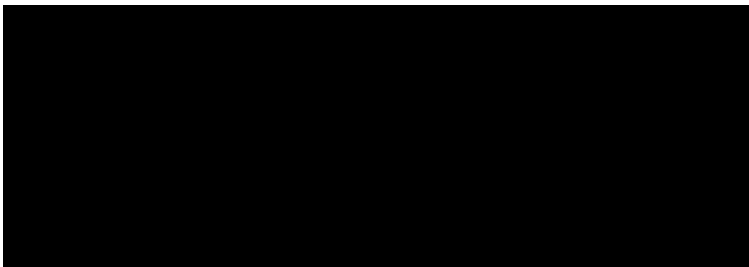
Joan og Nanna har ret. Det er fordi de er fornuftige. Jeg, derimod, er mindre fornuftig, men er en gammel rotte der har massive erfaring med projekter, hvor de andre også er mindre fornuftige. Det er fedest, at have løst alting på forhånd med forventningsafstemninger, men når det nu ikke er sket (fordi du også er mindre fornuftig, ligesom mig), så er her et par tips til hvad du kan gøre:

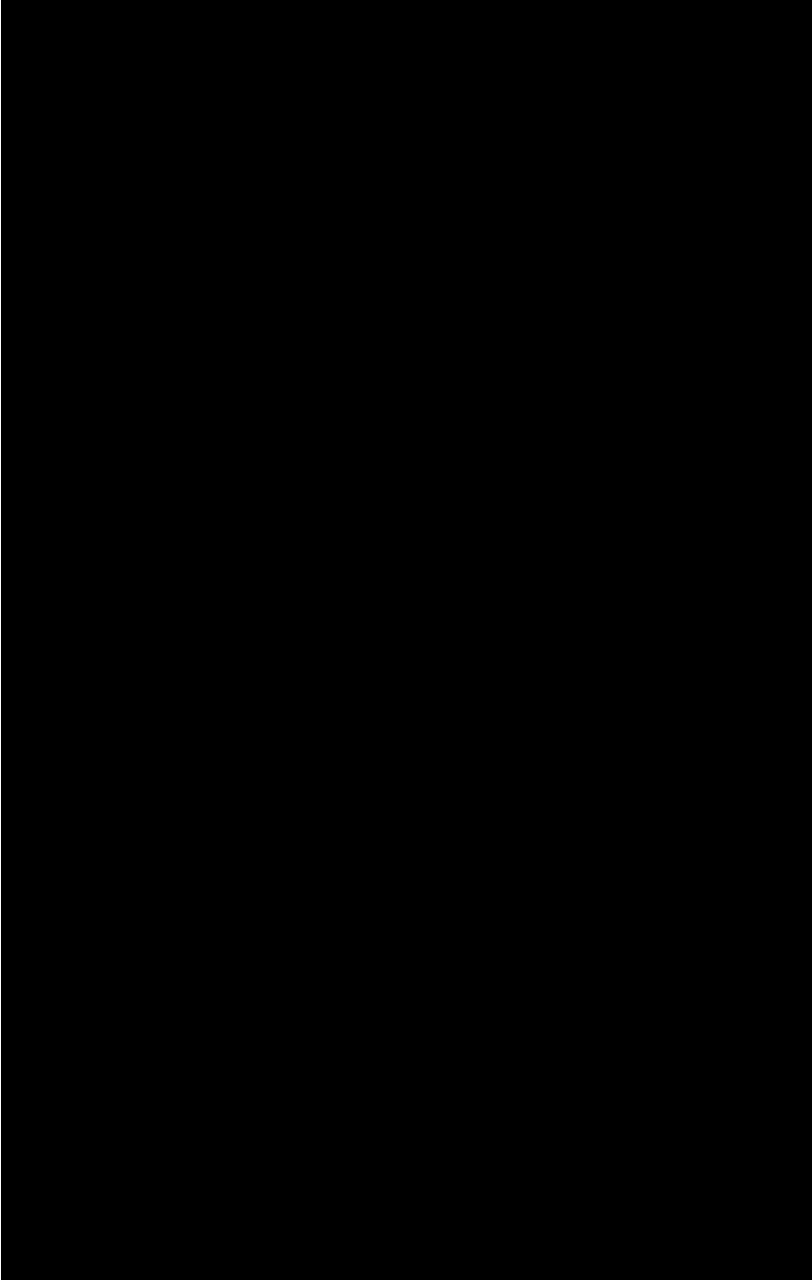
Dobbelttjek altid fakta - især anklager. Hvis nogen fortæller dig, at din rolleskriver ikke har sendt dem en mail, så lad være med at gå ud fra, at det er sandt. Spørg først, fordøm bagefter. Det løser MANGE konflikter i en projektgruppe, hvis du dobbelttjekker.

Det hjælper sjældent noget at blive sur. Du kommer længere ved at sige "Ok, hvor er vi nu?" og så tage det derfra. Hvis du skal rage, så gør det som en varulv - hemmeligt!

Det tager tid at opbygge teams. Det er næsten umuligt at der ikke kommer lidt gnidninger, når du arbejder sammen med nogle første gang. Overvej, om et problem kan løses eller skyldes noget uløseligt. De fleste tilhører den første kategori.

Klare hierarkier virker i felten. Når der er god tid, er det fedt at have flad struktur, hvor alle kan komme med ideer og have holdninger. Når der er tre minutter til spillerne ankommer og I stadig ikke har styr på check-in, er der brug for beslutninger og de tages bedste af en person.





Det tunge slæb (13)

Alt det andet arbejde, der skal laves

Det ville være nemt, hvis alting passede ned i fine kasser. Det gør det bare sjældent.

Der er altid ting, der skal laves, som ikke lige er simple. Er der en plan for det, der falder mellem to stole? Eller ender det bare hos dig alt sammen?

Charles Bo Nielsen

“Nå, de andre har fejlet” - kan nogen gange være den tanke der går igennem ens hoved, når der opstår en masse ekstra arbejde, som man er nødt til at fixe. Men i virkeligheden handler det nok mere om manglende forventningssafstemning, der ender i en masse uset arbejde der opstår i løbet af processen.

Du skal være opmærksom på når dit scenarie møder virkeligheden, vil du løbende lægge mærke til flere og flere ting du gerne vil lave eller forbedre. Her er det vigtigt at passe på med at bruge alt sin energi på at give de andre skylden og være god til at holde nogle opdaterings møder løbende, hvor i gennemgår hvad der mangler, så i får en bedre idé om hvem der er presset og sammen kan have overblik over hvad der mangler.

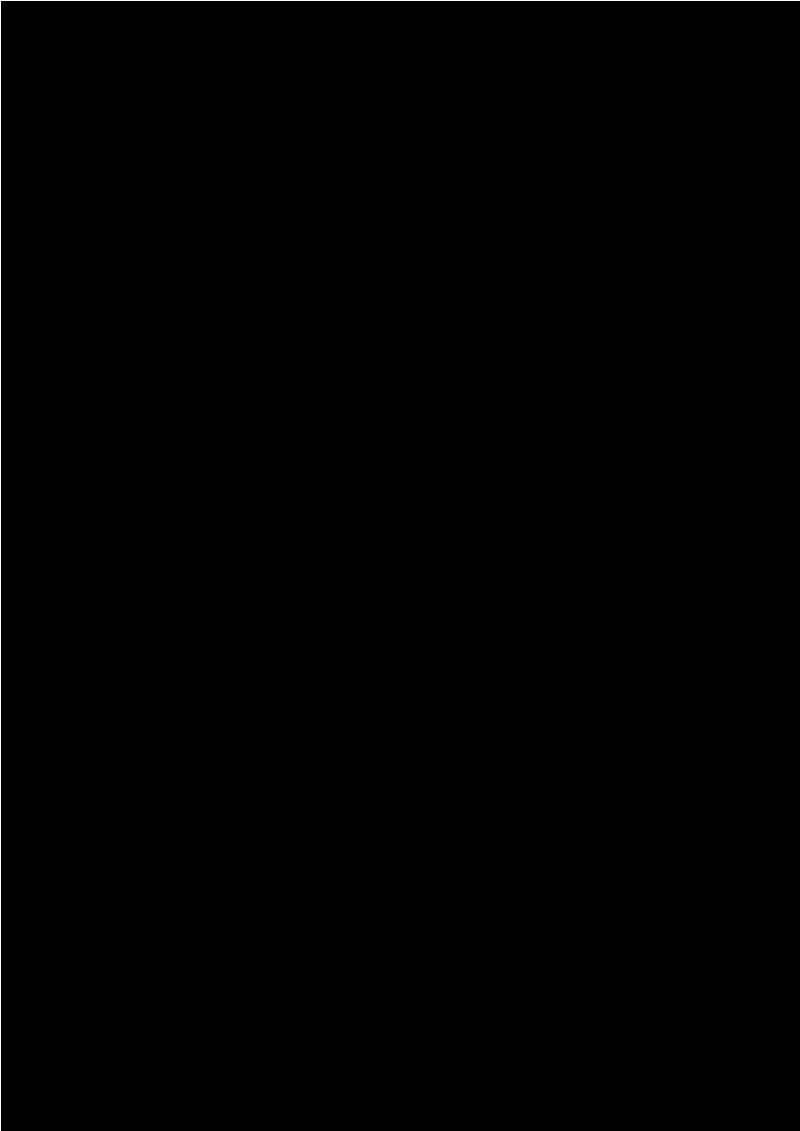
Noget af det andet arbejde der skal laves er ofte også arbejde skabt af beslutninger taget ned af vejen, som man ikke lige havde gennemskuet var noget mere omfattende end ved første tanke. Mange opgaver kan også virke som en leg for nogen og være et kæmpe slæb for andre og det er første når du rigtig kommer igang at du får en idé om hvor lang tid det fx tager dig at skrive en rolle eller skrive det helt rigtige nyhedsbrev. Måske bliver eksterne faktorer indblandet, presse eller myndigheder der har en masse spørgsmål som skal svare på, uden man helt kender følgevirkningerne af sine svar. Det kan for mange virke meget stressende og overvældende og bliver nærmest kun bedre ved at gøre det, end at prøve at tænke sig frem til den rigtige løsning.

Rigtig meget af arbejdet der er med et scenarie handler om kommunikation. Din idé og planer skal kommunikeres både til deltagere, medarrangører og samarbejdspartnere. Vi nævner ikke meget om grafisk design i vores bog, men det kan jo være en af de ekstra opgaver der kan tage overraskende lang tid, især hvis man giver sig i kast med det for første gang at prøve at lave et flot karakterark eller model til at forklare ens mekaniker.

Det kan være en god idé at prøve at lave en klar tjekliste over alle sine opgaver, gerne med helt simpelt opgaver som: “Godik toiletter bestilt” og så få opbygget en stor liste af færdiggjorte opgaver, sådan at man på et tidspunkt når følelsen af at man er ved at være i mål og kan fejre de små delmål. Ens arbejdsmoral er altafgørende for at komme i mål med sit scenarie, fordi at man sagtens kan bruge 10 timer på bare at sidde og stirre ud i luften eller der hurtigt kan flyve 2 måneder afsted med at “der er lang tid til scenariet”.

der skal laves

Sørg for møder i arrangørgruppen, både sociale møder der bare er sjov og ballade og så arbejdsmøder. Hold dig selv i gang med god musik og chokolade eller hvad der gør det for dig. Der vil komme tider hvor det hele føles alt omgribende og så er det bare at holde fast og tage udfordringerne en ting af gangen. Hver eneste tekst til hjemmesiden, hver eneste statusopdatering på Facebook, det hele er endnu en sejr på vejen mod at komme i mål.

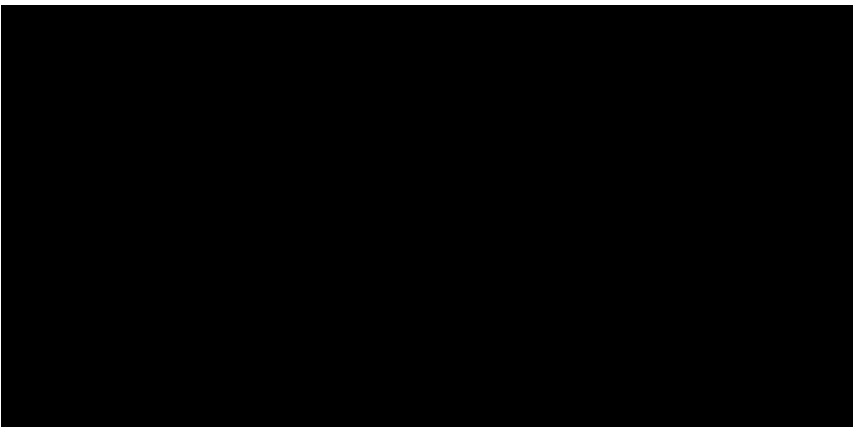


Frederik Elmquist-Clausen

Som sagt er kommunikation nøgleordet, og i den dur er det også meget vigtigt hvordan man kommunikerer med sine hjælpere og kollegaer. Det er de færreste, der bliver motiveret af bandeord og trusler om deadlines, men et smil og et klap på skulderen går man aldrig galt med.

Dette er især sandt når det kommer til at motivere frivillig arbejdskraft. I stedet for at fortælle folk at de er nogle dovne hunde der skal sparkes i gang, så kan man med bare en smule høflighed hurtigt få gang i folk. Dette kommer også i led med at lede fra fronten. Man bliver betydeligt mere motiveret af en leder, der står forrest når der skal løftes kasser eller smides skrald ud, i stedet for en chef der peger på arbejdsopgaven og siger “Gør lige det der”.

Det betyder selvfølgelig ikke at du som hovedansvarlig skal være inkluderet i alt praktisk arbejde, men det kan være sundt at hjælpe til med de simple opgaver, og vise at du ikke er bange for at komme ned i mudderet til de andre og slæbe med dem. Det er et af de arbejdsopgaver der let bliver overset når man arrangerer et scenarie.



Claus Raasted

Frederik siger nogle kloge ord hvordan man motiverer frivillig arbejdskraft. Så kan jeg få lov til at komme med bagsiden af medaljen. En leder, der er i gang med at slæbe kasser, har svært ved at have overblik samtidigt. Idealet om lederen, der går forrest og løfter mest, er smukt og godt, og virker virkelig godt i små teams. Skal du holde styr på 30 frivillige, der er ved at pynte op, er det derimod en dødssynd at bære kasser. Rollespilsarrangøren Daniel Larsen siger det fint i et af sine oplæg.

“Koordinatoren skal have et clipboard i hænderne. Så kan hun krydse ting af på lister og holde styr på det hele. For det andet bliver hun ikke fristet til at bære kasser, for man kan ikke bære mens man har et clipboard i hånden.”

Groft sagt, så plejer at arbejde ud fra en model med fire typer. Alle er vigtige.

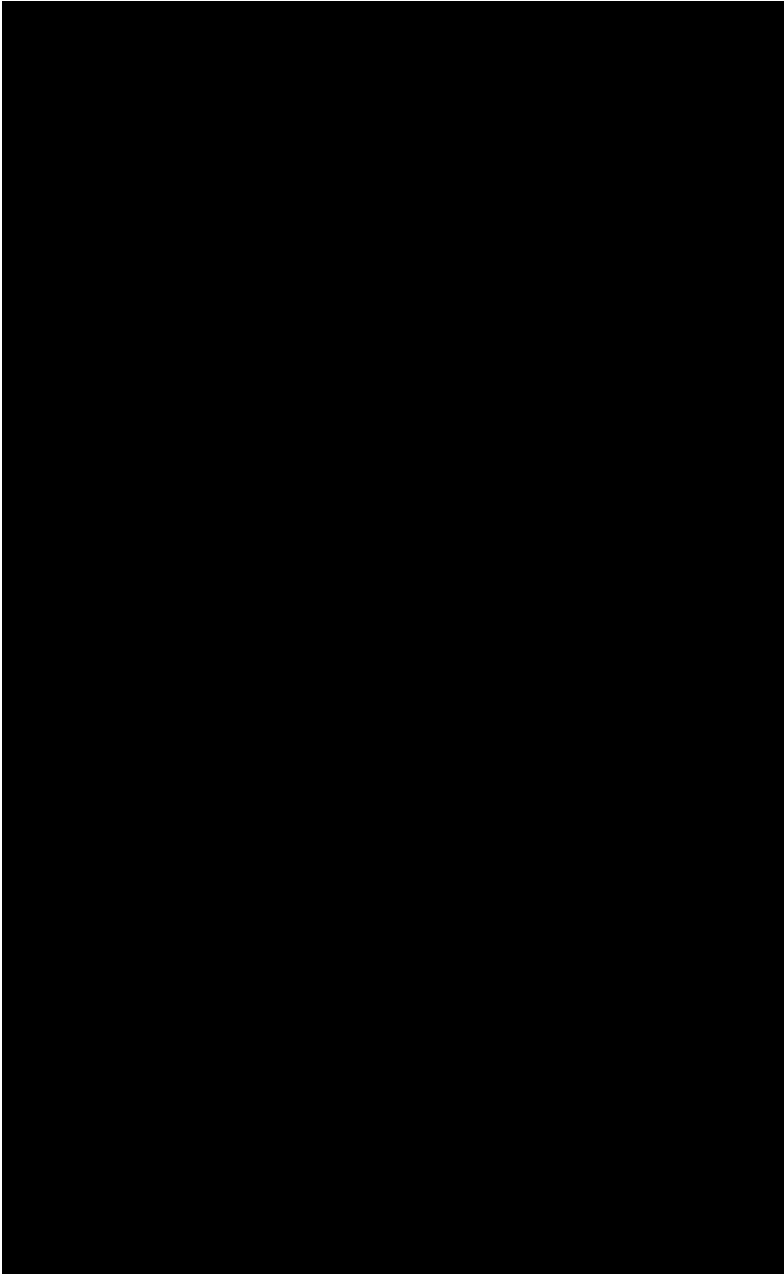
Arbejderen kræver direkte instrukser, men gør hvad der bliver sagt, og har ikke særlige skills. Kan flytte kasser, rengøre gulve og skrælle kartofler. Skal behandles pænt.

Eksperten får ordrer og sparring, og løser så selv opgaven. Er dygtig og arbejder selvstændigt, men har holdninger. Fotografer er et klassisk eksempel her.

Koordinatoren bestyrer et større hold af arbejdere og/eller eksperter. Et lille team af eksperter kan lede sig selv. Et stort team af folk kræver en, der har overblikket.

Projektlederen har det overordnede ansvar og har en finger på pulsen alle steder. Må ikke under nogle omstændigheder løse for mange opgaver selv, for så ryger overblikket.

Find ud af hvem, der er hvad.



Del 4

Sådan får du spillere

Sådan får du spillere (1)

Hvem vil du gerne have med?

Du skal have nogle spillere til at spille dit rollespil! Men hvem skal det være? Børn? Voksne? Et internationalt publikum? Skal de have rollespilserfaring, eller er det ligemeget? Hvem er velkomne, og hvem bør blive væk?

Claus Raasted

Rollespil er ligesom film, bøger, og andre slags fiktion. Hvis man vil lave noget, der skal appellere til alle, ender man nemt med at appellere til ingen. Derfor er det en god idé, at du finder ud af hvem, du gerne vil have med. Det er ikke fordi du behøver tænke i konkrete mennesker - det handler ikke om du vil have Berit, Nasir og Audrey med eller ej - men om du laver noget, der rettet mod 10-12 årige børn eller voksne, der godt kan lide Starcraft.

Det er selvfølgelig fristende at sige “Jeg vil gerne lave noget for rollespilere”, men selv her er der masser af forskelligheder, der melder sig på banen. Nogle kan godt lide rollespil, der er følelsesmæssigt udfordrende og fysisk krævende, mens andre gerne vil have noget, der mest er hyggeligt og sjovt. Det er svært at ramme begge målgrupper med samme scenarie.

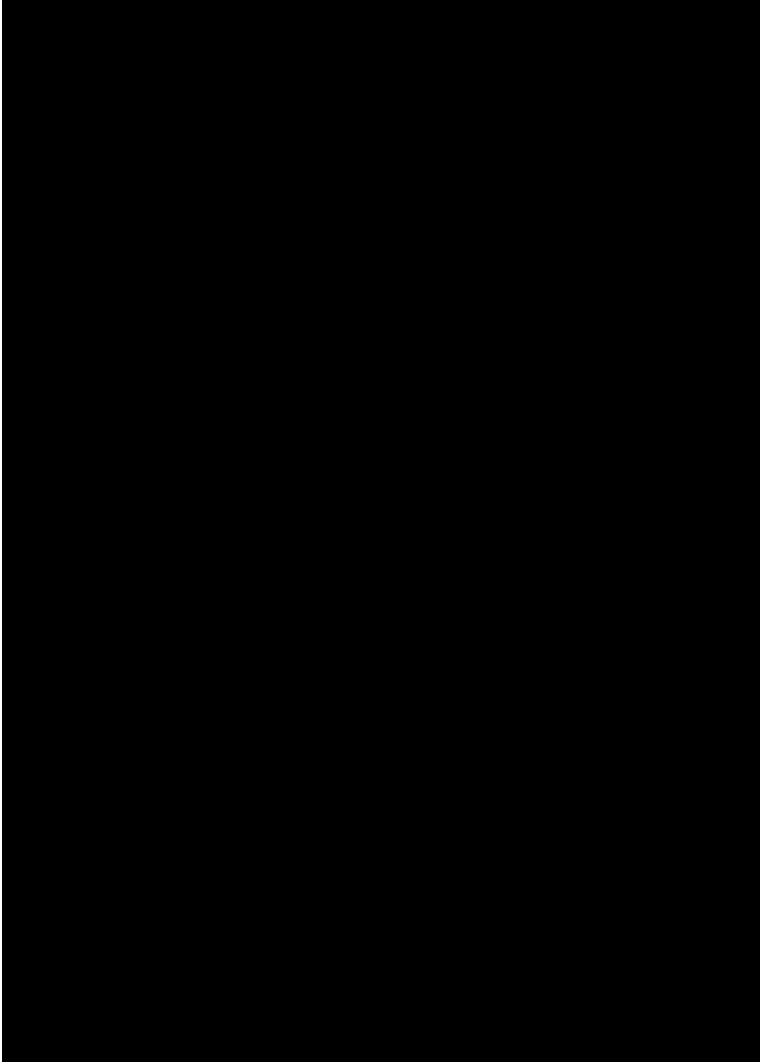
En måde man arbejder på i reklameindustrien er ved at tale om personaer. En persona er en fiktiv person, som man prøver at “snakke til”. Det lyder måske lidt sært, men det er faktisk ikke så dumt. Vi ved selvfølgelig godt, at bare fordi vi har opfundet en 21-årig tømrerelev fra Vordingborg, der spiller rollespil og godt kan lide mordmysterier, så findes vedkommende ikke i virkeligheden. Men det kan give god mening at tænke på hvordan vi skal få vores fiktive persona (den 21-årige tømrerelev) til at tilmelde sig.

Det lyder lidt højtravende, men i bund og grund handler det bare om at folk er forskellige. Hvis jeg skal lokke min mor med til et rollespil (hvilket lykkedes for første gang sidste år!), er hun lidt ligeglad med spildesignet og prisen, men hun er ret interesseret i hvordan man kommer derhen og om det er ok, at man er ny. Hvis jeg skal lokke Lukas på 18 fra vores forening med, så er han langt mere interesseret i lige præcis spildesign og pris, men er ikke bekymret for hvordan han kommer derhen, og tænker ikke to gange over det at være ny - for han har spillet rollespil siden han var 8 år gammel.

For at opsummere, så er det en god idé at afklare hvem I gerne vil have med, og så lade det være jeres rettesnor, når I laver scenariet. Skal det appellere til gamle rollespilsrotter som mig? Så behøver I ikke forklare hvad rollespil er på hjemmesiden, eller hvorfor det er fedt. I behøver ikke have en workshop, hvor man kan prøve kræfter med rollespil for første gang. I skal i stedet for forklare mig hvad der gør JERES rollespil spændende, og fortælle mig hvilken spiloplevelse jeg kommer til at få.

Hvem vil du gerne have med?

Er du i tvivl om hvem du gerne vil have med, så sørg for at lave noget, som du selv har lyst til at tage med til. Du kan altid bruge dig selv som persona. Det er også en sjov øvelse i at finde ud af hvad man selv er for en. Ok, jeg synes i hvert fald det er sjovt!



Charles Bo Nielsen

Omvendt kan du også spørge dig selv: Hvem vil jeg ikke have med til mit rollespil. De fleste er nok bare et sted, hvor de bare gerne vil have spillere nok til deres scenarie. Vi skal bare ikke glemme at der også nogen gange er situationer med folk du gerne vil undgå eller spillere som ikke kan sammen.

Det er aldrig super nemt, hvilket er derfor jeg gerne lige vil dele nogle tanker om dette emne også. I første omgang er det vigtigt at indse, at nogle spillere kan være destruktive for dit scenarie eller for din egen personlige velvære til dit scenarie, hvis nogen gør dig udtryk ved at være til dit scenarie, så skal de selvfølgelig ikke have lov til at være med, det er fuldstændig okay at ekskludere folk fra dit scenarie. Uanset hvad der er årsagen.

Det er muligt at årsagen kan være barnlig for nogen, men det er underordnet, dit rollespil, dine gæster. Den del er sådan set let nok. I nogle sager kan det også være bestemte personer du ikke stoler på til en bestemt rolle eller et bestemt scenarie, her er der virkelig ingen grund til at du skal bruge hele dit scenarie på at gå og være nervøs. Det er godt at være for at give folk en chance, men husk også at passe på dig selv.

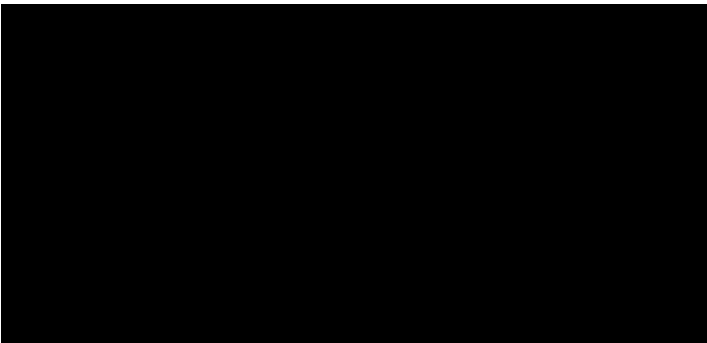
Noget sværere er det, når det er dine spillere der ikke kan sammen. Du kan nemt komme ud for nogen der ikke vil spille rollespil med en anden person, det afhænger nok også af rollespillet, men det er værd at have tænkt over en løsning på forhånd, så man ikke først finder på det når konflikten opstår. Er det først til mølle princippet? Eller hvis det er et mindre scenarie, kan du måske sætte dig bedre ind i sagen og se om det har nogle større implikationer der kunne have konsekvenser for andre spillere også. Uanset så skal du ikke være bleg for at afvise nogen at kunne tage med til dit scenarie, men husk at en persons oplevelse af et menneske aldrig er hele sandheden. Jeg har personligt en sortliste af folk, som jeg aldrig skal have med til mine scenarier, det er sammenlagt enten fra venner, som jeg stoler på, 's beretninger om vedkommende eller egne oplevelser.

SVARTEKST 2

Kigger du dig om i landskabet af rollespil, kan du se at der allerede eksisterer en række rimeligt fasttømrede genrer og målgrupper de henvender sig til. Nogle eksisterer fordi 'sådan har vi altid gjort', og kan sagtens tåle at blive rykket ved - andre giver ret god mening. Hvis du i din undersøgelse af spillerpersonaer og overvejelser af genrer beslutter dig for at bryde med konventionerne, så sørg for at have tænkt over det først (og gør det så alligevel!).

Mange af de klassiske målgruppeopdelinger går på alder. Er det 'junior' eller 'senior' osv. Den slags ting kan man sagtens bryde med, hvis man tænker sig om først. En oplagt mulighed er for eksempel rollespil for forældre og børn sammen. Det har jeg selv arrangeret flere gange, og det er sjovt for begge grupper. Jeg har en enkelt gang endda arrangeret rollespil for en forældregruppe der ikke vidste at deres egne børn ville deltage - som statister - i arrangementets afslutning. Det var en sjov detalje for deltagerne, der blev positivt overraskede.

Når det handler om spillestil, skal man være noget mere varsom. Jeg har selv deltaget til flere arrangementer der ikke var så gode som de kunne have været, fordi arrangørerne enten ikke havde gjort klart hvilken spillestil de ønskede. Enten fordi de ikke vidste det, eller også fordi de ikke ville skræmme potentielle spillere væk. Men blander man udadvendte spillere der vil have action med indadvendte spillere der vil have intriger, er man stort set sikker på at få spillere der ikke får hvad de kommer efter.



Hvem vil du gerne have med?



Sådan får du spillere (2)

Hjemmeside

Der er mange måder at kommunikere til spillere på, men hjemmesider er nu engang standard. Hvem laver din hjemmeside? Hvad skal den kunne? Hvem henvender den sig til? Og hvordan undgår du, at den ligner noget fra 90'erne?

Kathrine Abel

Rigtig mange kampagner og scenarier vælger ikke at lave en hjemmeside, men kommunikerer i stedet udelukkende over Facebook - det synes jeg er en stor fejl.

Ulemper ved Facebook only kommunikation

- der findes mennesker, som ikke er på Facebook. Dem når I ikke ud til.
- information forsvinder let og man ender med at skulle scroll'e for evigt for at finde gamle beskeder.
- filer kan ikke sorteres logisk og ender derfor som én stor rodebunke.
- spam: mange notifikationer kan få deltagere til helt at stoppe med at tjekke Facebookgruppen.

En god hjemmeside kan gøre hele forskellen. Jo flottere og mere tjekket, jo bedre vil de fleste sige, men I kan komme rigtig langt med meget lidt. Når I får lavet/laver en hjemmeside, anbefaler jeg, at I har følgende in mente:

1. Jævnlige opdateringer

Sørg for altid at kunne få adgang til jeres hjemmeside, så I kan opdatere eller rette evt. fejl. Det er meget fint, at jeres eksterne IT-ansvarlige har lovet at stå til rådighed, men vi ved alle sammen hvordan livet nogle gange kan tage over. Hvis I vælger at have en Facebookside ved siden af hjemmesiden, så sørg for at opdatere begge dele samtidig.

2. Korrektur

Sørg for at få nogen, der er god til skriftlig formidling, til at læse jeres tekster igennem. Det handler ikke om at pege fingre af dem der ikke er scorer 12 i Retstavning. Det handler om, at jeres læser har en langt større chance for faktisk at forstå hvad I skriver, hvis det er korrekturlæst. Hvis I forventer, at jeres spillere skal bruge tid og energi på jeres scenarie, så skal I også gå den ekstra mil og få nogen til at læse korrektur for jer - det kan virke dovent, hvis I lader være.

3. **Overskuelighed**

Uanset om jeres hjemmeside er bygget op om de sprødeste billeder og interaktive elementer, eller “bare” er en simpel tekstbaseret Wordpress-skabelon, er det allervigtigste at den er overskuelig. Jeres spillere skal nemt kunne navigere rundt på siden og finde al relevant information - og det er her en hjemmeside er et langt bedre værktøj end en Facebookgruppe.

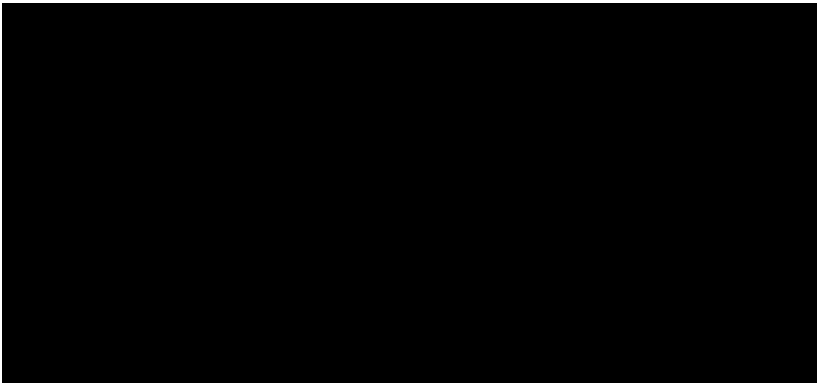
4. **Æstetik**

Brug jeres hjemmeside til at sætte den æstetiske tone for jeres setting. Billeder og video kan være stærke virkemidler og giver jeres deltagere en tydelig forståelse for scenariets setting. Vær dog opmærksom på, at hvis jeres hjemmeside giver udtryk for et vist niveau af kostumer, lokation og rekvisitter, og jeres scenarie ikke lever op til dette, risikerer I skuffede spillere.

Når I har lavet en hjemmeside, skal I være parate til at acceptere hvis jeres spillere ikke forstår hvad I skriver. Hvis der dukker flere spørgsmål op om det samme emne, må I erkende, at I ikke formulerer jer tydeligt nok. “Det står på hjemmesiden” er aldrig et godt svar.

Der findes et hav af forskellige gratis hjemmeside-platforme, bl.a.: wordpress.com, wix.com, squarespace.com, nemmehjemmesider.dk, Simple Site, Bricksite, 123hjemmeside.dk

Min erfaring er, at selvom du aldrig har prøvet det før, så lærer du det hurtigt. Kast dig ud i det, leg med det og se hvor det fører dig hen.



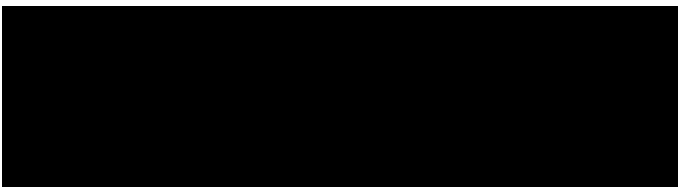
Claus Raasted

Når I laver jeres rollespil, kan det godt være, at I helst vil have erfarne rollespillere, der allerede ved hvad det er de går ind til. Men hvis I vil nå ud til den ikke-rollespillende del af befolkningen, så er det vigtigt at tale et sprog de forstår. Og selvom vi bilder os ind, at der ikke er stor forskel på rollespillere og ikke-rollespillere, så er der det på et kritisk punkt:

Ikke-rollespillerne har endnu ikke spillet et rollespil. Det kan være svært at forstå hvor meget det egentligt betyder, men det skal ikke undervurderes. Derfor anbefaler jeg følgende:

- Fortæl dem, at det ikke er farligt, og at de ikke skal være nervøse for at gøre det forkert.
- Forklar dem, hvad der reelt set skal foregå til jeres scenarie.
- Husk på, at der er mange udtryk (XP, hit points, bleed, etc), der kræver en forklaring.
- Lad være med at bombardere dem med information. Det gør det ikke nemmere.
- Gør det nemt for dem at stille spørgsmål og få svar. Du ved ikke hvilken info de savner.
- Vær bevidst om, at deres idé om hvad rollespil er, nok er noget anderledes end din. Måske tror de, at det kun er orker og elvere. Eller, at det kun er for børn.

Det er for fedt, at der efterhånden er flere og flere ikke-rollespillere, der synes rollespil er spændende - både i Danmark og globalt. Men det er stadig langt fra lige så "normalt" som teater, film, etc. Også selvom det går den rigtige vej.



Sanne Harder

De hjemmesideplatforme, som Kathrine nævner, har alle skabeloner, som du kan arbejde ud fra. Nogle af dem kræver lidt mere tech-færdigheder end andre. F.eks. er Wordpress sværere at lave hjemmesider i end Wix, hvis du er begynder.

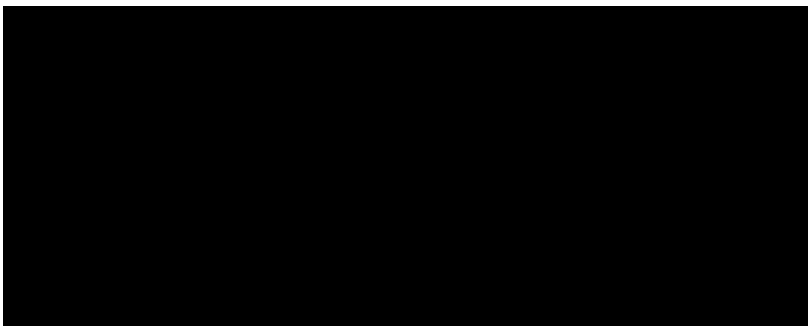
Hvor let din hjemmeside er at finde rundt på, kan betyde meget for, om folk tilmelder sig. Det kan godt være, at du har en blæret trailer på forsiden, men hvis det er svært at finde tilmeldingen, så sker der jo ikke mere!

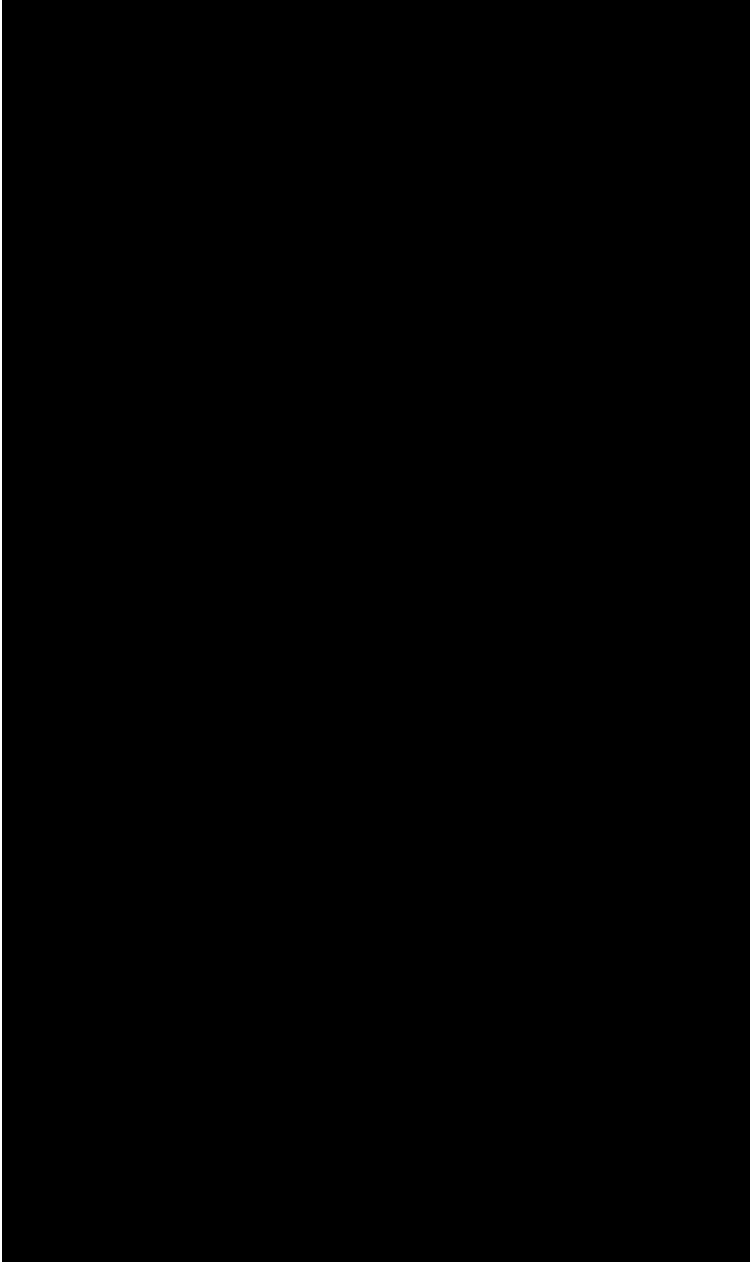
Et andet problem jeg ofte har set, er at promoveringshjemmesider for rollespil er rigtig svært at finde med en søgemaskine, hvis man ikke har den præcise adresse. I den forbindelse er der flere ting du bør gøre:

1. Sørg for at vælge et navn til dit scenarie, som er så unikt, at det ikke kommer til at konkurrere med mange andre hjemmesider. “Lord of the Rings LARP” er et dårligt navn. Bolvaerk er godt.

2. I de fleste hjemmesidesystemer er det relativt let at skrive tags ind. Tags er søgeord, som f.eks. “rollespil”, “Nørre Snede”, “Fantasy” og så videre. Prøv at forestille dig, hvad det er for nogle stikord dine spillere vil søge på, når de prøver at finde din hjemmeside.

3. For at sørge for at jeres scenarie er første eller anden side, søgemaskinen finder frem til, har du brug for, at der bliver linket til din side fra andre steder på nettet. Så det vil hjælpe dig at skrive dit link på diverse rollespilsfora, og spørge rollespilbloggere, om de vil linke til siden.





Sådan får du spillere (3)

Tilmelding

Hvis du skal have spillere med, er det smart, at de tilmelder sig. Eller er det? Har du behov for at vide hvem der kommer?

Hvis ja, har du så også behov for at vide hvor gamle de er? Og hvordan med betaling?

Claus Raasted

Når man lige tænker over det, så virker tilmelding som en ret lille ting i forhold til et rollespilsscenario. Folk vælger om de vil med (eller bliver inviteret, eller hvordan det nu er) og så melder de sig til. End of story. Det er vel ikke så svært, vel?

Well...

I virkeligheden er der en hel masse overvejelser der skal gøres. Jeg har prøvet at samle en liste over nogle af de ting, som jeg synes er relevant at tage stilling til.

Skal spillerne betale for at tilmelde sig? Eller betaler de senere?

Min klare anbefaling er, at betalingen er en del af tilmeldingen. Har folk først sendt penge i jeres retning, er der større chance for, at de faktisk dukker op. Tilmelding uden økonomisk binding kan godt fungere, men jeg har dårlige erfaringer med det.

Skal spillerne kunne se hvem der ellers er tilmeldt?

Det kan være smart at vide hvem, der ellers kommer, når man overvejer at tilmelde sig et rollespilsarrangement. Måske er der nogen, man ikke har lyst til at se, eller måske bliver man inspireret og hypet af at se deltagerlisten. Omvendt kan det være svært at få de første tilmeldinger i hus. Det er få, som har lyst til at være blandt de første, hvorimod det at sælge de sidste pladser sjældent er svært.

Kan alle tilmelde sig eller skal man godkendes på en eller anden måde?

Der er nogle scenarier, der er invite-only. De fleste er dog åbne for alle. Det giver en masse fordele, men der er også den ulempe, at man kan risikere at få folk, som faktisk ikke er interesseret i at spille det rollespil, I gerne vil have dem til. Hvis det er et lille rollespil, så synes jeg invitation-only er en god idé. Er det noget med mange mennesker, bliver dog hurtigt rodet og noget med venners-venner-og-hvem-kan-sige-god-for-hvem alligevel.

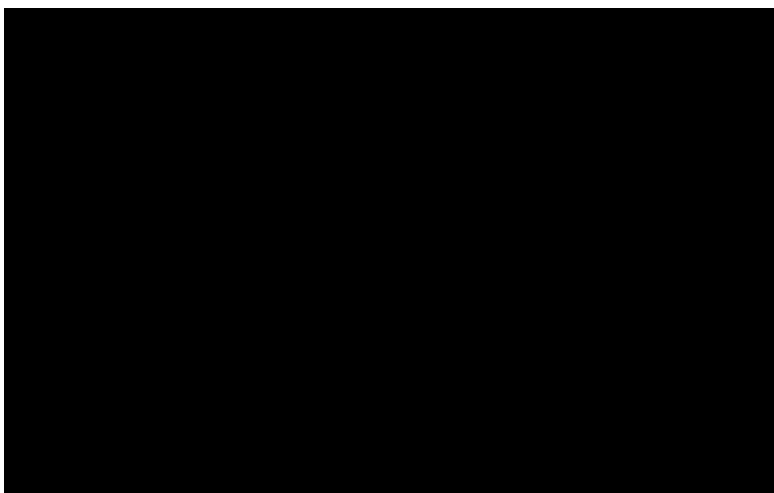
Hvordan betaler deltagerne?

Man kan give en bank konto og tage imod bankoverførsler. Man kan bruge en billetplatform, som f.eks. Billetto.dk. Man kan også vælge kun at tage imod kontanter. Det afhænger lidt af behovet. Til vores børnekampagne i Rude Skov har vi altid kørt cash-only, men til de store polske rollespil, hvor folk melder sig mange måneder i forvejen, duer det ikke at sige "Jo, jeg kommer. Bare rolig, jeg skal nok betale 3000 kr på location."

Hvad med afbud?

Spilleren har betalt. Men så er der noget, der sker, og hun bliver nødt til at aflyse. Hvad så? Skal hun have sine penge tilbage? Eller måske nogle af dem? Har du stadig udgifterne selvom spilleren ikke er der? Er der forskel på at melde fra et halvt år i forvejen og på dagen? Det er ret vigtigt, at spillerne ved hvad de går ind til, og det er også vigtigt, at du ikke ender i økonomisk hovedpine (eller med et scenarie der slet ikke fungerer!) fordi der er kommet nogle afbud i sidste øjeblik. Vi havde engang et scenarie, hvor vi havde tre afbud i træk til fyrste-rollen i ugen op til scenariet.

Som I nok kan lure, så er det med tilmelding ikke helt så simpelt som det ser ud til!



Charles Bo Nielsen

Claus giver os et rigtig godt grundlag for hvad der oftest er værd at tænke over i forhold til tilmelding. Betaling, gennemsigtighed og afbud er altid relevant at tænke over.

Hvis jeg skulle tænke på noget lidt mere specifikt i forhold til tilmelding, kan jeg ikke lade være med at tænke på gruppetilmelding.

Meget af arbejdet kan oftest lægges over på en gruppeleder, der tilmelder en gruppe af deltagere, så finder de selv ud af præcis hvordan de gør internt med betaling, fordeling af roller og meget forberedelse. Deltagere der kommer i grupper har i min erfaring oftest brugt mere tid på at forberede sig og der er nogle ansvarlige, som man oftest kan stole på har læst hele oplægget og stillet de væsentlige spørgsmål på vegne af hele gruppen.

Den vigtigste lektie i forhold til gruppe tilmelding er at holde en konstant dialog med sine gruppeledere og sørge for at holde dem ved ilden i forhold til scenariet, da de vil blive mere motiveret til at holde hank i deres gruppes folk.

Det handler igen om at uddelegere arbejdet med spiller kontakt, sådan at du har mere tid til rent faktisk at designe dit scenarie.

I forhold til gruppe tilmelding kan det være en god idé at lave nogle oplæg på jeres hjemmeside til nogle grupper i gerne vil have med og så kan folk samles omkring dem, så i stadig har lidt kontrol over retningen og hvordan de passer ind i scenariet.

Dertil skal i tænke over om det skal være tvunget gruppe tilmelding, eller om folk også kan tilmelde sig som enkeltperson. Det kan være bøvlet, både at skulle forholde sig til holdledere og enkeltpersoner på samme tid, men omvendt jo mere frihed dine spillere har, jo flere vil nok synes det er fedt at være med.

Et sidste pointe er så taget fra rollespillet *Delirium*, hvor at man kun måtte tilmelde sig som par. En mand og en kvinde, dette var meget kontroversielt og skabte en masse røre, men uanset så er det en spændende måde at tænke kreativt med sin tilmelding. Det kan også være at spillerne skal udfylde et spørgeskema eller vinde en konkurrence for at få lov til at være med.

Pierre Husted Sigvardsen

Hvad har du egentlig brug for at vide?

Først bør du gøre dig nogle tanker om hvor mange informationer du egentlig har brug for. Er det vigtigt for dig at vide blodtypen på samtlige deltagere og deres forfædre, eller skal du bare vide om der kommer 42 eller 417 unger?

Jeg er selv meget detaljeorienteret, og oplever igen og igen, at jeg har brugt meget tid på at samle lige gyldige data ind. Tanken om at kunne lave alt mulig statistik, synes jeg er rar. Men kun ganske sjældent bliver det egentlig brugt.

Husk på at Kommuner og Bifrost er meget glade for deltager/alderst Statistik. Så det er altid godt at have med. Men det kan gøre helt enkelt med et kryds-af-skema ved in-check.

Altså: Spar dig selv noget arbejde, og lav tilmeldingen så enkel som muligt! Eller fjern den helt, hvis den egentlig ikke er nødvendig.

Deltagere skal altid betale ved tilmelding - også når det er "gratis"

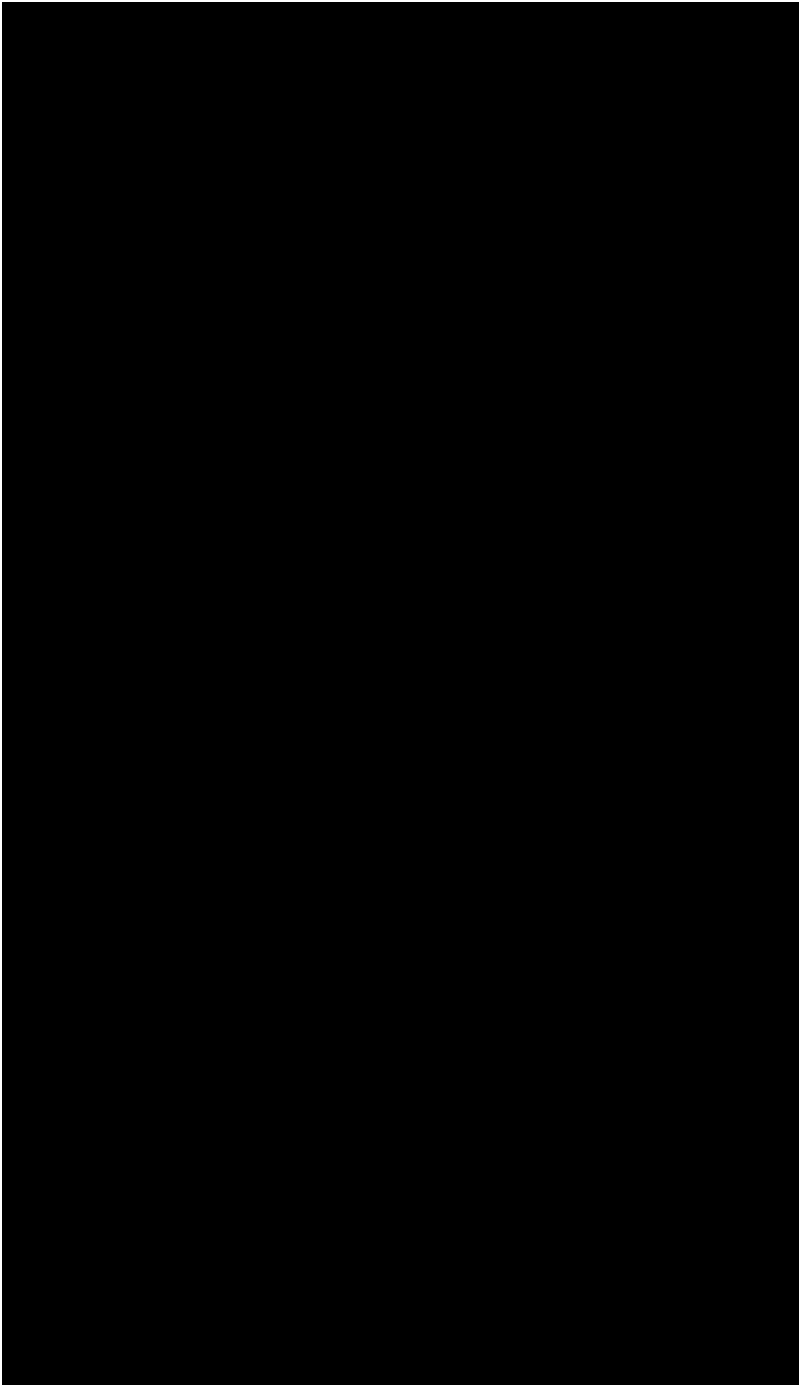
Selv når arrangementer er finansieret af kommuner eller lign., så bør man altid kræve betaling ved tilmelding. Bare en ganske enkel rund 20-kr gør mirakler for fremmødet.

Har man ingen tilmelding, så kræver man selvfølgelig først pengene ved in-check.

Uden betaling, så risikerer man at kun en lille del af de tilmeldte dukker op - er min erfaring.

Mange muligheder på det der internet.

Der er bunker af gratis og næsten-gratis sider, hvor du kan oprette din egen tilmeldingsside - tag et kig her: <http://lmgty.com/?q=event+tilmelding>



Sådan får du spillere (4)

Netværk

Når der er styr på det basale, så skal du ud og have fat i folk. Dit netværk er et godt sted at starte. Det er dog ikke sikkert, de er ligeså begejstrede som du er, og hvad så? Hvordan snakker du med folk om dit projekt?

Louise Amalie Juul

I har styr på det. Scenariet er designet, planerne er lagt, det meste er efterhånden på plads. Nu skal I have spillere, og I har formentlig en idé om, hvilken slags spillere, I gerne vil have med til jeres scenarie. Der er mange måder at få fat på dem - og som rollespiller har du formentlig allerede et spirende netværk af, ja, du gættede det, andre rollespillere.

Skriv et pitch

Dit scenarie er selvfølgelig det vildeste, der kommer til at ske for Rollespilsdanmark i år. Lige nu er det bare kun dig og dine medarrangører, der ved det. Lad det ikke blive ved med at være sådan! Skriv et pitch. Beskriv dit scenarie på max ti linjer:

- Hvad er grundideen?
- Hvad kan man forvente som spiller?
- Hvorfor er det fedt?
- Hvornår, hvor længe, hvordan og hvor meget?

Start med at sende det til nogen, du kunne forestille dig, ville være interesseret. Det kan for eksempel være i en Facebookmeddelelse. Bed gerne om reaktioner og feedback allerede her. Hvad synes de om idéen? Kunne de være interesseret i at være med? Kender de nogen, der kunne?

Find someone famous

Første gang jeg designede et rollespil var jeg heldigvis i nyttigt selskab. Jeg designede det nemlig sammen med Claus Raasted, der havde (har!) en del mere erfaring med rollespilmiljøet, end jeg havde (har!). Claus tog vores pitch og sendte det afsted til en masse potentielle spillere i hans netværk. Det, at han sendte det afsted, sendte et signal om, at han havde 'blåstemplet' scenariet, og at han synes, det havde potentiale. Det lyder måske pikant, men anerkendelse fra gamle, garvede arrangører kan veje og betyde en del. Så send dit pitch til nogle af de arrangører/rollespillere/gamle tosser du beundrer allermest, eller som du kan forestille dig, har det helt rigtige netværk. Det kan være, de bryder sig om det og vil gøre dig en tjeneste!

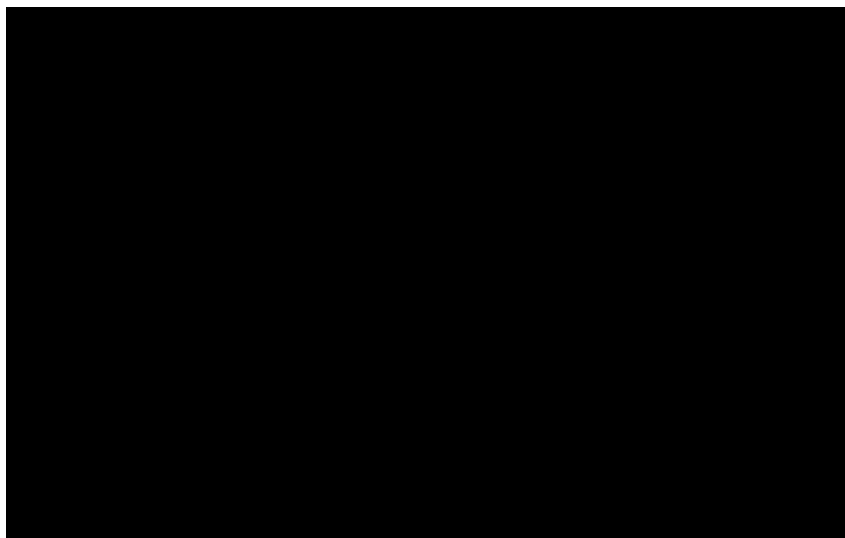
Spørg!

Det virker farligere at spørge folk, end det er i virkeligheden. De fleste vil, uanset erfaring og famousness og antal scenarier bag sig, blive smigrede over, at du tænker på dem når du tænker på en god designer/forfatter/arrangør. De er bare mennesker, og hvis de ikke har tid eller overskud til at hjælpe dig, kan de fleste godt finde ud af at sige nej.

Hvad så hvis de ikke kan lide det?

Et rollespil er ingenting værd uden spillere. Hvis du overhovedet ikke får nogen positive reaktioner på dit pitch og din fantastiske scenarieidé, kan det skyldes flere ting:

- Måske var det ikke så god en idé alligevel. Hvis folk reagerer negativt på din idé, så spørg dem, hvorfor. Hvad er det, der gør, at de ikke er interesserede? Er det praktiske årsager, eller er det noget, der er fundamentalt galt i designidéen? Feedback er altid værdifuldt.
- Måske har du kommunikeret idéen ud på en dårlig måde. Det kan være, de slet ikke har forstået, hvad det er du vil, og så må du jo vinkle om og prøve igen.



Claus Raasted

Du har lavet et scenarie. Alle dine venner tilmelder sig selvfølgelig, fordi de er dine venner.

Right?

Well...

Virkeligheden er måske nok nærmere, at nogle af dem tilmelder sig. Nogle af dem overvejer det, men gør det ikke. Nogle af dem siger, at de nok skal, men får det aldrig gjort. Nogle af dem lover guld og grønne skove, men havde aldrig tænkt sig at gøre noget ved det. Og nogle af dem siger bare "Næh, det er ikke lige min stil".

Røvhuller! Eller hvad?

Det er fristende at blive sure på ens venner, fordi de ikke bakker op. Det kommer man bare ikke særligt langt med. Det er jo trods alt din idé, ikke deres, og du beder dem om at bruge deres tid (og måske deres penge) på at støtte dit projekt.

Mit råd til dig er, at være helt afklaret med det faktum, at bare fordi dine venner er rollespillere, så er det ikke det samme som, at de vil med til dit rollespil. På den måde bliver du et gladere menneske, og ender ikke i øv-diskussioner med dine venner.

I sidste ende, så er det ikke fedt at have spillere med, der er der fordi de skal være der. Også selvom det kan være hårdt, at indse, at ens venner ikke er ens største fans, så er det jo ganske fair, at det er sådan. Derfor kan man heldigvis være venner alligevel!

Lukas Lunøe

“Jeg tog helt selv herhen. Så bare lige begivenheden på Facebook og tænkte jeg skulle deltage i det her scenarie.”

Er nok en sætning mange arrangører drømmer om at høre, men de færreste hører. Og det er der en rigtig god grund til. Det er fordi det, at tage til et scenarie, en fest eller sågar bare i skole, hvis man ikke kender mange eller ikke er blevet inviteret kan forekomme ekstremt grænseoverskridende.

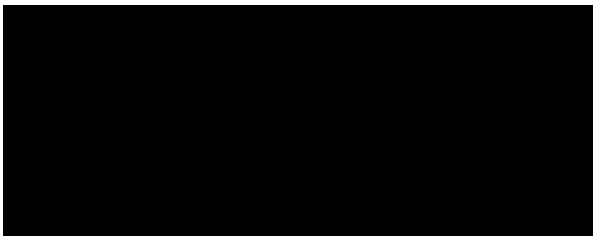
Det er her du som arrangør kommer ind i billedet.

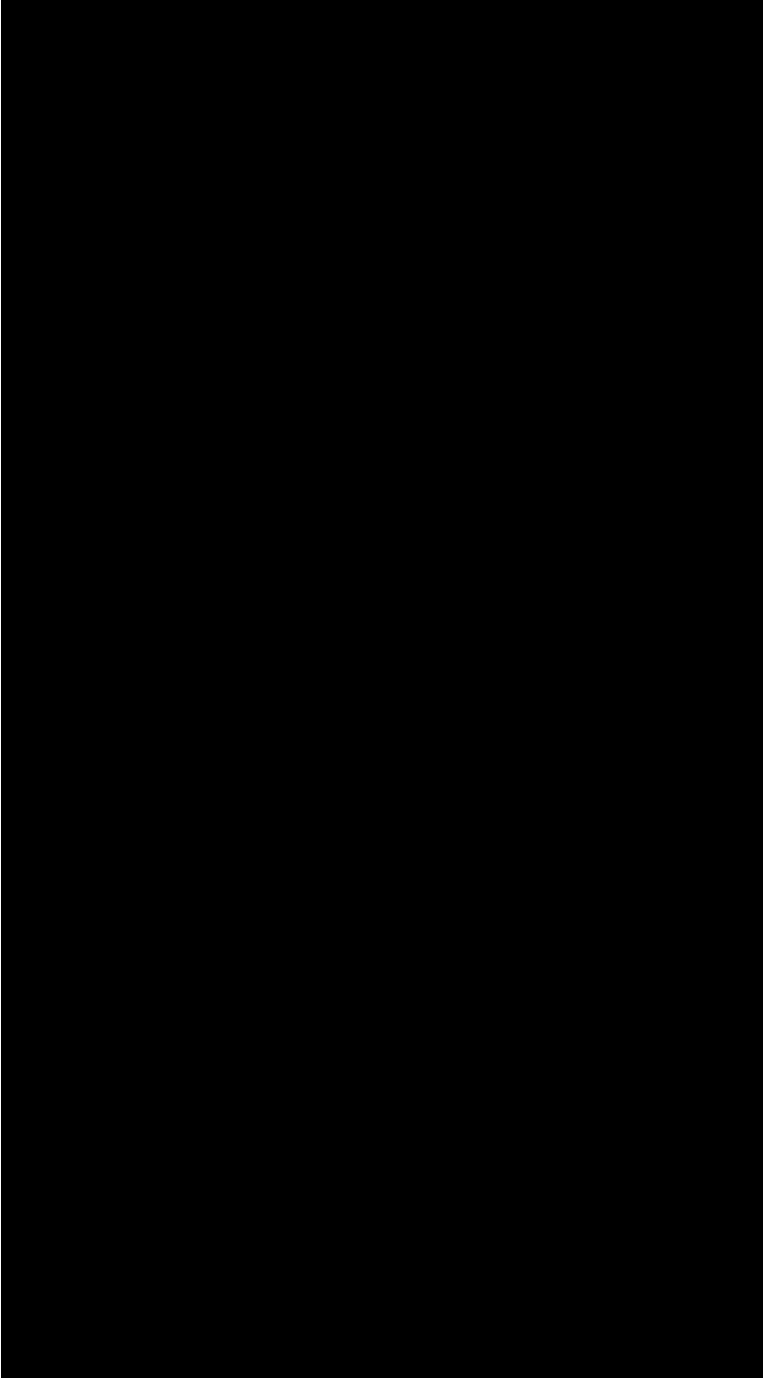
Formår du at kontakte de her potentielle deltagere, som gerne ville med, men måske ikke helt føler de tør, eller ikke føler de kender nok, så kan du få en del flere med til dit arrangement.

På Facebook er det nemlig muligt at trykke ‘interessert’ på begivenheder. Tager du og skriver til alle, eller ihvertfald halvdelen af dem som overvejer at komme, så er chancen at en god håndfuld af dem rent faktisk ender med at komme.

Både fordi du som arrangør påtager dig rollen som en person, de er trygge ved at kunne tale med. Men også fordi det altid er rart, at vide man er ønsket til et arrangement.

Så hvis du har mulighed for, at få fat på de her personer, få dem til at føle sig mere trygge og føle sig ønskede? Ja, så er du sikret mange flere deltagere, og nok også en ny bekendt eller to.





Sådan får du spillere (5)

Facebook

Det er ikke alle, der er på Facebook. Kun 1.8 milliarder om måneden. Så det er smart at have en plan for hvordan du vil bruge Facebook. Skal du have en gruppe? En begivenhed? En fan-side? Måske ligefrem noget betalt reklame?

Charles Bo Nielsen

A necessary evil. Man kan sige rigtig meget skidt og problematisk om Facebook, men i sidste ende er det lidt ligesom kapitalismen, vi ved alle sammen godt det er rigtig skidt, men vi kan ikke lade være med at engagere os i det alligevel.

Derfor så er det gode spørgsmål, hvordan skaber man den største værdi ved brugen af Facebook?

Facebook har en massiv kommunikationsstrøm. Der er komplekse algoritmer, som du kan bruge til din fordel, hvis du vil have dit budskab frem og sikre en god kommunikation.

Jeg har tips til følgende kommunikationsveje:

- Personlige vægge
- Begivenheder
- Interesse grupper
- Fan sider
- Private beskeder

Hvilke fordele og ulemper har de i forhold til at få dit budskab frem?

Din personlige væg kan du bruge til at dele dit scenarie på og spørge din vennekreds til råd og hjælp før dit scenarie. Det er nok ikke alle dine venner der ser hvad der er på den og hvis du har indstillet dine opslag til at være “of-fentlige” så kan flere folk nemmere få nys af hvad du spørger efter. Så snart dine venner liker dit opslag, så vil det give adgang til at deres venner kan se dit opslag og muligvis vil de være istand til at hjælpe dig.

Begivenheder er oplagt at bruge i forhold til arbejdsweekender op til, men selvfølgelig også selve scenariet, begivenheder har den fordel at sende reminders før det starter din dem der har tilmeldt sig og er nemt at til at få kommunikeret tid og sted til mange mennesker.

Du skal her være opmærksom på at, hvis du laver et event på din Fan side eller din gruppe, så er det kun dem der allerede er med der, som kan finde dit event - til gengæld så får dem i gruppen en direkte invitation.

Facebook

En gruppe for dit scenarie, din forening eller din arrangørgruppe, gør at folk kan være med, hvis de gerne vil engagere sig. Vær opmærksom på at grupper nemt kan tabe momentum, hvis ikke du er engageret med at få folk til at skrive i den. Når folk selv skriver opslag, så er der større chance for at de får en notifikation om at der sker noget i gruppen. Facebook venskaber mellem folk her spiller også en stor rolle med at få mindet folk om når der sker noget i gruppen, da Facebook algoritmer prioriterer det dine venner skrive over det andre skriver.

Fansider kan du oprette til dit scenarie, din arrangørgruppe eller måske din kampagne, hvilket giver nogle økonomiske muligheder i forhold til at booste din rækkevidde og også er nemmere at få folk med på, fordi de fleste har lettere ved at “synes godt om” dit scenarie end være med i din gruppe. Så du når nemmere ud, men det er her rigtig vigtigt at du selv skaber en masse indhold løbende der holder liv i din fan side, ellers dør alt din rækkevidde hurtigt.

Privatbeskeder kræver, at du skal være obs på at det er rigtig smart at skrive til folk private og motivere dem til at engagere sig mere i din gruppe/side/begivenhed, fordi folk er mere villige til at reagere på en personlig opfordring end en gruppe opfordring. Dertil er det godt at vide at hvis du sender beskeder til folk du ikke er venner med er der stor chance for at det ender i deres spam filter. Så ansøg om venskab først og så skriv til dem.

Claus Raasted

Det bedste ved facebook er, at alle er på facebook. Det er ikke helt rigtigt, men det er rimeligt tæt på. Det betyder også, at du kan eksperimentere med betalt facebook-reklame. Det virker lidt som noget uforståelig voodoo-magi (synes jeg i hvert fald), men det er faktisk noget med enormt potentiale.

Hvordan facebook reklamer virker er der skrevet lange artikler om, og der findes tonsvis af hjælpe-videoer derude, som du kan kigge på. Det som jeg vil sige med facebook-reklame er, at du for ret få penge kan få dit budskab ud til nogle ret specialiserede målgrupper. Hvis du tænker, at dit scenarie ville være perfekt for 28-årige fra København, som godt kan lide teater, vampyrer, horror og serien True Blood, så kan det lade sig gøre. Nå, ja, og du vil fange dem mens de er på mobilen.

Hvis du går efter rollespillere som din primære målgruppe, så er det nok ikke super nødvendigt, da vi har nogle stærke netværk allerede og ting spreder sig med lynets hast gennem de forskellige miljøer. Men hvis du gerne vil nå ud over det etablerede miljø, så er der altså muligheder i det.

Om ikke andet er det smart at lære noget om, fordi der er så mange af os gamle rotter, der ikke fatter hvordan det virker, og som gerne vil have din hjælp til vores egne projekter!

Lukas Lunøe

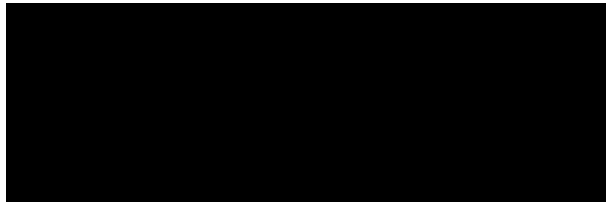
Ligesom kapitalisme, så har Facebook den fremragende evne, at det ikke kun gør os rigere, men det giver også enorme muligheder for, at vi kan blive tættere forbundne. Facebook kommer nemlig ikke kun arrangøren til gode, det kommer også potentielle spiller til gode.

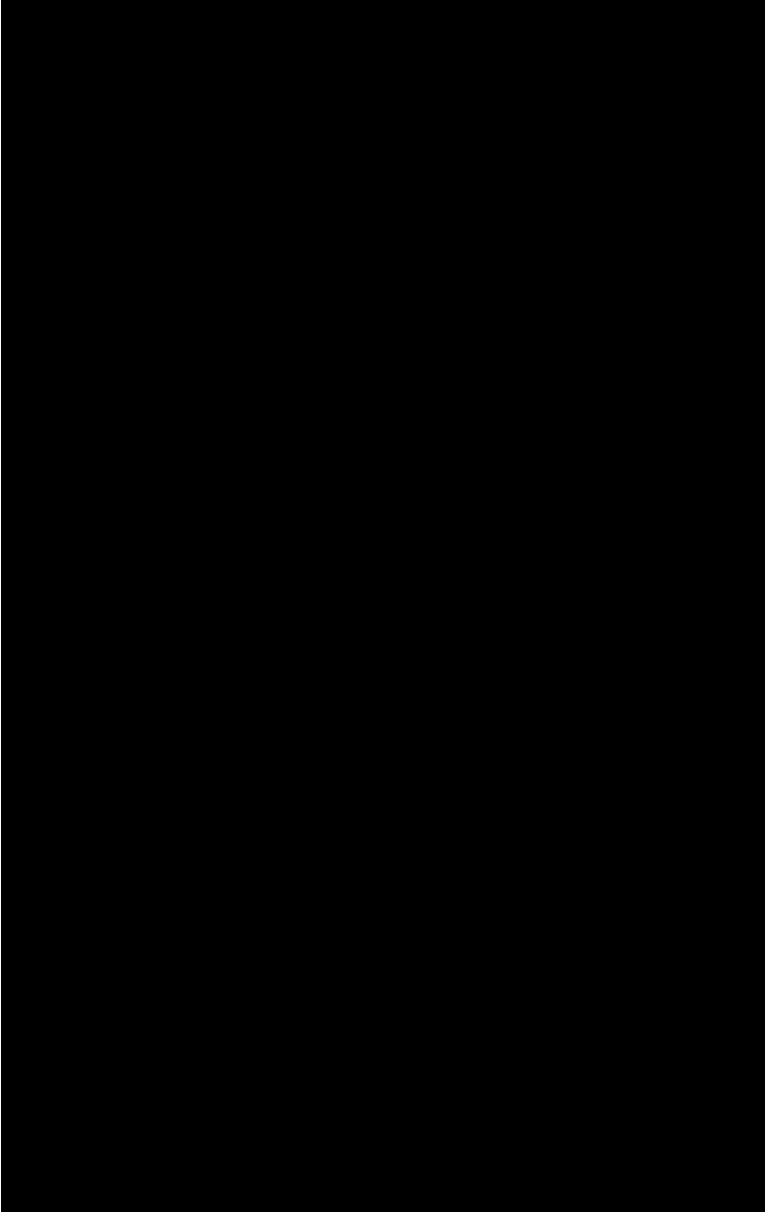
Det første man kan skal anerkende, er at man - især som ung - gerne vil vise sig fra sin bedste side på Facebook. Sådan, at når ham/hende/de søde tjekker, hvem du er (læs: stalker), så er man sikret, at de tænker man er lidt cool. Det gælder også i forhold til arbejde, venner og familie, man vil gerne vise man er aktiv og laver noget spændende med sit liv.

Derfor er et godt tip, at tagge folk i ting som viser dem som aktive. Har I haft en workshop? Så post et billede af det og tag alle de deltagende. Sådan kan deres venner se det og tænke: "Det ser godt nok fedt ud, måske jeg også skulle med".

Du kan også løbende poste billeder på jeres fanside, her kan du feature forskellige spillere i bedste "Humans of New York" stil. Så kan du give deltagerne eksponering, hvor deres venner til gengæld ser noget vedrørende DIT scenarie.

Vigtigst er selvfølgelig, at poste billeder efter scenariet og tagge folk på dem (hvis de er ok med det!). Så kan dem, der ikke var med tænke "Gid jeg var med, det så godt nok fedt ud. Jeg må hellere deltage næste gang"





Sådan får du spillere (6)

Andre sociale medier

Instagram. Twitter. Snapchat. Der er nok at vælge imellem, og alle platforme har fordele og ulemper. Hvad skal du overveje før du går amok på de sociale medier? Er der noget, der virker bedre end andet? Hvad kan du selv lide?

Louise Amalie Juul

Kend dine målgrupper - og vinkl efter dem!

Før du begiver dig ind i junglen af sociale medier, er det en god idé at sætte dig ind i dem. Herunder følger en oversigt over nogle af de mest anvendte, med en lille introduktion til hver og lidt om, hvad de kan bruges til.

Twitter

Der er tre slags mennesker på Twitter: Journalister, politikere og Peter Brodersen. Det er omtrent det. Derudover er der selvfølgelig også alle udlændingene. Twitter er f.eks. meget mere anvendt i USA og England end det er i Danmark.

Twitter er derfor primært et værktøj for dig, hvis du skal have kontakt med journalister, politikere eller udenlandske spillere. Det er et medie for de hurtige, skarpvinklede beskeder, og det er især godt, hvis du har store nyheder eller links at dele.

Instagram

Instagram er først og fremmest et visuelt medie, og selvom det kan synes blødt, kan det være enormt væsentligt for promovningen af dit rollespil. De rigtige billeder kan være enormt stemningsskabende, og være med til at give spillerne en klar idé om, hvad din vision for scenariet er

Vælg få, men lækre billeder, og promovér dem skamløst. Medmindre de selv er med på dem, gider folk gider ikke kigge på 50 variationer af næsten samme motiv. De fleste smartphones kan tage udmærkede billeder i høj opløsning, så det skal ikke nødvendigvis være en dyr fornøjelse.

Brug hvad du har. Hvis du laver rollespil på et slot - så brug omgivelserne! Hvis du laver blackbox, så tag billeder af spillere eller effekter i det lækre scenelys.

Stories er en god måde at få målgruppen til at følge med. Med 'stories'-funktionen på Instagram, kan du invitere spilleren eller den interesserede med bag scenen i arrangørprocessen. Det kan give en følelse af hype og af fortrolighed mellem dig og spillerne. Brug den kun, hvis du rent faktisk har noget fedt at vise frem.

Snapchat

Snapchat er god til det, der sker lige nu. Som Instagram er det et visuelt medie, men mere midlertidigt og umiddelbart. På Snapchat har du som på Instagram mulighed for at dele stories og små glimt af hverdagen/forberedelserne/whatever, som modtageren vil have adgang til i 24 timer. Spillerne kan også sende billeder til dig, som du kan vælge at viderebringe.

Især Snapchat er et godt medie til “take-overs”, hvor en person, spiller eller arrangør, kan overtage brugeren og vise i glimt, hvad vedkommendes rolle i forberedelserne til scenariet er. På den måde kan du forlænge spiloplevelsen og følelsen af at være med uden at være fysisk til stede.

Pinterest

Pinterest er en slags online opslagstavle, du kan dele med dine spillere. Her kan du eller de lægge billeder, citater eller artikler op, der kan være til inspiration for resten af spillerne. Det er en nem måde at pege spillerne i den rigtige retning i forhold til dine visioner, og det er en god platform til deling af ideer eller ting man lige hurtigt finder og vil læse senere.

Afsendertanken

Når du promoverer dit rollespil på de sociale medier, er det vigtigt at den primære afsender er rollespillet - altså selve arrangementet - og ikke dig som privatperson. Det er en god idé at tænke lidt over, hvem du er som afsender. Hvis variationen i sproget eller brugen af Instagramfiltre og billedredigering bliver for stor, kan modtageren blive forvirret. En løsning kan være at have én arrangør, der står for det.

Charles Bo Nielsen

Min erfaring med sociale medier er at det skal være nemt for deltagerne at bruge. Det skal være nemt at stjæle billeder fra scenariet og videoer skal være lige til at dele alle steder. Det er i hvert fald det der skal til, hvis man gerne vil gå viralt. Der kan selvfølgelig slås et slag for at holde tingene privat. Men min mission er oftest at få spredt interesse for rollespil og få sendt den gode historie ud til hr og fru Danmark.

Den eneste måde vi når derud i dagens Danmark er ved at nok mennesker deler historierne. Sociale medier er nemlig det, sociale, udgangspunktet er at dele med hinanden. Rollespil er her pisse nemt at have med at gøre, fordi der er ofte flotte kostumer, spændende materiale og engagerede deltagere der ikke kan få nok af at dele deres historie til alle og en hver.

Hvis du gerne vil have dit scenarie ud, så gør det nemt at dele alt og gør det klart for alle at det er okay, at bruge jeres billeder, man skal bare lige nævne fotografen og så ellers bare go nuts. Eller endnu bedre, betal en fotograf for at i må bruge deres billeder uden mere fnidder - fordi skal tingene virkelig gå viralt, så skal der ikke være noget der stopper folk fra at dele det.

Claus Raasted

1. Folk, der er født i 80'erne (eller før!) er helt ude at skide og fatter hat og briller. Jo, bevarer, måske er vi på Insta, snappen og tweeter på livet løs, men vi gik i stå for længe siden. Der er forskel på at bruge noget bevidst og bruge det instinktivt. For mig er mails instinktivt, men alt derefter er tillært og føles clunky.

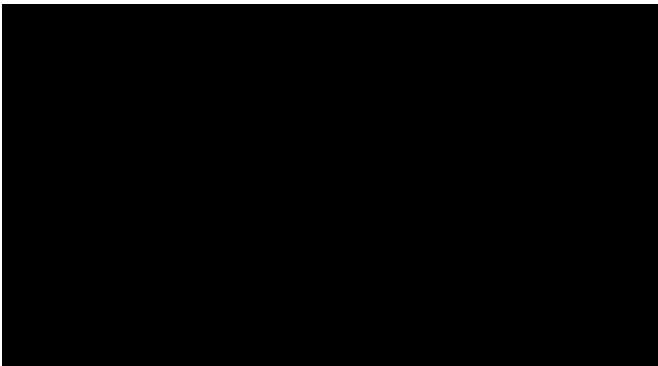
2. Hvis I kan, så find nogen, der er født med mediet allerede integreret og lad dem tage sig af det. Det giver heller ikke mening at forsøge at lære 14-årige at skrive formskrift i stedet for på tastatur, mens min mor har en elegant håndskrift.

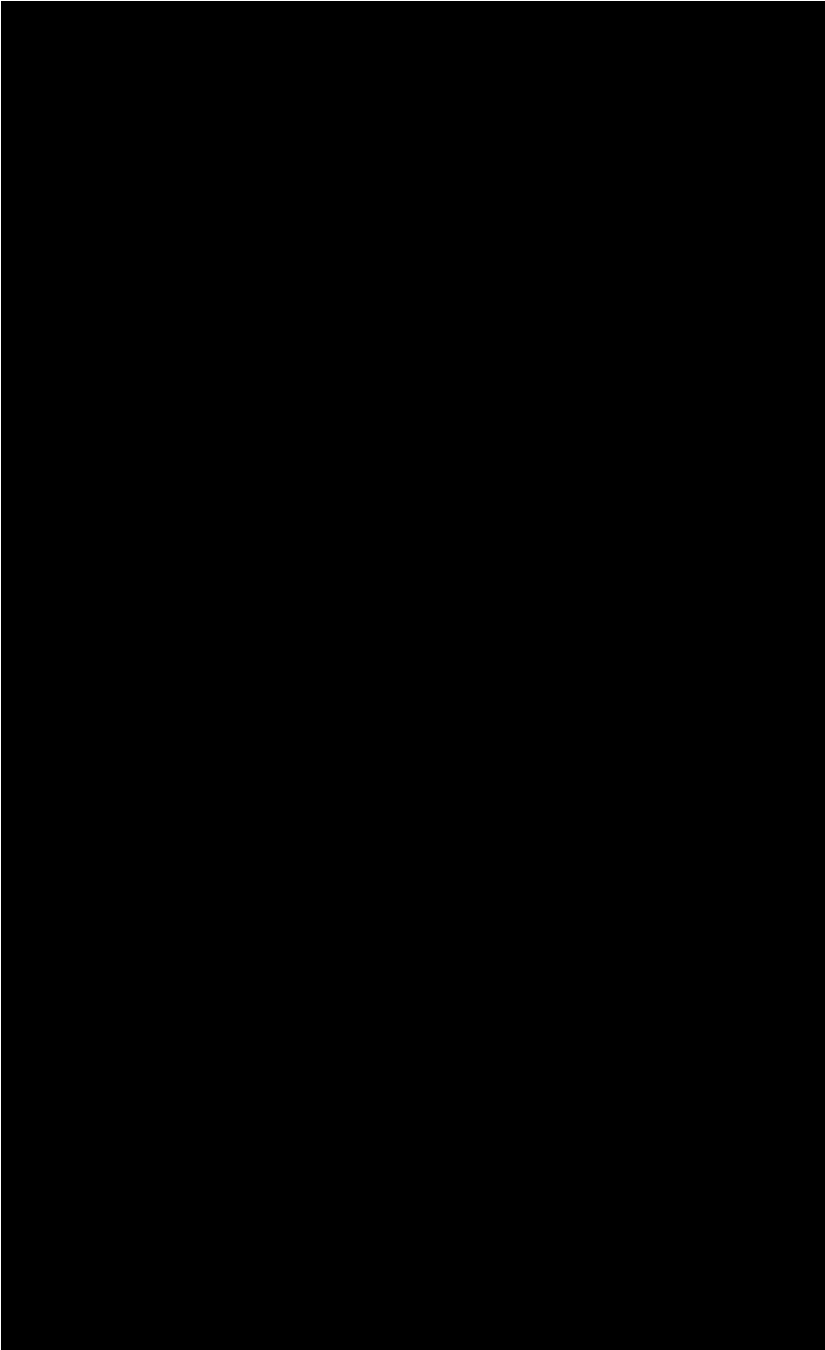
3. Frygt. Jeg er 38 og er ikke helt teknologisk imbecil. Men jeg kan sgu' godt mærke, hvordan det bliver sværere for mig at følge med på tech-fronten. Folk, der er interesserede skal nok følge med - uanset alder - men når man går udenom snævre grupper spiller alder en rolle.

4. Konsekvensen af det er, at man må indse, at brede målgrupper er svære at kommunikere til. Hvis du vil lave et rollespil for 15-50 årige, så har du nogle, der synes snapchat allerede er lidt gammelt og kikset, og nogle der ikke har hørt om det.

5. Det allervigtigste sted at huske på alt det her er, når I laver rollespil hvor børn skal deltage. Hvis du vil have de 9-årige med, så skal du tale til de 9-åriges forældre. På deres præmisser.

6. #larpguru #gammel #lortehashtags #kanmanskriveø #thestruggleisreal





Sådan får du spillere (7)

„Møder/Kongresser”

Et af de bedste steder at møde potentielle spillere, er på steder hvor de i forvejen er. Men er det rollespilskongresser? Filmmesser? Idrætsdage? Hvordan kommer du i det hele taget ud til et arrangement og spreder ordet?

Claus Raasted

Fastaval. Knudepunkt. Forum. Og der er flere endnu. Der er masser af steder, hvor rollespillere mødes, og hvor du kan finde nogle at snakke med om dit projekt. Fordelen ved at tage til en rollespilskongres eller lignende er, at folk alligevel er der for at snakke rollespil. Du kan selvfølgelig også tage til andres rollespil og møde dine potentielle spillere der (hvis du får lov af arrangørerne, selvfølgelig), men folk tager oftest til rollespil for at spille rollespil - ikke for at snakke om det. Der er kongresserne nemmere.

Men hvordan gør man? Tager du bare af sted til f.eks. Fastaval og stopper alle du møder og spørger “Har du hørt om rollespilssceneriet Fyrtårnet? Nej, så lad mig fortælle dig om det!”, eller kræver det en plan? Well, du kan selvfølgelig godt gøre det første, men jeg tror ikke det bliver en stor succes. Tænk hellere over hvad du vil gøre på forhånd. Har du nogle lækre flyers med? Måske plakater til at hænge op? Har scenariet en trailer eller en hjemmeside du kan sende folk til, hvis de er interesserede? Er I på Facebook?

I min erfaring er det vigtigste at have en meget hurtig version af scenariet, som du kan forklare. En beskrivelse som højst er en sætning, og som giver en klar fornemmelse:

“Det er ligesom Hunger Games, hvor nogle slår hinanden ihjel og andre laver politiske intriger.”

“Det er et Warhammer slag, bare live i stedet for med figurer.”

“Det er en post-apokalyptisk fremtid, alle slås om ressourcer, og vi bruger NERF guns.”

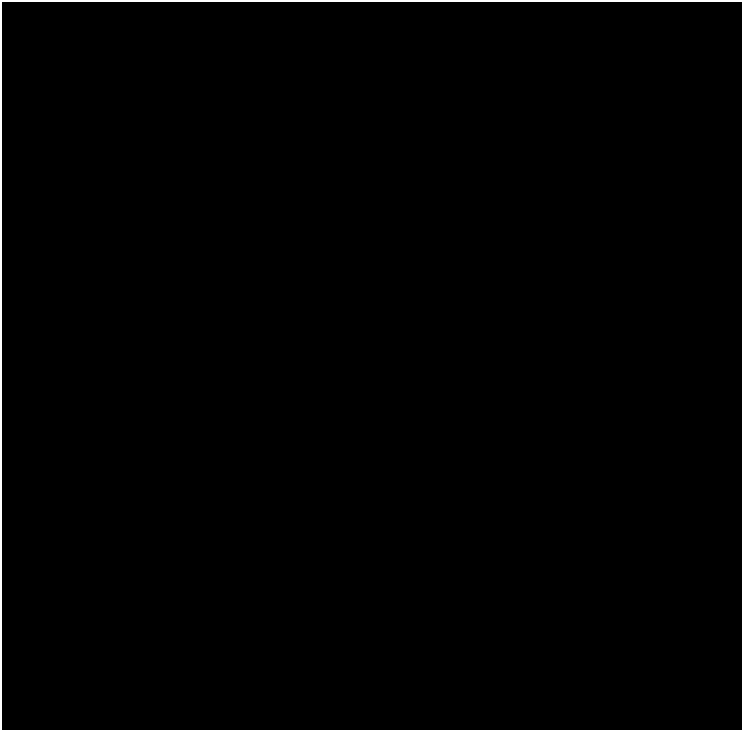
Men når du så har din mikro-præsentation klar, hvordan kommer du så til at snakke med folk? Det afhænger lidt af arrangementet. Måske er der tid sat af til scenariepræsentationer. Måske er der et sted, man kan lægge flyers. Måske er det en god idé bare at hænge ud i fællesområdet og så sludre med folk. Når de så spørger hvad du går og roder med kommer du med den korte beskrivelse, og hvis de siger “Fedt! Fortæl mere.”, så er du i gang.

„Møder/Kongresser”

En vigtig ting at huske på er, at det er de færreste (rollespillere som ikke-rollespillere) som gider blive pushet ting, eller “blive solgt til”. Hvis vi sidder og snakker og du fortæller om dit nye rollespilsprojekt, og jeg synes det lyder interessant, så er det cool. Men hvis du kommer hen og siger “Hej, vil du høre om mit nye rollespil?” så siger jeg sgu’ nok nej, tak, med mindre vi kender hinanden i forvejen.

Som rollespilsarrangør skal du hellere være en spændende projektmaker end en anmassende facer, der prøver at sælge mobilabonnementer. Især når vi er til kongres.

Når alt det er sagt, så er det bare med at komme af sted. De fleste rollespils-kongresser er nemlig ikke bare gode steder at rekruttere spillere, de er også fede i sig selv.

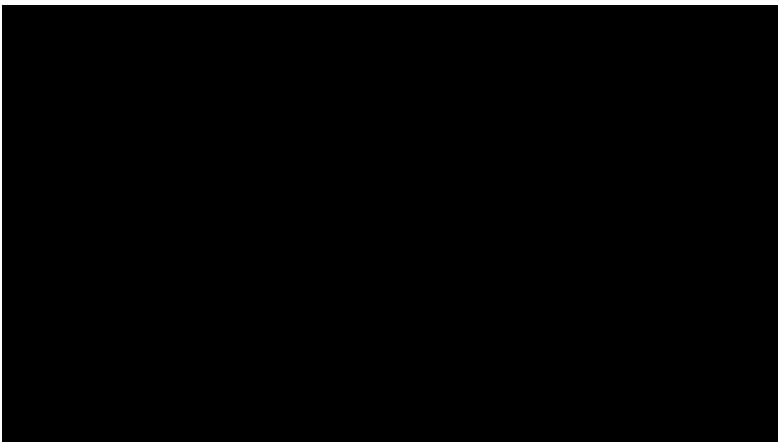


Charles Bo Nielsen

Det er rigtig godt at have en plan for hvad man vil fortælle og især at indøve en kort pitch kan være en rigtig god idé, stå foran spejlet derhjemme og øv dig på den samme historie hvergang, det lyder cliché, men det virker. Det er især vigtigt at være konsistent med hvad du siger og hvad du lover, når du er på en kongres, fordi deltagerne der hører om dit scenarie, vil forhåbentlig snakke med hinanden om dit scenarie.

Hvis du så har lovet Kasper en ting, Kathrine noget andet og Kirsten noget helt tredje, så vil det opleves usikkert og kaotisk. De skal helst alle sammen få en oplevelse af at have fået den samme pitch, hvilket er derfor det er godt at have en plan på forhånd.

I forhold til løfter er det også vigtigt at have snakket med dine medarrangører om hvor meget i vil afsløre på forhånd og hvor meget i lovet. Når spillerne kommer med idéer til dit scenarier, kan det godt give lyst til bare at sige: “Ja, det er en pisse fed idé det gør vi også!” - her er det smart at holde lidt igen både i forhold til at du jo lover noget på de medarrangørers vegne og fordi du ender i en situation hvor at de deltagere der taler med hinanden om dit scenarier, fortæller vidt forskellige ting.



Lukas Lunøe

“Far er det ikke vildt, at jeg må komme med til Forum?!”

“Ja, det eneste du skal huske er vi kun må være der i dag og du skal være lidt ældre før du kan komme med til festen om aftenen.”

Sådan lød samtalen mellem min far og dengang 13-årige Lukas, inden jeg havde fået dispensation til, at deltage i Forum 2011. Selv uden deltagelse i festen var det 4 timers deltagelse jeg sent glemmer.

Siden dengang har - nu - 19-årige Lukas deltaget i: Knudepunkt, Forum og Fastaval - flere gange endda - og meget har ændret sig siden. I dag må jeg være med til festerne, og endda blive lagt i seng af mine søde venner under dem.

Men det som virkelig har gjort indtryk på mig, og som har givet mig lyst til, at deltage i arrangementer er noget helt bestemt.

Som kan siges i to bullets:

- Hvorvidt arrangøren, som vil have mig med, virker som en flink person.
- Hvorvidt jeg kender nogen som deltager.

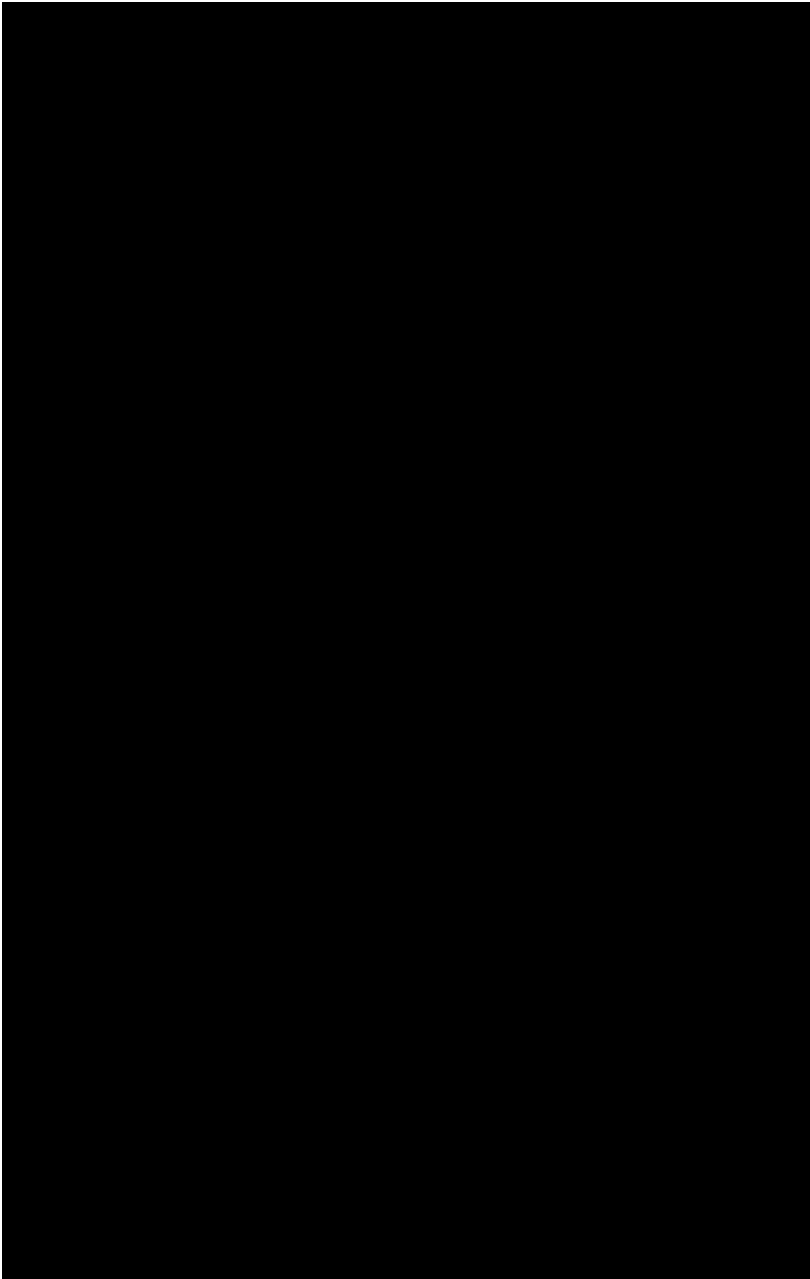
Her er kongresser jo oplagte bud på at opfylde de to kriterier. Hvis en arrangør fanger en af mine kammerater og mig sammen, og bruger de tips og tricks Charles og Claus har nævnt, så er den næsten hjemme for mit vedkommende.

Dette giver mig jeg lyst til, at deltage, både fordi arrangøren virker sød og god til, at besvare spørgsmål. Men også fordi, jeg er sikret mine gode venner kommer til, at have det sjovt til scenariet med mig.

Så er man sikret samtalen mellem 19-årige Lukas og hans far bliver:

“Far tror du min SU holder til, at tage til endnu et scenarie med mine venner?”

“Ja, men det kommer an på, hvordan du håndterer festen”



Sådan får du spillere (8)

„Flyers/Plakater

Selvom vi lever i den digitale tidsalder er det stadig fysisk reklamemateriale. Er det noget, der er værd at bruge tid på? Hvad kan det? Hvad er det ikke så godt til? Har du nogen, der kan hjælpe dig, eller drømmer du bare om 10.000 flyers?

Claus Raasted

Jeg elsker flyers. Jeg kan blive helt glad, når jeg ser en lækker flyer for et arrangement - om det er et rollespil eller ej. Men kan de betale sig at lave? Det er et godt spørgsmål. På samme måde med plakater. De kan være ganske lækre, men hvad får man egentligt ud af dem?

Det afgørende er selvfølgelig hvordan man laver dem og hvordan man bruger dem.

Har I en dygtige grafisk designer, der kan smække en lækker plakat eller nogle snazzy flyers sammen på ingen tid? Eller er det noget, der vil koste blod, sved og danske kroner at få til at ske? Umiddelbart har produktion af flyers/plakater tre trin (hver med udgifter forbundet!):

- **Design:** Det koster tid/penge/energi at få lavet skidtet klar i InDesign, Photoshop, etc.
- **Produktion:** Trykkerier tager gerne penge for at printe jeres lækre promo-materiale.
- **Distribution:** Det skal også ud. Flyers, der ligger og samler støv hjælper ingen.

Hvis I ikke har en plan for alle tre stadier, skal det nok gå galt. Jeg har mange gange været med til at designe og producere flyers, visitkort, bannere og lign, uden at have en klar plan for hvem der skulle distribuere dem, og hvordan. Jeg tror stadig vi har flyers liggende fra 2009, som ikke er kommet ud endnu.

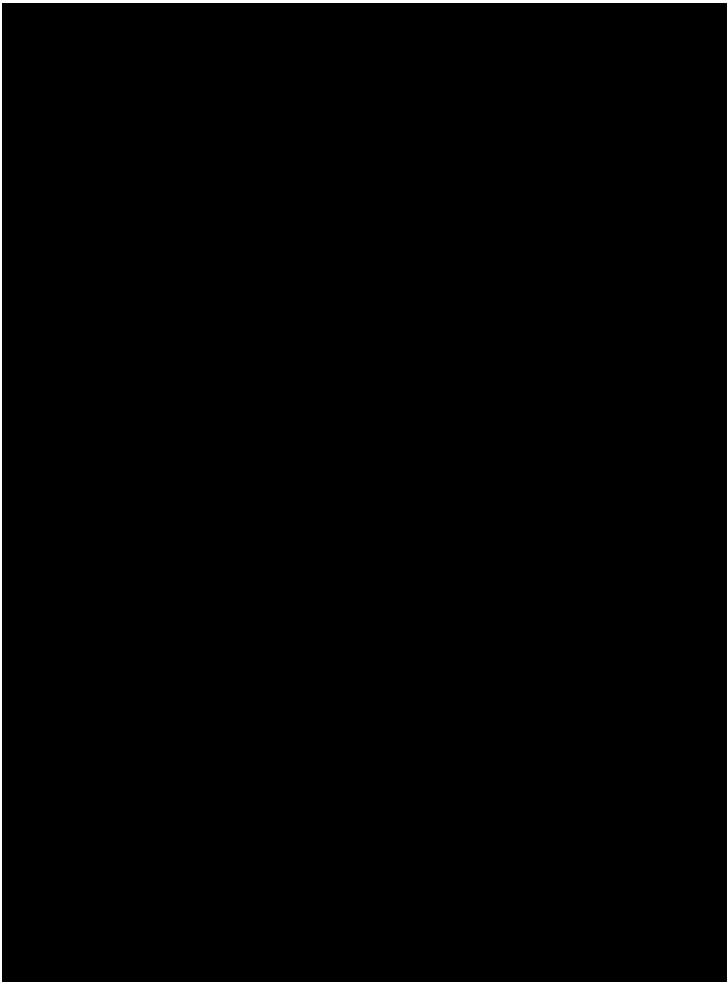
Hvordan kan det ske?

Det kræver en ting at designe en flyer. Det kræver nogle grafiske design skills, måske noget fængende tekst og en eller anden overordnet vision. Det kræver noget helt andet at få det trykt. Tit betaler man sig fra det, men nogen skal stadig hive fat i trykkeriet og få hentet de fysiske flyers (eller få dem sendt hen til jer). Og sidst, men absolut ikke mindst, så skal de ud i hænderne på folk. Det er sjældent, at designeren gider stå for det også, og trykkeriet gør det i hvert fald ikke. Så sørg for, at I har nogle, der godt vil dele jeres flyers ud og hænge jeres plakater op.

„Flyers/Plakater

De fleste rollespilsbutikker er nemme at snakke med og vil gerne have flyers fra jer, men det kræver, at I tager kontakt til dem. Men jeg kan ikke understrege nok gange hvor vigtigt det er, at have en plan for hvordan tingene kommer ud. Nogle gange er det noget så grotesk som, at ingen ved hvor flyersne er endt, fordi de ikke er i en klart markeret kasse. En enkelt gang fik vi ved et uheld smidt et par tusind flyers ud, fordi de lå i en indkøbspose og flød.

Det er blevet ekstremt nemt at design. Tryk kan man betale sig fra. Så hav fokus på distribution!



Henrik Vridstoft

Fodarbejde! Fodarbejde! Fodarbejde!

Rollespilsbutikker og spilforeninger er selvfølgelig et godt sted at lægge flyers for at nå ud til jeres målgruppe, men hvis I virkelig vil sørge for at de potentielle spillere får fat dem, anbefaler jeg at I forhører jer med de arrangører der arrangerer diverse faste månedlige arrangementer for rollespillere.

Hør om det er okay at I må komme forbi og dele flyers for jeres arrangement ud, måske endda få lov til lige at sige et par ord ved en evt. briefing eller debriefing.

Med mindre jeres arrangement ligger lige oven i et af deres faste månedlige arrangementer burde der ikke være de store problemer med det.

Deler I flyers ud til et rollespilscenarie skal I selvfølgelig kun dele flyers ud før og efter selve scenariet. Der er ingen der har lyst til at få forstyrret deres rollespil ved at I kommer hen til dem og begynder at fortælle om jeres scenarie.

Fordelen her er at I møder lige præcis de folk der kunne have interesse i at deltage i jeres scenarie, der nu har muligheden for at stille jer direkte spørgsmål.

I kan også forhøre jer også med jeres lokale bibliotek om I må lægge nogle flyers der.

Det er dog mere så I som en rar detalje kan sige at I også har et samarbejde kørende med biblioteket, hvis I skal ud og søge hos diverse fonde. Der er meget sjældent er nogle spillere der reagerer på flyers der lægges i et bibliotek.

Anne Serup Grove

Der er blevet snakket om at distribution er vigtigt og hvordan man distribuerer men her nogle tanker om hvad du distribuerer kan påvirke måden du distribuerer på.

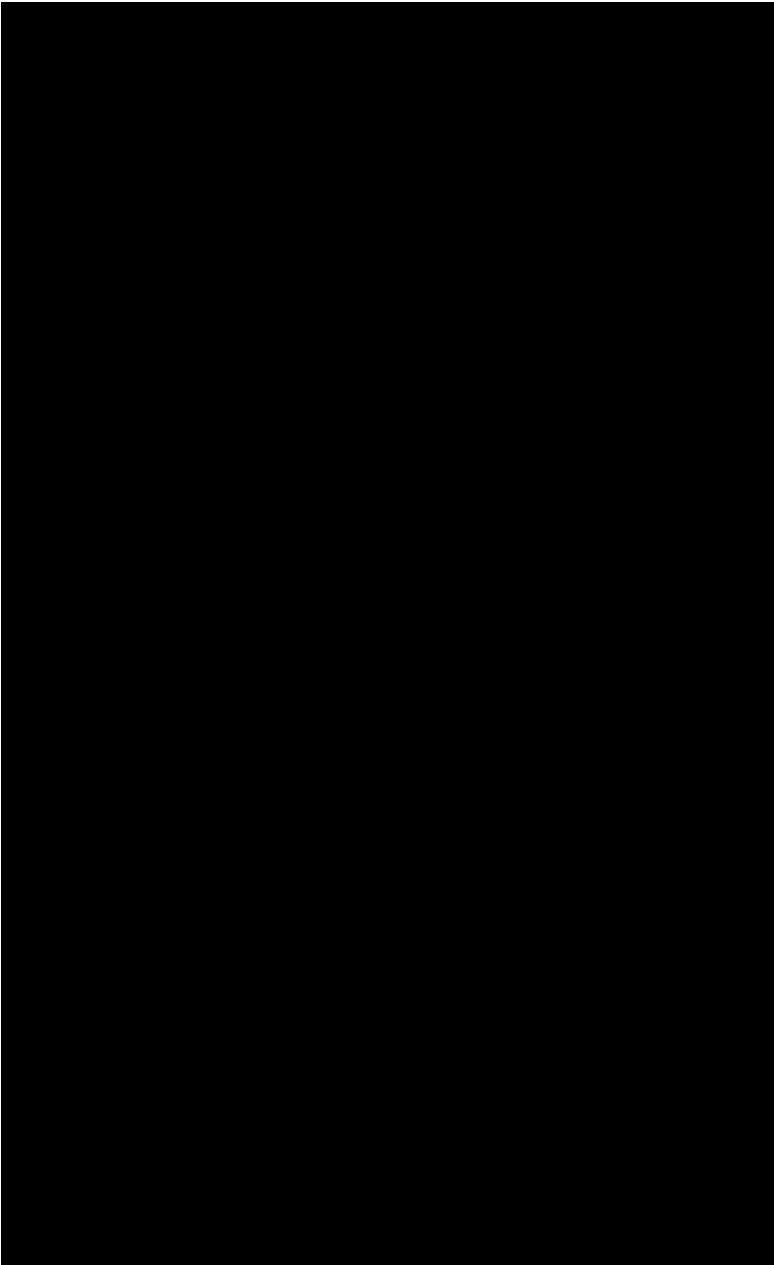
For ja, du kan tænke det som bare at lægger nogle stykker papir et sted, men det behøver ikke være sådan. Som Henrik skriver, er det effektivt at få deltager gennem direkte kontakt. Og typen af det du giver en mulig deltager i hånden påvirker hvad de gør med det. Inviterer den til at man folder den - ruller den - hænger den op - krøller den sammen?

Til Black Box Horsens ønskede hovedarrangøren, Simon, ikke bare at lægge et stykke A5 papir et sted. Han ville gerne at flyeren:

1. så godt og indbydende ud (det vil vi jo alle),
2. vækkede nysgerrighed og spørgsmål,
3. gav plads til diskussion.

Igennem en snak med ham blev det klart at det han ønskede var en flyer der havde mere tyngde til sig. Den skulle være et forvokset visitkort for det møde han havde delt med modtageren – face to face. Derfor valgte vi at lave et postkort som flyer. Et postkort er i kraftigere papir og er derfor ikke et man bare lige folder sammen og smider væk. Flyeren blev et simpelt redskab der påvirkede måden hvorpå Simon mødte muligere deltagere.

Prøv at tænke over størrelsen (formatet), tykkelsen (vægten) på papiret og overfladen (papirtype) på papiret – det er med til at skabe en oplevelse, for dig og for modtageren.



Sådan får du spillere (9)

Pressedækning

Har du en vision om, at du skal være på forsiden af Politiken? Måske blive nævnt på en blog? Hvad gør du for at få dit rollespil i medierne? Eller for at undgå det, hvis det er noget du helst vil holde privat? Hvad vil journalister overhovedet have?

Louise Amalie Juul

Omtale kan være lækkert, men det er en stor tyk løgn at al omtale er god omtale - især når det kommer til vores miljø.

Overvej, hvorfor I gerne vil have opmærksomhed udefra, om I overhovedet vil have det, og i så fald hvilken slags opmærksomhed, I vil have.

Der er forskel på omtale, for der er forskel på medier. Hvis I vælger lokalaviserne, har I god chance for at få omtale. De mangler altid gode historier! Og hvis de ikke har tid eller ressourcer til at komme ud, kan I altid sende nogle lækre pressebilleder og en lille tekst, de kan trykke.

De større medier skal ramme en større målgruppe, og her er fortællingen om hvad der skete i området lørdag morgen ikke nok.

Send pressemeddelelser og ring på dem, hvis I ikke får nogen respons. Sørg for at formidle, hvorfor jeres historie er vigtig for lige præcis det medie, I henvender jer til.

Sæt journalisten ind i sagen! Sådan rigtigt ind

Journalisterne er på jagt efter den gode historie. De fleste er i hvert fald. Jo større en avis, jo mere skarp skal historien være, den skal pirre og provokere, og det kan hurtigt komme til at gå ud over dig (og alle os andre!).

Det er de færreste journalister, der helt forstår, hvad rollespil egentlig går ud på, og hvis de ikke forstår det, kan de ikke formidle det.

Tænk derfor ud over jer selv og videre til en helt anden målgruppe, når det kommer til pressedækning. Hvad vil I gerne kommunikere? Er jeres ork-goblin-elver-romance-rollespil i virkeligheden en fortælling om flygtninge og accept af de sårbare i et samfund? Handler jeres spise-kage-i-hobbithulen-rollespil i virkeligheden om voldelige parforhold eller racisme i udkantslandsbyer? De allerfleste rollespil går ud på at søge en eller anden form for empati og forståelse for og i noget, der ikke er os og vores trygge hverdag. Det er unikt, og det er dén historie, vi gerne vil fortælle. Ikke?

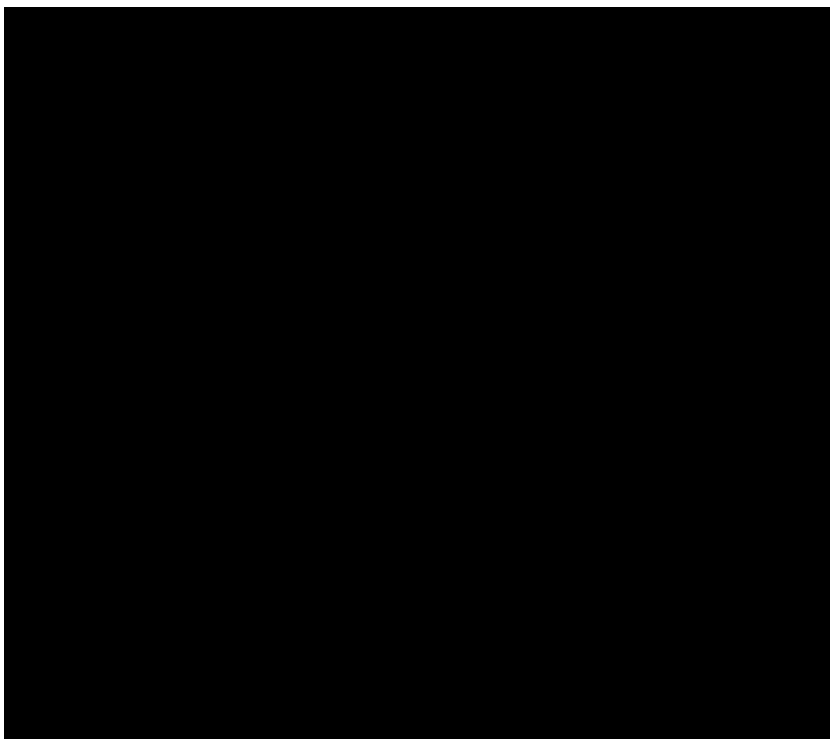
Jo mere, I på forhånd sørger for at vinkle jeres fortælling, jo større indflydelse har I mulighed for at have på den historie, der bliver fortalt. Og indflydelse vil vi gerne have.

Sex sælger!

Men pas nu for pokker på. Én ting er at vi i rollespil har sexmekanikker, at massage kan betyde samleje eller at vi kysser på hinanden for sjov. En anden ting er, hvordan det ser ud for folk, der ikke er os. En artikel om et omfattende, gribende og historisk rollespil kan lynhurtigt blive til en udstillende artikel om en flok polyamorøse freaks der tager ud på landet for at bolle med hinanden. Ja, undskyld mit franske. Hvis det ikke er relevant for fortællingen, rollespillet og miljøet, så gør det ikke noget at undgå at nævne det. Eller at pakke det lidt ind, i hvert fald.

Hold styr på journalisterne!

...Ellers løber de om hjørner med jer. I kommer (oftest) fra to meget forskellige verdener, og har to forskellige mål for artiklen. Journalisten skal sælge aviser - du skal promovere dit rollespil. Hele processen op til udgivelse handler om kompromiser og forhandling. Insister på at få lov at læse citater igennem før udgivelse.



Claus Raasted

Ok, I har læst Louise Amalies ord og er nået frem til, at I gerne vil have noget presseomtale. Måske ikke før scenariet, men i hvert fald efter. Journalister laver nemlig ikke kun historier om det der sker, men også om det, der er sket. Og hvad kan I så gøre for at gøre det nemt for dem?

Der er masser af gode tips derude, men et fantastisk sted at starte er med denne her youtube video:

Kort Sagt: „Snak pressens sprog” - af Kristoffer Thurøe

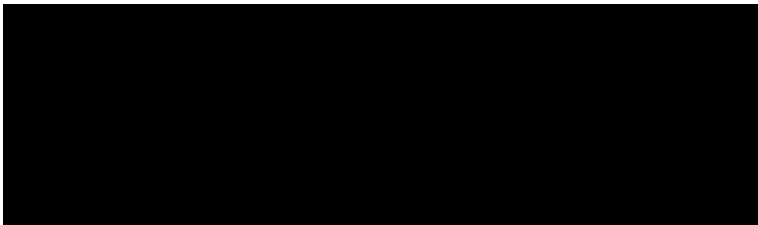
Kristoffer er nemlig ikke bare tidligere journalist, men også rollespiller gennem mange år.

Og et par tips fra mig skal der også være plads til!

1. Gode billeder er guld værd. Kan I få en dygtig fotograf ud er det for fedt. Kan I få en nybegynder-fotograf ud med et godt kamera er det også godt. Og hvis I ikke kan få nogen ud, så sørg for at tage et par billeder med et godt smartphone kamera. Hvis I bare ser en 5 min youtube tutorial om at tage billeder med telefonen, lærer I en hel del, og resultaterne kan blive virkelig gode.

2. Video sælger! Her er telefonerne igen smarte. En iPhone kan optage video i enormt lækker kvalitet. Snup lidt film af noget action fra rollespillet, og interview et par deltagere bagefter. Første gang bliver det måske tvivlsomt, men der skal ikke meget til før det bliver ganske hæderligt.

3. 5 gode billeder og 30 sek god video er bedre end 50 ok billeder og 30 min ok video. Husk det. ;-)



Pierre Husted Sigvardsen

Fotografering er et håndværk

Ikke for at afskrække. Det er bare faktum, som man bør forholde sig til.

Så dels er erfaring og viden vigtigt. Men værktøj er også. Og bedst bli'r det, når der er det hele - erfaring, viden og godt værktøj.

Derfor er det en helt fantastisk god idé at forberede sig. Tag en masse prøve-skud, og se youtube-videoer.

Eller besøg en kampagne i nærheden. Tag derud nogle gange inden dit eget arrangement, og tag billeder. Så får du øvelsen, og får noget inspiration og kan endda reklamere for dit eget arrangement samtidig.

Det kan ikke klares med venstre hånd

De gode billeder bli'r taget samtidig med at der er mange andre opgaver: Midt i det store ritual, Under den store kampscene, Når den fortabte søn vender hjem.

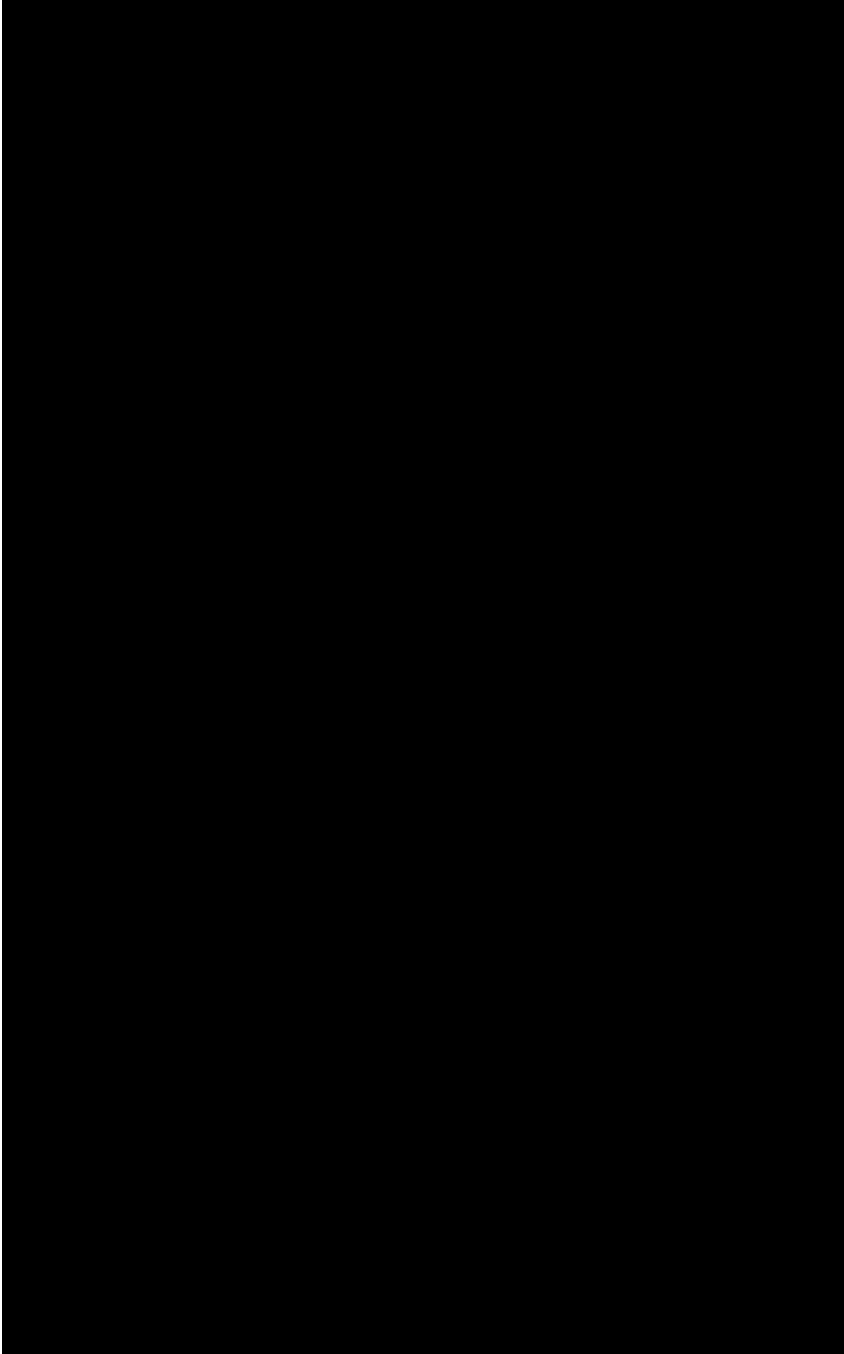
Så det bedste er at afsætte een bestemt person til at fotografere. En person som ingen andre opgaver har. For hvis man har andre opgaver, så er det fotograferingen, som taber i prioriteringen.

... og så måske alligevel ...

Har man et godt kamera man tør låne ud, så er en mulighed også at udse sig en eller flere deltagere, som kan stikkes kameraet i hånden. Så kan man faktisk tit få rigtig gode billeder midt i alt det sjoveste.

Eller man kan samle mobil-billeder. Folk tager jo efterhånden ret gode billeder undervejs med deres telefoner. Udfordringen er så bare at få dem samlet ind bagefter.

Hovsa, der blev jeg vist grebet lidt... der blev kun plads til noget om fotografering.



Sådan får du spillere (10)

Alt det crazy shit

Flash mobs. Støttefester. Virale videoer.

Der er meget der kan gøres for at få dit rollespil ud over stepperne. Hvad passer til projektet, og hvad passer til dig? Har du nogle ressourcer? Er det overhovedet en god idé at gøre noget?

Charles Bo Nielsen

Rollespillere er tit kreative og rollespil kan nemt få vidtrækkende omtale. Der er både gakkede kostumer, store slotte og ubåde. Det er drømme der kan gøres til virkelighed og med den rigtige vinkel, masser af benarbejde og lidt held, så kan det hurtigt gå helt amok.

Sex sælger, følelser forfører og tårer tæller. Find det, der gør dit rollespil ikke bare spændende, men provokerende. Dyrk dramaet og spil på dem der synes dit rollespil ikke burde eksistere. Modspil og debat skaber passioneret omtale. Tænk bare på kendte mennesker. De holder sig kendte ved at være centrum for en masse drama, der skaber dem omtale til at blive hyret til deres næste store projekt.

Brug dig selv og din personlighed til at skabe kontroverser omkring dit projekt og deltag aktivt på nettet. Du behøver på ingen måde have hele verden til at komme til dit scenarie, men hvis hele verden har hørt om det, så er det klart nemmere at finde de rigtige spillere for dig.

Der er brugt mange beskidte tricks gennem tiden til at få omtale og det er kun fantasien der sætter grænser. I gamle dage lavede nogle arrangører sågar fake profiler på Liveforum (det daværende svar på Facebook gruppen Danske Rollespillere) for at gå ind med elitær attitude for at svine deres egne scenarier med argumenter der var nemme at skyde ned. Så kom potentielle spillere ind og forsvarede projektet, og blev på den måde mere investeret i scenariet.

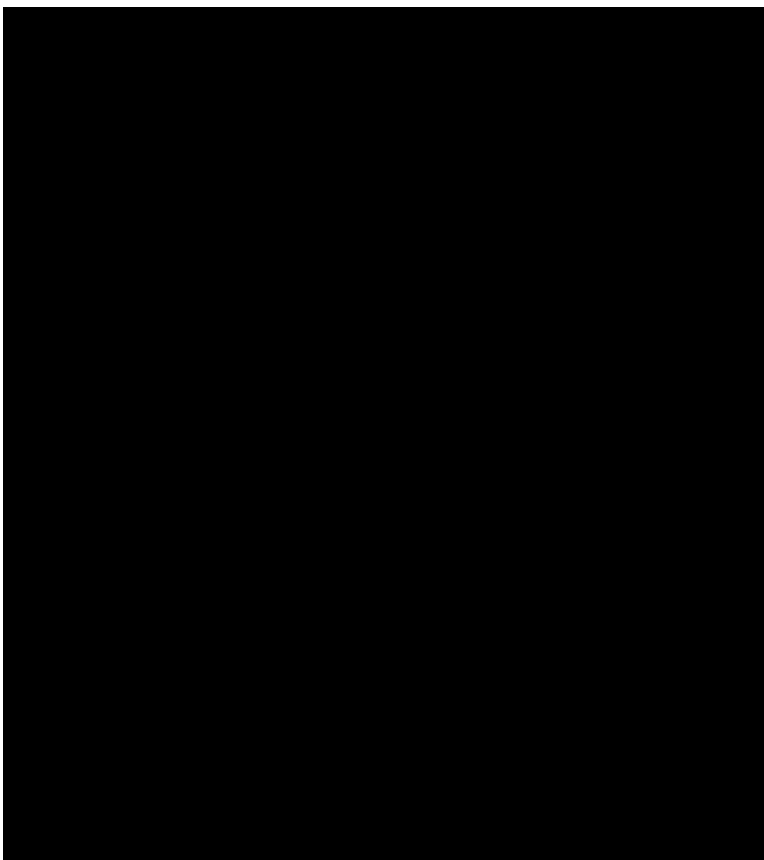
Du kan lave særlige spillerbilletter med ekstra perks, hvilket både vil skabe omtale hos folk der er velhavende, og frustration hos folk der ikke er. Uanset hvad vil det give masser af opmærksomhed! Man kan jo altid komme tilbage og fixe de ting, der ikke virkede, og blive hyldet som de modne arrangører senere i processen.

Men udover kontroverser og manipulation og alt det forbudte, så er der også ganske almindelige CRAZY IDEER! “Scenariet skal foregå på tre rigtige pirat sejlskibe i Caribien”, “Scenariet skal afvikles på et rigtigt Hollywood-filmset”, “Scenariet skal spilles i en rigtig koncentrationslejr!”

Alt det crazy shit

Der skal være noget der fanger, og så er hurtig spillerkontakt enormt vigtig. “Ja-hat” og hurtig kommunikation kan få dine deltagere og andre interesserede til at gøre meget af eskaleringsarbejdet for dig.

Dertil kan 20-30.000 kroner til en kort promoverings- eller teaservideo på 1 minut være alle pengene værd for at hjælpe dit scenarie langt ud over rampen! Bare husk at når det kommer til video, er det essentielt med undertekster, da mange ser videoer mens de er på arbejde uden lyd. Desuden skal vinklen være skarp, og hvis videon skal nå langt ud, skal du være bevidst om hvilke personer, der på skærmen giver mest rækkevidde.



SVARTEKST 1

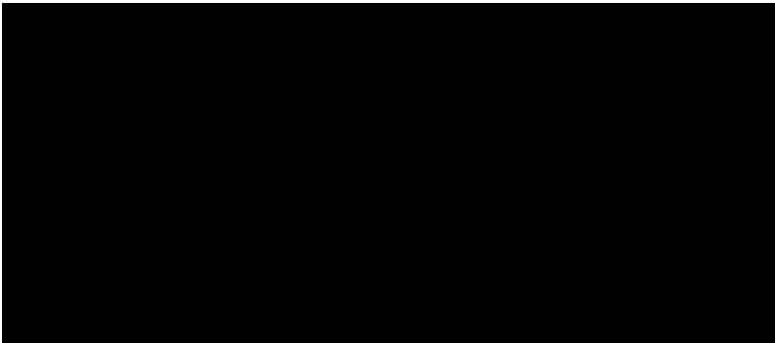
For de fleste arrangører handler det om at få folk ind på hjemmesiden og kigge - se råd og fif til hjemmesider i kapitel 4. Det kræver i virkeligheden ikke så meget andet end at skabe lidt nysgerrighed, og så stikke folk et link. Jeg får det til at lyde super nemt, hva'...?

Har I ikke 20-30.000 kroner til en video, så kan man stadig komme rigtig langt med lidt. Som Claus også skriver under pressedækning i kapitel 4.9, kan man også komme rigtig langt med et smartphonekamera og lidt tutorialvideoer på Youtube.

Det lyder underligt, at dét at smide et lækkert visitkort for et scenarie skulle være nyt, og det er det for så vidt heller ikke; for første gang jeg oplevede det, var KAPO i 2011. Men noget kan det alligevel. Et lækkert billede i smukt layout med en hjemmesideadresse kan skabe stor nysgerrighed, hvis man finder det på bordet i sin lokale rollespilsforening, eller på lokalbiblioteket. Det kræver selvfølgelig at det er et velvalgt og æstetisk tiltalende billede.

Det vigtigste i forhold til alt det crazy shit er - just fucking do it!

Ja, undskyld mit franske. Men hav modet til at springe ud i det. Når nu I har fået ideen om, at tonse ned gennem gågaden i jeres outrageous kostumer og kyle den brændende dæmon i havnen, så gør det!



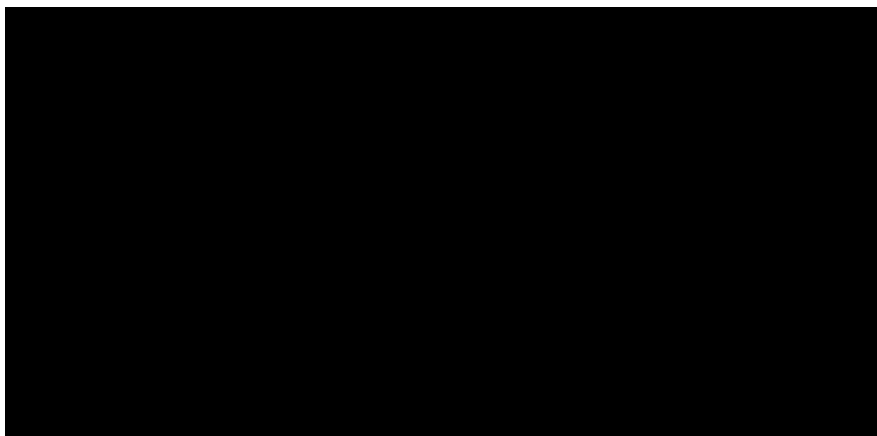
Claus Raasted

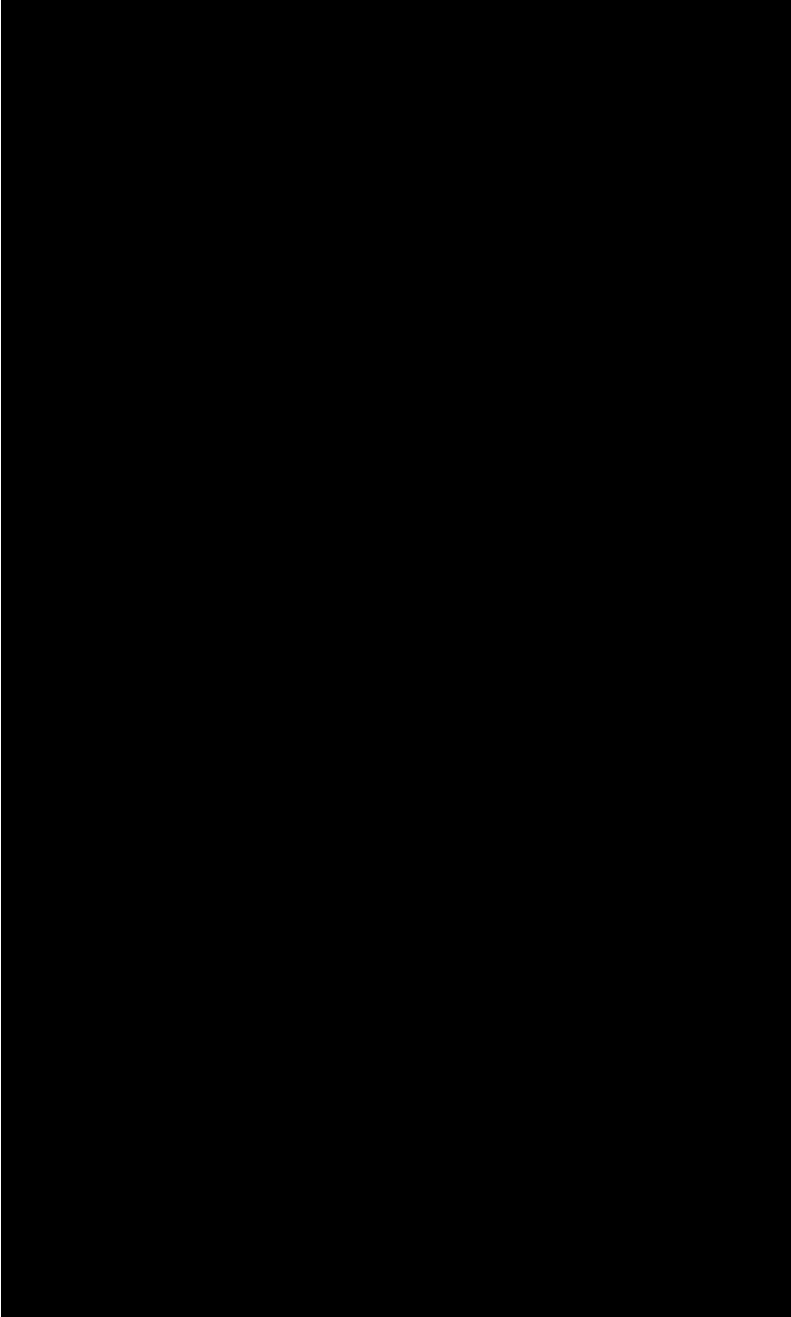
Det mest outrageous jeg nogensinde har gjort for at promovere mine scenarier var at tage til et bliv-rig-hurtigt-på-et-pyramide-scheme kursus for at møde mennesker, der havde penge i overskud, gerne ville forandre deres liv og havde mod til at prøve noget nyt. Det var lidt et crazy scheme, men jeg gav det en rimelig chance for at hive nogle spillere ind, der ellers aldrig var kommet i nærheden af rollespil.

Jeg har også været med til at låne udstyr til TV-produktioner for at få vores foreningsnavn i rulleteksterne, lavet kamparena på Rådhuspladsen og udfordret wrestleren Asbjørn Riis til at tage med til rollespil i Hareskoven, mod at jeg wrestlede mod ham. Han var fristet, men sagde nej tak, fordi han var nervøs for at blive skadet. Det var nok meget godt, for han havde jo dræbt mig i wrestling-kampen. Ja, så kæk var jeg som 23-24 årig.

Du kan gøre mange gale ting for at promovere dit rollespil, din forening (eller dit firma) og dig selv. Jeg anbefaler, at du primært går efter at gøre ting, som enten gavner et godt formål selv hvis det ikke virker som markedsføring (f.eks. samle skrald op i naturen til Skovens Dag) eller som er sjove i sig selv (at være med i en Game of Thrones reklamefilm for HBO Nordic var f.eks. meget fedt selvom det også var rollespilspromotion).

Bottom line - find på noget vildt. Jeg glæder mig til at høre om det!





Del 5

Lige før scenariet

Lige før scenariet (1)

Kontakt til de tilmeldte spillere

De første spillere er begyndt at komme ind, men der er længe til selve rollespillet. Får de bare en mail, hvor der står "Vi ses om et halvt år." Holder I ugentligt snakke pr tlf? Er der et forum, en Facebook-gruppe eller nogle møder? Og hvorfor?

Charles Bo Nielsen

Kontakt med deltagerne op til scenariet er alpha omega. Hvis man bare får spillerne til at tilmelde sig og så venter til de møder op på dagen, så er der flere risici:

- Deltagerne møder slet ikke op, fordi de har mistet interessen / eller følte sig for usikker med scenariet
- Deltagerne får ikke kommunikeret deres bekymringer og problemer der kunne være afværget før de skete.
- Deltagerne misforstår konceptet og møder uforberedte op eller sågar med et helt skævt mindset eller kostume.

Der er mange afarter af disse problemer og enormt meget kunne være afværget ved bare at skrive: “Hey, hvordan går det med forberedelser til vores scenarie?” nogle uger før. Fordi her vil de fleste kunne stille deres bekymringer og dele dem med jer og i vil kunne nå at gøre noget ved dem.

Selvom det måske kan føles som om i bliver bombarderet med spørgsmål og kommentarer fra spillerne, skal i være opmærksom på at det ofte kun er et aktivt mindretal der kommunikerer med jer, der er oftest en større gruppe der ikke skriver til jer og som i er nødt til at tage fat i på den ene eller den anden måde.

Her er det vigtigt at være opmærksomme på størrelsen og måske delegere deltagerne ud i mellem jer, eller sige at en af jer som er god til at skrive mails eller ringe til folk får opgaven for at forhøre sig, hvordan det går med folk?

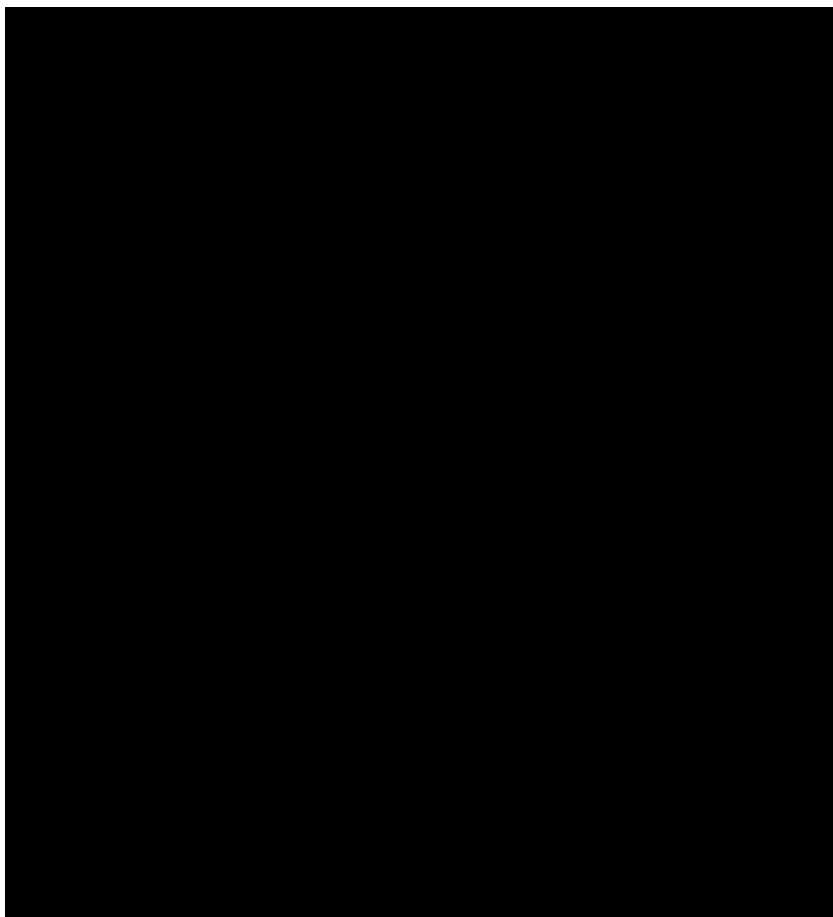
Til det første College of Wizardry gjorde vi en kæmpe opgave ud af at kommunikere med vores deltagere, vi lavede excel arks med hvem vi havde haft fat på og hvor langt de var i processen, sendte spørgeskemaer ud med spørgsmål og tog ekstra fat i folk der ikke fik svarede tilbage, spurgte dem vi kendte om de lige ville være lidt mere aktive i Facebook grupper for at skabe dialog. Det var en kæmpe enorm opgave, men klart en af de største årsager i mit hoved til scenariet store succes. Udover at det var en stor arbejdsopgave, så sparede os det også for en masse arbejde, rigtig mange ting kørte nemmere ved ankomst, fordi mange spørgsmål var taget på forhånd, vi fik engageret vores deltagere i selv at gøre ting der gjorde deres og andres oplevelse bedre. Tit har man en kæmpe massiv ressource i sine deltagere, som kun bliver brugt, hvis man kommunikerer med dem.

Kontakt til de tilmeldte spillere

Du må vurdere i forhold til størrelsen af scenariet, hvilken kommunikation der fungerer bedst. Med flere hundred deltagere, så er det nok lidt for meget arbejde at ringe hver dag til hver enkelt deltager. Men for et mindre scenarie for 15 mennesker, er det en rigtig god idé med personlig kontakt til hver enkelt deltager for at sikre at de er pep på scenariet og har forstået konceptet.

Det føles generelt enormt godt at blive kontaktet af arrangørerne, fordi man så føler at de tager ens deltagelse seriøst og derved vil man også nok tage deres scenarie mere seriøst.

Så helt kort sagt: Snak med jeres deltagere!



Kathrine Abel

Det er super svært at al information ud til sine spillere, der vil altid være nogen, som ikke får alle de informationer du gerne vil give det. Det er en præmis, man som arrangør må acceptere. Det eneste du kan gøre er, at vide at du gjorde dit bedste.

Charles har nogle rigtig fine betragtninger på, hvor vigtigt det er, at få så meget information ud, som muligt. Er der flere måder at gøre det på? Her er i hvert fald tre bud:

Spillerbreve

Lav tre forskellige breve der sendes direkte til spillernes mails.

Ét der sendes allerede når spillerens tilmelding er registreret.

Ét der sendes når alle pladserne er besat og I har fået styr på de fleste praktiske detaljer.

Og ét i dagene op til scenariet med de allersidste informationer og/eller ændringer.

Sørg for, at hvert brev er tydeligt og klart formuleret (læs korrektur).

Informationsvideoer

Små videoer hvor I gennemgår de informationer I vurderer er relevante for jeres spillere.

Lav et manuskript (eller er taleark) og hold jer til det - ellers kan det nemt blive rodet.

Hav evt. et emne for hver video - eks. én for praktiske informationer, én til informationer osv.

Keep it simple stupid!

Tydelig titel og hold videoerne korte og præcise.

Send også links ud til samtlige spillere pr. Mail.

Evt. kan I lave videoer hvor jeres deltagerbreve gennemgås - så imødekommer i flere spilleres behov.

Frequently asked questions (FAQ)

Opret en side på jeres hjemmeside, hvor I løbende skriver de spørgsmål jeres spillere stiller ind. Opdater jævnligt og undervurder ikke vigtigheden af spørgsmål som I måske synes har åbenlyse svar.

Claus Raasted

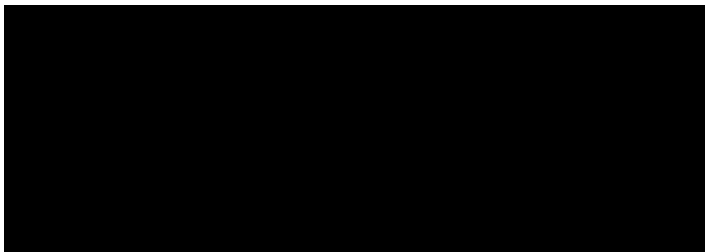
Nogle siger, at vi lever i the information society. Mere præcist, så lever vi i the information overload society. Kommunikationen til spillerne er et godt eksempel på det. Skriver I til dem på facebook? På mail? Ringer I til dem? Har I et forum? Måske en twitter konto? Kommer der info ud på instagram? Skal de tjekke jeres hjemmeside for at blive klogere? Har I noget så vanvittigt som et ingame forum? Og hvordan med snapchat? Jeg har endnu ikke hørt om nogle scenarier, der kommunikerer med deres spillere via Tinder, men jeg tænker, at det kun er et spørgsmål om tid!

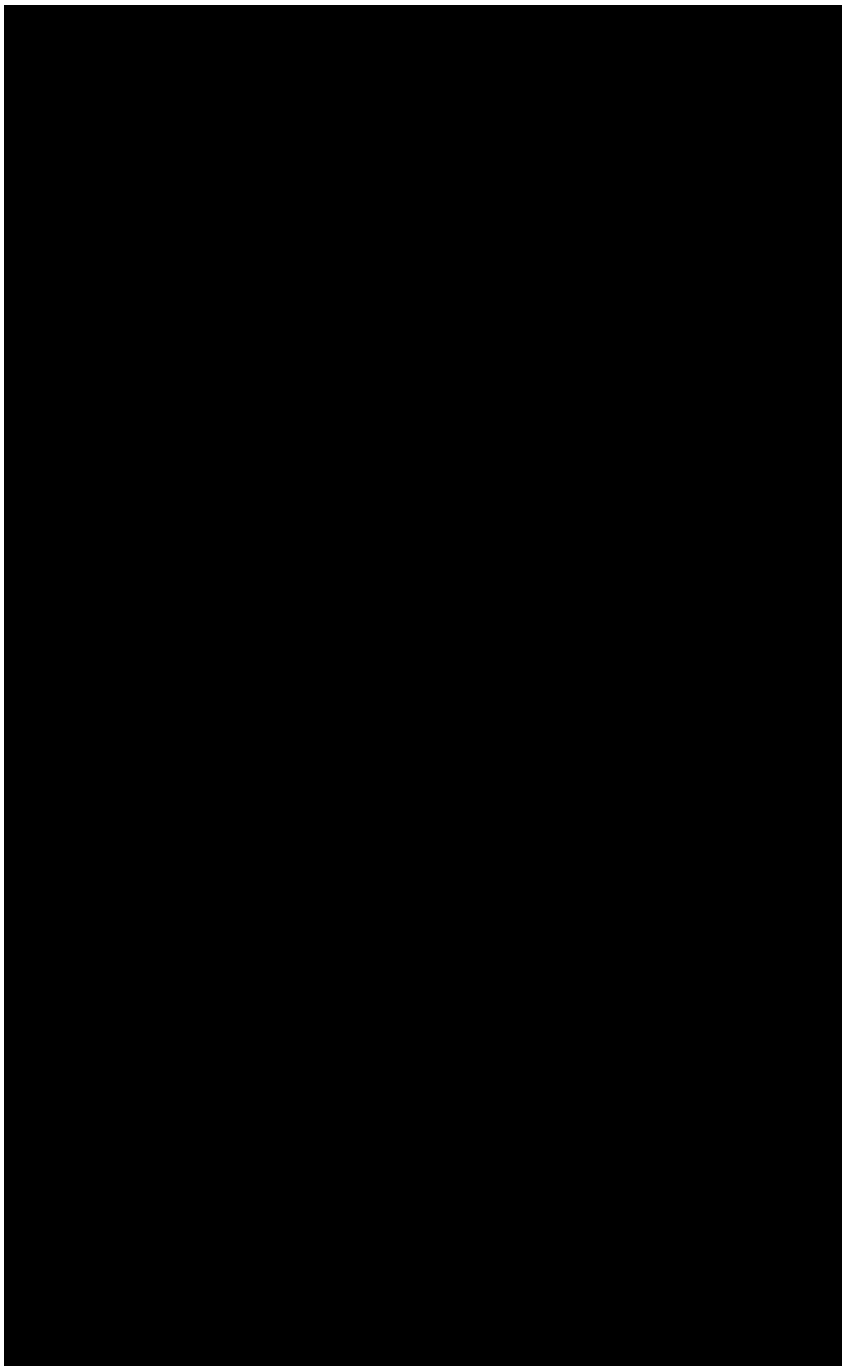
Det er super vigtigt, at I fortæller spillerne hvordan I gerne vil modtage kommunikation, og det er endnu mere vigtigt, at I indser, at det ikke er alle, som kan lide jeres metode. Nogle bor på facebook og tjekker aldrig mails. Andre har det præcis omvendt. Hvis I vil gøre jeres liv nemmere, så håndhæver I jeres regler (f.eks. "Ingen kontakt via facebook") og hvis I vil gøre spillernes liv nemmere, så er I mere fleksible.

Tit ender man et sted midt i mellem.

Når det er sagt, så skal man huske på, at der er enormt dårlige odds for, at alle ser alle beskeder. Hvis man vil fange dem, der fejler her, og samtidigt ikke vil spamme dem, der faktisk er med, så kan man indlægge et svar i alle mails. Udfyld en google form. Svar på mailen. Stem på facebook. Få dem til at gøre noget for at vise, at de er i live.

Så kan I sende reminders til resten!





Lige før scenariet (2)

Planlæg økonomistyring under scenariet

I skal snart afsted. Hvis du er alene eller det er et lille rollespil, så er der ikke den store debat her, men ellers er det godt at være helt skarp på hvordan I ordner penge undervejs. Har I en pengeskasse? Hvem har dankort? Hvordan med bilag?

Claus Raasted

Hvis der er noget jeg har lært på den hårde måde, så er det, at det er en virkeligt god idé at have en helt klar plan for hvordan I laver økonomistyring under selve scenariet. Det er ikke så vigtigt, hvis der ikke skal bruges penge undervejs - da vi arrangerede 1. Søndag i Hareskoven i start-00'erne brugte vi f.eks. aldrig penge ude i skoven - men ellers er det smart at have styr på.

For det, der oftest sker er, at der er en der har kassen/dankortet/pengene, og så ender det med at være nogle andre, der løser problemerne. Så bliver der lagt ud fra private lommer, fra pengene fra T-shirt salg, fra hjælpsomme spillere eller noget helt fjerde. Kvitteringer bliver glemt, kaos hersker og hunde og katte gifter sig med hinanden.

Ok, måske er det ikke helt så slemt, men det kan blive rimeligt festligt på den dårlige måde, hvis I ikke har nogenlunde styr på hvordan pengene flyder mens I er på location. Et godt sted at starte er at have EN person, der tager økonomiske beslutninger, så vedkommende har en idé om hvilke penge der er brugt. Hvis den person, så også skriver det ned i et snedigt excel ark, så er meget noget, men bare det, at der kun er en person der træffer økonomiske afgørelser hjælper. Er det et stort projekt er det nogle gange umuligt, men som tommelfingerregel er det en god idé at sigte efter.

Dernæst - hav en simpel måde at overlevere kvitteringer på. I dagens Danmark er det heldigvis nemt at klare digitalt. Tit kan man bare tage et billede af en kvittering og sende den til den ansvarlige på mail (eller måske i en app, hvis I er så avancerede). Det kunne vi ikke i 90'erne, så måske har jeg min frygt for bilagskaos fordi jeg er lidt gammeldags.

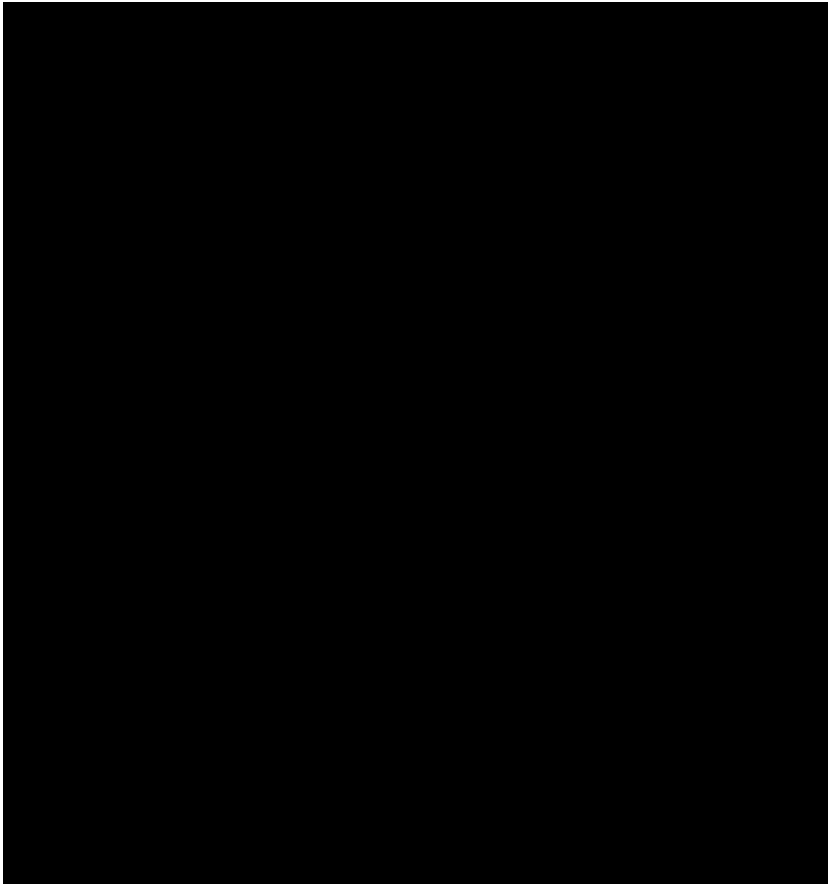
Lad være med at være som mig. Tag et billede. Send billedet på mail. Det er meget sværere at smide digitale ting ud end fysiske!

Derudover er det virkeligt smart at sikre sig, at I har nok penge til de udgifter, der er undervejs. En klassisk brøler er, at der er bestilt noget, der bliver leveret på location (f.eks. 2000 liter vand) og som skal betales kontant, men ingen har hævet kontanter. Så løber folk rundt i panik og man sender den første, den bedste bil til en bank for at finde penge, lige meget om den, som nu bliver sendt af sted faktisk er i gang med noget andet.

Planlæg økonomistyring under scenariet

Hvis I vil gøre jeres liv nemmere overholder I derfor denne simple tjekliste:

1. Vær enige om hvem der tager økonomiske beslutninger undervejs.
2. Hav en klar plan for hvordan kvitteringer bliver givet til den ansvarlige.
3. Tag billeder af alle bilag med jeres mobiltelefoner. It can't hurt!
4. Vær 100% sikker på, at I har nok kontanter på location.
5. Acceptér, at der alligevel kommer til at være fuckups og panikløsninger ;-)



Lukas Lunøe

Excel. Økonomi. Budgetter.

Er alle tre ord som for mange kan virke træls, og for få kan være nærmest angstprovokerende.

Det er også derfor at, hvis man nogensinde har været til en generalforsamling i en forening, så ved man at det er ikke kasserer posten som der er kampvalg til.

Det er derfor jeg sidder og lytter intenst med en kende dårlig samvittighed, når snakken falder på økonomien til de diverse bestyrelsesmøder. Den dårlige samvittighed er betinget af, at jeg næsten synes, at det er lidt synd for den kasserer som skal kæmpe med alle de bilag.

Hvilket også er derfor, man skal undgå, at have noget med budgetter, at gøre hvis det er muligt. Da der ikke er noget som hæmmer kreativiteten eller motivationen, hvis ens drøm bremses af manglen på overblik over økonomien. Derfor skal man, hvis man er ung og klar på at lave noget, finde en måde helt at undgå de helt store budgetter på.

Der findes flere gode måder, at undgå budgetterne på og stadig lave fede ting.

Selv har jeg gjort meget brug af, at have gået på Østerskov efterskole, have deltaget som arrangør på Rollespilfabrikkens sommerlejr og bare være med i en forening. Her kan man snildt teste sine idéer, uden det koster en krone. Det gør at man let kan komme i gang og få prøvet nogle ting af.

Kan de tre "onde" ord undgås i dit scenarie, så vil jeg anbefale dette. Hvis ikke - hvilket kan være nødvendigt - så for guds skyld få en kasser, sådan du kun skal lytte intenst til møder, i stedet for selv at stresser over økonomien.

Christian Elleby

Jeg forstår godt folk som ikke storsmiler når de tænker på økonomi, men jeg er ikke en af dem. Derfor vil jeg også sige: Sørg for at have indblik i økonomien! Også på dagen(ene)!

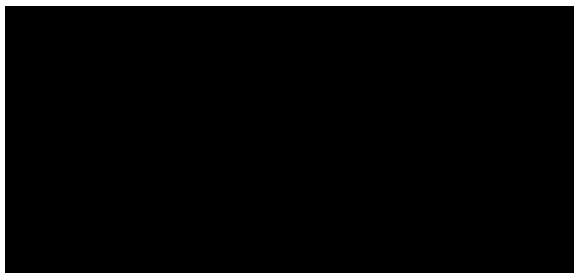
Hav enten selv ansvaret for at tage økonomiske beslutninger, eller udpeg en ligesom Claus foreslår. Men vigtigst af alt, gør dig selv den tjeneste og gør det visuelt!

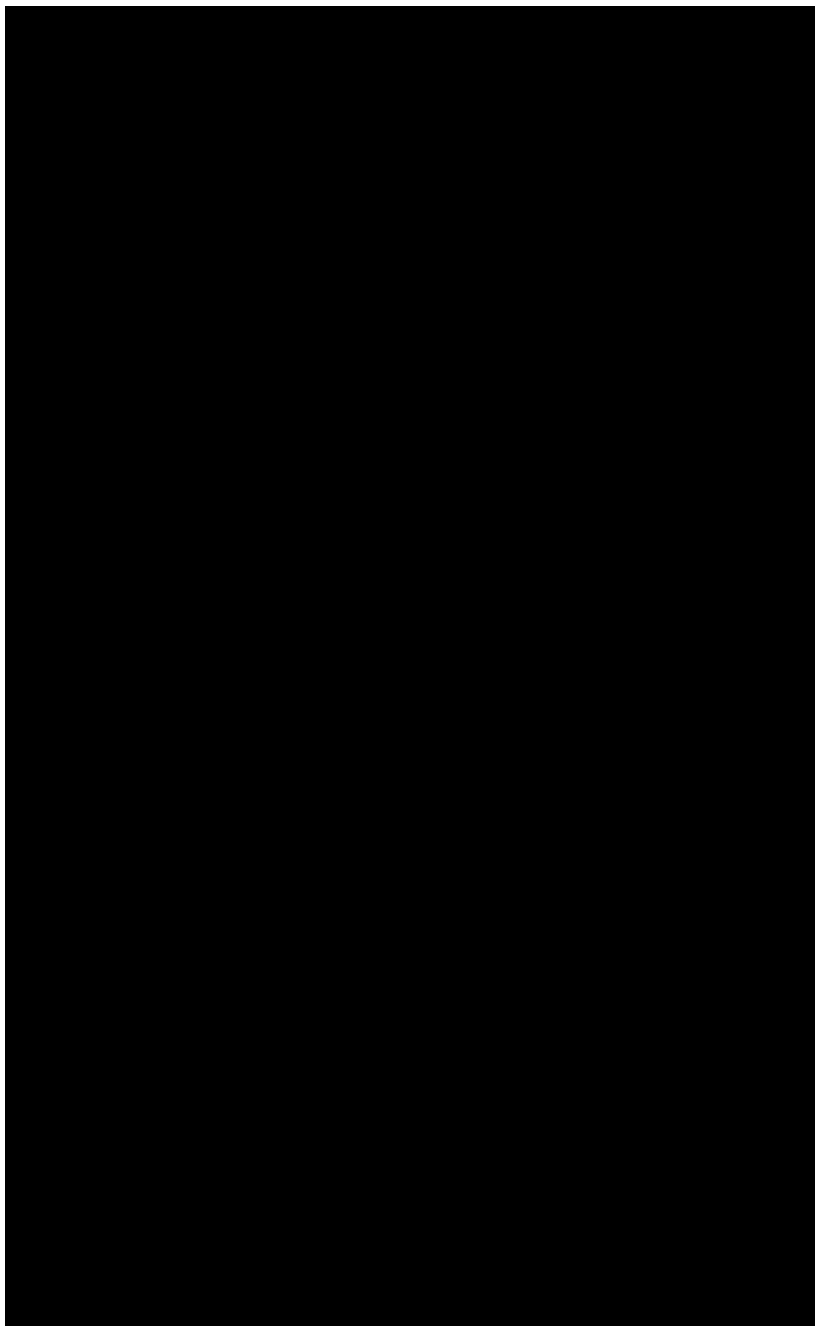
Lav en plakat/tavle, hvor de forskellige områders (f.eks. snacks) budget står på, og rediger dem efterhånden som penge bliver brugt (med fordel kan post-it notes eller whiteboards bruges). Så er det tydeligt og meget nemt at se når man ikke kan bruge flere penge på noget bestemt!

Der vil være behov for at flytte penge mellem områderne, sådan er det altid, men igen så er det visuelt og enormt nemt at holde styr på! Kassereren, eller den mere økonomi glade arrangør kan så løbende opdatere excel arket, med de nye beløb.

Der findes en fantastisk app der hedder “WeShare” og er en del af Mobilepay. Installer den, få dine hjælpere til at installere den, og lav en gruppe for jer alle sammen. Her kan man smide ens udgifter op, sammen med et billed af kvitteringen, og tilegne den til kassereren i gruppen.

Alle får øjeblikkelig information om hvad der er brugt (så tavlen kan opdateres), kassereren kan mobilepaye gennem appen tilbage til hjælper øjeblikkeligt, og der dokumenteres hvem der betalte for hvad, med kvitteringen. Helt genialt!





Lige før scenariet (3)

Dagene op til

Før større rollespil er der gerne panik før lukketid. De sidste props bliver lavet færdigt, planer bliver skrevet ned og der bliver skåret hjørner for at få alt færdigt.

Hvordan håndterer du det? Hvad kan droppes, og hvad skal der være styr på?

Charles Bo Nielsen

Den vigtigste opgave i dagene op til afholdelsen er faktisk at slå sine darlings ihjel. Der skal tages nogle hårde beslutninger, når pludselig ens vigtige forsendelse ikke dukker op, eller din ven, der skulle spille den der vigtige rolle, pludselig melder sig syg. Nogle gange kan man løse problemerne, men det er også vigtigt at skære fra, så man ikke ender med at have et hav af løse ender, når briefinggen starter. Hellere skære fra, og få fokuseret sit indhold noget mere. Deltagerne kender jo alligevel ikke noget til alle dine planer, og de ting der ikke blev til noget, finder de som regel aldrig ud af alligevel. Så det skal nok blive helt okay.

Lav en liste over de opgaver der er tilbage. Prioriter dem i forhold til hvad der er vigtigst, og hvor nemt det er at fixe. Kan man fixe en masse mindre vigtige opgaver rigtig nemt, er det måske bedre at få det ud af vagten, i stedet for at bruge energi på at stresser over en større opgave, der måske bare skulle droppes.

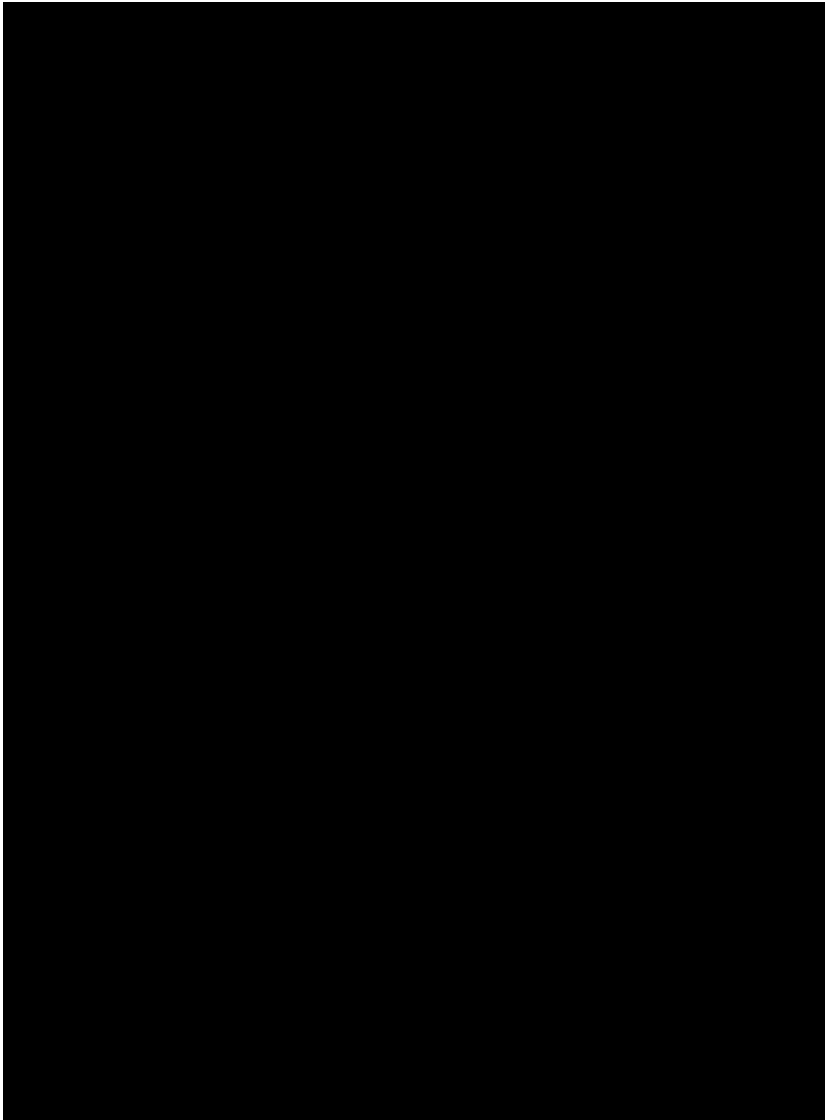
I sidste ende er de allervigtigste ting de tre S'er: Spise, Sove, Skide. Hvis de praktiske forhold er nogenlunde i orden, og der er en masse hyggelige rollespillere samlet et sted, så kan det ikke gå helt galt. Det er muligt i ikke lever op til alle jeres ambitioner, men I skal også huske at passe på jer selv, så I rent faktisk kan bevare lysten til at lave det næste og endnu vildere scenarie!

Når det så er sagt, så kan der eddermame nås meget på 24 timer, hvis man virkelig vil det. Mange ting kan findes ved at spørge om hjælp, og mange problemer kan løses ved at hjælpes ad som en gruppe. Mange ting kan findes ved bare at spørge ud på Facebook eller ringe til din forældre, måske de har et guldkorn, eller har et eller andet liggende I lige har brug for.

Derudover er det enormt vigtigt at være indstillet på at kommunikation skal have ekstra meget fokus. Mængden af deltager spørgsmål kommer til at stige helt vildt i ugen op til afholdelsen, og det er rigtig vigtigt at få grebet dem så hurtigt så muligt, for ellers kan du miste spillere i 11. time, hvis de har et spørgsmål der for dem er knald eller fald og det ikke bliver svaret på før deres sidste bus er kørt eller hvad de nu skal nå med for at kunne nå scenariet.

Dagene op til

Det er også vigtigt at få holdt lidt fri noget tid før, sådan at man ikke er helt udbrændt når ens rollespil starter. Hvis i er en gruppe af arrangører er det nok en god idé at skiftes til at håndtere kommunikationen optil, så det ikke er en person der har alt kommunikationen og den person så går koldt til scenariet og alt info sidde fast et sted, fordi så bliver man kun endnu mere stresset og presset. Del ansvaret op, så godt i kan.



Kathrine Abel

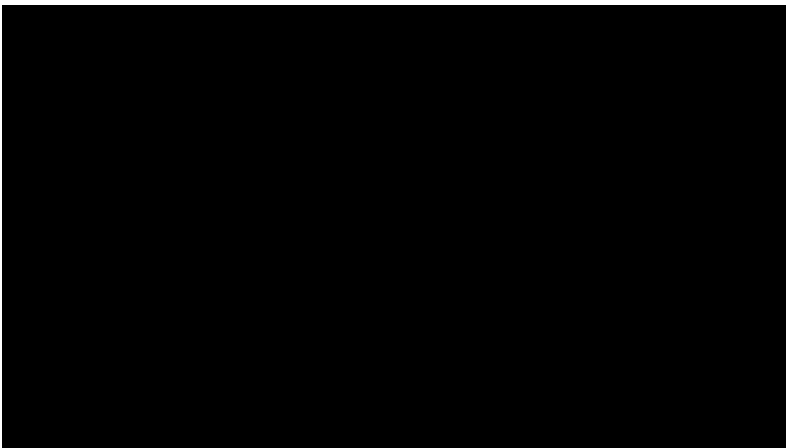
Husk også alt det sjove. Som Charles skriver, så kan man nemt drukne i praktisk arbejde, logistik og kommunikationsudfordringer. Brug hinanden og hjælp hinanden med, at huske jer selv på, hvorfor det er super fedt og hvorfor I brænder for at lave lige præcis dette scenarie.

Da jeg selv stod som sprintny arrangør på mit første scenarie, var jeg ved at skide grønne grise af panik. Præstationsangst, bekymringer om alle de praktiske ting og ren frygt for, hvordan det hele nu skulle gå fyldte så meget, at jeg næsten mistede overblikket. Hvad nu, hvi vi brændte skoven ned eller alle vores spillere fik flyvende tyndskid fordi vores mad var dårlig!?

Hvis jeg kunne give mig selv et råd dengang, skulle det være at slappe lidt mere af op til afviklingen. For helt ærligt... det skal sgu nok gå!

Faktisk skulle jeg gøre ligesom jeg gør til en eksamen - terpe, forberede og øve og forberede mig helt vildt. Og så holde fri aftenen op til, at det virkelig går amok. Det er selvfølgelig ikke sikkert, at det er logistisk muligt, men træk stikket et par timer, se en film og bare tøm hjernen.

Gør det eventuelt som en fælles ting i arrangørgruppen - eller gør det ikke sammen med resten af gruppen - bare du mærker efter og gør dét du har brug for!



Claus Raasted

Når et event er lige om hjørnet, så kan det føles som om det fylder alt i ens liv. Det er sådan set ligemeget om det er et rollespil eller en julefrokost, man planlægger. Det essentielle er, at man ønsker, at verden godt lige måtte holde pause lidt, så man kunne fokusere på at nå alt det, der mangler. Irriterende ting som job, studie, kærester, familie og venner må godt lige give en lidt frium.

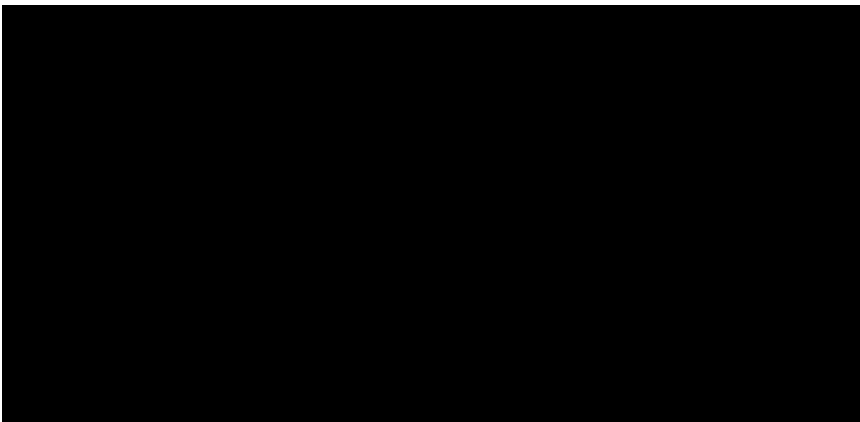
Det gør de måske - men kun hvis du beder dem om det.

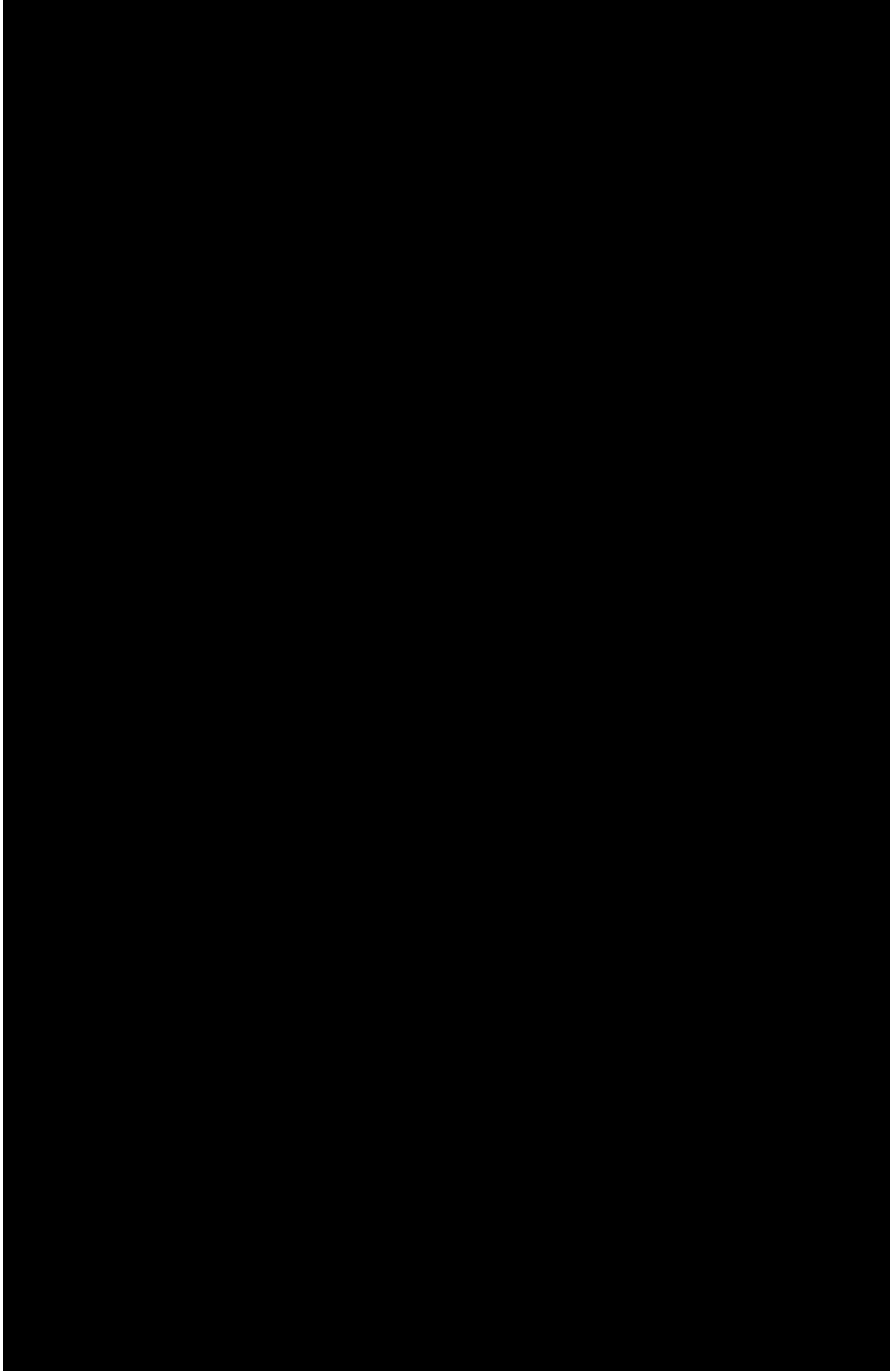
Hvis du fortæller dine forældre/børn/elskere/kollegaer/ninja-søstre, at du er stresset over dit rollespilsprojekt og derfor ikke er til at fange i de sidste dage op til det løber af stabelen, så er der en langt større chance for, at de lader dig være i fred. Hvis du ikke siger noget, så lægger de nok ikke mærke til det. Selv folk man bor sammen med, ved ikke altid hvad der foregår i ens liv, og det er også helt fair.

Det her er endnu et af de steder, hvor du skal turde at tage dit rollespil alvorligt. Hvis du siger, at du ikke kan hjælpe med at passe dine nevøer fordi du skal forberede et rollespil, så er det bedst, hvis du også fortæller, at rollespillet faktisk er vigtigt.

For ellers ville du vel prioritere nevøerne, right?

Stå ved dit arrangørarbejde. Verden respekterer det mere, når du selv gør.





Lige før scenariet (4)

Ting, der går galt i sidste øjeblik

Biler, der brænder sammen. Pludselig sygdom. Printerstrejke. Der er altid noget, der ikke går som du vil have det, og derfor er det godt at være bevidst om det. Hvad gør du, når det hele brænder på dagen før scenariet? Hvad er godt at huske på?

Charles Bo Nielsen

Du er kommet igennem dagene op til og du står nu en time før spilstart og catering firmaet med alt maden er ikke dukket op, og de svarer ikke på telefonen?

- Jeg panikker og gemmer mig i en hule (Gå til side 23)
- Jeg holder hoved koldt og kommer i tanke om at vi har mad i køkkenet til i morgen, vi kan lave til i aften (Gå til side 105)

Efter denne lille “Sværd og Trolddom” reference til dem der har læst dem, kan jeg jo nok sige at det vigtige er at holde hovedet koldt.

1. Hold fokus på de opgaver DU kan løse
2. Vær ærlig omkring problemerne, især hvis det har konsekvenser for spillerne
3. Ring til en ven.

Meget kan løses ved at snakke om tingene, ved at spørge om hjælp og ved at holde fast i hvad man selv kan løse af problemer. Det er ofte bedre at få taget opvasken, fordi så er det nemmere for dem i køkkenet så at fokusere på maden, som du ikke nødvendigvis har evner til at lave. Hvis du er den eneste der har et kørekort, så er det også vigtigt at du hele tiden er tæt på bilen og klar til at køre ud efter ting der skal hentes, så der ikke står nogen et sted og er gået i stå indtil du har købt ind.

Så igen ligesom med “dagene op til”-afsnittet, så handler det om at skære på ambitionerne, hvis der er noget der ikke virker så hul med det, fokusér på de ting der virker og de ting der KAN reddes. Man kan ofte ende med at se sig selv løbe rundt i cirkler for at løse et problem, man skulle have droppet for længst.

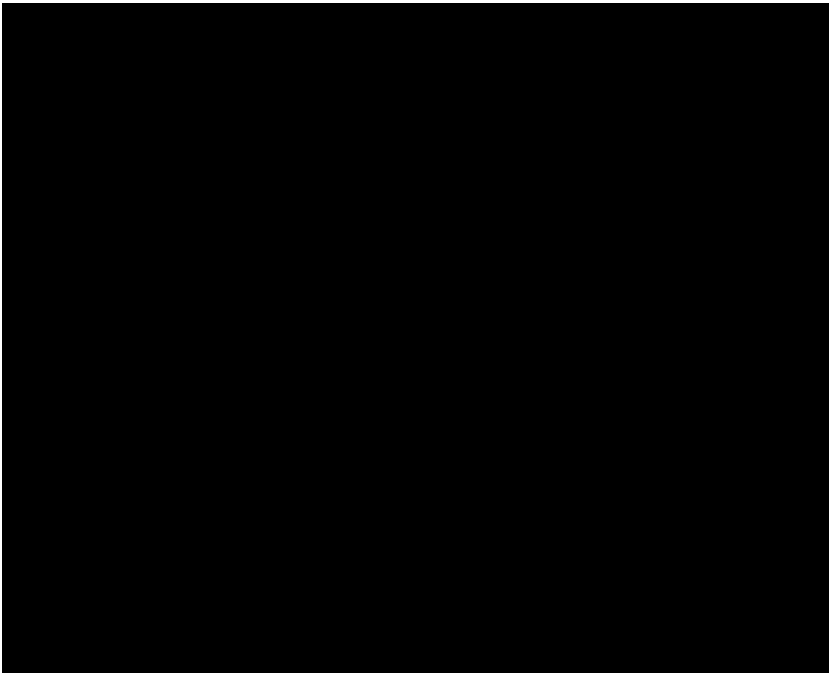
Det er også her at man skal være ekstra sød ved hinanden. Alle er lidt ekstra sårbare når de er trætte og udkørte og det hele lige skal til at være færdigt. Hvis du har overskuddet så smil det ekstra, vær den smule mere tålmodig og for alt i verden - pas på du ikke tager de andres brok for personligt - de mener det sjældent så slemt som de siger det.

Ting, der går galt i sidste øjeblik

Dertil skal du også huske at meget brok er tit noget du ikke kan løse uanset, så igen prøv at holde fokus på de ting du kan gøre en forskel ved og fix dem. Sig undskyld og prøv at kom videre (Også selvom du ikke mener det).

I orkanens øje er det også der at nogen virkelig træder i karakter, giv dem plads og stol på dem, de kan godt finde på nogle skøre ting i øjeblikket. Det er folk der kan få mobiliseret deltagerne hurtigt og effektivt til at få løst de sidste problemer. Det er selvfølgelig at foretrække at finde dem på forhånd og få aftalt nogle klare rammer med dem, men hvis lokummet brænder på, så må man nogen gange bare støtte op om dem der siger de har en løsning og så håbe på det bedste.

Den værste løsning er oftest den, hvor vi løber i fem forskellige retninger. Det sidste her er dog en pikant pointe som mange arrangører med et stort kontrol behov, kan have rigtig svært ved at afsige - man må jo mærke efter med sig selv, hvad man kan gå med til.



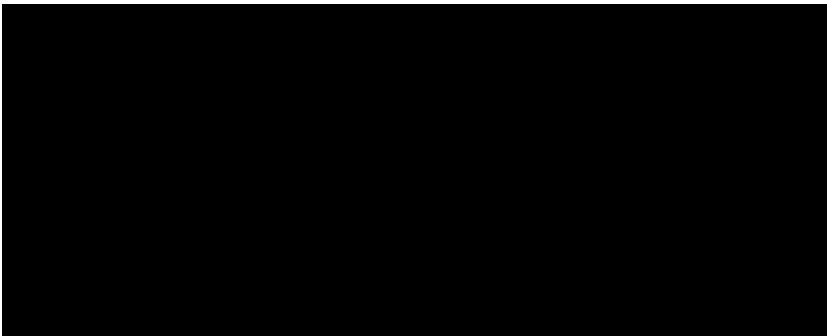
Claus Raasted

Jeg har arrangeret rollespil siden 1995. Jeg har levet af at lave rollespil siden 2002. Jeg har været med bag scenerne på nogle vilde events - både som chef og som hjælper. Noget af det vigtigste jeg har lært er, at ligegyldigt hvor "professionelt" et event er, så er der stadig ting, der går galt, og folk, der er ved at gå i panik fordi noget sejler. Man ser det bare sjældent som deltager, og derfor kan man nemt få en idé om, at vi som rollespilsarrangører er utjekkede.

Det er vi som gruppe VIRKELIGT IKKE. Tværtimod. Grunden til, at jeg fortæller jer det, er fordi jeg selv i mange år har kæmpet med et ry for at være en lidt sloppy arrangør med alt for mange hovsa-løsninger i sidste øjeblik. Jeg er blevet tudet ørerne fulde af hvordan ting "burde være", og mine redninger på målstregen er blevet set som værende halve fiaskoer (selv hvis deltagerne aldrig har mærket, at der var panik før lukketid).

I andre dele af verden er jeg mest blevet rost for mine crazy arrangørskiller og min evne til at løse problemer, når de opstår. Fordi - guess what - de dyre, professionelle events, hvor alting bare er supertjekket? De er tit mindst lige så kaotiske bag scenerne. Det ser vi bare ikke, og derfor tror vi, at vi er inkompetente, når alting ikke forløber som planlagt.

Tilgiv hinanden, når kaos opstår. Det gør det. Og brug i stedet energien på at bekæmpe kaos.



Sanne Harder

Det allervigtigste du kan gøre, når ting går galt, er at være zen.

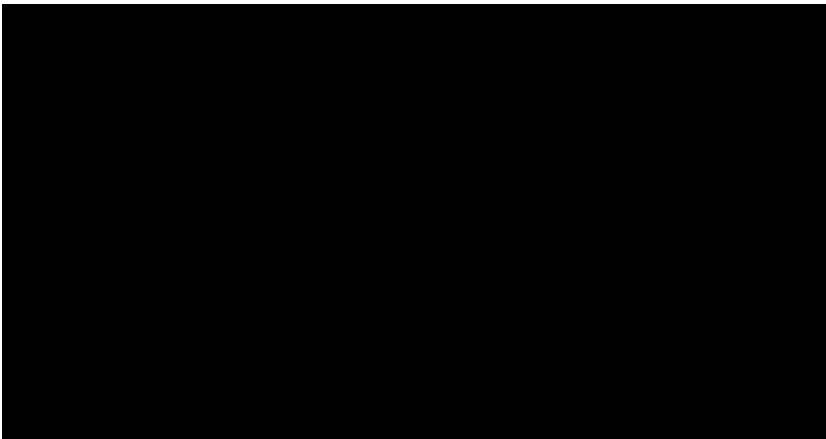
Selvfølgelig er det ærgerligt. Det skulle jo have været perfekt, og det blev det så ikke alligevel. Det er sørgmodigt at give slip på tanken om hvordan det skulle og burde have været.

Get over it. Det er næppe verdens ende.

Hvis du har en projektgruppe, så saml gruppen og grin af det i fællesskab. Der er sikkert en, der har en løsning. Og lad for alt i verden være med at begynde at beskyldte hinanden. Det er muligt, at en af jer er ansvarlig for at problemet opstod, men lige nu er det vigtigere, at I fokuserer på at give jer selv og spillerne en god oplevelse. Så kan I analysere det under evalueringen efter scenariet.

Uanset hvad, så lad være med at fokusere på hvad der gik galt - fokusér i stedet for på løsningerne. Tyve spillere er strandet nede på stationen? Måske kan de tage taxier. Der er en, der er faldet og har slået hovedet mens samarritten er hjemme og sove? Måske er der en spiller, der har førstehjælpskursus. Den mekaniske drage bliver ikke færdig alligevel? Drønærgerligt, men så kan det være, at den kan være klar i morgen. Eller slet ikke, men måske kan spillerne se den ligge død på dragekirkegården.

Forskellen på newbie-arrangører og garvede veteraner er, at mens newbies går i panik, trækker veteranerne på skuldrene, og kommer videre.



Orktips

Husk dit netværk! Du kender altid en med de rette kompetencer til at redde dig ud af problemet.

(Nanna Kretschmar)

Lige før scenariet (5)

Når du tager til location

I så fald, at du ikke afholder rollespillet derhjemme, bliver du nødt til at forlade hjemmet for at tage til location. Hvordan gør du det? Hvad skal du have med? Hvad kan blive hjemme? Hvor meget kan tidsplanerne skride?

Claus Raasted

Nogle gange er location for scenariet ikke som sådan et sted man tager hen. Det kan være i jeres foreningslokaler, en lokal park eller måske dit hjem. I de fleste tilfælde tager man dog et andet sted hen, og så er det godt lige at overveje hvordan man egentligt gør det. Især til længerevarende rollespil, der ikke foregår i nærheden af ens base, kan det være kritisk hvis man har glemt noget eller der er noget der skal skaffes i sidste øjeblik.

Det første er at have styr på de ting, som I kun har én af, og som er enten dyre eller svære at erstatte. Det er en klassiker, at nogen har glemt printeren, og hvis man kun har den ene, så er det problematisk at stå og mangle. I disse laptop-tider er det sjældent svært at finde en med en bærbar, derimod. Så ud fra det rationale er det mere nødvendigt at sikre sig, at printeren er med, end at din bærbare er det.

Noget andet, der tit ender i glemmebogen er små, personlige ting. Mængden af gange, hvor jeg har sagt til mig selv "Jeg køber sokker/underbukser/deodorant/tandbørste/etc. undervejs" og hvor det har fejlet er desværre ikke ubetydelig. Når først man er i gang med et stort projekt og man er on location, så bliver selv småopgaver, der ligger uden for det man er ansvarlig for, nogle gange helt uoverskuelige. Så er det sgu smartere lige at bruge de fem minutter ekstra derhjemme på at sikre sig, at man har nok sokker med til ALLE dage, og et par skiftesokker. Især hvis scenariet foregår på en mudret slette og dit telt er tvivlsomt.

Derudover kommer der noget rent lavpraktisk planlægning.

Hvordan kommer I derud? Biler? Tog? Taxa? Cykel? Hvem koordinerer? Hvem er først på location, og hvad sker der hvis folk er forsinkede? Er der budget til at leje en ny van, hvis der er et punkteret dæk, eller er det bare øv med øv på, hvis noget går galt?

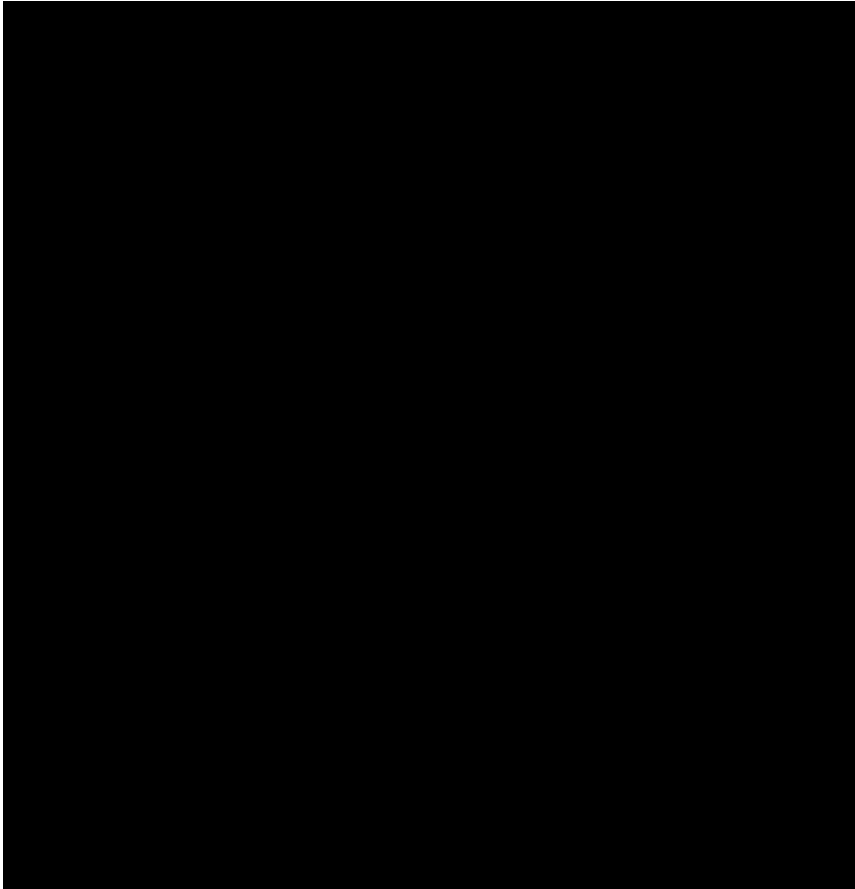
Da vi lavede Forum 2012 på Midtfnys Fritidscenter var jeg ikke en af hovedarrangørerne, men bare en hjælper. Tilfældet ville dog have det, at alle fire hovedarrangører var i samme bil, og den bil blev godt og grundigt forsinket. Heldigvis var vi to hjælpere, der selv havde masser af arrangørerfaring, og som var kommet tidligt til location, så vi kunne ordne en masse før arrangørerne kom.

Når du tager til location

Det er dog ikke altid man slipper med skrækken på den måde, og der er det smart bare at have spurgt hinanden “Hvad hvis vi er forsinket?”, om ikke andet, så bare, når man står op om morgenen.

Et sidste råd til arrangører, der tænker, at de “lige skal samle noget/nogen op på vejen”.

Don't. Det øger chancen for, at du er forsinket væsentligt, for alt muligt kan gå galt. Lav hellere en plan, der drejer sig om at få dig selv til location sammen med det grej du nu engang har. Uden pitstop undervejs, hvis det kan undgås!



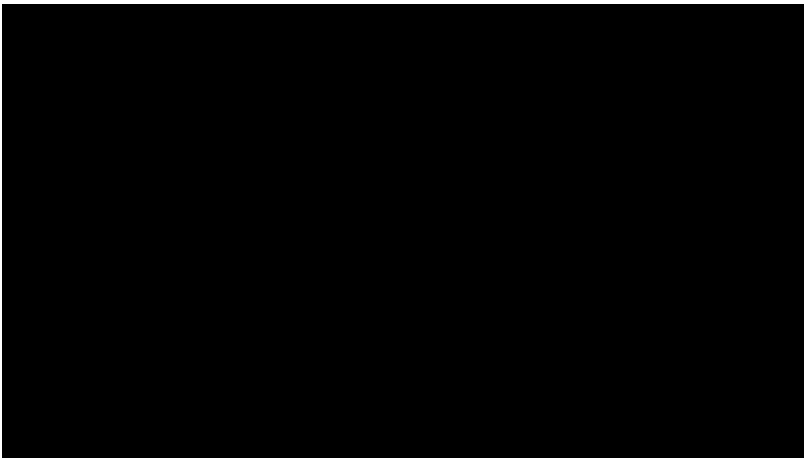
Charles Bo Nielsen

Tag en taxa! - mit vigtigste råd til når i skal afsted til location. Især hvis du er hovedansvarlig og ikke selv har en bil, så tag en taxa, om ikke andet hen til lufthavnen eller togstationen. Du kan nemt ende i en situation, hvor at du stresser over hvordan du skal få alt din bagage med. Tag en taxa!

Hvis de 100-200 kroner gør. at du fungerer bedre som arrangør til dit scenarie, så er det virkelig alle pengene værd. Hvis du ender med ikke at få plads til din sovepose og så skal købe en derhenne til 300-500 kroner, så skal du både bruge mere tid og penge.

Jeg er selv virkelig nærig når det kommer til at tage en taxa, men har måtte indse flere gange at det var det rigtige valg at gøre, eller det var det forkerte valg at lade være. Jeg har aldrig taget en taxa og bagefter tænkt: "Okay, det var ikke det mindre stress værd".

Optimalt, så har du en bedre plan, du har en bil eller en i arrangørgruppen henter dig i bil, så du kan få alle dine ting med, men hvis ikke. Så tag en taxa! Og køb den der to-go kaffe i 7/11. Det kræver max overskud at køre et scenarie, det er forkert at spare på dit mentale overskud!

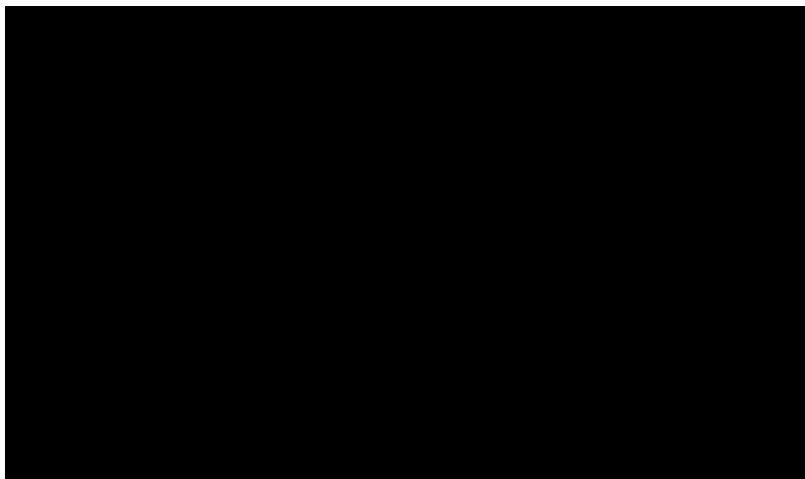


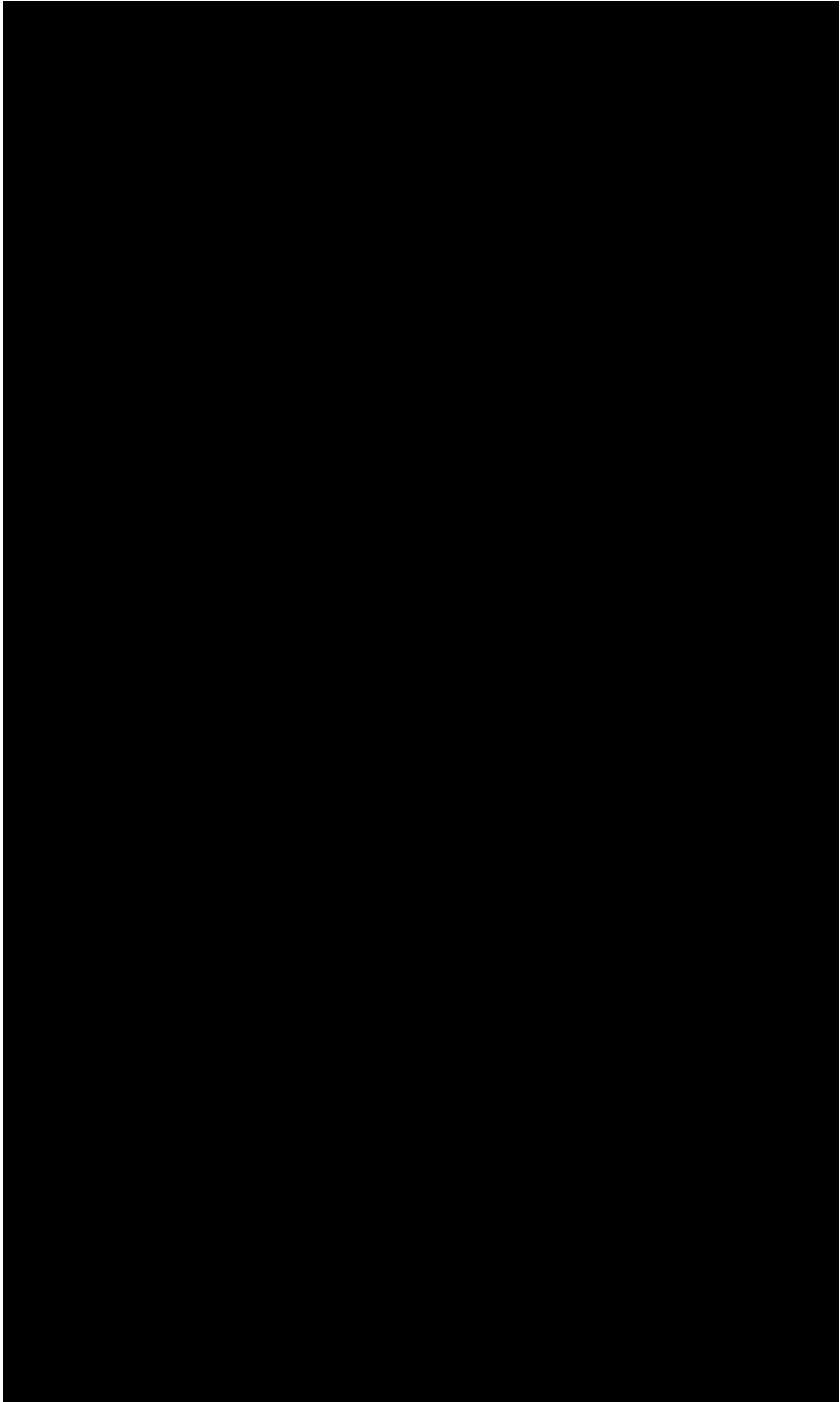
Christian Elleby

Når man tager afsted for at afholde et scenarie, er noget af det vigtigste at have lavet en oversigt over hvad skal der med, hvem tager det med, og hvornår bliver det pakket + afhentet. Dette kan gøres mere eller mindre komplekst og detaljeret, alt efter hvor stor et scenarie man afholder, men jeg er personligt tilhænger af lister, med ansvarlige på til pakningen og en udpenslet tidsplan for selve afgangen til lokationen, hvor man afgiver tidspunkter for hvornår hvad skal ske, med indlagte tidsbuffer for forsinkelser (gang med pi).

Når det så er sagt, så er en plan kun god til man rammer fjenden! Så sørg for at have mindst en hvis eneste ansvar på dagen er at ankomme på lokationen tidligt (gerne i rigtig god tid) og som har al informationen om hvad der skal foregå. Sørg gerne for at der er flere som på forhånd har fået indsigt i planerne for hvad der skal ske og som der har lovet at dukke op tidligt..

Her er det ikke nok bare at have sendt et dokument til disse ansvarlige med hvad der skal ske. Hold en briefing for dem, enten over Skype, Google Hangout, fysisk eller lignende. Gennemgå planen, lad dem stille spørgsmål, sørg for at de er komfortable med deres rolle som potentielt ansvarlige for at sætte andre i gang, indtil du dukker op. Her kan det også være en fordel at vælge personer som har gennemslagskraft og tør sætte andre til at arbejde, og så klæd dine udvalgte godt på til opgaven!





Del 6

Selve scenariet

Selve scenariet (1)

Hvem tager beslutningerne?

I er på vej. Det er ved at være alvor. Hvis I ikke allerede har aftalt det, så er det på tide at beslutte sig for hvordan kommandovejen er. Hvem har final call? Hvem står med lorten, hvis noget vildt sker? Hvem er chefen on location?

Kathrine Abel

Der skal være én chef!

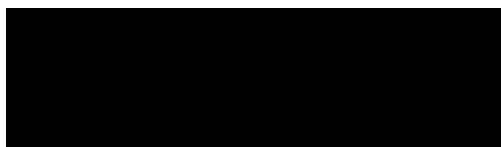
Det kan godt være, at der er to-tre forskellige ansvarlige fordi scenariet er kæmpestort. Måske har I én der er praktisk ansvarlig, én der er rolle- og relationsansvarlig og én der er kommunikations- og økonomiansvarlig (dette er blot tænkte eksempler). Det er rigtig fornuftigt at fordele ansvaret mellem jer. Men der skal være én chef, én som kan overtrumfe alle tre ansvarlige hvis det er nødvendigt!

Måske I har besluttet jer for, at lave flest muligt konsensusbeslutninger. Der er intet ufornuftigt i, at samarbejde og træffe beslutninger i fællesskab - hvad der til gengæld er super ufornuftigt er, hvis jeres kommandovej spænder ben for, at der kan træffes hurtige beslutninger.

Derfor mener jeg, at der bør være én som har sidste ord, uanset hvilken beslutning det drejer sig om. Kan I ikke blive enige? Så træffer chefen beslutningen. Står det op med lort fra den ødelagte kloak og er den praktisk ansvarlige ikke i nærheden? Så beslutter chefen hvordan det skal håndteres.

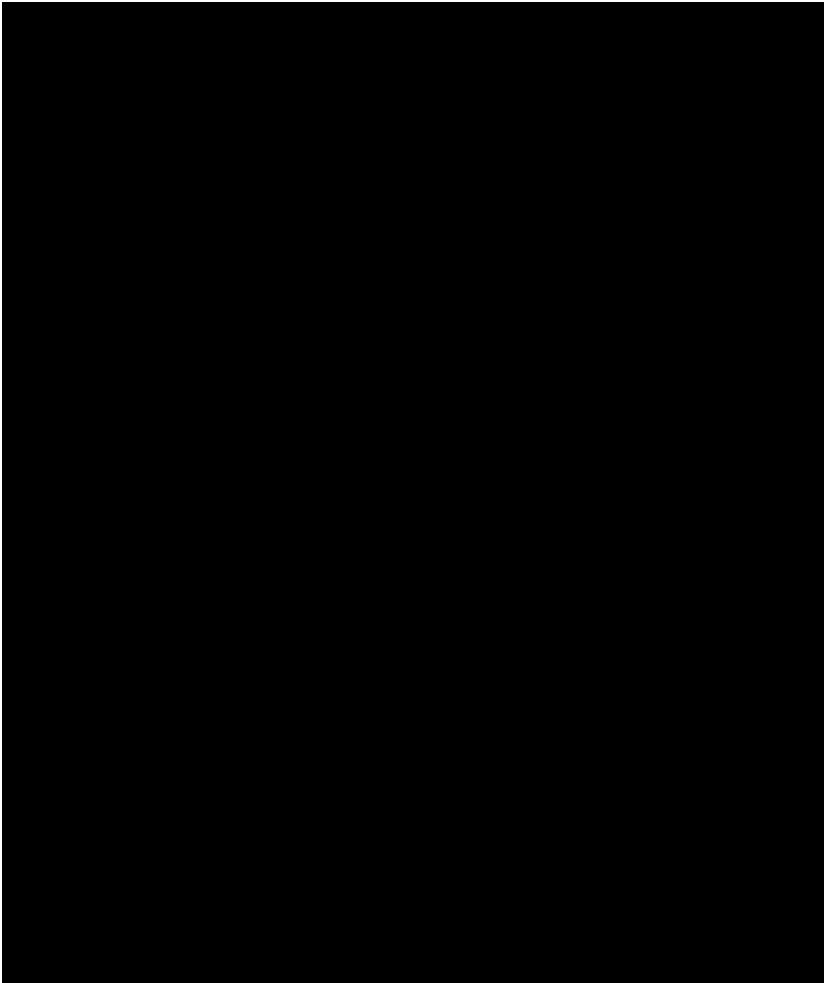
Det er en nobel tanke, at man ikke vil have én der sidder øverst i hierarkiet og at man sigter efter flad struktur - min erfaring er dog, at det er mere skadeligt end gavnligt. I stedet for at bruge energi på at skændes om, hvem der skal være chef, så tal om hvordan I sikrer at chefen er klædt på til at træffe de rigtige beslutninger. Det er sådan set lige meget om det er den mest erfarne, eller den yngste, der skal være chef - det absolut vigtigste er, at I har fuld forståelse for hvornår chefen kan træde ind og være endelig beslutningstager.

I frivillige arrangørgrupper synes jeg, at det for det meste er utroligt sjældent, chefen faktisk er nødt til at træffe store beslutninger uden at kunne rådføre sig med de øvrige arrangører. Men når det brænder på så er det super vigtigt, at der er én der har retten til at trække i bremsen og skære igennem.



Hvem tager beslutningerne?

En lille anekdote: Vi var 4 arrangører og synes selv det var super fint, at ingen havde “mere ret end de andre”. Det fungerede også for os, lige indtil vi blev sygt uenige om, hvorvidt vi skulle ændre på hovedplottet eller ej, fordi vores spillere var gået i en retning vi slet ikke havde forudset. Vi brugte langt mere tid, end jeg har lyst til at indrømme, på at skændes højlydt. Og dét skadede scenariet mere, end hvis én af os havde haft mulighed for at skære igennem. Nogen gang skal der bare træffes en her og nu beslutning. Punktum.



Claus Raasted

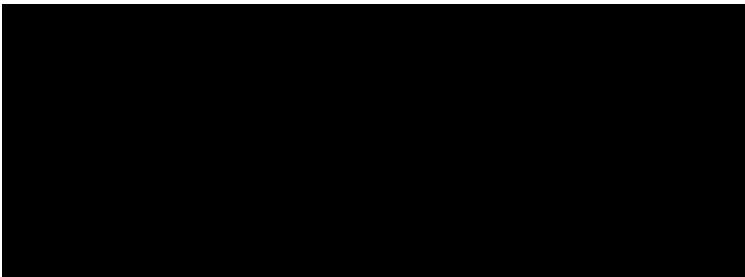
Nogle gange er det ligesom når du skal lande et svævefly på en mark. Og jeg kan godt lure, at du nu tænker “Hvad har svæveflyvning at gøre med beslutninger i arrangørgruppen?”

Well, det kræver lidt forhistorie. Jeg er så heldig at være vokset op i et hjem med en stedfar, Eric, der fløj svævefly, og han har en god illustration af hvordan beslutninger virker. Står man i en situation, hvor der er to (eller flere) muligheder, og det er tydeligt, at der er en, der er bedre end de andre, så vælger man næsten altid den.

Problemet er hvis der er to løsninger, der virker stort set lige gode på hver deres måde, men der er brug for en beslutning. I svæveflyvning sker det, når man er ved at lande på en mark og det ikke er tydeligt hvilken vej man skal flyve ind. Den ene kan være ligeså god som den anden - der er fordele og ulemper ved begge to - men der skal træffes et valg.

Min stedfars pointe er simpel. Når man er i den situation, at man har to stort set lige gode valg foran sig, så bare træf et af dem og kom videre. Jo, jo, det andet var måske lige så godt - og måske var det endda lidt bedre - men i det store hele gør det ikke så meget om du har valgt A eller B. Det, der gør noget, er om du spilder tid på diskussion eller træffer et valg.

Det er en god tommelfingerregel for den, der i sidste ende tager beslutningerne.



Sanne Harder

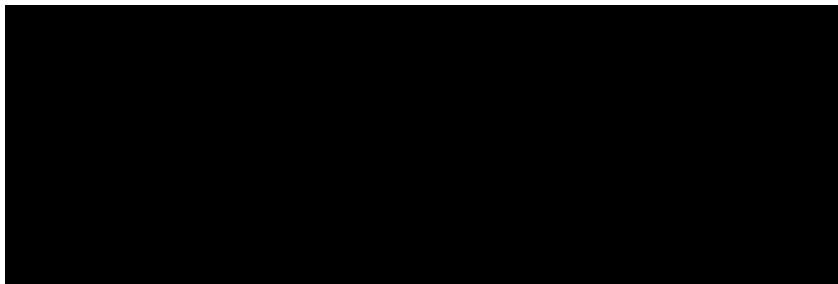
Ligesom Kathrine har jeg rigtigt dårlige erfaringer med flade strukturer. Trods gode intentioner går der nemlig ikke lang tid, før nogen (ofte helt uden at tænke over det) tilraner sig magten, og tromler hen over de andre. Eller omvendt, at ingen vil stå til ansvar, når lokummet brænder på.

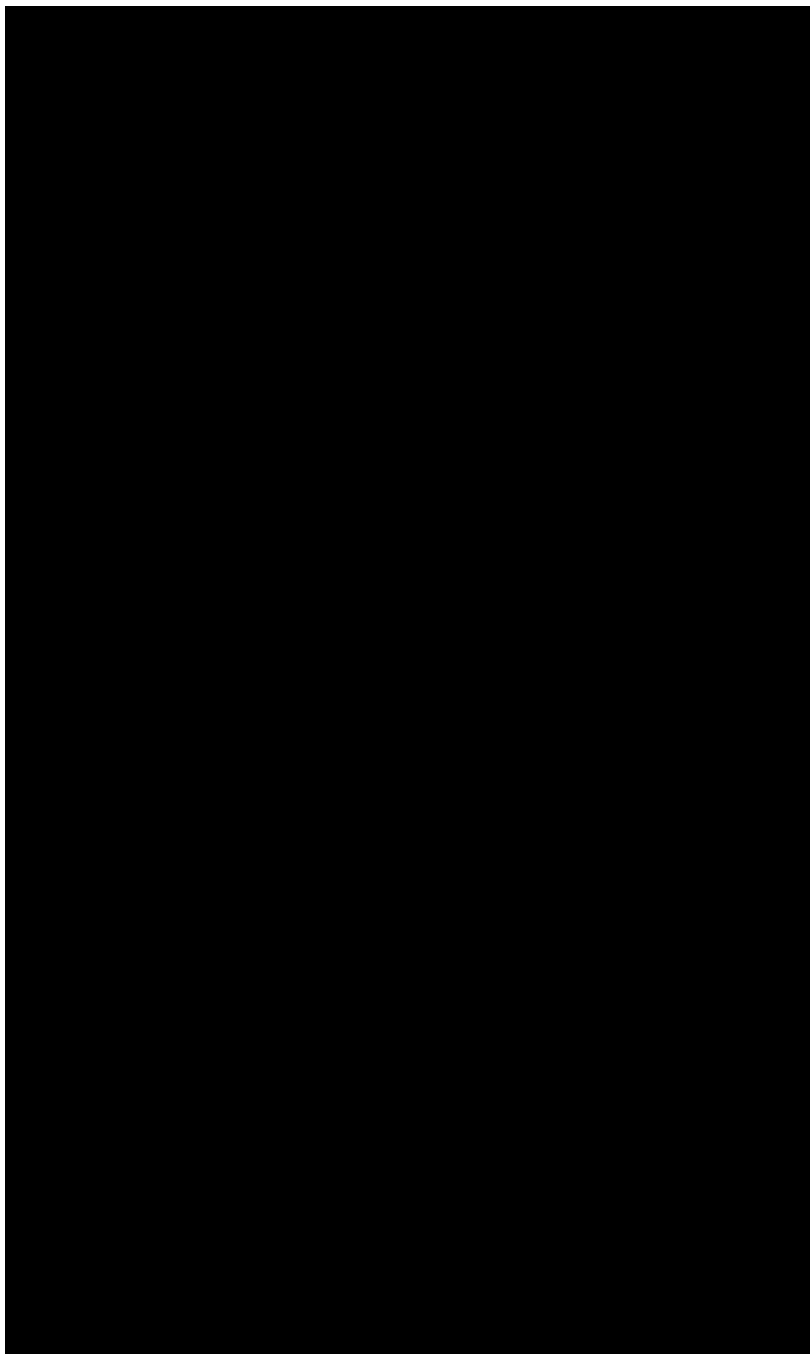
Jeg har et lille crew af venner, der også er arrangører. Vi laver scenarier sammen, og når vi gør det, skiftes vi til at være chef. Den person, som oprindeligt tog initiativet til scenariet, bliver automatisk chefen, og de andre er med som support. De andre tager også ejerskab i scenariet, men det vil altid mest "tilhøre" chefen.

Sidste gang vi prøvede at lave den konstellation, gik der desværre totalt ged i den, fordi vi tog en ny person med på holdet, som ikke accepterede chefens lederskab. Han var ikke del af vores historik, så for ham var det ikke en selvfølge, at initiativtager skulle være chef. Det afstedkom magtkampe.

Andre gange har jeg oplevet, at ingen ville sidde med "aben". Der var ikke nogen, der havde lyst til at skulle lægge den ekstra tid, og sidde med det ekstra ansvar, som hører med til chefrollen.

Det siger nok noget om, hvor svært det er at finde den rigtige konstellation. Jeg kan kun sige, at hvis du har fundet frem til en god projektgruppe, hvor I har let ved at finde jer tilrette i jeres roller, så hold endelig fast i den! Og tager du nye folk ind - hvilket jo kan være en rigtig god idé, hvis du har brug for de ekstra hænder, eller hvis du har brug for lige netop den persons kvalifikationer - så sørg for at melde klart ud, hvordan kommandovejen er.





Selve scenariet (2)

Ankomst til location

Det betyder ikke det store om det er en skov, et hotel eller en folkeskole. Fra det øjeblik man lander, så er der ting der skal gøres. Hvem har planerne? Hvad er det første og vigtigste? Hvad kan vente til senere, og hvad kan droppes hvis det er?

Claus Raasted

Det er selvfølgelig svært at sige noget generelt om det her emne, men jeg vil alligevel gerne dele nogle generelle råd. For at gøre det nemt for jer, så har jeg opdelt det i A, B og C prioriteter.

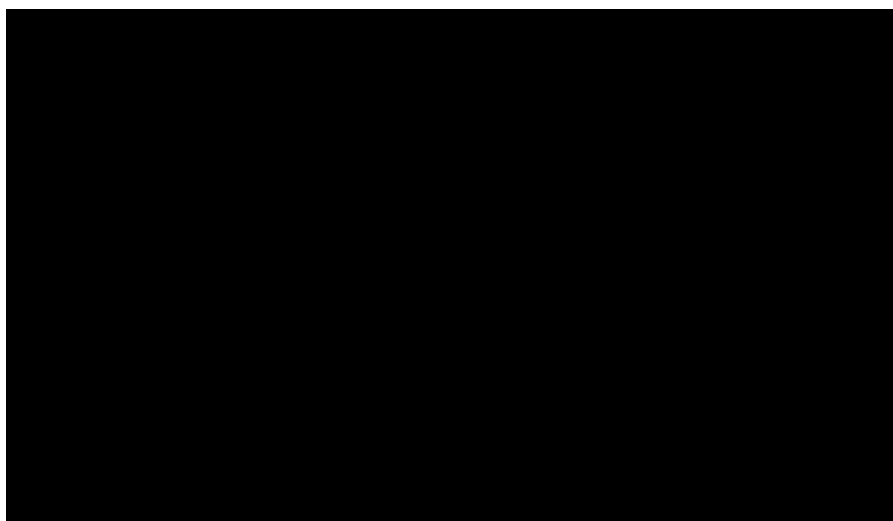
Prioritet A

- **Hvis der er nøgler involveret, så skal location låses op.** Det er enormt vigtigt altid at have styr på hvem der har nøglerne og hvor de er. Tape dem evt fast til noget stort og tungt (som en træklods) og giv dem en fast plads.

- **Hvis det ikke er en lukket location, så skal der etableres en sikker base camp.** Et eller andet sted, hvor I dumper alt jeres udstyr, og altid har nogen i nærheden. Måske kræver det, at der bliver smækket et pavilliontelt op. Måske er det bare et bord/bænke-sæt I sætter op. Men får det gjort med det samme.

- **Tjek om køkkenet er i orden (hvis der er et).** Hvis der er problemer her, vil I gerne vide det med det samme. Folk kan skide på klamme toiletter, og i sidste ende hvor som helst, men det er svært at lave pizza uden en ovn!

- **Sovepladser skal der tjekkes op på.** Det er selvfølgelig ikke relevant, hvis der ikke er overnatning, men hvis der er, så er det fedt, hvis folk ved hvor de skal sove!



Prioritet B

- **Kommandocentral med computer sættes op.** Det er ikke alle scenarier, der kræver en, men når der er et HQ med elektronik involveret, går der næsten altid noget galt her. Find ud af hvilke kabler, der er glemt, om I har blæk på printeren og om internetforbindelsen virker eller ej. Undgå grimme overraskelser tidligt.
- **Få tingene læsset af.** Hvis vejret eller location er til det, er der ingen skam i at smide en kæmpe bunke grej et eller andet sted, der er let at komme til at og sikret mod regn. Hav så vidt muligt nogen, der har styr på det, og som skal sige gogogo før noget bliver flyttet på.
- **Find parkeringspladser, hvis I har biler.** Få styr på hvornår de skal være på plads. Det er øv at starte en briefing i en magisk skov foran en gammel Skoda.
- **Send ekspeditioner ud for at løse problemer.** Især til større produktioner er der næsten altid noget, der er blevet glemt eller noget, der er gået galt. Få sendt folk afsted for hente/fixe/skaffe så hurtigt som muligt.

Prioritet C

- **Gå en tur for at tjekke op på om alting er som det skal være.** Jeg anbefaler faktisk, at man ikke gør det med det samme, det da nemt kan sluge tid og oftest ikke virkeligt gør en forskel i udpakningsfasen.
- **Tag billeder fra location og smid dem op på sociale medier.** Det er overskudsagtigt og motiverer både spillerne og folk, der ikke er med. Alle kan lide det!
- **Få sorteret ting, så de er klar til opsætning.** Er der tale om en personbil med grej, er det rimeligt nemt. Har I flere lastbiler, kan det tage noget tid. Men det skal jo gøres.

Charles Bo Nielsen

Super god liste Claus har fået lavet. Hvis jeg skulle tilføje en ting, så var det at hilse på de lokale og gerne sætte lidt tid af til lige at sidde med dem og drikke en kop kaffe og fortæl dem hvad i laver (Hvis i ikke har haft personlig kontakt før scenariet).

Der er virkelig mange problemer under jeres scenarie der kan løses ved at i har en god relation til dem der har en dagligdag på jeres location. Om det er skolens visevært, hotellets personale eller den lokale skovridder, så er det meget værd at få sat ansigt på og lige bruge 15 minutter på introduktion og small talk.

Fordi omvendt, så kan de lokale skabe en masse problemer, hvis de ikke ved hvad i laver og hvilke behov i har, enten bevidst eller ubevidst, hvis i har fået hilst på dem og introduceret et par af jer til dem, så er der større chance for at de går til jer, før de pludselig gør noget helt uventet mens i er midt i jeres rollespil.

Dette er også lidt kontekst afhængigt, hvis det er midt i storbyen og steder har gæster hele tiden, så er det mindre vigtigt med den personlige kontakt, hvis det er langt ude på landet, så er en god dialog og lidt small talk guld værd. Bogstavelig talt guld værd, da de lokale bønder tit kender nogen der kan skaffe jer noget billigt, der gøre jeres liv bedre - måske de kender en der kan skaffe billigt træværk eller en masse æg gratis. Måske har de en traktor i kan låne og vil gerne hjælpe med at flytte ting for jer. De fleste mennesker derude er hjælpsomme og rare.

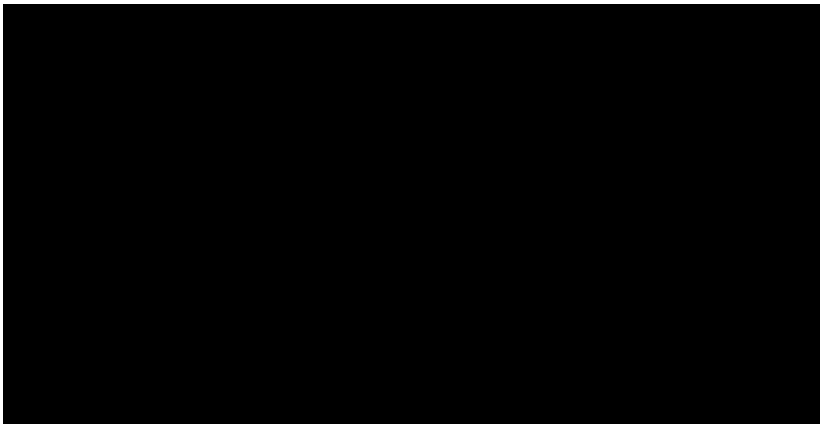
Christian Elleby

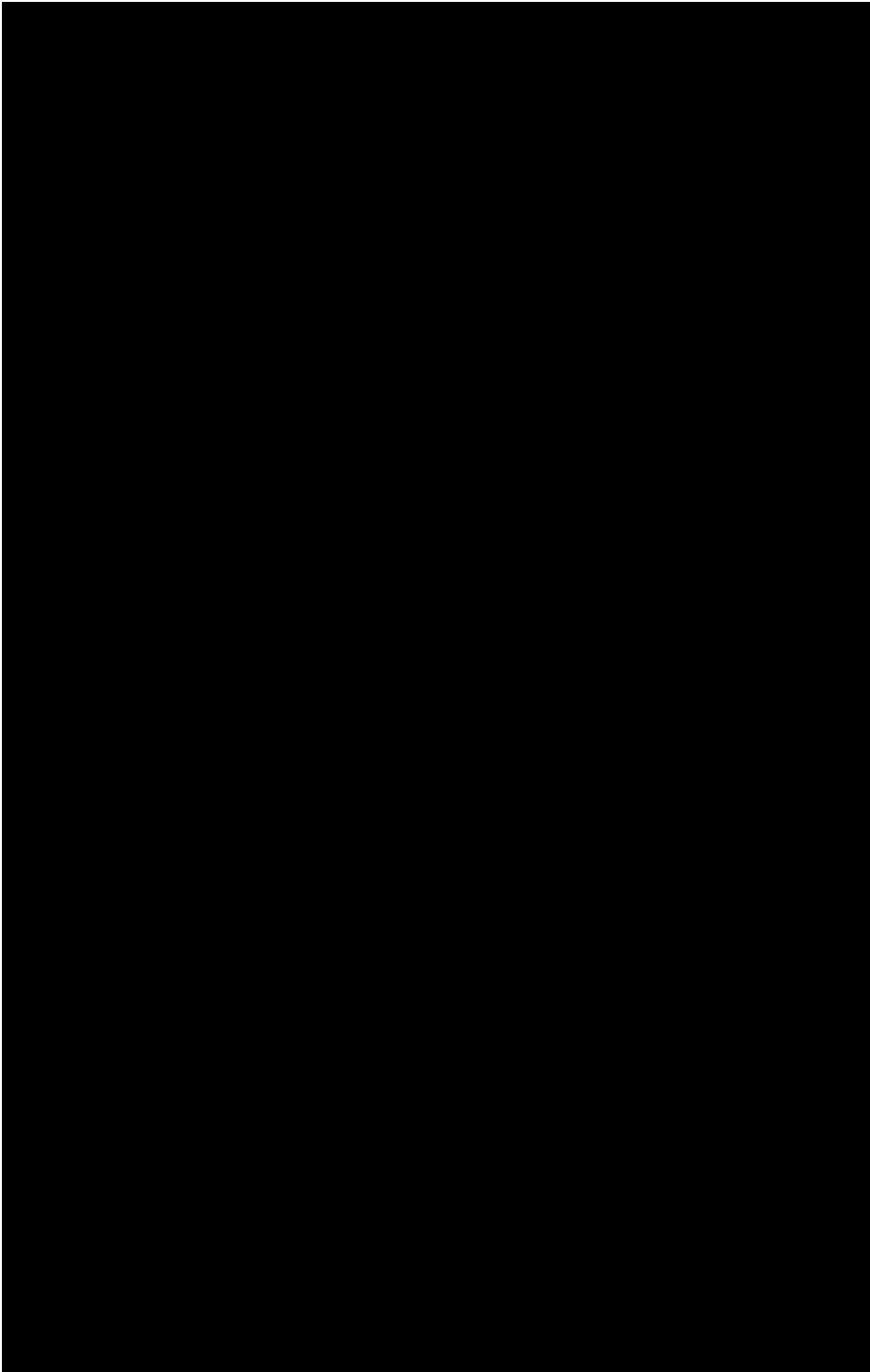
Listen som Claus har skrevet ovenfor omfatter ret godt alle de elementer som der skal ske når man ankommer, dog er jeg ikke helt enig i prioriteringen.

Noget af det første jeg ville gøre ved ankomst er at sende omkring 3 hjælpere ud i lokationen. Disse skal låse alting op, og kontrollere alle rum (en låser rummene op, de andre kontrollere alt er i orden osv.), de vender tilbage rimelig hurtigt med et overblik over hvilke problemer der potentielt er. I mellemtiden kan der opsættes en kommandopost, og når hjælperne er kommet tilbage kan man begynde at dirigere ankommende fragt til de korrekte lokationer.

Hvis man er på en location (f.eks. En skole) hvor der er nødvendigt at markere ting, så de kan sættes tilbage på plads (og det kan være MEGET vigtigt for nogle lokationer), så er det dernæst vigtigt at få sat folk i gang med dette. Brug kameraer til at tage billeder af hvor ting står, og send disse til en fælles med mail, med titlen på lokalet eller genstanden.

Hvis det er skole lokaler, så tegn bord opsætningen op på tavlen, eller på et stykke papir der kan lægges i lokalet. Man kan med fordel bruge malertape og tusser til at markere møbler med numre, så man nemmere kan flytte dem tilbage til præcis hvor de stod efterfølgende. Sidst men ikke mindst er det en god ide at give nogen (gerne en spiller) ansvaret for det enkelte lokale, så de både tegner det op, og skal sætte alting tilbage på plads igen bagefter.





Selve scenariet (3)

Opsætning

Scenarier uden scenografi og slæbearbejde kan klares hurtigt, men oftest er der ting, der skal sættes op, ting der skal pilles ned og ting der skal gøres klar. Hvem styrer tropperne? Hvad er essentielt og hvordan bruger I jeres ressourcer bedst?

Charles Bo Nielsen

Det første skridt til en god opsætning er at få et overblik over størrelsen af jeres opgave. Hvor mange deltagere skal der sættes telte op til? Hvor meget fylder det og hvor meget plads har i?

Det betaler sig mange gange tilbage at lave et kort over jeres lokation, både til jeres opsætning og til jeres scenarie i det hele taget. Dette gælder uanset om i bare er i et klasselokale eller om i er på et slot i Polen eller et krigsskib i USA.

Hvor mange områder/rum har i, hvilket udstyr skal bruges til hvilket sted og hvor mange er i om at sætte op? Når i har fået et overblik over størrelsen af opgaver, så bliver det også nemmere at gennemskue, hvor lang tid i skal bruge og hvor mange folk i skal have til at hjælpe. Hvis jeres opgave virker for stor og overskuelig, så overvej, at inddrage jeres spillere i opsætningen.

Måske kan spillerne eller opsætterne lokkes med pizza eller øl. På sin vis er en god opsætning, meget ligesom en god flytning - noget de fleste af os nok har prøvet på et tidspunkt, det er vigtigt at sørge for en god stemning og have delmål og pauser.

Når i har en plan og en gruppe af folk til at sætte op er det vigtigt at uddelegere. Du kan nemt ende med både at stå som den eneste der kender til hvordan jeres middelaldertelte skal sættes op og den eneste der ved hvor tingene skal stå, sørg for at få nogle mellemledere der kan hjælpe dig med at lede andre. Sæt en af dine venner ind i hvordan man sammensætter middelalder teltene og en af dine andre venner til at sørge for at der bliver lavet noget frokost. Så kan du koncentrere dig om at holde det forkromet overblik.

Tilbage til det med et kort over din lokation, hvis du kan have dig et bord, hvorpå der er et kort over hele din plads, så bliver det også meget nemmere at få 5 mennesker over og sige:

“Godt i tager og flytter de her skabe herover til østfløjen”.

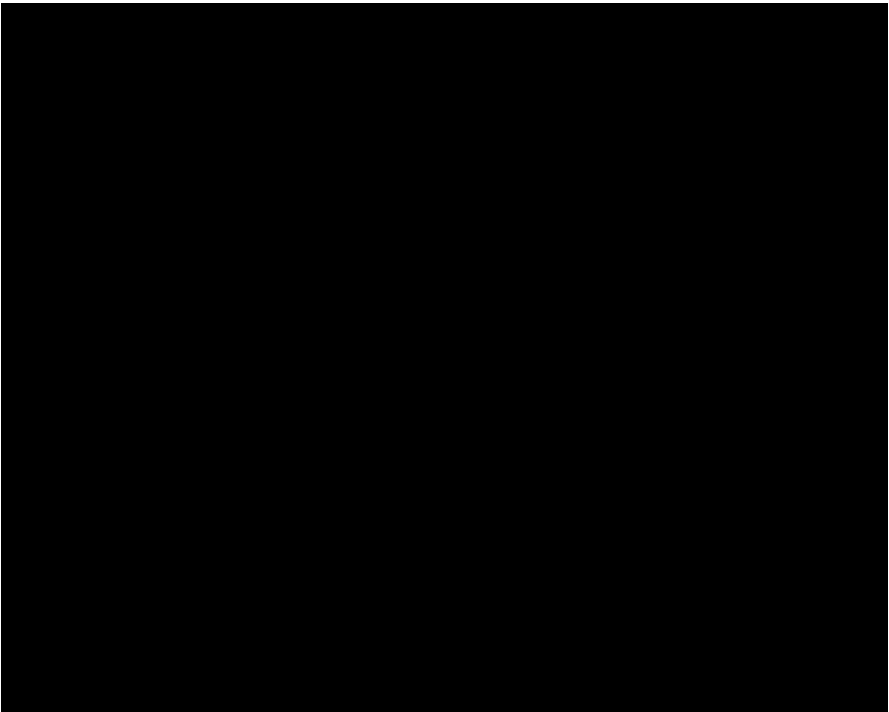
Pas på med micromanagement. Hvis du skal være den der styre en opsætning, så kan du nemt blive optaget af at skulle dobbelttjekke alting, igen er det vigtigt at give nogen en kasse med ting og sige: “Den her skal ud til alkymistens laboratorium, som i skal sætte op, bare gør det så godt i kan”.

Opsætning

Hvis du har en specifik plan for rummet, så lav en beskrivelse du kan give dem med, fremfor at føle at du er nødt til at gå med dem derhen for at garantere det bliver gjort rigtigt. Samtidig er det også noget der kan dræbe stemningen, hvis du hele tiden er efter folk for at de gør det forkert. I sær med frivilligt arbejde er det vigtigt at give folk ros, også selvom det de gjorde måske ikke var helt perfekt i dit hoved.

Find et “hemmeligt” sted til folk der slapper af eller hold pause alle sammen samtidig. Hvis der er noget der kan dræbe stemningen til en opsætning, så er det at nogen sidder og drøner den af, mens andre arbejder. Det er ikke altid du kan sikre folk arbejder hele tiden, men hvis du har et lidt afsides sted, hvor folk kan sidde når de ikke laver noget, så giver du både dem der ikke laver noget en bedre oplevelse, samtidig med dem der arbejder ikke bliver forstyrret. Det er også et godt råd med fælles pauser, hvor alle samles og får en opdatering for hvor langt vi er med opsætningen.

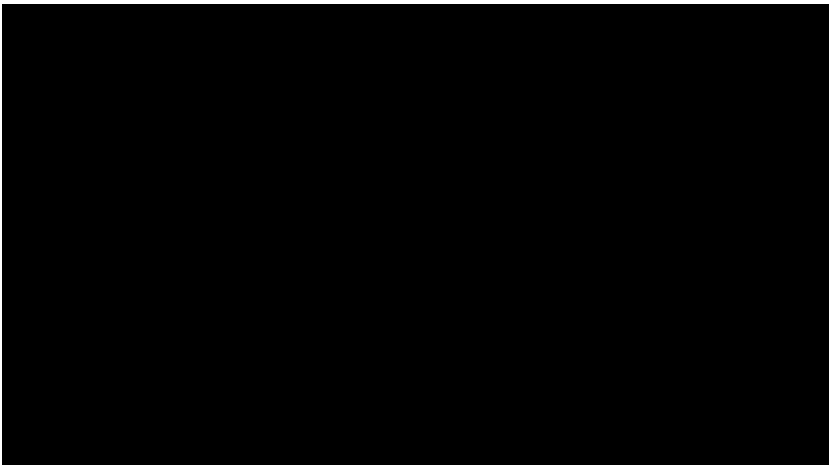
Sidste råd er musik, god arbejdsmusik er guld værd!



Maria Østerby Olesen

Hvis man nu ikke har et helt slot (eller, måske selv hvis man har), så har jeg virkelig, virkelig god erfaring med at uddelegere oppyntning af locations til spillerne selv. Simpelthen allokere et rum eller område til en gruppe af spillerne (gerne nogen, der ingame har et tilhørsforhold til netop dette sted), og lade dem tage ejerskab over området. Jeg har oplevet et forholdsvis trøstesløst 4. Klasserum blive til et dampende, bragende, knagende maskinrum på en ubåd med rør og dingener overalt! Det var fantastisk. Det kan gøres mindre og har en spiller kun mulighed for at tage ét lagen, én lysestage eller lignende med, så husk: mange bække små, gør en stor å.

Når man på den måde tør give områder fra sig, og sørge for, at give en hjælpende hånd i opstarten (sætte spillerne i kontakt, lave en facebookgruppe, skrive en super kort tekst med stikord, ideer og tanker) og eller blot stå til rådighed til at svare på lidt spørgsmål hist og her - så er der en god chance for, at det nok skal tage fart. Desuden giver denne salomoniske uddeling en mulighed for, at man som arrangører kan fokusere ekstra på særlige område, der har brug for ekstra, særlige props – værende en kæmpeblæksprutte, dykkerdragter eller måske forberede ruinerne i Atlantis! Det giver både en selv som arrangør ro i maven, det giver spillerne ejerskab over locationen og det giver i sidste ende også spillerne selv en meget federe, flotte oplevelse.



Claus Raasted

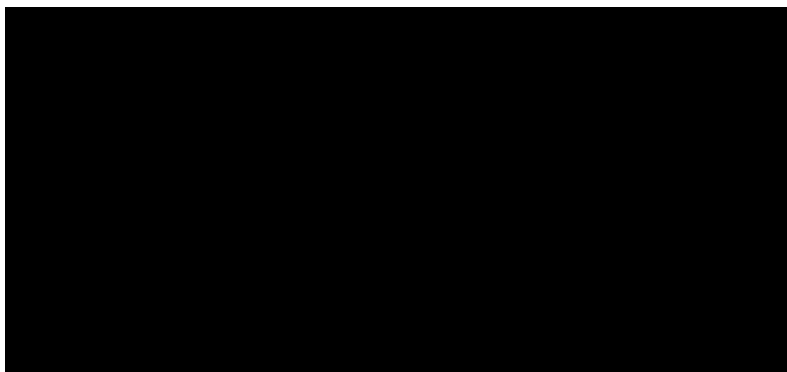
Det er sjældent, at der er helt præcise planer for opsætning. Oftere er det noget mere generelt ala "Få det til at ligne en Space Alien kirke!". Derfor er her et par gode råd.

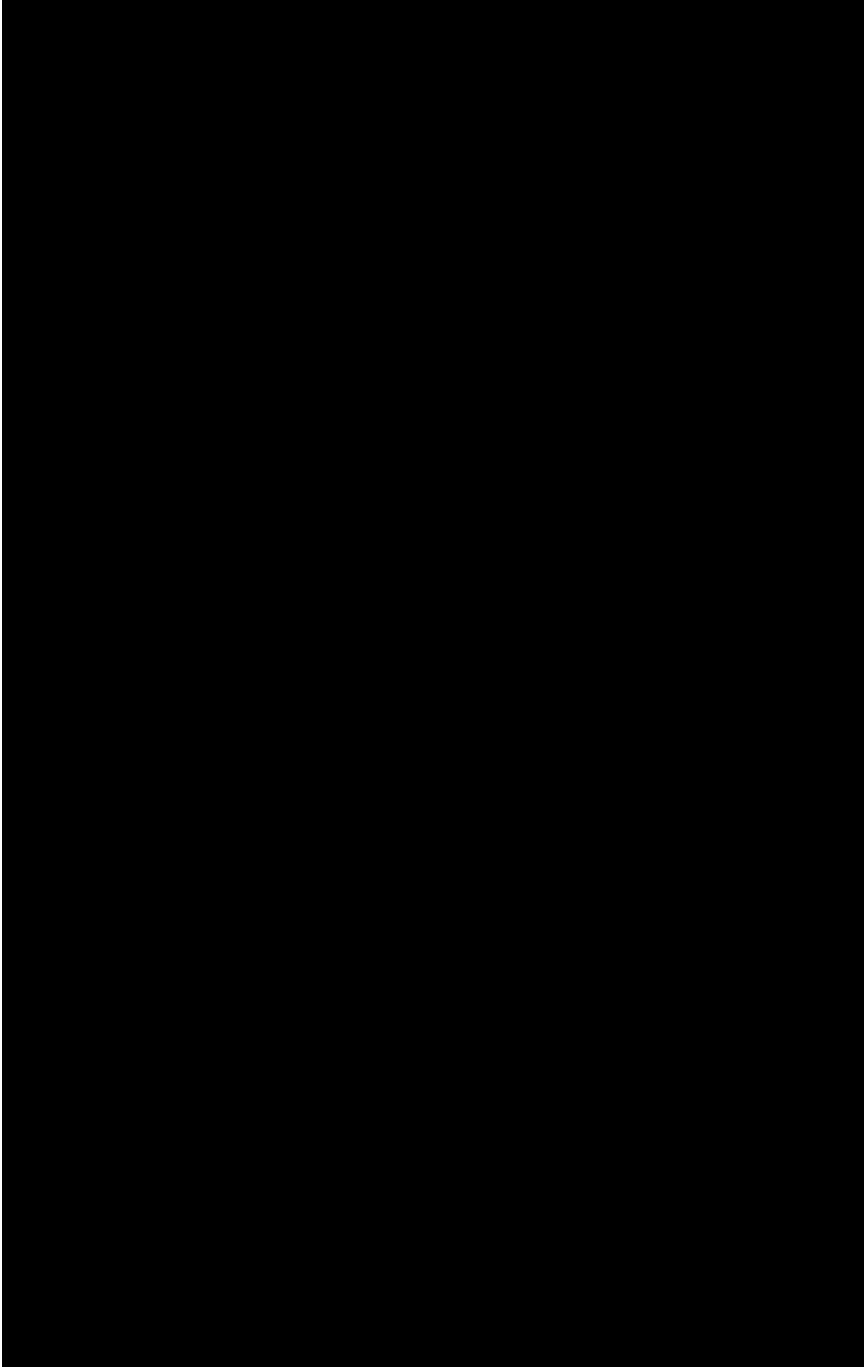
Hvis der er borde og stole sætter folk sig ved dem. Er I bange for lange, kedelige møder (et klassisk problem til vampyrrollespil eller alt med politik), så overvej at fjerne stolene.

Folk, som er mere end syv meter væk forholder vi os ikke til. Det er et citat fra Signe Hertel og er super spændende. Hvis folk skal ignorere hinanden, hjælper det derfor ikke at der kun er tre meters afstand i mellem dem (med mindre der er vægge, selvfølgelig!)

I har indflydelse på hvordan folk bevæger sig. Sæt et reb op mellem to træer, og så ved de fleste, at det ikke er meningen, at de skal gå igennem der - især ikke hvis der er andre muligheder. Sæt et bord foran en dør, og så går folk (oftest) ikke derind. Etc.

Man kan løse utroligt meget med skilte. Et træ er bare et træ. Hvis I har lavet et skilt, hvor der står "Livets Træ", så er det tydeligvis det nu. Et abstrakt maleri er bare baggrund, indtil et skilt laver det om til "Elvisk kunst fra Renath-dynastiet". En gang på en skole bliver til en gade, hvis I hænger et skilt op, hvor der står "Ofrings Alle" (ja, det gjorde vi i '98).





Selve scenariet (4)

Spillerne ankommer

*Det hele er klar og I mangler bare spillerne.
Måske er alt ikke helt på plads, men når
spillerne står der, skal I tage imod dem.
Hvad siger I? Hvad gør I? Hvad oplever de
når de kommer, og hvem tager sig af dem?*

Claus Raasted

Der er selvfølgelig kæmpestor forskel på om I har fem spillere der ankommer til en lejlighed, eller du har ti tusind deltagere der kommer dryssende i løbet af et par dage, som til Conquest of Mythodea (verdens største rollespil, i Tyskland). Men ligemeget hvad, så er det smart, at I har tænkt lidt over hvad der skal ske når spillerne kommer. Som spiller kan det nemlig nemt være en forvirrende oplevelse, hvis der ikke er en plan.

I Rollespilsfabrikken har vi siden 2004 lavet rollespil i Rude Skov, og det er et fantastisk eksempel på hvordan spillermodtagelse fungerer, når det er godt. Her kommer spillerne (børn) og bliver sat af af deres forældre. Nogle forældre bliver hængende, mens andre bliver indtil spillet starter. Om der er forældre med eller ej, så stiller alle børnene sig i en kø, som er klart markeret (der et bord og en låge man skal gennem for at komme ind til spilområdet). Så betaler de for dagens spilgang og går videre til næste station, som er holdvalg. Her vælger de en uniform i deres holds farver og går videre til våbentjek.

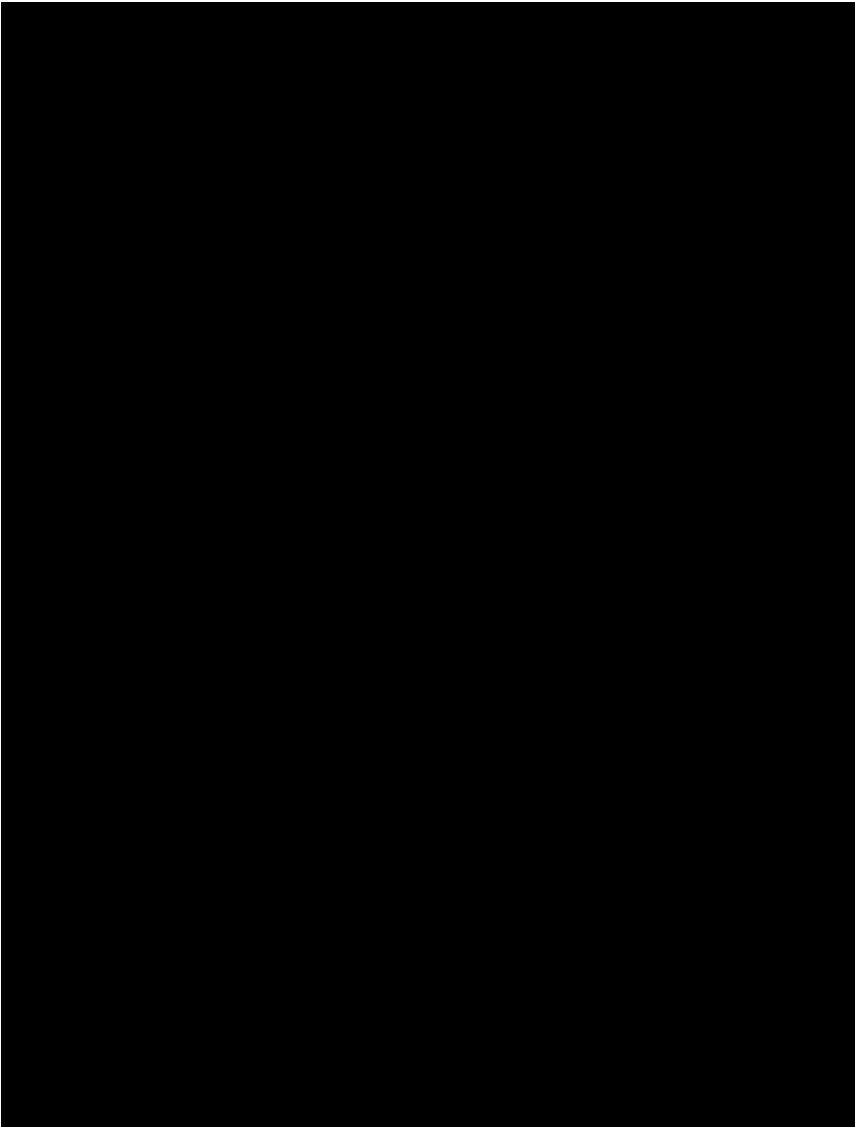
Ved våbentjek låner de et våben, hvis de ikke har, eller får tjekket deres medbragte. Så går de videre ad en sti, og når til vores sminkeområde. Her bliver dem der har lyst, sminket. Alle lægger deres tasker tæt ved (det er nemlig også her vi spiser frokost) og der er voksne rollespillere, der står for organiseret kampleg og underholdning inde i skovbrynet. Kamplegene fortsætter indtil alle er tjekket ind og sminket, og børnene alle sammen samles så spillet kan gå i gang.

I behøver ikke have en ligeså snorlige indgang-til-spilstart plan for jeres spillere, men det er virkelig smart at have tænkt over hvad der sker, når de er ankommet. Skal de tjekke ind et sted? Er der nogen, der giver dem mad? Kan de hjælp med noget? Skal de faktisk hjælpe med noget? Hvis de bare skal slappe af indtil alt er på plads, hvor skal det ske henne? Er der god tid, eller er det hele meget tjep-tjep-tjep i det?

Jeg har været til virkelig mange rollespil, hvor hele “Spillerne ankommer” fasen IKKE var tænkt igennem. Det kan være ret frustrerende, især hvis man ikke kender andre, og mest bare tuller rundt for sig selv og tænker “Hvad så nu?”. Som minimum er den en god idé at fortælle spillerne “Her kan du gå hen, og sætte dig og snakke med andre spillere”.

Spillerne ankommer

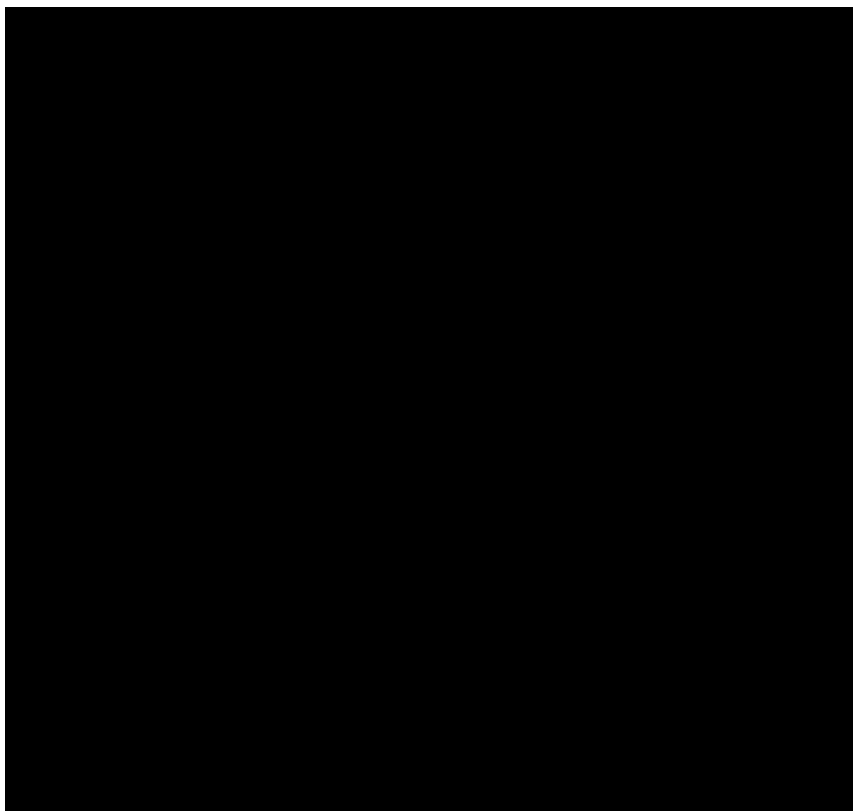
Er I overskudsagtige, så har I printet et A4 papir med instrukser til spillerne, som de får ved ankomsten. Det gjorde vi f.eks. til Krigslive 8 i 2012, og det virkede fantastisk. Det var ikke det store. Bare et stykke papir, hvor der stod velkommen, hvor tidsplanen var forklaret og hvor der stod hvad de skulle gøre når de forlader indtjekningsområdet. Men det sparede os for en masse spørgsmål og sparede spillerne for en masse frustration.



Nanna Kretzschmar

Det første en spiller altid skal møde er smilende personale. Jo bedre i har forberedt jer, jo lettere er det for alle. Husk at oplys spillerne om, hvad i forventer af dem. Det kan være på jeres hjemmeside, i spillerbreve, på skilte ved ankomsten eller noget helt femte. Som Claus nævner så er det vigtigt at i også her har en plan. Er der fx noget spillerne bare skal vide og som først giver rigtig mening når man står på stedet? Dette kunne være opsamlingssted, hvis der sker noget, eller hvor man finder hjælp. Fx hvis slottet brænder, mødes alle ved flagstangen der og førstehjælpsudstyr samt arrangører kan altid findes under trappen her.

Det kan også med fordel bemærkes at alle jeres spillere er spændte og glæder sig til at komme i gang, så husk at være tydelig i jeres kommunikation.

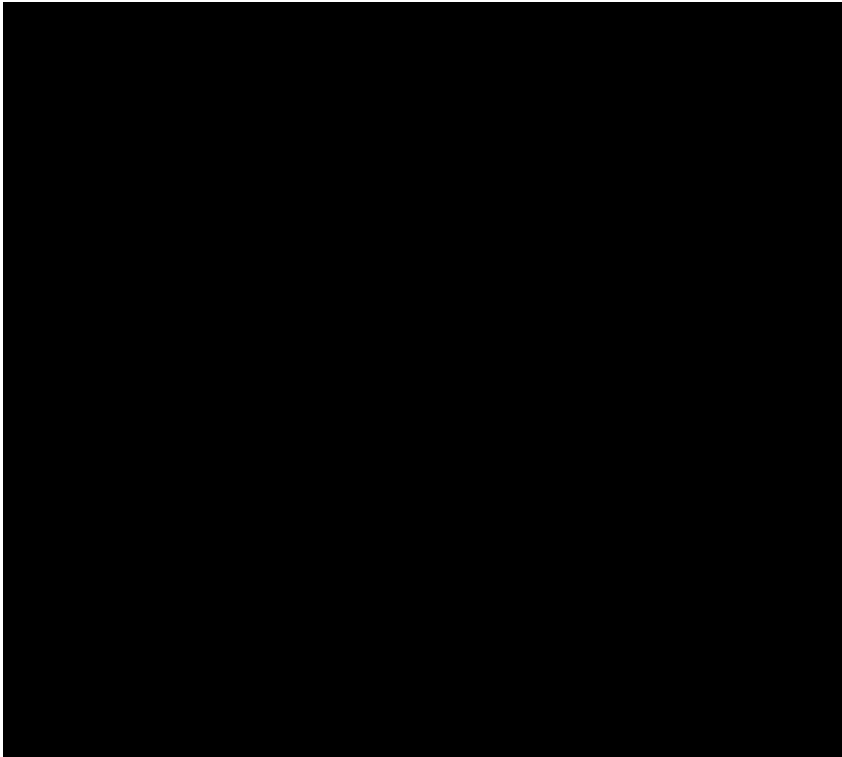


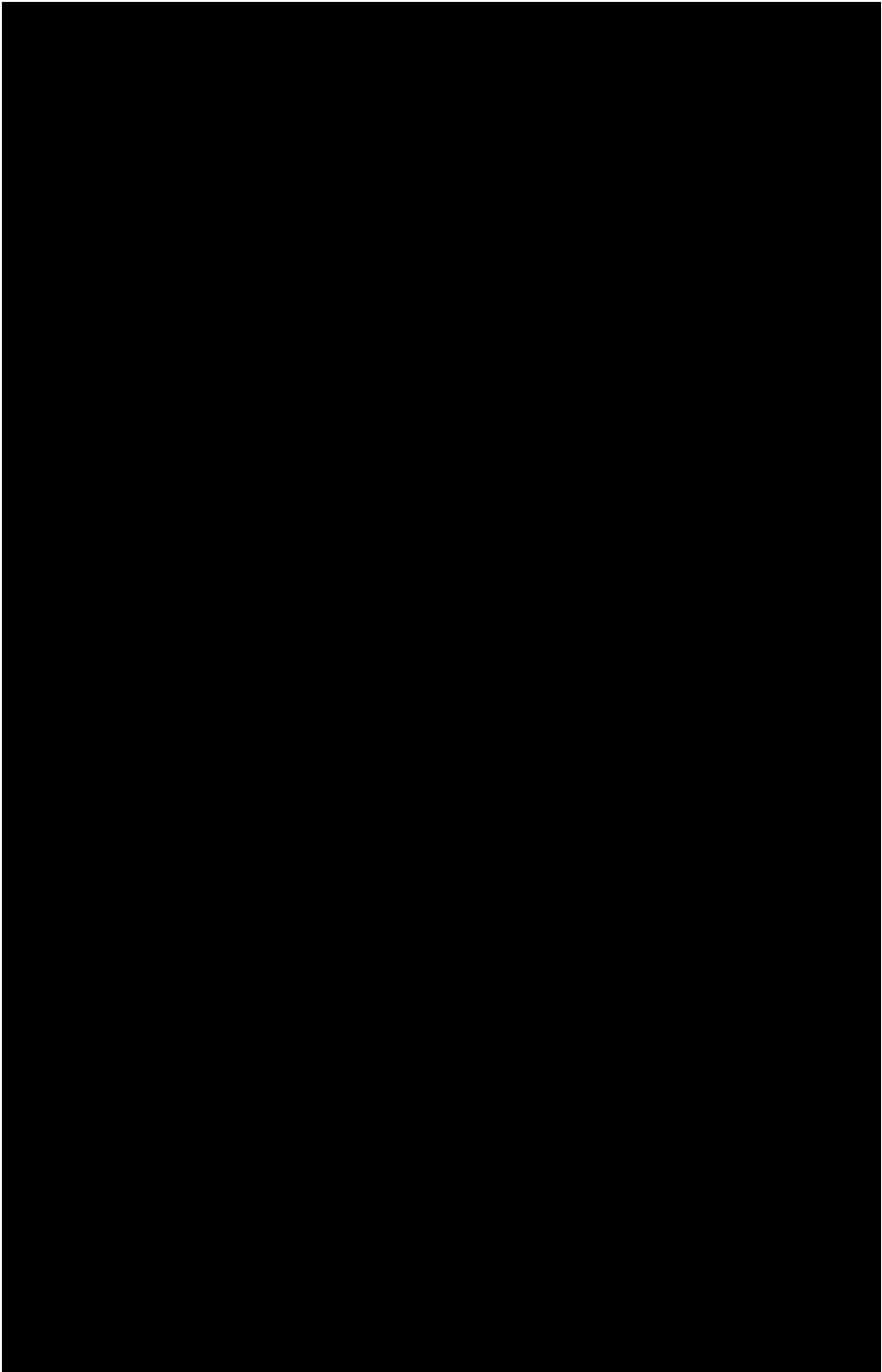
Anne Serup Grove

Det nemmeste i verden er at glemme hvor forvirrende og svært noget er når man første gang oplever det. Det gælder også nye steder. En måde at komme det til livs på er at diskutere og tage noter første gang man besøger location. Grib chancen der hvor det hele faktisk er helt nyt og fremmed.

Hvad forvirrer dig? Hvor gik du galt? Kunne du overhovedet finde hen til location? Og hvor var det lige toiletet var? Lå check in på hotellet et virkelig mærkeligt sted eller var der ingen og ingen måde at tilkalde dem på? På baggrund af det kan man lave en plan for hvordan man tager imod spændte og forvirrede spillere.

Men prøv også at teste planen på nogen inden spillerne ankommer – for selv med egne noter kan man være blind for udfordringer. Ret den til ud fra testpersonernes oplevelse.





Selve scenariet (5)

Briefingen

Forberedelserne er til ende, og der skal siges nogle kloge ord til spillerne. Praktisk info, velkomst og en “Hvad sker der nu?” forklaring. Hvem snakker? Hvad skal der siges? Hvor skal det foregå henne?

Kathrine Abel

Det kan være en kunst i sig selv at afvikle en god briefing. En god briefing er:

kort, velformuleret og relevant.

Hvorfor? Lange briefinger kan dræbe hvem som helst. Hvis jeres briefing bliver for lang risikerer I at tabe momentum. Jeres spillere bliver rastløse og irriterede - de vil jo i virkeligheden bare gerne i gang. Ydermere har I ingen kontrol over, hvilke informationer jeres spillere husker. Hvis I lister 20 ting op i én lang køre, så kan I være stensikre på, at spillerne glemmer 18 af dem det sekund der går fra briefing.

Et vilkår I som arrangører må acceptere er, at jeres spillere aldrig går fra briefing og husker alle informationerne. Derfor er det så vigtigt for jer, at briefing er så kort som overhovedet muligt, for så har I magten over, hvad spillerne får med derfra. Jeg er personligt glad for tommerfingerreglen om, at en briefing må tage maks 5 minutter fra der startes med at tale, til spillerne sendes videre.

En god øvelse, foruden tre-trins-raketten, er at sætte et maks på de informationer I kan give til briefing. Hvis I sætter et maks på 5 stk. så er der større chance for, at jeres spillere faktisk husker størstedelen. Og ja, det lyder som en sindssyg udfordring - men tro mig, det kan godt lade sig gøre.

Lav et manuskript, øv det og hold dig til det når du brief.

Denne tre-trins-raket er god til at få tyndet ud i jeres informationer til en evt. briefing; stil jer selv følgende spørgsmål for hvert enkelte punkt på jeres liste over informationer:

1) Kort:

Er det her en information som spillerne allerede har fået?

- hvis ja: er den så vigtig nok til, at de skal have den igen?
- hvorfor?

2) Velformuleret:

Hvordan kan denne information leveres, så den er så skarp og præcis som muligt?

3) Relevant:

Hvad sker der, hvis vi ikke giver spillerne denne information til briefing?

- når I har svaret: er informationen så stadig relevant?

Foruden at være velforberejdede til en briefing, så er det også væsentligt at praktikaliteterne er i orden. Det er ærgerligt, at have brugt lang tid på at forberede et stærkt taleark, hvis ingen af spillerne kan høre dig. Og i dén forbindelse: det er lettere at forstå hvad du siger, hvis spillerne også kan se dig. Skal du vise en tegning eller et logo, så sørg for at blæse det op i en størrelse hvor alle har en chance for at se det.

Et fif til at holde ting korte (det kan også bruges til møder eller ingame snakkescener), er at alle skal stå op - men lad endelig staklen med det brækkede ben få en stol. Ved at alle står op, falder vi mindre i staver og er mere proaktive.

Og husk endelig den gode tone og smilet. Hvis spillerne oplever sure og hårde arrangører vil de huske dét, og ikke de informationer I gerne vil give dem.

Den absolut vigtigste information I skal give:

“Er der noget I ikke har fået svar på endnu, så find os i bunkeren, så vil vi meget gerne svare hjælpe jer.”

Fortæl jeres spillere hvor og hvornår de kan få svar på deres spørgsmål.

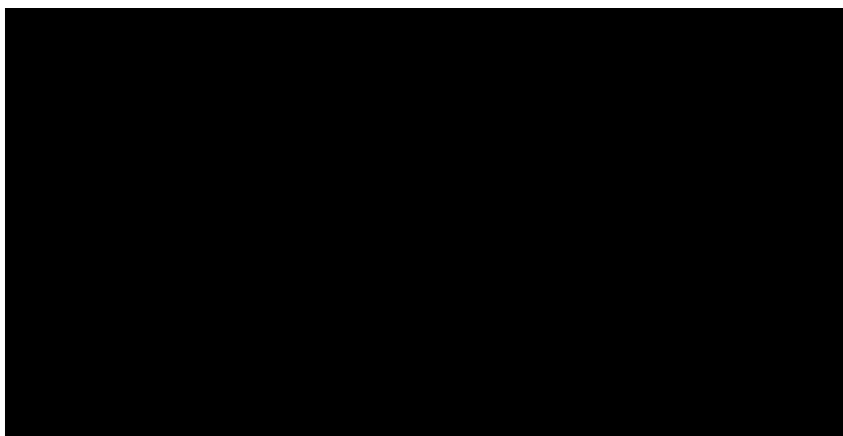
Claus Raasted

Noget vi gør meget brug af til vores rollespil er at spillerne ikke hører alting fra en person, men får information fra flere forskellige arrangører. Det er et trick jeg lærte til scenariet Morgenrøde i 2014, hvor vi - i vores små fire-personers grupper - var rundt og tale med alle syv arrangører, som hver holdt en kort briefing for os. På den måde fik vi både set location, mødt alle arrangørerne og hørt alt det vi skulle. Og i stedet for at være 30 personer samlet, så var vi fire, hvilket betød, at det var meget nemmere at få plads til spørgsmål og svar.

Det er ikke altid, at det kan lade sig gøre at gøre det ligeså elegant som Morgenrøde, men der er meget at opnå ved at dele briefingerne lidt op og få nogle friske ansigter på. Det giver naturlige pauser, gør lange enetaler til korte monologer, og sikrer stadig, at alle grupper får den samme information (da de alle sammen får det af den samme person).

Vi har også eksperimenteret med at spillerne skulle gå rundt til forskellige locations (igen, ligesom til Morgenrøde). Vi har dog mange flere spillere og vores locations er større, så det er vi holdt op med, fordi det bare giver kaos. En person bevæger sig også hurtigere end 30, og vores arrangører kender naturligvis vores locations bedre end nye spillere.

Der er også nogle gange lidt logistik involveret i briefinger!



Lukas Lunøe

“Uh, av, av, av”

Sådan sagde Lasse Küchenthal da han slog sig selv i skridtet med et latex sværd. Det var for, at demonstrere at man ikke skulle slå de andre børn i skridtet ude i Rude Skov. Her var den eneste udfordring bare, at det gjorde alle børn grinte så meget Lasse blev nød til, at holde 10 sekunders pause inden han fortsatte briefingen. Og det kan man så godt diskutere om, overhovedet var et problem.

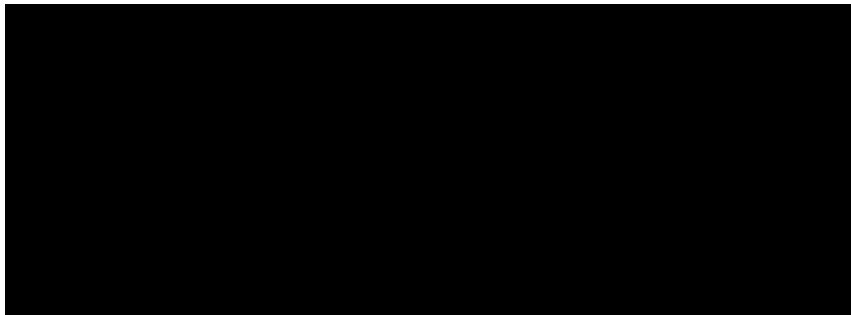
Men den dag i dag kan jeg stadig huske, hvorfor man ikke skal slå hinanden i skridtet. Både fordi det ikke ligefrem er god stil, men også fordi Lasse viste det på en sjov og inddragende måde.

Udover selvfølgelig, at lytte til Kathrine, så er der også en ting til som gør sig gældende.

Nemlig om, hvorvidt det er inddrage - og især - om det er underholdende. Derfor er det vigtigste I kan gøre, er at sikre den person som holder briefingen er en god taler. Og ja, det kan godt lyde en anelse kækt, fra 19-årige Lukas, som går på alle talerstole han kan komme i nærheden af.

Men det skal virkelig ikke undervurderes, hvem det er som holder briefingen.

Så hvis I gerne vil have, at jeres briefing ikke er endnu en langtrukken oplevelse, så få fat i en person som er sjov og god foran en folkemængde.



Orktips

Hold det kort og vær konkret.
(Nanna Kretschmar)

Selve scenariet (6)

Sikkerhed

Når vi leger sammen skal vi helst ikke pakkes ind i vat. Omvendt er der ingen, der tager til rollespil for at komme til skade - hverken fysisk eller psykisk. Sikkerhed i rollespilssammenhæng handler ikke om at undgå alle farer, men om at være bevidste om dem.

Charles Bo Nielsen

Børn er oftest rigtig gode til at lege. Den mest oplyse grund til at børn er gode til at lege er fordi de ikke er bange for at virke barnlige eller blive til grin. Børn er oftest trygge ved deres omgivelser og leger bare. Hvis man skal skabe gode rammer for at lege sammen som voksne, så skal man skabe tryghed, til at lege uden frygt.

Som arrangør er det derfor vigtigt at skabe nogle trygge rammer. Sørg for at folk forstår hvad de går ind til og hvad de skal. Rollespil er et seriøst redskab og kan have omvæltende følgevirkninger for sine deltagere. Det at skulle leve en anden persons liv, om end bare for en weekend, er ikke noget man skal lege helt ukritisk med. Det er vigtigt at gøre sig nogle tanker om hvad jeres spillere kan blive udsat for og hvilke fare de kan komme overfor i løbet af jeres scenarie. I kan aldrig gøre alting 100% sikkert, men i kan klæde jeres spillere på, ved at forberede dem på hvad de går ind til.

De fleste rollespil kan nok virke helt harmløse og for helt almindelige mennesker, vil de heller ikke rykke meget ved deres grænser, men det kan være svært at gennemskue, hvad der kan trigger folks følelser på en uhensigtsmæssig måde. Derfor er det vigtigste at gøre er at være imødekommende og aldrig negligere jeres spilleres oplevelse.

Udover den psykologiske sikkerhed er der også den fysiske sikkerhed og de to, overlapper også tit. Hvis der ikke er nok nærende mad eller for koldt til jeres scenarie, så kan det påvirke folks mentale overskud og få folk til at lave flere fejl.

Mit vigtigste råd er at fokusere på at få samlet op på alle efter jeres scenarie, få sikret jer at alle er okay, også selvom at det måske bare var et hobbyt kagebagningskonkurrence i hobbytrup. Hvis i har med voksne spillere at gøre, så er en stor del af ansvaret også deres, for at sikre sig at de ikke melder sig til et rollespil de ikke er stand til at magte og det er derfor at kommunikation om scenariet er rigtig vigtigt.

Sikkerhed

Der er ikke meget i min erfaring der siger mig at rollespil i sig selv er spor farligt, men det kan have gestalterapeutisk effekt der vækker nogle minder eller skaber nogle associationer, der kan vække nogle ubehagelige minder hos folk eller konfrontere dem med nogle konflikter der kommer meget tæt på deres eget livs konflikter. Da du næppe er et sted, hvor du kender dine spilleres livshistorie ind og ud, så kan du heller ikke gardere dem imod alt og derfor er det også så vigtigt at være klar til at tage vare for dem, skulle det blive for meget.

Det er godt at have stopord for hvis der sker en fysisk skade til et kamp rollespil eller hvis nogen føler sig helt rådvildet til et mere følelsesladet rollespil. Udover stop ord er der også check-in ord. Hvor man mere diskret kan sige til folk: “Grøn?” og så kan folk svare: “Grøn” hvis de er helt okay, eller “gul”, hvis de er lidt overvældet men ellers okay og “rød” hvis de helst vil ud af scenen. Disse og lignende redskaber kan hjælpe jeres spillere med sørge for at alle er okay og det kan give mere selvtillid omkring rollespillets redning og i sidste ende skabe stærkere oplevelser.

Cille Lock Jensen

Når det kommer til psykisk sikkerhed, er én ting selvfølgelig at briefe spillere i hvordan de offgame kan kommunikere et ønske om at ned- eller optrappe en situation, men det er vigtigt at have i mente at ikke alle vil være i stand til at bruge eventuelle stopord i en ubehagelig eller grænseoverskridende situation. Det kan være en rigtig god ide at opfordre alle spillere til at checke ind med deres medspiller, allerede før de kaster sig ud i scener af voldsom eller intim natur.

En anden tilgang er at opfordre spillere til at aftale fx. scener med vold eller sex på forhånd, så de undgår at stå i en ubehagelig situation hvor man ville to forskellige ting, og nogen havnede i en scene de slet ikke ønskede eller kan håndtere. Også når det kommer til om det er aftalt ud fra et ingame eller offgame udgangspunkt, er dét at tale om det før, en rigtig god idé.

Her kan det også påpeges at selv hvis en scene er aftalt blandt spillere på forhånd, kan det at have talt om det føles helt anderledes end at stå i situationen, og det skal altid være okay at trække sig, også fra aftalt spil. Oven i at tjekke ind før en scene, bør der opfordres til også at sikre sig bagefter, om at den anden part er okay.

Claus Raasted

Som Charles og Cille skriver, så er rollespil nogle gange rimeligt vildt, og gør nogle vilde ting ved folk. Men det er også en god idé at huske, at sikkerhed også kan være rent fysisk. Er der stejle trapper? Underlige huller i skovbunden? Er I ude og sejle på en båd, hvor man dør af kulde, hvis man falder overbord og ikke bliver samlet op straks?

Fysisk sikkerhed har ikke noget med rollespil at gøre, men er stadig vigtigt at have med. Har I styr på hvor det nærmeste hospital er? Er der brandslukningsudstyr? Har I gaffatape på lager til at lappe pavillionerne, før de vælter ned i hovedet på nogen?

Det bedste råd jeg kan give omkring sikkerhed er at tage den mest snusfornuftige og "kedelige" person i jeres arrangørgruppe, og spørge "Synes du det her er en god idé?". Det er ikke altid I andre skal lytte til et "Nej, egentligt ikke", men det er en god rettesnor. Så slipper I måske for scener, hvor spillerne flyver gennem luften hængende i en kæmpe metalkrog i vild Indiana Jones stil, og en overmodig spiller falder ned og lander på ryggen på et betongulv efter et fald på ca. 2,5 m. Det tror jeg aldrig jeg glemmer, og jeg er vanvittigt taknemmelig for, at ambulancen var der efter 3 min. og de flink paramedics sagde "Det er sgu' vildt. Der er ikke sket noget. Der var I godt nok heldige!".

Undgå situationer som det. Tak.

Selve scenariet (7)

Spilstart

Det er sidste chance for at give instrukser til spillerne. Spillet skal til at gå i gang, og det er bedst at gøre det med en klar markering. Hvilke ord er de sidste, spillerne skal høre? Hvad skal præsenteres? Og hvad gør I arrangører når spillet er startet?

Charles Bo Nielsen

Spilstart er ekstremt vigtigt for et godt scenarie og der er en verden til forskel på en god spilstart og en “meh” spilstart. Det er ofte en del der bliver glemt eller bliver kørt på rutinen ved at starte rollespillet med et bryllup.

Men præcis hvornår, hvordan og hvorfor du starter rollespillet som du gør er virkelig vigtigt.

Først nogle spørgsmål at tygge lidt på:

- Skal alle starte samtidig?
- Hvordan kommunikerer du spilstarten ud?
- Hvad hvis det går galt?
- Alle sammen? Eller spillerne opdelt?

Jeg har været til rigtig mange rollespil og prøvet rigtig mange forskellige måder at starte et scenarie på og det er rigtig tit akavet, fordi man er lidt i tvivl om præcis, hvornår vi gik fra Charles til Charles' rolle.

Dette skal helst være klokkeklart for alle deltagere. F.eks. kan jeg anbefale at starte spillet med at gå igennem en dør eller en slags portal, ritualisere øjeblikket for hvornår spillet starter. Den for mig nok stærkeste spilstart blev gjort til KAPO (et fangelejr scenarie), hvor deltagerne stod på række og ventede ved en stor dør. På den anden side af denne dør var en sansetunnel med mærkelig musik og mærkelige overflader og røg og stank man blev ført igennem af vagter alle ledet ind i et metalbur der var så var omringet af fanger fra fængslet der bare stirrede på en... Der opbyggede sig en seriøs spænding, som flere og flere folk kom efter en og så da alle var inde i buret, så pludselig slukkede alt lyset og et stetoskop lys gik i gang samtidig med at alle fangerne uden for buret begyndte at råbe og skribe og banke på buret. Det stod på i et minut, hvorefter buret blev åbnet og man blev hevet ud og splittet fra de andre nye fanger og hevet ud i forskellige grupper, uden at man havde nogen indflydelse på hvad der skete med en.

Jeg beskriver hele den seance i detaljer, fordi den var så effektiv og enormt meget kan blive lært fra det. Det er bestemt ikke præcis sådan jeg vil gøre med alle scenarier, men starten understøttede temaet for scenariet, som jeg vil anbefale dig at Google og læse mere om.

Spilstart

Der var en kurve på spilstarten, der gik fra action til spænding til action til splittelse. Hvor man så i hver gruppe man blev ført ud til, blev sat til noget arbejde man skulle udføre, så man ikke skulle tænke for meget på hvem man var, men hvad man skulle gøre - før man vidste af det så var man fuldstændig revet med.

Handling er tit et enormt godt redskab til at få folk indlevet i det de gør, giv dem nogle klare beskeder med hvad de skal lige når spillet starter og så glemmer de helt præcist hvornår de gik i rollen.

Det kan være godt også at tænke i lyd og lys. F.eks. kan man have en stor byklokke, som ringer når man skal starte rollespillet og hvis man nu har hjulpet alle deltagerne med en lille startscene så virker det også rigtig godt.

Et helt andet take på spilstart er at starte spillet med at man vågner. Personligt har jeg rigtig gode erfaringer med det, fordi man ligesom kan bruge natten på lige at summe væk over hvordan man bør starte dagen som sin rolle. Ligesom at gå gennem en fysisk portal, så er der en slags åndelig portal man træder igennem når man går fra ubevidst sovende til bevidst vågen. Grundlæggende set træder man ind i den magiske cirkel og jo mere klart det er hvornår og hvordan man gør det, jo bedre vil spilstarten ofte fungere.

Claus Raasted

Charles skriver nogle kloge ord om spilstart, og giver gode eksempler på hvordan man starter spillet på en god måde, når folk er samlet. Men KAPO var endnu federe end som så, for her blev forskudt spilstart også håndteret elegant. Det var nemlig sådan, at der kom nye spillere til KAPO hver 4 - 6 time. De fik samme oplevelse som Charles beskriver. Jeg var med i den første gruppe der kom ind, og da han kom ind senere var jeg allerede i spil.

Det, at alle de gamle spillere “bød de nye velkomne” gjorde, at det var en stærk oplevelse for begge parter. Jeg har set lignende gjort til andre scenarier, men aldrig lige så godt.

Noget andet man kan gøre, er at have spilstart som foregår forskellige steder samtidigt. Til Krigslive scenarierne (der handler om hære i krig) bliver hver lejr gerne kørt som sit eget lukkede mini-scenarie, med egen briefing, spilstart, osv. Det gør i princippet ikke noget om starten i den ene lejr er forsinket i forhold til starten i den anden lejr, så længe de to er adskilt og ingen kommer på besøg før det passer ind.

Sidst, men ikke mindst, så kan man gøre det som et af Danmarks ældste rollespil - Nordlenets Saga i Hareskoven - har gjort i årevis. Her er en briefing og spilstart, men der er gerne spillere, der kommer senere. I det øjeblik de går ind i spilområdet regnes de som værende i spil. Det virker bedst, når det er veteran-spillere, der kommer sent, men det har fungeret i Hareskoven i mange år.

Maria Østerby Olesen

Jeg har ligeledes prøvet mange forskellige spilstartsmekanismer. En ting, man som arrangør altid bør holde sig for øje, er, at spilstarten næsten **AL-TID** bliver udskudt. Spillerne er forsinket med transport, brandmyndigheden brokker sig, noget bryder sammen, nogens oppyntning eller sminke tager længere tid, osv.

Så: mit råd er, at du fra starten forsøger at sætte en realistisk tidsramme. Det kan godt være, at det ville være tonsersøjt, at gå ingame klokken syv fredag aften, men hvis dine spillere først skal have fri fra skole eller arbejde og fragte sig til location, så er det nok ikke realistisk. Det sagt, så elsker jeg seje spilstartsscener.

Jeg har netop deltaget i *Fortune and Felicity* i Sverige, hvor scenariet foregik i tre kapitler, der alle blev skudt i gang og afsluttet med en kort lille intro/aftro og et stykke temamusik. Det var vanvittig stemningsskabende og virkede som et godt soundtrack til en film eller serie: Vi vidste alle, hvilken stemning, der nu var. En ting er timing, som Charles og Claus begge er meget inde på, men musik er et voldsomt effektivt redskab også – og det samme er de små stemningstaler, der lige kort ridser stemningen op. Mit bedste eksempel er her også fra *Fortune and Felicity*, hvor sommerkapitlet, der skulle handle om strid og konflikt startede med ordene: ”Summer – it’s a little too hot, a little too sticky.” Så ved vi alle sammen, hvilken ramme der er sat!

Selve scenariet (8)

Spilmester-funktionen

Spillet er i gang. Alting kører. Afhængigt af scenariet og af arrangørgruppen er der mange muligheder for hvad I kan lave, men en eller anden form for spilmester er der altid. Hvad betyder det? Hvad gør en spilmester egentligt?

Charles Bo Nielsen

“Lights! Sound! Action!.... CUT CUT CUT!!! More emotions!”

Det kan nok føles lidt som en filminstruktør at guide et rollespil sikkert i havn, men selvom der er mange ligheder med en instruktør, så er der mindst lige så mange forskelle.

Den største og klareste forskel er at en instruktørs opgave er at styre hvordan filmen ser ud og opleves af publikum, mens spilmesterens opgave er at styre rollespillets gang for spillerne selv. Denne forskel er helt enorm, fordi du ikke kan se ind i hovedet på dine deltagere, men godt kan se på skuespillernes fremførelse, hvordan det ser ud for en tilskuer. Du navigerer derfor langt mere i blinde end en instruktør.

Som spilmester har du sjældent den samme kontrol over historien eller et manuskript at følge. Dine redskaber og beslutninger har ikke samme direkte effekt på hvad der sker. Det er netop det, der gør rollespil så fedt og så frit: Som spiller fortæller og udvikler man sin egen rolle og historie. Derfor er det oftere vigtigt som spilmester/spilleleder at give bløde puf i en retning, fremfor hårde CUTs ind i oplevelsen.

NPC'ere og spillere som redskaber

De mest traditionelle redskaber man har til liverollespil er NPC/guided roller, dvs. deltagere du har en aftale med. Dem kan du bruge som øjne og ører i scenariet, hvilket hjælper dig med at navigere.

Dine NPC'ere får ofte en bedre idé om spillernes oplevelse end du selv - specielt hvis du ikke selv deltager i scenariet. Derfor er kommunikationen med NPC'erne enormt vigtig. Brug deres oplysninger, og sørg for at de deler stemninger fra spillet med dig. Det samme gælder deltagere, der tager en pause fra spillet: De kan nok også lokkes til en lille statusrapport, men pas på du ikke ser dig blind på 2 menneskers billede af 100 menneskers oplevelse.

Det kan oftest være en fordel at lægge en rimelig klar plan for spillet på forhånd, og så holde sig så vidt muligt til den plan, fremfor hele tiden at ændre kurs under scenariet, hver gang du får en enkelt deltager- eller NPC-statusopdatering.

Hvad end du skal spillede 500 eller 5 deltagere, så er det en kompliceret opgave. Den bedste måde at blive god på, er ved at kaste sig ud i det, De fleste

spillere er heldigvis forstående over, at man kun er et menneske, og kan lave fejl! De fleste...

Udefra kommende påvirkninger

Du kan også påvirke spillet ved at indsætte nye genstande i spillet eller fjerne eksisterende forhold. Hvad sker der hvis du pludselig fjerner maden? Slukker for vandhanen? Eller blæser røg ind i lokalet? Der er masser af miljømæssige påvirkninger, der kan inspirere spillerne til at ændre kurs. Deltagerne opdager sjældent det hele, og nogle gange opdager de ting de tror er sendt fra arrangørerne, men som faktisk ikke er det! Men pas på: Ting der “kommer fra arrangørerne” kan let ende med at få u hensigtsmæssigt meget opmærksomhed.

Tænk over hvad du sætter i spil. Husk: Selv det ikke at gøre noget er også et valg, der vil påvirke spillet.

Held og lykke!

Maria Østerby Olesen

Udover brugen af NPCer, som kan være helt fænomenal, så er personlige plots her et af mine bedste tips. Brug tid på at væve spillernes karakterer sammen, hvad enten I skriver alle BGer, spillerne sender dem ind eller et sammenspil mellem de to. De helt bittesmå ting, som personlige breve, et bestemt smykke, relationer mellem karaktererne, der pludselig spiller op i en højere enhed ("Gisp – så DU er det barn, jeg måtte bortadoptere for 20 år siden!"), der får spillerne til at føle sig som hovedpersonen i fortællingen. Og det er altid mit mål, når jeg arrangerer: ligegyldig hvilken slags fortælling, så skal alle mine spillere altid helst føle, at spillet drejede sig om dem og de andre spillere nærmest var statisterne i deres egen fortælling. Det er noget af et mål, men man når langt med at have forberedt sig grundigt og sat sig ind i hver enkelt karakter.

Det gør også, at man nemmere kan nudge undervejs. Hvis jeg kan se, eller en spiller direkte siger, at de er gået i stå, så er det meget nemmere for mig at komme med gode, konstruktive forslag, hvis jeg faktisk ved, hvad der motiverer den her karakter. Jeg har også oplevet spillere, der har brug for, at få et andet take på deres rolle: "Men ville min karakter ikke bare hoppe af luftskibet for at fortsætte jagten og derved fjerne sig fra spillet?" De leder efter et godt, plausibelt alternativ, og den kan man som spilleleder sørge for at give dem.

Sanne Harder

Du kan vælge en hård eller en blød tilgang til at spillede et liverollespil.

Den metode, som jeg kalder blød, er meget “hands off”: Det vil sige, at du som spilleleder sørger for, at de praktiske rammer omkring spillet fungerer, men du blander dig ikke i hvordan spillerne vælger at lade deres plots udfolde sig. På plussiden giver dette specielt de garvede spillere stor frihed til at improvisere. Med de rigtige spillere kan du skabe en virkelig fantastisk spiloplevelse på denne måde, fordi spillere ofte værdsætter denne frihed (og så får de jo lige hvad de ønsker sig, fordi de selv opfinder det). Der er stor tradition i nordisk larp-kredse for blød spilledelse.

Modsætningen er hård spilledelse. Bl.a. de tjekkiske larper er kendt for deres hårde spilledelse - det er ikke ualmindeligt, at der er mindst 10 aktive spillede af gangen under et liverollespil for måske 150 personer! Til gengæld bliver spillerne instrueret meget nøje i hvordan de skal handle under de forskellige akter. Til nogle spil får de ligefrem udleveret pamfletter, hvor der står hvad karakteren skal gøre i de forskellige akter.

De nordiske chamber larps, som du f.eks. kan opleve på Fastaval eller Blackbox-festivaller, har som regel også en meget hård spilledesstil.

Hård spilledesstil er godt til begyndere, der har brug for at blive holdt i hånden under scenariet, og til når du har en meget specifik historie, som du gerne vil videreformidle til spillerne.

Selve scenariet (9)

Praktiske problemer undervejs

Toiletter der bryder sammen. Mad, der fejler. Problemer med strøm, vand eller værktøj. Der går altid noget galt - især under større produktioner. Hvad skal I være opmærksomme på? Hvem er jeres praktiske problemløser(e)?

Charles Bo Nielsen

Der findes nok to typer af praktiske problemer undervejs til dit scenarie. Dem, du har en plan for og dem du ikke kunne forestille dig ville ske. Jeg vil gennemgå begge typer igennem og tale lidt om et generelt mindset at gå til problemer.

Først og fremmest er der de problemer, du kan forudse og lave en plan for. Måske havde den lokation du havde lejet ikke helt stedet klar til tiden og du står med en masse spillere der tripper og venter på at kunne sætte op eller komme af med deres bagage. Det er en klassisk udfordring. Tingene er ikke klar og det er noget du sagtens kan lave en plan B for på forhånd. Er der nogle opgaver eller øvelser du kan sætte spillerne i gang med, mens vi alle venter på det lokation bliver klar. Jo mere erfaring du har med praktisk afvikling, jo flere løsningen kan du trække op af hatten på lokation, men hvis du fra starten af går ud fra at tidsplanen kan skride og det ikke altid er inden for din kontrol, så kan du nemmere planlægge noget at bruge tiden fornuftigt på. Du kunne måske have gjort mere ud af at sikre at lokation var klar, men det er vigtigt stadig at være åben for, hvad i gør i tilfælde af at tingene skrider.

Der er noget I har glemt? Dette er også noget der ofte sker og en god idé at planlægge på forhånd er: Hvor er det tætteste supermarked, har de åbent (Er det fx helligdag?) og har vi en bil eller lignende til at tage ud og købe ind med. Hvis i på forhånd har gjort jer nogle tanker for hvordan i går til pludselige problemer jo nemmere bliver det at fixe dem, inden det udvikler sig.

Problemer har det med at føre til flere problemer, oftest fordi man ikke har forberedt sig på der kan gå ting galt, og så skrider hele tidsplanen, fordi nogen pludselig skal ud og fixe ting, så får de ikke løst deres oprindelige opgave og så kan det hurtigt føles som om tingene går helt fra hinanden.

Så igen, have noget luft i jeres planlægning, hav en ekstra ven med, der har en bil og ikke har et tætpakket problem med opgaver der skal løses, så jeres ven kan tage ud og købe toiletpapir, ekstra mad eller pløkker til teltene.

Sker der noget fuldstændig uventet i simpelthen ikke kunne forestille jer - brandmyndighederne møder op og vil fjerne alle deltageres biler fordi de blokerer noget brandvej, eller politiet bliver tilkaldt fordi nogen tror jeres nerfguns var rigtige våben?

Praktiske problemer undervejs

Her er det første og det vigtigste spørgsmål: “Hvad er udenfor min kontrol og hvad kan jeg gøre noget ved?”. Kan du ikke slukke en ildebrand, så fokusér i stedet på at få deltagerne væk og i sikkerhed. Selvfølgelig altid hav en opladt mobil klar, så i kan ringe 112, skulle den helt store krise ske og hver aldrig bange for at ringe efter professionel hjælp, de skal nok vurdere om i selv kan løse problemerne eller om de skal derud og hjælpe.

Kathrine Abel

Ting I med fordel kan tage stilling til forinden afvikling:

- Hvad har vi af transportmuligheder under scenariet - bil?
- Hvem kan køre bil(erne) og hvem ejer dem?
- Hvem er altid ædru - og kan køre bil?
- Hvordan skaffer vi mere mad, hvis det bliver nødvendigt?
- Hvordan skaffer vi byggematerialer, hvis det skal være?
- Hvordan kan vi kontakte hinanden, hvis der er nødsituationer?
- Hvordan stopper vi bedst muligt spillet, hvis der er nødsituationer?
- Har vi styr på brandveje og nødudgange inden vi går i spil? Har vores spillere?
 - Hvem har styr på økonomien undervejs? (se også kap. 5.2)
 - Har vi adgang til håndværkere, hvis et vandrør springer? (Kan vi selv fikse det?)
 - Har vi en læge/samarit i bunkeren? Eller evt. en aftale med én blandt spillerne?
 - Hvor opbevarer vi førstehjælpskassen?
 - Hvordan får udlejer af lokationen fat i os ved nødstilfælde?
 - Hvordan får pårørende til spillere fat på os ved nødstilfælde?
 - Og husk så lige alle de ting jeg glemmer her ;-)

Måske du nu sidder og helt har mistet pusten, fordi der er så meget at forholde sig til. Bare rolig, vi har alle sammen været der. Og tro mig, når I gennemtænker alt det her hjemmefra gør jeres arbejde til selve afviklingen meget nemmere. Og for øvrigt også mindre skrækindjagende, fordi I med god ro i maven kan sige "Vi har lagt en plan, så vi skal sgu nok finde ud af det!"

Claus Raasted

Nu har Charles og Kathrine været så fornuftige og velmenende. Så kan jeg komme med lidt dirty tricks. Det er nemlig sådan, at hver gang støder på et praktisk problem, så kan du vælge at gøre det til et problem, eller til en feature.

Er der ikke nok senge, så I må købe tre hængekøjer for at få plads til alle spillerne? Hvis du kan sælge ideen om, at det faktisk er federe at sove i hængekøjer (det er der helt sikkert nogle spillere, der synes), så har alle parter vundet. Til det første College of Wizardry opdagede vi et par timer før spillerne kom, at der manglede en soveplads i et rum, hvor der til gengæld var et lille repos under en trappe. Vores location boss, Boruta, var ude af sig selv. Hvad skulle vi gøre? Jeg grinede bare og fortalte ham, at spillerne ville slås for chancen for at sove på en madras under trappen. Det var trods alt et Harry Potter scenarie!

Jeg havde helt ret. Der var rift om "luksuspladsen". Boruta var målløs.

Selvfølgelig kan man ikke bare male en lort over med guld og forvente, at den ikke lugter. Men hvis du kan tage noget, som er et problem, og finde en måde hvorpå det kan ses som en fed ting i stedet for, så får du gladere spillere. Nogle gange må man dog bare bide i det sure æble. Til Motherland i 2008 frøs spillerne, så vi arrangører opgav vores soveposer og sov på betongulve så spillerne kunne holde varmen.

Det er ikke alt man kan løse med ord. Men nogle ting kan man.

Orktips

Lav en liste med dygtige personer og deres telefonnumre, og ring til en ven når der opstår problemer og du ikke kan se en løsning på.

Husk at sige når der opstår et problem, så flere kan hjælpe dig med at løse det.

(Nanna Kretschmar)

Selve scenariet (9)

Hvordan du kan hjælpe spillerne

*Der er altid spillere, der har brug for noget.
En skulder at græde ved. En ork at dræbe.
En tør sovepose. Hvad kan I gøre under
spillet for at hjælpe spillerne? Hvad kan I
komme ud for? Og hvor skal I sætte sig
“Det er ikke vores problem”?*

Charles Bo Nielsen

Et helt arrangørområde under et scenarie kan sagten bare hedde “Tage imod spillere og deres problemer”. Der er næsten altid nogen der har glemte noget, har en konflikt med en anden deltager eller noget helt fjerde. Ofte hjælper det enormt på folks problemer bare at lytte til dem og sige: “Ja, det er sgu også for dårligt” og så tilbyde dem en kop the eller kaffe.

Det er en enormt god idé at have en “front desk” til at modtage spillere i din arrangørbunker, hvor at deres første møde er en person der smiler og er imødekommende, så de ikke løber direkte ind og hælder alt deres frustration ud på en hårdtarbejdende og selv lige så frustrerede kok ude i køkkenet. I sær fordi der er mange deltagere og hvis de alle sammen går direkte hen til kokken med alle deres problemer, så bliver maden aldrig færdig og så stopper bølgen af frustrerede deltagere næppe nogensinde.

Men udover frustration så møder man også enormt meget ekstatisk glæde fra deltagerne der bare synes det er så mega fedt, her er det igen vigtigt at de bliver mødt af en person der er klar til at håndtere deres glæde, hvilket nogen gange kan blive punkteret af den frustrerede kok ude i køkkenet.

Man skulle måske tro at jeg har nogle dårlige oplevelser med kokke til rollespil med min fiksering på sure kokke. Ja. Det er dog ikke vigtigt for pointen. Det vigtige er at lære fra dårlige oplevelser at have nogen til at modtage deltagerne og få deres spørgsmål og problemer håndteret på den rigtige måde. Der er ingen grund til at 50 mennesker fortæller kokken han skal huske at putte salt i maden, hvis det allerede er blevet sagt. :)

Det kan være enormt svært at vurdere hvor mange ressourcer man skal sætte af til spiller håndtering under et scenarier, nogen gange kommer der meget få spørgsmål og nogen gange kommer der mange, men man kan også overveje sit design lidt og spørge sig selv:

- Er det her et ekstra hårdt scenarie?
- Har vi nogle problemer vi kan forudse, som vi dog ikke lige kan rette op på inden scenarieret?
 - Hvem er vores deltagere? Er de meget fokuseret på at holde sig i rolen, eller har de generelt brug for en lille sludder i ny og næ?
 - Er der dårlige soveforhold?

Hvordan du kan hjælpe spillerne

Disse og flere ting spiller ind i forhold til hvor mange ressourcer I skal overveje at sætte af til at modtage spillere under scenariet. Fx kan I have et sted man kan sove, hvor der er varmt, tørt og roligt eller I kan have noget ordentligt mad, hvis forholdene under scenariet er ekstra hårdt.

Dog vær opmærksom på at det koster ressourcer at servicere deltagerne på denne måde. I mit hoved er det enormt værdifuldt, men det kan tage fra andre ting og til et kort og mere hyggeligt scenarie er det nok slet ikke nødvendigt.

I tilfælde af rigtig hårde scenarier og spillere der har været ude for grænseoverskridende oplevelser og de måske kommer grædende ind til jer, er det igen bare enormt vigtigt at have nogen sat på opgaven til at modtage sådanne deltagere, så de har energi og overskud til at modtage dem på en god måde. Hvis folk kommer ulykkelige ind, så er det bedste du kan gøre oftest bare at tilbyde dem et sted at sidde lidt i fred med et glas vand og så sige at de skal sige til hvis der er noget du kan gøre. Giv dem plads til selv at tage initiativ til at snakke om hvad der er galt, fremfor at prøve at tvinge det ud af dem.

Claus Raasted

For mange år siden var jeg med til at arrangere rollespil i Roskilde. Foreningen hed DEF42, og vi lavede fantasy-rollespil på skoler. Selvom det var primitivt set med moderne standarder, så gjorde vi stadig mange seje ting, og jeg ville ikke bytte de år for noget. Der var dog noget vi gjorde, som jeg ikke var stolt af, og selvom jeg har ændret holdning til den slags for mange, mange år siden, så giver det mig stadig en bitter smag i munden at nævne.

På vores arrangørlokale stod der nemlig ikke “Kom ind, vi er her for at hjælpe.”

Der stod “Skrid, spillere!”, “I er ikke vigtige!”, “Løs jeres egne problemer!” og lignende ting på hastigt skrevne eller udprintede sedler. Det var selvfølgelig ment lidt ironisk, men vi havde alligevel en opfattelse af, at spillere mest var til besvær, og jo færre problemer de kom til os med, jo bedre var det.

Jeg kan næsten ikke beskrive hvor idiotisk en holdning jeg synes det er.

Rollespil virker kun når folk føler sig trygge og har tillid til, at det nok skal gå alt sammen. Tillid til arrangørerne er ekstremt vigtigt - især når bølgerne går højt og følelserne sidder uden på rollen. Så duer det ikke at have en seddel hvor der står “Bliv ude!”. Jeg vil slet ikke vide, hvor mange spillere vi dengang havde, som ikke følte sig trygge ved at komme til os med ikke-kritiske problemer. Jeg ved bare, at hvis jeg stødte på arrangører der gjorde det samme i dag, ville jeg pænt forklare dem, at de måske kunne lære af vores andres fejl.

Sanne Harder

Charles og Claus har redegjort rigtig godt for hvordan du kan hjælpe spillerne under scenariet. Det eneste jeg har at tilføje er dette: Chokolade, frugt og sodavand på dåse. Det er utroligt hvilke helende egenskaber disse tre ingredienser har!

Sandheden er, at spillernes tilstand under scenariet har rigtigt meget at gøre med hvad det er for en relation, du har opbygget til dem inden.

Arrangører, der føler sig lidt på gyngende grund, er tit bange for at vise sig som de mennesker, vi jo trods alt allesammen er. De vil gerne fremstå professionelle. Men det er faktisk ikke en ret hensigtsmæssig tilgang til spillere. Arrangører, som har for travlt til at besvare henvendelser, er for arrogante til at være lydhøre og er for optagede af deres egen vision, kan godt regne med at det kommer til at give bagslag. Det kan bedre betale sig at indrømme over for spillerne, når man har begået en fejl. Giv arrangørrollen et menneskeligt ansigt ved at være dig selv.

Og nogle spillere kan simpelthen ikke hjælpes. Alle arrangører har prøvet at være målet for en spillers mere eller mindre retfærdige harme. Ikke alle kommer til at have en god oplevelse med dit scenarie. Det bliver du nødt til at acceptere.

Orktips

“Nogen gange har folk bare brug for en der lytter”

“Chokolade, frugt og sodavand på dåse!”

Skriv på døren til arrangørlokalet: “Kom ind, vi er her for at hjælpe.”

Husk os at passe på jer selv.

Selve scenariet (10)

At holde tungen lige i munden

Det er det glade vanvid. Alting sejler og I ved ikke jeres levende råd. Spillerne ser ikke det kaos, der hersker bag scenerne, men I er ved at eksplodere. Hvordan holder I hovederne kolde under pres? Hvilke tips og tricks bruger de gamle rotter?

Joan Zenia Poulsen

Tillid

Accepter, at du/I ikke længere har kontrollen. Du dør, hvis du prøver at styre spillets gang. Jeres forberedelser har lavet en fantastisk setting, der skaber rammerne, men spillerne styrer pt. - og det er supergodt. Nu skal I fokusere på to ting; Den praktiske afvikling og støtte til de plotroller, der er i spil. Et godt råd er at alle har dit/jeres mobil nr. på speed dial. De skal kunne snyde sig til hurtigt at give jer et kald, hvis noget skal korrigeres eller startes op.

Onsite HQ

Selvom arrangører er lavet af fantastiske kræfter, så brænder de ud på et garanteret dårligt tidspunkt, hvis der ikke er mad og drikke til rådighed. Det er vigtigere end en seng (den når alle ikke alligevel) og vigtigere end om deres stoks hemmelige pulver har den rigtige farve blå (, hvilket kan være svært at forstå.). Mit råd er at lave et HQ med mad, drikke og druesukker, evt. en sofa. Det er også et godt sted at sætte en tidslinje op (se nedenfor). Så alle ved, at her kan man altid lige tanke op, hvad end det er mad, drikke, sparring eller praktisk hjælp til at få diademmet til at lyse. Der behøves ikke mere, for alt det sjove sker derude hvor spillet foregår.

Tidslinje

Lav en tidslinje på en A3 og sæt den på en væg. De faste plots og events, kan sættes på hjemmefra. De giver alle et hurtigt overblik over spillet at gå efter, mht. timing og hvilken udfordring, der med fordel kan bringes i spil. Lav et mærkat på forhånd for alle de store hovedplots, der kun potentielt vil komme i spil, og som vil involvere mange. Hvis de så bliver sat i gang af spillerne, kan de hurtigt komme på tidslinjen. Husk kun at skrive overskrifter, overblikket er vigtigere end detaljen.

Baghånden

Specielt de første gange man arrangerer, er det svært at vurdere, hvor meget plot og rolle intrige, der er en passende mængde indenfor tidsrammen, så det er godt at have noget i baghånden at falde tilbage på, hvis nu spillet går dødt eller regnen står ned i stænger. Det kan være en fordel, at sætte nogle faste events, såsom en turnering, rettergang eller lign.. Men derudover er det guld værd at have lidt ekstra at kunne sætte i spil. Prøv at lave dem, så de ikke kræver meget fra jeres side, men er et plot twist, spillerne selv kan løbe med. Potentielle beviser på alverdens ting kan tabes strategisk steder f.eks. Udfor-

At holde tungen lige i munden

dringen der er at vide hvornår - og om det er nødvendigt (Krydser fingre for at en svartekst har en god fingerfornemmelse, der kan anbefales).

Den praktiske panikliste

Lav en 'Hvis nu' liste. Dvs. hvis det brænder, hvor står der en spand med vand/ildslukker så? Det rart at have tænkt igennem på forhånd, så der er to linjer at gå efter, når man står med 2 gram overskud til deling i flokken. Kedelig at lave, praktisk at have.

Kathrine Abel

Husk, at I som arrangører er et serviceorgan.

Selvfølgelig har I myndighed til at træde ind, såfremt spillere opfører sig uansvarligt, eller hvis der er store problemer med spillet og den retning scenariet gerne skulle hen imod. Men først og fremmest skal I være til rådighed for jeres spillere - I er til for dem!

Tillid går begge veje - for, at I kan have tillid til jeres spillere, må de også have tillid til jer. Og de må kunne stole på, at I er der for dem. Hav derfor altid en åben bunker/plotvagt. Det er væsentligt, at jeres spillere kan fat på jer umiddelbart når de har brug for det. Et godt råd til større scenarier er, at have to arrangører på vagt hele tiden, én der kan håndtere henvendelser ang. spillet og én der kan tage sig af de henvendelser der handler om spillersikkerhed: det kan være en der er kommet til skade, én der bare har brug for en fortrolig at snakke med eller slet og ret én som har brug for et lyttende øre.

Så er vi tilbage til min indledning - serviceorganet:

Det kan være rigtig svært, når der er lang kø til bunkeren, klokken er midt om natten og dine spillere stiller de dumme spørgsmål... men, vær sød! Smil og vær imødekommende, uanset hvor frustrerende du synes det er, at skulle svare på det samme åndssvage spørgsmål igen og igen. Hvis du først begynder at mukke, så får du en rigtig træls reaktion - og så bliver det cirklen uden ende.

Claus Raasted

Det er menneskeligt at føle sig overrumplet og ende med at fokusere for meget på småting. Kommer der tre spillere til jer som arrangører og fortæller, at de synes, at maden er dårlig, er det nemt at tænke “Åh, nej! Vi har fejlet. Maden er forfærdelig! Vi må gøre noget.” Er det et rollespil med hundrede personer kan det dog sagtens være, at mere end 90% af spillerne er ganske tilfredse.

Mit bedste råd er, at I husker på (og nogle gange også fortæller folk direkte), at alles oplevelser er individuelle. Både tilfredse og utilfredse spillere har det med at universalisere deres egen oplevelse. Dvs. “Jeg er træt og kold og sur” bliver meget hurtigt til “Alle er trætte og kolde og sure”, når I får det at vide. De færreste taler i “Jeg” form, men taler hellere i “Man”, “Vi” eller “Mange”, også selv når det ikke har hold i virkeligheden. Det er helt normalt, men kan godt være lidt afskrækkende, hvis I ikke er opmærksomme på det. Så når der kommer en og siger “Alle har det sjovt!” eller “Alle keder sig”, så er det sjældent rigtigt. Det betyder naturligvis ikke, at I bare kan slå kritik eller problemer hen med “Men de andre har det sikkert fint”, men det gør meget for ens eget mentale helbred, at man husker på, at det oftest er sådan.

Se, hvad jeg lige gjorde der? Talte om “man” og “ens” i stedet for “jeg” og “mit”. C'est la vie!

At holde tungen lige i munden

Selve scenariet (11)

Afslutningen

*Tiden er ved at rinde ud. Det er snart slut.
Scenariet skal afsluttes på en elegant vis,
og der skal siges nogle ord. Hvem skal tale?
Hvor skal det foregå? Hvad er vigtigt at få
med, og hvad kan vente til senere?*

Kathrine Abel

Hold nu kæft, hvor har jeg brændt nallerne på dén her!

At afslutte et scenarie med en kæmpe kamp i et stikryds midt i en skov, klokken kvalme om natten er fandme en dårlig idé. Jeg ved ikke hvad vi havde tænkt på...

Jeg er blevet klogere og anbefaler altid, at man som arrangør virkelig tænker sig om og planlægger sin slutning. Der er flere veje man kan gå:

Sengetid:

Når spilleren går i seng, slutter vedkommendes scenarie. Jeg er personligt stor fan af denne måde at afslutte på. Det giver spilleren magten over sin egen scenarieafslutning og man har derfor mulighed for selv at vurdere hvornår man har "spillet færdig". Det er selvfølgelig ikke alle typer scenarier, hvor dette giver mening.

Fælles aktivitet:

Der er mange scenarier der vælger en art ritual-afslutning. Det kræver, at man som arrangør gør sig nogle helt konkrete (og praktiske) tanker om hvordan, hvornår og hvem. Hvordan får vi alle spillerne med? Hvornår skal spilstoppet call'es og hvordan? Skal spillerne informeres på forhånd? Denne afslutning giver rig mulighed for, at alle spillerne afslutter scenariet samtidig og med et kæmpe brag af en oplevelse.

Differentieret afslutning:

Til KAPO sluttede alles spil, når deres afhøring var ovre. Til et sortelver-scenarie i Ripen sluttede spillet, når man trådte igennem en portal der havde åbent hen over et par timer lørdag nat. Her har spilleren også magt over sin egen scenarieafslutning OG arrangørerne kan give vedkommende den aller-sidste oplevelse med på vejen.

Der råbes spilstop:

Jeg vil vove den påstand, at langt de fleste scenarier slutter med, at der råbes "spilstop". Jeg har oplevet ganske få gange, at det passede nærmest perfekt med dén historie jeg havde gang i. For det meste synes jeg dog altid det er en flad fornemmelse jeg står med, enten fordi jeg har ventet længe på spilstoppet da jeg "var spillet færdig" eller fordi jeg var midt i en scene jeg rigtig gerne ville have lov at spille færdig.

Afslutningen

Uanset hvilke afslutning man vælger til sit scenarie, så skal det være en meget bevidst beslutning. Det er ærgerligt at falde tilbage på “plejer”, for der er så mange muligheder for, at give spillerne en kanon oplevelse.

Som jeg skrev i starten, så failede jeg og mine medarrangører grumsomt til et scenarie for en årrække siden. Ud over at vores NPC'er hadede os, fordi de fik ualmindeligt mange nederen prygl, så var spillerne rasende, fordi det hele eskalerede ud af kontrol. Men det var vores skyld som arrangører, vi havde simpelthen ikke tænkt os om.

En fed afslutning kan gøre hele forskellen for jeres spillere og deres erindring om hvor fedt et scenarie det var.

Claus Raasted

Kathrine forklarer skidegodt de overordnede ting I skal overveje omkring jeres afslutning. Derfor er jeg i den heldige situation, at jeg kan levere lidt inspiration og erfaringer fra fronten. Her er et par afslutninger, som jeg har set virke godt - enten til mine egne eller andres projekter.

- **Fællessang:** Der er noget fedt ved at synge. Især når man er mange. Et scenarie, der slutter med en sang, som alle synger med på - og som giver mening - er et scenarie, der slutter godt!
- **Monolog:** Alle spillerne er samlet et sted, og tier stille, mens en arrangør holder en kort tale. Måske er det en tale om hvad der sker for rollerne i fremtiden. Måske er det en "I forlader nu fiktionen og bliver jer selv" tale. Prøv det. Det virker!
- **Musik:** I kan sagtens slutte med, at der bliver spillet et musiknummer. Det er bedst, hvis spillerne har hørt det før, og derfor har et forhold til det. Jo stærkere forhold, jo bedre virker det.

Generelt er det min anbefaling, at I sørger for, at der er nogle ritualer i spillet, som bliver brugt ved både start og slut, hvis det kan lade sig gøre. Hvis spillet starter med blød klavermusik og en to minutters monolog, så føles det meningsfuldt når det også slutter sådan.

Det skal selvfølgelig passe sammen med stilen! Et komediescenarie, der slutter med dyster musik bliver lidt mærkeligt. ;-)

Mit afsluttende råd er dog det her: Sørg for at have en fælles afslutning!

Charles Bo Nielsen

Kathrine skriver meget rigtigt det med at spillet tit ender med at slutte for tidligt eller slutte for sent. Jo flere spillere, jo flere historier og dramatiske kurve skal ramme perfekt sammen. Jo flere forventninger skal ramme rigtigt for hvornår vi har slået nok, kysset nok eller diskuteret nok. Du vil aldrig kunne ramme perfekt for alle, men en god grundregel er: Hellere slut for tidligt end slut for sent. - Jeg har tit oplevet scenarier der sluttede for tidligt, men så havde jeg i det mindste mere tid til efterfest eller kunne komme tidligere hjem. Hvorimod scenarier der bare køre i langdrag, hvor jeg for længst har afsluttet min rolles historie, men vi lige skal vente på at alt falder på plads, kan virkelig dræbe en god personlig afslutning.

Du vil hellere står efter scenariet med spillere, gerne vil have haft mere, end spillere der fik for meget.

Det er af samme årsag jeg hellere ikke har brug for Ringenes Herres 37 forskellige afslutningsscener. Hellere have nogle løse ender, som jeg selv kan digte videre på, end at desperat prøv at få alt dækket ind. Det giver også mere lyst til en to'er ;)

Afslutningen

Selve scenariet (12)

Debriefing

En debriefing er et sted, hvor folk kan tale ud om deres oplevelser. Nogle rollespil klarer sig fint uden, men for tungere rollespil er det en god idé. Skal I have en debriefing, og hvis ikke, hvorfor? Hvem skal stå for den? Og hvad handler det om?

Claus Raasted

I mange år forstod jeg ikke helt ideen med debriefing. Jeg så dem som noget, hvor spillerne kunne fortælle arrangørerne hvad de gerne ville have ændret til næste gang, for det var den tradition jeg kom fra. I dag ser jeg debriefingen som en vigtig mulighed for spillerne for at få talt om deres oplevelser og få sat deres følelser lidt i perspektiv.

Der er masser af rollespil, hvor en formel debriefing ville virke lidt mærkeligt, men generelt anbefaler jeg, at ethvert rollespil der ikke er en kampagne, har en debriefing. Om ikke andet bare en halv times tid, hvor der er gjort plads til, at spillerne kan sidde i mindre grupper og tale sammen om hvad de har oplevet og hvordan de har det lige nu. Så kan spillerne vælge om de vil være med til det eller ej, men så er muligheden der er i det mindste.

Rollespil kan være stærke sager, og det er næsten altid godt lige at få lov til at snakke om tingene efter man har oplevet noget. Jeg anbefaler, at I deler jeres spillere ind i mindre grupper (3-4) og giver dem nogle simple spørgsmål, som de skal besvare i gruppen.

“Hvad var din bedste oplevelse under scenariet?”

“Hvad var det hårdeste eller mest udfordrende?”

“Hvad tager du med dig videre fra rollen?”

“Hvordan har du det lige nu?”

Selvom nogle rollespil har meget længere debriefinger (nogle bruger en hel dag på det), så mener jeg, at det er en god idé hvis der som minimum er det jeg lige har beskrevet. Naturligvis kommer spillerne til at debriefe med nogle venner bagefter - især hvis de har været med også - men det med at sætte sig ned og snakke om sin oplevelse med nogle, man ikke kender så godt, det er faktisk ikke dumt.

Bevares, jeg ved godt, at nogle rollespil er så meget tju-bang-action-og-underholdning, at det virker helt tosset at indføre en debriefing. Jeg ved ikke hvordan det ville blive modtaget til vores børnerollespil i Rollespilsfabrikken, hvis vi indførte en halv times debriefing hver gang, men jeg tror faktisk ikke, at det ville skade, hvis vi begyndte at tage ti minutter bagefter hver gang til lige at dele historier og fortælle om dagens oplevelser.

Debriefing

I sidste ende er det op til jer om I vil have en debriefing, og i så fald hvad den skal indeholde, men det er godt at huske på, at selv simple spørgsmål og kort tid, kan gøre en del. Jeg har været til både dagslange debriefinger og til meget korte, og selv de korte har været ret effektive. Skulle jeg gå tilbage til mit yngre arrangørjag og give ham et godt råd om at lave rollespil ville det være at tage debriefinger mere alvorligt - for man ved sgu' aldrig hvornår det kan være gavnligt lige at snakke lidt med nogle andre om sin oplevelse.

Louise Amalie Juul

Du bestemmer ikke selv, hvordan spillerne reagerer på dit scenarie.

Du kan designe i hoved og bagdel og planlægge alle de mindste detaljer, men der er mange andre faktorer end dig og dine planer, og de spiller ind, når du mindst venter det.

Meninger og oplevelser er subjektive, og det er sværere end som så at vide, om man har lavet et 'let' eller et 'tungt' rollespil. Jeg har oplevet voldsomme reaktioner på rollespil, jeg har lavet, der skulle være hyggelige og sjove, fordi emnerne og handlingen ramte nogle spillere hårdere eller mere personligt end tilsigtet.

Sådan er det bare - folk er forskellige, og det er - blandt andet - dit job som arrangør at gøre plads til det. Efter et scenarie har spillerne forskellige behov. Nogle vil sidde alene lidt eller snakke med dem, de spillede tæt med, nogle vil dele warstories med det samme, nogle vil brænde deres kostumer rituelt.

Når du har undvejet brandfaren er det en god idé at samle spillerne omkring nogle få, åbne spørgsmål, som Claus summer det op ovenfor.

Et andet godt værktøj er at facilitere, at spillerne kan være hinandens debrief-makkere. Det gør du ved allerede før spillet at sørge for at parre spillerne op, og lade dem lave indbyrdes aftaler om at mødes eller ringe sammen et par uger efter spillet, og tjekke op på hinanden. Så kan de diskutere deres oplevelser eller lade være - det vigtigste er, at de føler sig set.

Kathrine Abel

Det er ikke alle der har lyst til, at debriefe. Nogle vil måske gerne efter noget tid, men har bare lige brug for, at trække vejret efter et scenarie. Jeg har oplevet først at have behovet for debriefing flere uger efter scenariet.

Som Louise Amalie skriver, så kan du som arrangør ikke styre hvordan dine spillere reagerer - hell, det er ikke engang sikkert spillerne kan det. Derfor skal du være villig til, at acceptere deres behov også selvom det ikke er dine behov. Ligeledes skal du acceptere at blive afvist af dine spillere, hvis du (bevidst eller ubevidst) behovsoverfører.

Det er eksempelvis super ufedt, at blive tvunget til, at debriefe når man ikke har lyst til det. Tvungen er efter mit bedste bud en misforstået omsorg fra arrangørens side, fordi deres erfaring måske er, at det er vigtigt at blive ordentligt debriefet. Det gør dog ikke oplevelsen mindre ubehagelig.

Omvendt er det virkelig rart, at få tilbudt muligheden for at debriefe, så længe denne gives med en mulighed for, at sige nej tak uden at skulle forklare sig eller have dårlig samvittighed.

En super respektfuld regel som jeg oplevede sådan rigtigt til Brudpris i 2016, var baseret på en no questions asked konsensus. Det var altid lovligt at sige nej tak og gå gå, uden at du skulle stå til rådighed for en masse "hvorfor ikke" spørgsmål. Sådan bør det også være med debriefing.

Selve scenariet (13)

Fest eller ej?

Hvis der er noget, der er næsten universelt, så er det ønsket om at socialisere, når rollespillet er slut. En fest er oplagt, hvis tiden og stedet er til det. Men er det en god idé for jer? Hvad med bar? Hvem rydder op, og hvad med i morgen?

Charles Bo Nielsen

Hvad husker du fra det sidste scenarie du spillede? Hvordan det startede? Eller hvordan det sluttede? Afslutningen på en rollespilsoplevelse er enormt vigtig for hvordan vi erindrer oplevelsen bagefter - hvis der er en pisse dårlig efterfest, kan det ødelægge hele fortællingen folk deler om dit scenarie. Ligesom en debriefing, så er rammerne for hvad der sker når scenariet slutter meget afgørende.

Personligt synes jeg at en efterfest er meget vigtig for at spillerne får talt ud efter scenariet + at det også er en unik mulighed for dig som arrangør at få noget direkte feedback.

Det kan være svært at få til at passe ind i tidsplanen og selvom vi alle sammen gerne vil spille russiske soldater i ubåd, så er det ikke sikkert vi alle sammen gerne vil høre Man'O'War til efterfesten. Ligesom det også varierer om folk er glade for druk eller ej.

Derfor er det ikke nødvendigvis en given faktor om der skal være en efterfest eller ej? Det næste spørgsmål er om din lokation overhoved tillader druk og i hvor meget du vil ofre for at få alkohol med.

Spillerskabt efterfest

Mere kontroversielt: Du kan nemt løbe ind i deltagere som laver deres egen efterfest, hvis du ikke har sørget for en. Hvilket både kan være godt og skidt, men i hvert fald er ude af din kontrol, men heller ikke er en arbejdsopgave.

Jeg tror vitterligt man kan komme enormt langt, ved bare at sætte sig ned i fem minutter i sin arrangørgruppe og lave en intern forventningsafstemning og måske endda række hånden ud til spiller feedback om emnet: "Vil i gerne have en efterfest? Synes i der skal være alkohol?"

Der hvor det oftest går galt er mere et spørgsmål om at det overhovedet ikke er tænkt på og det er helt tilfældigt om det bliver godt eller skidt.

Men har i sikret at der er nogle bænke man kan sidde på, er der et musikanlæg? Er der mad? Er der natmad? Hvad med naboerne? Hvis det er en lokation i har ønsker om at bruge igen, så er det vigtigt også at tænke på naboerne. Man kan komme langt ved at lægge et brev i deres postkasse og undskyldte for at der er fest og farver lørdag aften. Er der et sted med ro hvor

Fest eller ej?

man kan sætte sig ned og snakke om sin oplevelse? Er der et dansegulv så man kan tænke på noget andet?

Jeg synes det sværeste for mig i forhold til beslutningen har været tiden. Jeg prøver tit at have en tidstabel for mine scenarier og hver gang jeg sidder og skal placere efterfesten er det svært. Skal den være før oprydningen? Skal den være efter oprydningen? (Så skal der jo ryddes op igen) Skal det være lige når scenarier slutter lørdag nat? Eller søndag aften for de deltagere der alligevel har taget mandagen fri?

Jeg har nok ikke nogen gode svar, men håber at mine spørgsmål vil få jer til at tænke jer om i forhold til spørgsmålet: Skal der være efterfest eller ej?

Henrik Vridstoft

Altid efterfest, selv hvis det er på bekostning af scenariets sidste timer. Det giver spillerne mulighed for at interagere socialt med hinanden, snakke plots og dele røverhistorier.

Til et scenarie jeg lavede, blev der holdt 1-2 timers pause efter debriefing hvor folk enten kunne pakke deres gear og tage hjem, eller de kunne deltage i oprydningen af scenarieområdet før festen, hvilket var det der gav dem “adgang” til festen.

Jeg oplevede aldrig andet end stor solidaritet med den fælles oprydning og har kun to gange i al min tid som arrangør måtte sige til en spiller at hvis han ikke deltog i oprydningen, så skulle han ikke vise sig til efterfesten. Det var en fremragende motivationsfaktor.

Når spillerområdet blev fundet anstændigt ryddet blev der kaldt til samling og området blev erklæret for rengjort og efterfesten kunne dermed så småt begynde.

Folk sørgede oftest for at få styr på deres udstyr, klæde om og soignere sig inden det gik løs så fra arrangørens side var der tid til at preppe lokalet festen skulle holdes i.

Efterfesten er dog også et stort ansvar fra arrangørerne; Man skal holde sig (relativt) ædru (Ret nemt da mange spillere vil give feedback, har spørgsmål osv. og dermed ender man ofte i lange mere eller mindre interessante samtaler) prøver at have så godt overblik over festen som muligt (til tider besværligt grundet den samme spillerdialog nævnt overfor.)

Claus Raasted

Jeg er kæmpe fan af efterfester. De kan en masse. Men jeg kan også komme med et par argumenter for hvorfor efterfester ikke ALTID er en god idé.

De sluger tid. Til et endagsscenarie i skoven bliver det ret mærkeligt med en efterfest. Det kan det også blive, hvis du holder et vampyrmøde, hvor der er to timers workshop, en times spil og to timers fest.

De giver problemer. Fester er gode, fordi folk giver slip og hygger og mødes og knalder og snakker. Nogle gange samtidigt. Men fester skaber også bøv, for selvom alkohol er som social glidecreme, så medfører det også nederen situationer.

De er forbundet med risiko. Folk smadrer nogle gange ting til fester. De lægger sig til at sove sære steder, og hvis der går vildt for sig kaster de op steder, du ikke er interesseret i. Nogle gange er den risiko ikke værd at tage (hvis du f.eks. låner din rige tantes husbåd)

De kræver energi. Måske giver efterfesten ligefrem lidt guld ind, og det er rart. Men det koster energi at rydde op, energi at få folk op dagen efter, og energi at tænke klart.

De ekskluderer nogle. Fester kan være enormt inkluderende, men der er også nogle, som bliver holdt ude simpelthen pga formatet. Folk, der ikke er trygge ved høj musik, alkohol og dansende aber, f.eks. Og man kan sagtens holde fest uden de tre ting, men fjerner man alle tre dele bliver det lidt mindre festligt, og hvad ville man så med det?

Bottom line. Efterfester er for fede. Men de er ikke uproblematiske. Vær bevidste om det.

Fest eller ej?

Selve scenariet (14)

Nedpakning

Ligegyldigt om I har sat et par pavillontelte op i en skov eller har bygget en hel middelalderlandsby, så skal det (oftest) ned igen. Hvem har ansvaret for oprydningen? Hvem hjælper? Hvordan med transport af ting væk?

Kathrine Abel

Uanset størrelsen af scenarie har I noget der skal ryddes op. Oprydningen er ofte den trølse tjans og nogle spillere ser deres snit til at smutte uden en lyd. Jo mere struktureret og organiseret jeres oprydning er, des nemmere bliver det for spillerne at overskue og jo flere velvillige hænder har I til at hjælpe jer.

Forberedelse

Forbered jeres spillere på nedpakningen. Gør det både i spillermaterialet (evt. spillerbrev tilsendt pr. mail eller på hjemmesiden) og til briefinggen inden scenariet starter. Hvis der er en hård nedpilning med tunge løft, lange slæbture og slidtsomt arbejde, så forbered dine spillere hjemmefra, så ved de hvad de siger ja til.

Information

Informer jeres spillere bedst muligt. Er det hele søndagen der knokles? Er det en time lørdag nat efter spil, hvor alle giver den en skalle? Er der professionelt nedpilningshold (dvs. prisen for scenariet er dét dyrere)? Informer dine spillere i grundtræk om, hvordan nedpilningen fungerer, så de er klar når det skal ske.

Når I så er i gang med nedpilningen, så sørg for at der altid er mindst én spillerne kan henvende sig til med spørgsmål. Og spred nye informationer så hurtigt og bredt som muligt.

Til Einherjerscenarier har de dét de kalder "Rødhætter": det er folk der ved hvordan nedpilningen skal fungere og som er markeret med en rød hætte så de er nemme at spotte. Rødhætteerne kan svare på spørgsmål og er samtidig dem som må give ordre og sætte spillere i arbejde.

Differentierede opgaver

Der er altid folk som af den ene eller anden grund ikke kan slæbe tunge ting eller holde til at gå langt. Lad være med at være nedladende overfor dem - de fleste vil i virkeligheden rigtig gerne hjælpe til, men kan bare ikke. Sørg for på forhånd at udpege arbejdsopgaver til dem - evt. i et designeret område. Det kan være opvask af foreningens service, plukning af søm fra rafter, sortering af mønter osv.

Hold humøret højt

Måske det vigtigste: Husk nu for guds skyld at holde tonen pæn og glad. Det er super trættende at pille ned, især efter et længere scenarie. Men I får

Nedpakning

intet ud af, at have negative folk til at kommandere rundt med spillerne - tværtimod. Har I en sjakbajs som er super dygtig til at koordinere praktisk arbejde, men som hader spillere der stiller spørgsmål, så team vedkommende op med én der godt gider spørgsmål. Det er så vigtigt, at I ikke forfalder til at bide af spillerne uanset hvor trætte I er - for der skal bare være én der gør det, så skabes der ringe i vandet.

Et simpelt fif er at smide nogle højtalere op og smække noget energifyldt og glad musik på - dét sætter gang i folket og højner moralen.

I skal have fat i guleroden, ikke pissen når I piller ned. Der kommer aldrig noget godt ud af, at skælde ud på gruppen af nederen spillere som sætter sig og feder den i skovbrynet. Skab et fedt fællesskab blandt nedpillerne i stedet med god musik, masser af væske, evt. snacks og fælles organiserede pauser - så skal de fleste nok give den en skalle.

Claus Raasted

Noget af det, som tit går galt ved nedpakning er, at den sidste del tager meget længere tid end den første del. Det sker oftest fordi man starter med at lave det store grovarbejde, og så laver man den mere krævende finsortering bagefter. Det er nemt nok at sige til tyve mennesker, at de skal flytte kasser fra en ende af et lokale til et andet, mens det kræver lidt mere at sikre sig, at de rigtige ting kommer i de rigtige kasser.

Mit råd er, at I tager noget af detaljearbejdet lige fra starten af. Hvis I har et arrangørområde, der skal pakkes ned, er det noget, der kommer til at tage meget lang tid, hvis I venter med det til sidst. Der er tit alt muligt, der flyder sådan et sted, og absolut ikke er hvor det skal være, og det kan blive til et værre pillearbejde at rode med det når folk er trætte.

På samme måde sætter jeg altid oprydningen af køkkenet i gang med det samme. Det er et sted, som tit tager enormt lang tid at få på plads. Der bliver ved med at blive fundet opvask, ingen ved hvor ting bor, og der er ikke hvad der står der skal være.

Derfor - kig på hvad der kan gøres af hvemsomhelst (som f.eks. at bære rafter) og hvad der kræver særlige folk (som at vide, hvordan man pakker boremaskinerne ordentligt). Sørg for, at I ikke venter med det sidste til sidst.

Nanna Kretzschmar

Sørg for at have en plan der tager hensyn til at alle er trætte. De personer der er nøglepersoner til en nedpakningen skal være friske og veloplagte, dette betyder at de skal have sovet natten før og have fået mad. Friske hjerner tænker nu engang bedre end trætte og slidte hjerner. Jo bedre forberedt nedpakningen er, jo hurtigere går det, fordi spildtiden minimeres.

Kathrine har virkelig fat i den lange ende, når hun opfordre til information til spillerene, sørg for at de ved hvad der forventes. Sørg for at der er en let tilgængelig person der har en liste over endnu uløste opgaver, som folk kan sættes i gang med. Det dræber ethvert engagement, hvis en flok spillere har sat sig op til at nu skal kampen om nedpakningen vindes og arrangørerne ikke ved hvad de skal sættes til. Forbered nedpakningen så det er let for spillerne at gøre det rigtige, opmærk fx de områder hvor bestemte ting skal samles og sørg for at der er personer der ved hvordan tingene skal stables.

Hvad der gjorde sig gældende i Svartekst 1 gør sig endnu mere gældende i Svartekst 2. Du kan hive fat i en tredje side af sagen eller erklære dig enig med den ene eller anden af de to foregående forfattere og uddybe pointer. Bare du bidrager med noget nyt - om det så er, at du går helt ned i detaljen et sted, eller træder tilbage og giver et større perspektiv. Så længe man bagefter tænker "Det var sgu' godt, jeg læste Svartekst 2 med", så er det godt.

Nedpakning

Selve scenariet (15)

Farvel til spillerne

Måske er alting ryddet op. Måske er I stadig i gang. Men før eller siden skal spillerne hjem, og det er bedst hvis alle er klar over hvornår det er. Er der en afskedsceremoni? Vinker I bare og siger hej? Får folk et minde med hjem?

Kathrine Abel

Dét at tage afsked efter et scenarie er faktisk et emne som sjældent popper op, når der tænkes scenarie-afvikling. Og det er ærgerligt. Jeg oplever, at rigtig mange spillere gerne vil sige farvel til arrangørerne - ofte er de dog travlt beskæftiget med at rydde op og pakke væk. Det kan selvfølgelig også være, at arrangørerne slet ikke har lyst til at skulle sige farvel sammen med spillerne. Som med alt andet i projektet - planlæg forinden.

Ting I bør afklare på forhånd:

Personlige ønsker. Tag en snak i arrangørgruppen om, hvordan I gerne ser 'farvellet' tage form. Har I lyst til at kramme alle farvel? Vil I bare gerne at folk smutter uden for meget postyr?

Praktiske muligheder. Har I mulighed for at tage imod spillerne løbende, og sige farvel til alle dem der kommer forbi? Er det i stedet en mulighed, at I sætter en time af, hvor de der har brug for det kan komme forbi til et farvel i bunkeren - eller I rykker derhen hvor oprydningen foregår?

Helt konkret - hvordan tager vi afsked:

Minde. Til to Firefly-scenarier fik alle en mønt med. Mønternes påstemplede beløb var langt større end de ingame mønters og de havde samme design. Jeg lavede den til et halskædevedhæng. Personligt synes jeg det er super fedt med sådan et minde, for det betyder at mine tanker flyver tilbage til scenariet når jeg får fingre i den. Dét, at vi fik at vide, at vi kunne hente en mønt i bunkeren, når vi havde ryddet vores område, betød også at vi alle sammen kom forbi og lige fik hilst på arrangørerne og takket af for et godt scenarie.

Fysisk farvel. Dén her kommer til at skille vandene: Jeg synes det er helt okay at melde ud til sine spillere: "Jeg vil mægtig gerne sige pænt farvel til jer, men jeg ønsker ikke at kramme jer alle sammen". Igen, så handler det om at kommunikere tydeligt og respektfuldt ud.

Afskedsceremoni. Skal alle spillere, arrangører, mad-folk, NPC'er osv. stille op til en gigantisk omgang kluddermitter? Sender I drikkehornet rundt en sidste gang? Sluses folk ud igennem en gang pyntet i scenariets ånd? Danser I en fælles dans eller synger en fællessang? Mulighederne er utallige.

Farvel til spillerne

Afgang kl... Langt de fleste scenarier jeg har deltaget i, har haft et officielt tidspunkt for “lovlig afgang”. Altså, hvornår må spillerne begynde at tage hjem - eks. søndag kl. 14. Denne løsning er fin, hvis det er svært for jer at gennemskue hvilke muligheder, I har på forhånd eller er i tvivl om, hvad jeres behov er, når I rammer afskeden. Omvendt er det også ret meget at falde tilbage til “default setting” - og det er måske i virkeligheden ikke dét I vil?

Uanset hvilken afsked I vælger, så skal I være klar på at det kan være nødvendigt at ændre dette - og en sådan ændring bør altid kommunikeres tydeligt ud til jeres spillere, så de også er med på, hvad der skal foregå og hvornår.

Louise Amalie Juul

Kom af sted. Ud af vagten. Når først scenariet er afviklet, debriefingen holdt, efterfesten (eller hvad det nu blev til) afsluttet, ja så er det altså tid til at komme videre i teksten.

Især hvis det har været et følelsesmæssigt stærkt scenarie, er det nemt at blive melankolsk og måske bleede en lille smule. Det skal der også være plads til! Men rollespil er rollespil, og I er med stor sandsynlighed alle sammen trætte og udmattede. Det er tid til at komme hjem og lade op og måske få det hele lidt på afstand og møde virkeligheden^(TM) igen.

Det er sværere for nogle end for andre! Nogle vil gerne af sted så hurtigt som overhovedet muligt. Måske har de planer, måske har de bare fået nok af mennesker. Andre har brug for at dvæle og putte og snakke warstories og løse eventuelle konflikter og være tæt på dem, de var tæt på i spillet.

Forsøg evt. at sætte lidt ekstra tid af til oprydningen. Det er rart at kunne gå og snakke imens, og det er rart ikke at skulle skynde på sine spillere.

Den fineste afslutning for mig som spiller er den, hvor jeg kan være i gang med noget praktisk, se settingen forsvinde stille og roligt, folk forlade location én efter én. Det bliver måske melankolsk, men melankoli er ikke altid frygteligt.

Så min pointe? Giv tid, giv plads, men også et kærligt skub i rumpen til dem, der svælger for længe. I kommer helt sikkert til at ses igen til noget andet, men lige nu er det tid at give slip.

Claus Raasted

Jeg har fundet ud af, at mit mentale helbred faktisk har det bedst med ikke at sige farvel til spillerne om morgenen, når vi holder store scenarier. Jeg siger godnat til folk til efterfesten, hvor det har en tendens til at blive sent, men jeg er der sjældent om morgenen, hvor alle render rundt og siger farvel.

Det er ikke fordi jeg ikke vil sige farvel, men hvis man er hovedarrangør på et stort projekt, hvor man kender mange af spillerne, så kan det godt tære lidt på en (også på ens tid!) at sige farvel til hundrede mennesker. Jeg tror det er endnu værre for dem, der laver større scenarier. Derudover undgår jeg den sære akavethed der nogle gange er, når der er nogle jeg føler jeg kender godt nok til at sige farvel til, og andre jeg ikke gør.

Især efter tungere eller mere intense scenarier kan en så simpel ting som “Hvem skal have et farvelknus, hvem skal have et fast håndtryk, hvem skal man bare vinke til og hvem kender man ikke engang godt nok til det?” betyde mere end man lige tror.

Det lyder måske sært, men jeg har som spiller følt mig pænt meget udenfor, da mine (nye) venner fik farvelknus af arrangørerne og jeg bare stod der og ventede på, at de blev færdige. Selvfølgelig gav det god mening, men det virkede stadig som en afvisning på et tidspunkt hvor jeg var ekstra sprød.

Hvis du ikke siger farvel til spillerne, siger du ikke farvel på en forkert måde. Food for thought.

Orktips

Pas på dig selv - men husk også, at den sidste oplevelse spillerne forlader scenariet med, vil være den følelsesmæssige tilstand, de husker bedst. Så nogle gange kan det betale sig at sende spillere af sted med en sidste oplevelse, hvad enten det er et ritual, et kram eller en gave.

(Sanne Harder)

Selve scenariet (16)

De sidste opgaver på location

Der er altid småting der skal ordnes, og det er næsten altid sådan, at de sidste ting tager længere tid at klare end de første.

Hvordan holder I humøret oppe til det hele er slut? Hvad skal dobbelttjekkes? Og hvornår er det på tide at lukke og slukke?

Nanna Kretzschmar

Her ses de sande helte. Der er altid de sidste opgaver som trækker tænder ud, ingen har flere kræfter men opgaverne skal løses. Derfor bør man altid booke flere hjælpere ind til denne del end man tror. Allerhelst hvis man kan få nye og friske folk, men ellers handler det om at have nok folk, så det ikke virker håbløst hårdt for de sidste. Som med alt andet praktisk arbejde vil jeg gerne slå på tromme for planlægningen. Sørg for at også de sidste opgaver er fordelt til kompetente og pålidelige folk. Uddel opgaverne med et smil på læben og ros folket når de kommer og siger at opgaven er udført.

Planlæg med mandefald, næsten uanset hvor kort et arrangement i har, kan folk blive trætte, våde, syge eller på andre måde være ukampdygtige, så book hellere flere folk ind end i skal bruge og send overskydende folk hjem, hvis jeres helte klare alle skærene, end at stå med for få folk. Eneste lille ting i skal huske er at der skal være arbejde til alle, ingen må stå stille uden en opgave for det dræner folks energi og engagement.

De sidste opgaver, bliver desværre også tit de svære opgaver, som man på et tidligere tidspunkt har udskudt. Hjælp jer selv med løbende at holde øje med om der kommer flere opgaver end først antaget. En klassiker er, at man beder sine spillere om at tage deres affald med hjem, men under den sidste oprydning finder man noget der er efterladt. Dette bliver så en af de sidste opgaver, fordi man ikke har medregnet den i første omgang. Klokkeren er måske så mange at genbrugspladserne har lukket og hvad gør man så? Ofte har jeg set problemet løst ved at en helt med en kassebil har sagt at han tager det med sig hjem og bortskaffer det dagen efter, men forbered jer på at have en sådan helt, lav aftalen om at helten muligvis bliver hidkaldt og hav en aftale om hvad tjenesten skal koste.

Det allersidste der gøre er at gå en runde på området og kontroller at alt er som ved modtagelsen eller i bedre stand. Tag gerne billeder, hvis området ikke gennemgås med en ansvarlig, så i kan dokumentere at i efterlod det pænt og præsentabelt, så er det nemlig lettere at låne/leje næste gang.

Charles Bo Nielsen

Hyld jeres helte! Husk at få skrevet ned hvem der blev til den bitre ende, tag et fællesbillede til allersidst og del på facebook med dem alle tagged, med en stor tak og bifald for deres kæmpe indsats og giv pizza når i er færdige. Fordi hvis i sørger for at give dem en god oplevelse med at hjælpe jer i nødens time, så er der bedre muligheder for at de hjælper jer igen fremover.

Samtidig vil billeder på Facebook og andre sociale medier, få andre til at føle at de gik glip noget og måske love sig selv at næste gang så bliver de, lige det ekstra. I bedste fald kan man få opbygget et ry af at oprydningen er så fed at folk der ikke var med, dukker op for lige at være med på det sidste. Det er lige præcis den udefra kommende energi der er brug for, for at få tingene til at køre og ikke gå i stå.

Planlægning er godt, men det vigtigste er morale og entusiasme. Jeg husker stadig efter Sin City Live, hvem der var med på genbrugsstationen og sortere skrald fra sorte affaldssække til gennemsigtige, fordi billederne er noget af det sidste vi lagde op på vores Facebook, så det første man ser er heltene til de sidste opgaver på location!

Claus Raasted

Mange års bitre erfaringer kommer nu ned på skrift. The horror, the horror!

Vær sikker på, at alle kan komme hjem

Det er virkelig bittert, at stå tilbage på location fordi der ikke er styr på transportplanen. Og nogle gange er der ikke råd til bare at tage en taxa. Kan det klares med en, så anbefaler jeg det dog!

Lost & Found never dies

Hvis I har en glemmekasse, skal der gøres noget ved den. Skal den med? Skal den smides ud? Hvis I ikke har en, så opstår der en helt organisk. Og ligemeget hvad I siger, så bliver folk kede af det, når deres ting mangler. Hav respekt for det.

Alle kan bære ting, men ikke alle kan pakke

Det er naivt at tro, at det er pakke i bedste Tetris stil ikke er en skill. Det er det. Er det stramt med transportkapacitet, så er det vigtigt, at have en pakker der faktisk KAN pakke.

Hvis der stadig er spillere, så er de nok lidt stakkels

Da vi lavede Convention of Thorns, var der ti mennesker, der missede bussen til Berlin. At se folks ansigter, når de indser, at de har misset sådan en bus er rimeligt vildt. De fleste tog det i højt humør, men enkelte skulle have lidt hjælp for at blive ok igen.

Ædru chauffører er bedre end bagstive chauffører

Just saying. Vi lader den bare stå for sig selv.

Selve scenariet (17)

Location forlades

Det kan være, at I skal låse af. Det kan være I bare skal gå. Der findes mange slags locations, men fælles er, at vi forlader dem.

Hvordan kommer I hjem? Tager I ud og spiser sammen først? Er der knus og high fives, eller smutter I bare?

Claus Raasted

I er klar til at komme afsted. S-toget, bilerne, cyklerne eller privathelikopteren venter. Der er styr på det hele, og tilbage er bare at tage afsked. Men hvad? Er der mere? Egentligt ikke, men netop derfor er der tit nogle ting der går galt her til allersidst.

I glemmer at aflevere nøgler eller andet som tilhører location

Vi stod en gang til et Fairweather Manor scenarie i Polen, og manglede 20 nøgler, fordi vi ikke havde fået kradset dem ind fra spillerne. Hotellet var IKKE glade. Jeg har også oplevet at køre fra en location med en sækkevogn der ikke var vores, og småting som opladere og kuglepenne har en alarmerende tendens til at ryge med når man smutter. Gør hvad I kan for at dobbelttjেকে om I virkeligt har husket at aflevere alt. Lær af vores erfaringer!

I har misset noget oprydningsarbejde og indser det i sidste øjeblik

Nogle gange er der ikke mere tid, og I skal afsted. Tog, fly, kærester eller familie venter kun så og så længe, og det er ikke altid man bare kan hive de ekstra timer ud af kalenderen det kræver - også selvom man har opdaget problemet. Mit råd er, at I snakker med jeres location og lægger en plan for hvordan det så bliver løst. Nogle gange kan penge klare det. Andre gange må man komme tilbage senere. En sjælden gang imellem må man bare sige "Shit. Der fejlede vi. Men sådan er livet" og leve med konsekvenserne.

I har for meget grej eller for mange mennesker

"Jamen, jeg troede hun kørte med i den anden bil!" Det er røværgeligt at stå på en parkeringsplads et sted i Søndre Nowhere og indse, at der er seks mennesker tilbage og kun fem pladser i bilen (som i øvrigt er propfyldt med lort). Her er det guld værd ikke bare at tjekke og dobbelttjekke for at undgå det, men også at have et budget til at løse det. Nogle gange er en taxaregning det, der sikrer, at en arrangørgruppe ikke brænder ud. Husk det.

I er fuldstændigt smadrede og det er uansvarligt at køre bil

Tager I et tog hjem eller går I fra location er det her et non problem. Tit

Location forlades

er det dog. Chaufførerne er trætte som bare fa'en, og I har arbejdet fire timer længere end I regnede med. Nu ligner jeres chef driver en zombie, der måske falder i søvn bag rattet. Hvad gør I så? Well, mit råd er desværre ret hardcore. Prop jer med chokolade og sodavand. Smæk energi indenbords og løs problemet. Og prøv at planlæg bedre næste gang, så I ikke står i samme situation igen.

I vil ikke hjem til den onde virkelighed

Velkommen til klubben.

Charles Bo Nielsen

Claus nævner her en masse udfordringer der kan ske.

Jeg vil bruge denne svartekst til virkelig at slå et ekstra slag for at efterlade jeres location bedre end i fik den. Det kan godt virke som en nem løsning lige at efterlade lidt eller sige: “Fuck it, ikke vores problem længere”. Men der er to konsekvenser. Den første konsekvens er at i får en efterregning eller der pludselig er noget depositum i ikke kan få igen, det er øv især, hvis man i forvejen var lidt i underskud med sit scenarie.

Den anden problematik er lidt mere langsigtet, men handler om at det giver alle rollespillere et dårligt ry og gør at dem i har lejet stedet af, vil huske hvordan rollespillerne forlod deres sted til at ligne en svinesti. Et sådant ry for hurtigt ben at gå på og gør det svære for jer selv og andre rollespillere at booke locations i fremtiden.

Det danske spejderkorps har hos mange et ry for at være nogle gode lejere, fordi de fleste af dem efterlader steder i en redelig stand efter brug, det gør at folk er langt mere trygge ved at låne dem deres location ud til dem i fremtiden. Det vil i sidste ende komme jer selv til gode, fordi også de scenarier i tager til af andres rollespil, vil have fået deres location billigere eller under bedre vilkår, grundet tillid og det gode ry.

Maria Østerby Olesen

Særligt vil jeg gerne slå et slag for tre ting her:

1. Pas på jer selv – særligt hvis I skal køre bil!
2. Efterlad det locationen pænere end I modtog den (hvad Charles sagde).
3. Kom tidligt i gang.

Så, lad os starte ved 1. Jeg har prøvet efter at have arrangeret et scenarie, hvor jeg skulle køre en trailer tværs over landet efterfølgende, men knap kunne holde mig vågen. Det var hverken rart eller helt forsvarligt. Jeg endte med at holde på Middelfart resteplads og sove i en times tid i bilen søndag aften i november. Det gik, men det kunne have gået mere glat.

2: Dernæst, så kan jeg kun nikke og klappe bifalde til Charles' kloge svar ovenover. Det er i vores alles interesse som rollespillere, at folk rundt omkring har hørt om rollespillere, som gode, fornuftige folk, der altid efterlader ting i god stand. Vores ry er det der afgør, om vi kan låne/leje fede locationer fremover, så please: vær en gentleliver og gør din "samfundspligt" ;) Tag skraldet, også selvom det ikke er jeres (i bogstavligste forstand).

3: Sidst, overvej at gå så tidligt i gang som muligt. Jeg har et par gange haft meget stor succes med at sætte spillere i gang med oprydning den første time efter spil (02.00-03.00 lørdag nat endda). Folk er alligevel hyper ovenpå scenariet. Udnyt det, få taget det værste ræs og spar jer selv et par timers nedpakning søndag. Del dem hurtigt ind i grupper og send afsted. Så slipper I også for at stå med håret i postkassen, hvis halvdelen af spillerne daffer hjem tidligt og "glemmer" oprydningen søndag.

Location forlades

Selve scenariet (18)

Blandede gode råd

Noget af det, som adskiller veteranerne fra de nye arrangører er, at de har tusind små trick oppe i ærmet. Uvurderlige råd, som ikke passer i kategori. Hvordan fixer I et stoppet festivaltoilet? Hvordan får I printeren fixet? Hvad er god festmusik?

Claus Raasted

30 råd fra Claus. In no particular order.

1. Der bliver stillet helt crazy urimelige krav til jer som rollespilsarrangører.
2. Til gengæld ved folk oftest godt, at I ikke kan leve op til alle kravene.
3. Frygt. Lad være med at lade jer stoppe af den.
4. Acceptér, at der sker fejl. Også selvom I er dygtige.
5. Husk på, at spillerne kun ser slutresultatet, ikke alle de drømme I havde.
6. Sørg for at have det sjovt. Især hvis I ikke får løn for det.
7. Første gang, I arbejder sammen, lærer I en hel masse om hinanden.
8. Vær tilgivende og gode ved hinanden. Det er nogle gange nødvendigt.
9. Der er ingen, der prøver at fejle med vilje.
10. Det er ikke alle, der er enige om hvad der egentligt er fejl!
11. Spillerne universaliserer tit deres egen oplevelse. De tror, at alle har det som de har.
12. Bliv god til at skelne mellem “Jeg synes” og “Alle synes”. Især når du lytter.
13. Mennesker er vigtigere end rollespil. For når rollespillet er slut, er de der stadig.
14. Lad være med at tro, at I skal have styr på det hele. Kaos er en del af rollespil.
15. Selv et par smartphone billeder er bedre end ingenting.
16. Der findes ikke perfekte scenarier. Det kan altid blive bedre.
17. Spillernes oplevelse bliver påvirket af mange ting udenfor jeres kontrol.
18. Når først spillet kører, bliver I nødt til at stole på jeres design.
19. Med mindre I selvfølgelig har designet det, så I kan styre spillet direkte.
20. Lyt altid til jeres spillere undervejs, når de kommer med problemer.
21. Husk på, at bare fordi nogen siger noget, betyder det ikke, at det er sandt.
22. Når du først har prøvet at arrangere, så ser du arrangørarbejdet helt anderledes.
23. Du kan bruge masser af skills fra andre steder, når du arrangerer rollespil.
24. Til gengæld lærer du også en masse, du kan bruge andre steder.

Blandede gode råd

25. Ligemeget hvad I gør, er der nogle spillere, der godt kan lide det.
26. Ligemeget hvad I gør, er der nogle spillere, der ikke kan lide det.
27. Der er udmattende at køre et rollespil. Det er ok, hvis det er hårdt.
28. Det er ikke alle problemer, der kan løses. Deal with it.
29. Gaffatape kan løse mange flere problemer end du tror.
30. Lad være med at tro, at du kan løse problemer med alkohol. Med mindre du har virkeligt meget alkohol, altså!

Charles Bo Nielsen

Her er 30 irettesættelser af Claus' gode råd!

3. Tal er vejledende!
7. Tag ordentlige billeder eller ingen billeder!
59. Stol på metoden, du skal ikke ændre dit scenarie, hver gang nogen kommer med feedback
2. Alle problemer kan løses med alkohol, selv i små mængder!
74. Ligemeget hvad i gør, er det ikke godt nok!
11. Du skal ikke lave rollespil for at lære, gå tilbage til universitet, slacker!
35. Uanset hvor meget du arrangerer, så er arrangører arbejdet altid det samme!
42. Der findes perfekte scenarier, bare ikke nogen Claus har lavet!
13. Hvis du accepterer fejl, så kan du lige så godt lade Claus om at lave scenarier.
27. Gør altid som "man synes" er det rigtige, så får du flest deltagere!
33. Det er spillernes privilegium at de kan få lov at spille dit scenarie, husk det!
69. Rollespillet kommer før spillerne, de skal nok komme sig, dit scenarie vil blive husket for evigt!
99. Spillerne oplever jeres drøm, hvis de ikke forstår den, er det deres fejl!
1. Mod. Hold jer til det i tør gøre!
15. I laver ikke rollespil for at leve op til folks krav. Men svigt ikke jeres egne!
29. Designet er til for at blive ændret undervejs.
32. Konflikt i arrangørgruppen skaber troværdige konflikter til scenariet.
81. Alt hvad jeres spillere siger er sandt, for dem.

Lukas Lunøe

“Claus, Claus! Jeg har den bedste idé! Hvad med vi dedikerer en Rude skov spilgang til, at jeg jagter en varulv og så slår jeg den ihjel imens alle de andre børn kigger på mig og klapper af mig?”

Sådan spurgte 14-årige Lukas, Claus Raasted. Dengang var Claus med i Rude skov hver 14. dag og arrangerede en juniorrollesspils kampagne.

Et ja til mit spørgsmål havde ikke blot have været usundt for mit ego, men havde også givet en fuldstændig dødsyg spilgang for de andre børn. I stedet fik jeg at vide, at det måske ikke var det sjoveste for de andre, men, at jeg hjertens gerne måtte komme og spille heksejæger på et af holdene.

Det er noget jeg har tænkt over til den dag i dag.

Derfor har jeg lavet seks gode tips til, at håndtere spørgelystne deltagere og, hvorfor det er så vigtigt at gøre det godt.

1. Problemet med Charles's brug af tal kan sgu' nok ikke løses med alkohol.
2. Vær altid sød når folk kommer med input til dit scenarie. Det værste du kan gøre er, at afvise dem på en måde som gør at de ikke har lyst til, at dele deres idéer igen.
3. Alle frygter et nej, men hvad er der så farligt ved det? Hold fast i, at det værste man kan få er et nej.
4. Du bestemmer i sidste ende. Det er mere end okay, at sige nej.
5. Du bestemmer i sidste ende. Det er derfor også godt, at sige ja.
6. Det er en dårlig oplevelse for alle, hvis du og spilleren forventer forskellige ting. Derfor vær tydelig og klar i dine forventninger

Selve scenariet (19)

Hvis der opstår en rigtig krise

Nogle gange går det galt. Det behøver ikke være fordi nogen har gjort noget galt, men ting sker. Hvad gør I hvis nogen skal på hospitalet? Hvem er god til at tale folk ned, hvis de knækker? Er der luft i budgettet til at løse problemer?

HOVEDTEKST (max 500 ord)

Du kan bare gå i gang med at skrive en hovedtekst. Bare du holder dig indenfor rammerne af definitionen, så må du gå amok og skrive ligeså crazy du vil. Det skal give mening, men det må gerne være kontroversielt. Husk, det er DIN holdning og DINE erfaringer der skal frem her - du skal skrive noget, du mener og ved noget om. ;-)

SVARTEKST 1 (max 250 ord)

Når der så er en hovedtekst, så kan du svare på den. Læseren har læst hovedteksten, så du kan sagtens referere til den. Du kan enten være groft uenig, slå ned på en enkelt ting du gerne vil uddybe, eller gå i en helt anden retning. Det vigtige er, at der kommer noget nyt på bordet. Så hvis du er 100% enig, så skriv om emnet fra en anden vinkel. 250 ords enighed er pænt kedeligt og ubrugeligt, mens 250 ord om en anden side af sagen er fedt.

SVARTEKST 2 (max 250 ord)

Hvad der gjorde sig gældende i Svartekst 1 gør sig endnu mere gældende i Svartekst 2. Du kan hive fat i en tredje side af sagen eller erklære dig enig med den ene eller anden af de to foregående forfattere og uddybe pointer. Bare du bidrager med noget nyt - om det så er, at du går helt ned i detaljen et sted, eller træder tilbage og giver et større perspektiv. Så længe man bagefter tænker "Det var sgu' godt, jeg læste Svartekst 2 med", så er det godt.

Del 7

Efter scenariet

Efter scenariet (1)

Turen hjem

Det var det. Turen hjem kan være kort eller lang, men den er altid fyldt med refleksion.

Hvad gik godt? Hvad gik galt? Skal vi gøre det igen? Står der en opvask derhjemme og venter, eller har du sikret dig, at nogen venter med champagne og østers?

Charles Bo Nielsen

Da jeg kom hjem fra Fastaval her i år, havde jeg haft en kollega boende, som havde ryddet op og efterladt nogle lækre ting på bordet og en sød note til da jeg kom hjem - det var kæmpe optur!

Det er ofte jeg kommer hjem efter et langt projekt og er helt smadret. Samtidig er der bare opvask på bordet og ingen mad i køleskabet. Så er kan man nemt miste troen på tilværelsen og love sig selv at man aldrig skal arrangere et scenarie igen! Her er det altså vigtigt man lige gør noget godt for sig selv, køb noget ben'n'jerry's is, sushi eller hvad man er til. Prøv at køre landingen så blød så muligt. Kæmp dig til at få en fridag, hvis du kan og bare få kigget ind i væggen, det har man sgu brug for efter en seriøs overstimulering.

Nå man så lige er landet og fået sovet i 16 timer og fået taget sig et langt bad, så er det tid til at møde hverdagen igen. Det kan godt være ret hårdt, det skal man være klar på og det er 100% normalt. Men så er det også igang med at få overvejet hele oplevelsen og gøre sit bedste for at holde fast på de ting der virkede og få skrevet dem ned. Få snakket om dem og få processeret hele oplevelsen. Det er muligt man gerne bare vil videre og tænke på noget andet, men det er vigtigt at få arbejdet med hvad der er sket, så man bedre kan lære af det og få sikret at man kommer ovenpå igen, relativt hurtigt - hvis man prøver at holde det helt nede, så forlænger man bare den periode det tager for hoved og kroppen til at komme videre.

Da jeg skulle hjem fra New World Magischola i USA, så endte jeg ud på en 48 timers rejse med det ene fly der blev aflyst efter det andet og var helt fuldstændig ødelagt. Det kan hurtigt smitte af på at oplevelsen derhenne måske også var dårlig, men jeg har prøvet at isolere de to ting fra hinanden så vidt muligt. Her var jeg virkelig glad for at jeg havde planlagt med et par dages pause efter jeg kom hjem, fordi man ved aldrig rigtig, hvornår de store projekter pludselig lige suger ind længere ned med Alice i Eventyrland. I sådanne tilfælde er det også vigtigt at tage det hele et skridt af gangen, så man ikke brænder helt ud og være klar på at nogen efterfølgende oplevelser må blive droppet.

Generelt håber jeg for jer alle at i kommer hjem, efter et scenariet med hoved bundet i tanker om det næste scenarie, det er en fantastisk følelse, hvor man virkelig bare arbejder ud fra en helt frisk erindring om hvordan scenariet lige var forløbet og så kan konstruere det næste scenariet ud fra det man lærte før

Christian Bierlich

Jeg er helt uenig i at man kun skal koncentrere sig om sig selv, når man er på vej hjem. Klart, dit arrangement er lige blevet færdigt, og der har måske været en fed efterfest hvor alle røverhistorierne er blevet fortalt og genfortalt - men du er slet ikke færdig med at snakke om arrangementet endnu! Hvis det overhovedet er muligt, så sørg for at aftale med nogle gode venner at følges hjem. Hvad enten det er en togtur fra Hareskoven til København, en biltur fra Polen til Danmark eller en 48 timers flyvetur fra USA, så sker der noget med mennesker når man transporterer sig sammen. Man er fanget på en ganske lille plads i lang tid ad gangen, og derfor får man også snakket i dybden.

Når du kommer hjem venter måske din skole, uddannelse eller dit arbejde. Hvis du har familie stiller de krav - du har lige været væk, og nu skal du give dem din opmærksomhed. Turen hjem er din sidste chance for at få en dyb snak om spillet og om spillerne - især dem du synes opførte sig idiotisk - før magien er væk, og du bare sidder hjemme på facebook, og desperat prøver at starte en chat med ham den søde du flirtede med lørdag aften. Så sørg for at bruge den!

Claus Raasted

Jeg er 110% enig med Christian. Det her et jeres moment, hvor I kan snakke ud, grine af war stories og lave vilde planer (se min tekst under næste emne). Hvis man laver vilde ting, så får man gerne et arrangør-high, og selvom jeg ikke fik det i gamle dage, når vi arrangerede endagsrollespil i Hareskoven, så gjorde jeg det også dengang med større projekter. Dengang vidste jeg ikke hvor meget tid jeg skal have til at geare ned.

Jeg har dog efterhånden lært, at hvis jeg kommer hjem i for højt gear, så er det irriterende for min kone. Og hun forstår endda hvad jeg laver, og synes det er fedt. Jeg kan slet ikke forestille mig hvor træls det må være for forældre, hvis (store) barn kommer hjem og eksploderer i talestrøm om noget, du måske knapt nok forstår.

Så mit råd er, at du - før du tager helt hjem - finder et sted at unwind. Om du skal spille Candy Crush i et par timer på mobilen, drikke dig stiv med nogle venner eller tage ud og råbe af havet mens du hører høj musik, spiller ikke nogen rolle. Det vigtige er, at du anerkender, at dit energiniveau godt kan være et helt andet, end det hos dem du vender hjem til. Og hvis ikke du får bragt det lidt ned, så kommer du hjem, blæst væk af søvnmangel og udmatelse, men også tårnhøj på livet. Det er fedt at være i, men ikke altid ligeså fedt at opleve. Så gear ned først. ;-)

Efter scenariet (2)

Tips til at overleve og blive dig selv igen

Et varmt bad. En blød seng. En kat. En film. Noget god musik. Ikke alle rollespil er opslidende, men mange er. Der er mange måder at komme ovenpå igen. Hvad skal du være bevidst om? Hvad kan du gøre for at gøre det nemt for dig selv?

Louise Amalie Juul

Du har gjort det. I har gjort det. Det er gjort og det er overstået og måske føles det helt vildt godt, måske lidt tomt, måske er du lettet, måske er du skuffet. Uanset længden på dit scenarie og antallet af timer, du har lagt i at forberede det, har du skabt en lille, ny, kreativ ting ud fra dine og måske også andres visioner.

Du har arrangeret et rollespil!

Og det er helt vildt sejt. Så start med at klap dig selv på skulderen, lav noget god mad og udvis lidt særlig omsorg for dig selv. Du har brugt en masse energi og tid og ressourcer på det her, og nu er det sket, og hvad så? Du har formentlig et arbejde eller et studie at passe ved siden af. Måske har det hobet sig op med opgaverne. Måske ligner dit soveværelse en losseplads fordi du ikke har været hjemme til at holde orden i lang lang tid. Men det er altså OK.

What's done is done

...Og det er ikke lige nu, du skal forholde dig til det. Dine spillere vil helt sikkert have en mening om scenariet og en masse feedback, men giv dig selv og dem lidt tid til at fordøje alle indtrykkene, før du kaster dig ud i kommunikationen igen. Vær dit allermest nære selv i så lang tid som det kræver for dig at lade op og få overskuddet og kampviljen tilbage.

Det kan også godt være, at du har behov for at svælge i det

Jeg skal ikke stoppe dig i at svælge i følelserne og de intense oplevelser og de små, men vigtige, øjeblikke, der helt sikkert har været til dit scenarie. Det kan sagtens være, at det er det, du har behov for for at komme ovenpå. Selv har jeg erfaret, at en kold tyrker fra alt hvad der handler om rollespil er hvad der virker for mig, men det er sådan noget, du kommer til at finde ud af med tiden.

Hvis du læser det her før dit scenarie

Jeg har nogle bud på, hvad du kan gøre på forhånd for at gøre efterskælvne nemmere for dig selv:

- Lav en playliste på Spotify med musik, du ved, får dig til at falde ned.

For mig er det Brian Eno - music for Airports.

- Tag stilling til hvor du skal sove den første nat efter scenariet - især hvis det har været et langt og opslidende ét af slagsen. Har du brug for at være helt alene uden mennesker og stimulanser omkring dig, eller vil du gerne have selskab, og af hvem? Jeg selv har brug for den slags selskab, hvor vi ikke behøver sige noget til hinanden, men bare kan være til stede omkring hinanden, og sørger gerne for at lave en aftale med en ven eller veninde, der IKKE selv har været med til rollespillet.

- Køb ind! For det magter du måske ikke at gøre når du kommer hjem. Et tomt køleskab er frygteligt at vågne op til og kan forstærke følelsen af apati og forladthed. Okay, det er måske en journalistisk stramning, men sørg for at have varer i huset til at kunne lave noget god, gerne sund, mad til dig selv.

Du er sej. Det er gjort. Og du skal huske at passe på dig selv.

Charles Bo Nielsen

Når du er landet og lige har fået sovet ud og du står dagen efter og tænker: Hvor er alle de mennesker der hele tiden skulle bruge mig og have min holdning til ting? Jeg vil anbefale at du sætter dig til at skrive, ikke til nogen andre end dig selv, skriv hvad du har lavet og hvorfor du gjorde det, det er oftest den bedste måde at komme videre, det er at få skrevet sine tanker og følelser ned. Det skal ikke tænkes som at deles med nogen, bare for din egen skyld, som med en dagbog. Hvad skete der, hvad lavede du, hvad betyder det hele for dig, hvad vil du gerne nu?

Der kan nemt gå Facebook i den, hvor du nok lidt for hurtigt og lidt for nemt ender i diskussion med din spillere om scenariet. Prøv at hold igen, så længe så muligt, Facebook og dine spillere skal nok være der i morgen også. Det er okay at skrive at de andre var idioter eller det var de andres skyld at noget gik galt. Denne her tekst er kun til dig.

Det er en fantastisk tekst at kunne kigge tilbage på, når man skal huske sig selv lige efter man sidst var færdig med at lave et scenarie.

Eller måske tænkte du allerede på hvordan det næste scenarie skal forløbe. Hvis det er nemmere, så kan du også skrive din tekst til en af dine tætte venner, eller som et brev du kan gemme til dig selv til fremtiden med ting du ikke må glemme.

Men uanset hvad så hold fast i det Louise Amalie siger: Du er sej! Du har lavet et rollespilscenarie! Det er awesome!

Claus Raasted

Jeg har en lidt uortodoks måde at komme videre efter scenarier på. Jeg er ikke sikker på, at jeg vil anbefale metoden, men nu deler jeg den i hvert fald. Så kan du måske læse den og tænke “Det skal ALDRIG blive mig. Han er jo gal!”. Jeg gør nemlig den modsatte vej. Jeg bruger ikke tid på at komme til hæfterne igen og bare zone ud med blød musik, chai-latte og katteterapi. Nej, jeg sætter mit kreative drive på fuldt blus og er ude over stepperne og i gang med tusind projekter allerede på turen hjem.

Selvfølge er det rart at komme hjem og slappe af og sove og sige hej til de andre der bor i hjemmet (i mit tilfælde min kone). Men damn, jeg bliver nødt til at indrømme, at nogle af de gange, hvor vi har kørt fuld speed hele vejen har været for fedt. Første gang jeg tog to scenarier i træk i Polen var det opslidende. Senere samme år kørte vi fire i træk og boede på slottet i en måned. Det var sgu’ vildt. Og selvom det var hårdt, så var de ting, der gav os problemer løsbare.

Jeg vil ikke anbefale at tage hjemmefra i oktober og så køre rollespilsafviklinger i 11 uger straight. Det vil jeg ikke, for det var sygt hårdt og det kostede på en masse andre konti. Men hvis jeg var 22, og nogen sagde “Skal du hjem og sove her efter scenariet, ELLER SKAL DU MED TIL ET WESTERN SCENARIO I TJEKKIET!? BILEN KØRER OM TYVE MINUTTER!” så havde jeg råbt “JA TAK!”

Tips til at overleve og blive dig selv igen

Efter scenariet (3)

Arrangørgruppens evaluering

Et varmt bad. En blød seng. En kat. En film. Noget god musik. Ikke alle rollespil er opslidende, men mange er. Der er mange måder at komme ovenpå igen. Hvad skal du være bevidst om? Hvad kan du gøre for at gøre det nemt for dig selv?

Claus Raasted

Evalueringsmøde. Selv ordet lyder kedeligt. Til de fleste større rollespilprojekter er der slet ingen diskussionen om der bør være et. Det er der bare. Men det er synd. For i stedet for at tale om hvorfor der skal være et evalueringsmøde taler man om hvornår. Det betyder, at det der oftest sker er, at arrangørerne mødes og finder alle fejlene ved det de har lavet. Er de konstruktive, så bruger de ikke alt for meget tid på at give hinanden skylden for alle de ting, der gik galt, men oftest er det lige præcis det, der sker.

Lyder det som noget I har lyst til? Nej, vel? Derfor kan det godt betale sig at tænke lidt over hvad det er I vil med jeres evaluering. Vil I finde ud af hvad I kunne have gjort bedre? Det ændrer ikke på fortiden. Vil I snakke om hvad der kan gøres bedre næste gang? Se, det er en helt anden sag. Vil I fortælle hinanden, hvad de andre gjorde galt? Mindre konstruktivt. Vil I tale om ting I har lært om jer selv, som gør jer til bedre mennesker? Virkeligt fedt.

I bund og grund er min erfaring med evalueringer, at man skal passe meget på, for, at det ikke ender med kritikrunder og “Vi skulle bare have gjort det her bedre.”

Der er selvfølgelig nogle, som fungerer godt sådan, og hvis I hører til dem, så er det bare med at komme i gang. Tilhører I ikke den gruppe, så foreslår jeg, at I bliver enige om hvad I vil med jeres evaluering før I holder den. Måske kan I hive en ven ind, som har erfaring med den slags, til at køre processen. Måske - især hvis det er et mindre projekt - kan I nøjes med at mødes til pizza og snakke røverhistorer og give hinanden high fives.

Hvis I beslutter jer for at have et evalueringsmøde, så er her et par ideer til det:

1. Sørg for, at det foregår afslappet (f.eks. med mad).
2. Hvis I har muligheden, så tag en med, der har erfaring med den slags.
3. Lad være med at skælde hinanden ud.
4. Giv plads til, at folk kan sige “Jeg fejlede med det her.”
5. Hvis I vil tale om næste gang, så vær sikre på, hvem, der faktisk er med næste gang.
6. Det er trist at lægge en masse planer på et eval møde, og så er det kun halvdelen af gruppen der laver næste projekt sammen og hele gruppen der

har bestemt hvordan.

7. Hvis der er personlige konflikter, så se om I ikke kan få dem løst før et evt møde.

Der er mange måder at lave evalueringer på. Der er ikke nogle gyldne løsninger, kun en masse holdninger. Det eneste, der er sikkert er, at hvis I ikke taler om det, så kan I nemt ende i et evalueringsmøde, som ingen er interesseret i, ingen bryder sig om, og som gør ingen glade. Og det er der virkelig ingen grund til!

Kathrine Abel

Som Claus så fint skriver ovenfor, så tag stilling til hvad I vil med et evt. evalueringsmøde. Planlæg i detaljer inden I går i gang. Ligesom alle de andre trin i projektet, skal I være aktive i jeres beslutninger.

Lad være med, at være anonyme

Uanset om I evaluerer på en tavle, med post-its, hen over en øl eller per Google Drive, så lad være med at være anonyme. Det er så nemt at falde ned i hårde og skarpe kommentarer, som ikke fordrer andet end fingerpegning og ren nederenhed. Se hinanden i øjnene og hav respekten til at tale sammen om tingene.

Lad være med at skrive nej'erne ned

Der er ingen grund til, at I skriver alle de ting ned som I ikke har planer om at gøre igen. Det kan selvfølgelig være, at I gerne vil notere "Lej ikke podier fra Petersen A/S", men generelt, så hold alt det negative ude af jeres dokumentation.

Skriv opfordringer

Fokuser på dét der fungerede og på nye ideer. I stedet for, at tale om alt det der ikke fungerede, så tal om dét I har fået ros for, eller dét de virkede bedre end forventet = alt det I gerne vil have med jer til fremtidige scenarier.

Hvis der endelig er behov for at søbe rundt i dét der ikke fungerede - hvilket jeg virkelig råder jer til at holde på et minimum - så stil jer selv spørgsmålet: "er det noget vi kan ændre på i fremtiden, eller er det et fast vilkår for kommende scenarier også?" Kan I ikke ændre på det? Så træk på skuldrene og spring videre til at tale om alle de fede ideer I har til det næste scenarie.

Charles Bo Nielsen

Man kan godt blive alt for fokuseret på fejl der er lavet, her er det vigtigt at evaluere på de ting der virkede og måske prøve at liste op hvad jeres yndlingsting var og skændes om hvad der var det fedeste, fremfor hvad der var det værste.

Dette er i sær vigtigt, fordi vi ofte tager for givet, hvad der var det fedeste og tænker i vores eget hoved: "Det ved vi alle sammen godt er det fede, så det gør vi selvfølgelig igen" - virkeligheden er bare at det er forskellige ting i synes virkede rigtig godt, og det er nok meget godt at minde hinanden om alle de forskellige ting der virkede, som ville være godt at huske igen næste gang.

Timing er også vigtig. Der skal helst ikke gå for lang tid før i evaluere, så bliver projektet for fjernt og der er mange andre ting som vil have taget jeres fokus i stedet. Samtidig skal det heller ikke være dagen efter, fordi så vil i stadig være både udmattet og lidt for investeret i jeres egen del af projektet. Jeg vil sige mellem 1 og 4 uger efter jeres scenarie.

Derudover så vil jeg også anbefale en lidt generelt mindset. Det muligt flere af jer tænker i ikke skal arbejde sammen igen eller at i vil lave et helt, helt andet scenarie og så kan mange af pointer lidt gå tabt. Kan i gøre jeres erfaringer lidt bredere? Have fokus på det som giver mening i mange sammenhænge.

Efter scenariet (4)

Spillerfeedback

Der er nogle der sværger til systematiseret spillerfeedback. Andre hader det som pesten. Er det noget, I gerne vil have? I så fald, i hvilken form? Hvad vil I have ud af det? Hvordan får I brugbar info uden at knække nakken pga evt kritik?

Kathrine Abel

Et par timer inden jeg satte mig for, at skrive denne tekst havde Claus og jeg en snak om spillerfeedback og udfordringerne med denne - for det er nemlig slet ikke så ligetil og det kan være virkelig svært at holde tungen lige i munden.

Hvorom alting er, så er det med så meget andet i projektet vigtigt at være eksplicit omkring hvad I vil have med videre. For at kunne forholde sig til dette allerede inden vi kommer til feedbackdelen kan det være væsentligt at have følgende med sig:

Der er helt overordnet to typer af spillerfeedback: den uopfordrede og den opfordrede.

Den uopfordrede:

HVAD - Der kan være rigtig mange forskellige måder at give feedback på. Måske det er et kram og et "godt gået". Måske det er 8 siders evaluering der sendes til jeres mail. Et vilkår for den uopfordrede feedback er, at I som arrangører har meget lidt kontrol over den.

HÅNDBETING - Det kan være svært at vide på forhånd, hvordan denne skal håndteres. Ofte står man midt i en spillers feedback før man er klar over det.

The week of stories: Der er flere arrangører der til debriefingen beder spillerne om at vente en uge med at give konstruktiv kritik, simpelthen fordi man som arrangører også har brug for at komme op og få luft.

Den opfordrede:

HVAD - Det er lidt som med evalueringen; hvis I ikke har planer om, at lave scenarier i fremtiden, så er der ingen grund til, at indhente spillerfeedback. Vælger I, at gøre det alligevel, så bør I være knivskarpe omkring, hvilken data I er interesserede i.

HÅNDBETING - Hvad er det helt præcist I gerne vil vide til næste gang?

Min erfaring er, at opfordrede evalueringer altid kommer til at fokusere enormt meget på dét der ikke fungerede. Nogle gange kan det endda efterlade

Spillerfeedback

spilleren med et dårligere indtryk af scenariet, end inden vedkommende gav feedback.

Brug i stedet de opfordrede feedback til, at afprøve nogle teser eller får afklaring på de problemstillinger der er relevante for jer. Lugtede jeres location af røg, fordi der havde været brand få uger inden afvikling, er det totalt irrelevant for jer, at få 50 spilleres irritation over lugten - det var nemlig ude af jeres kontrol.

Så brug i stedet jeres energi på at få jeres spillers indput på de ting I er i tvivl om - skal der være efterfest eller ej til 2'eren?

Og mind jer selv om, alt det gode!

Både når vi giver og modtager konstruktiv kritik / feedback har vi en svær tendens til, at hænge os i det negative i langt højere grad end det positive. Forsøg at lade være. Genfortæl den positive feedback til hinanden og tage den med i en evt. evaluering i stedet for skod-kommentarerne.

Maria Østerby Olesen

Rollespillere kan desværre være en utaknemmelig skare – det kan i hvert fald hurtigt føles sådan, når man har lagt tid og hjerteblod i et scenarie – knap sovet i månedsvis og knoklet som en gal – for kun at modtage kritik over alt fra manglende smådetaljer, for korte baggrundshistorier, for lange baggrundshistorier, at alle de andre spillere også bare har de seje evner, at maden var dårlig, at de andre spillere var fejlcastet, osv, osv.

Som Katrine siger: Husk for pokker først og fremmest på de gode ting! Folk har grundlæggende haft hygget sig, og selvom det kan vanvittigt frustrerende at modtage kritik, som man måske ikke er enig i, så kan du lære utrolig meget af det. Om ikke andet, så at tage godt imod kritikken. Bevares, det afhænger selvfølgelig også af modtager, men hvis du griber med et ”Jeg er ked af, at du har haft den oplevelse, tak for at du melder det tilbage til os”, så tager du luften af de fleste konfliktballoner.

Du hverken giver ret eller siger, at vedkommende tager fejl. Du ser, lytter og anerkender, at nogen har haft den her oplevelse. De fleste vil gerne lyttes til og tages seriøst. Ved at gøre det, enig eller uenig, så sikre du dig et solidt fundament. Når den så er taget kan du sætte dig ned og reflektere lidt over, om den (konstruktive) kritik måske kunne have noget på sig eller om der fremadrettet skal tænkes andre løsninger ind.

Hvis én spiller er utilfreds med noget, så er det nok bare en smagssag. Hvis 1/3 af spillerne øffer over noget, så bør man måske se det efter i sømmene til en anden gang.

Claus Raasted

Hvis du aldrig før har arrangeret et rollespil, så er der nogle ting, som det er godt, at du ved på forhånd. Der er sikkert også nogle, som vil mene jeg tager fejl og er ond fordi jeg siger de her ting. Det går nok. Det er ikke første gang.

Hvis du ikke svarer, er der nogle der tror du er arrogant. De fleste mennesker har tusind ting om ørerne. Som rollespilsarrangør har du nu 1001. Nogle gange glipper det med at svare mails. Nogle gange ved man ikke hvad man skal sige. Nogle gange er man bare ligeglad. Men du kan være sikker på, at der er nogle der vil betragte mangel på svar som arrogance. Just so you know!

Mennesker ændrer holdning til deres oplevelser over tid. Det her tog mig mange år at lære, og jeg har stadig ikke helt accepteret det. Men dine spillere kan være de gladeste og mest tilfredse lige efter scenariet, og så senere, så kan de synes det var lort. Eller den anden vej rundt, selvom jeg indrømmer, at jeg ikke ærgrer mig ligeså meget der! Men sådan virker hjernen, og det har ikke noget med rollespil at gøre. People are just fickle.

Folk bedømmer jer på ting, I ikke kontrollerer. “Mine medspillere var ringe. Dårligt design.”, “Det var for fedt med stormen. Epic scenarie!”, “Jeg var syg og havde en lorteoplevelse.” Hvis du lærer at trække lidt på skuldrene, bliver du lykkeligere. ;-)

Efter scenariet (5)

Dokumentation

Rollespillet er slut, men snakken om det er lige begyndt. Nogle scenarier dokumenteres slet ikke, mens andre skaber massive mængder billeder, film og tekster. Har I taget billeder, og hvis ja, skal de deles? Hvad skal offentliggøres og hvor?

Charles Bo Nielsen

Dokumentation er blevet lettere og lettere, som der er kommet mere teknologi, viden og redskaber til at dokumentere dit scenarier. De fleste deltagere har efterhånden en smartphone med og får oftest taget et par billeder, hvis ikke under scenarieret, så lige før og lige efter. Oveni det er det også nemmere for historier at florere på nettet og spillerberetninger bliver delt som aldrig før.

En af de største opgaver i dag er faktisk nemmere at få lavet en fornuftig arkivering af dokumentationen og sortere i hvad der skal deles og hvad der gerne må slettes. Fordi der også er kameraer alle vegne, så er folks grænser for privatliv blevet rykket, men det er også vigtigt at hjælpe med at sætte nogle grænser for hvad der er okay. Der sker en del skøre ting til rollespil og det er langt fra alle der er lige villige med at få det hele op.

Mange rollespilsfotografer benytter sig af “Only tag yourself” reglen på Facebook, hvor man kun må sætte tag på sig selv på billeder på Facebook for at undgå at nogen bliver sat i forbindelse med noget de ikke ønsker. Konsekvensen er dog at så bliver scenarier billederne ikke delt lige så bredt, fordi det er tag bonanza’et der gør, at billederne bliver set af mange flere. Der skal man gøre sig nogle tanker om spredning vs privatliv og finde sig et sted at stå i forhold til hvad man synes er rimeligt.

Dertil er det også med smartphones kamera kvalitet nemmere at lave korte video snaps fra arrangørgruppen og få en mere levende dokumentation af processen bag scenerne. Til Fairweather Manor havde vi en ret populær video af os i arrangørbunkeren, hvor vi havde låst os selv inde, fordi dørhåndtaget faldt af. Det er jo den slags sjove bagom film der er sjove at se tilbage på og have flere år efter.

Den øgede dokumentation betyder dog også at der er så meget mere materiale at man umuligt at kan at få set det hele og må være mere selektiv som bruger. Derfor er det rigtig vigtigt at få valgt nogle fokus billeder/filmklip og tekster, som man sætter forresten på hjemmesiden eller Facebook siden, så det er de gode billeder og tekster som folk oplever.

Så mit råd må klart være at virkelig understrege og få gemt de fedeste dele, gerne flere steder, så det er dem der bliver delt. Så er der også større chance for at det griber om sig og går viralt, fordi det er først og fremmest billeder der

Dokumentation

siger mere end tusind ord, som går distancen. Hvilket er det der er med til at gøre rollespil endnu mere accepteret og nemmere at få støtte og lokations til i takt med at vi får spredt den gode side af historien. Der skal nok være masser der deler den kritiske og dårlige historier, så jeg vil klart tale for at når vi tænker på dokumentation ud af til, så er det fair nok at vælge de gode billeder og lige dele den gode video en ekstra gang. For at ting bliver husket er der også brug for flere reminders, grundet den eksponentielt stigende mængde af fotos og film om rollespil.

Anne Serup Grove

For mig har dokumentation en vigtig funktion som drivkraft imod noget nyt. Derfor undrer jeg mig over at Charles kun kort nævner de kritiske og dårlige historier. De vil altid være der og som arrangør er det med nerverne ude på tøjet at jeg læser dem - men jeg synes det er fedt at gribe kritikken. Det er der hvor jeg lærer mest og kan dele det jeg har lært i processen. Ja, jeg begår fejl, og der kan være grundlæggende uenigheder imellem os, men når vi kan bruge dokumentationen, positiv som negativ, som grundlag for en konstruktiv diskussion, så rykker det virkelig. Jeg har lagt mærke til; Hvis jeg er respektfuld overfor spilleren der deler kritik, svarer ærligt og forholder mig åben overfor deres oplevelse, så bliver jeg som oftest mødt med respekt.

Grundlæggende: Dokumentation kan have forskellige funktioner og det kan være en hjælp at tænke over på forhånd. Er det for at arrangørerne kan mindes deres rollespil? Skal deltagerne bruge det til at dele deres fælles oplevelse efter spillet? Skal det bruges til at formidle rollespillet til andre rollespillere? Skal det formidles udenfor rollespilmiljøet? Sikker flere af disse!

Dokumentation kan være rigtig mange ting og det kan have mange forskellige udformninger. Med tanke for hvad man gerne vil med det, kan man være på forkant. Så tænk over hvad du ønsker at bruge det til, hvem modtageren er og hvilket medie(r) der skal bruges.

Claus Raasted

Oh, dokumentation! Et af mine favoritemner. Eftersom Anne og Charles har taget sig af de kloge kommentarer, kan jeg sige noget om hvorfor I bør sørge for, at få noget kickass dokumentation i skabet. Noget lækkert video, nogle fede billeder eller nogle gode spillerberetninger. Helst alt sammen og mere til. Twitter! Instagram! Hashtags! Jeg er ikke helt sikker på hvad jeg mener med det sidste, men jo mere vi spreder ordet, jo bedre.

Rollespil har i mange år lidt under et lidt tvivlsomt image globalt. I Danmark er det lykkedes os at få det vendt til noget superpositivt. Der er dog en lille hage ved det. Vi har sejret os selv ihjel, og derfor tror den menige dansker, at rollespil altid er noget med orker og elvere ude i en skov, og at det mest er for børn.

Jeg er vild med orker og elvere og har lavet børnerollespil i mange år, men når jeg møder nye mennesker og fortæller dem om mit Matador-inspirerede rollespil, så er det fedest, at de ikke spørger om der er orker med!

Derfor er min bøn til alle jer, der laver noget andet end fantasy i skoven. Dokumentér det! En kort deltagervideo med nogle simple spørgsmål (“Fortæl hvad det her er?”, “Hvorfor er det fedt?”, etc) er mere end godt nok. Det kan endda optages på en smartphone. Jo mere vi viser omverdenen at rollespil er mere end bare orker, jo nemmere bliver vores liv.

Også selvom vi elsker orkerne.

Efter scenariet (6)

Eftermælet

En overset ting ved rollespilsscener er, at de eksisterer efter de er slut - i form af deres eftermæle. Nogle arrangører gør meget for at kontrollere eftermælet. Andre er ligeglade. Vil I styre fortællingen? Gider I slås for at rette misforståelser? Er I allerede videre?

Charles Bo Nielsen

“*Vi laver en 3'er!*” råber en af hovedarrangørerne ud foran alle spillerne til den afsluttende tale fra arrangørerne. Der er jubel for folket, men var det hele tiden planen?!

Hvad der bliver sagt når scenariet slutter er ret afgørende for hvad folk regner med der skal ske fremover og gruppe presset for at leve op til løfter kan ligge tungt.

Hvad bliver husket og hvordan bliver scenariet bevaret? Er der T-shirts som deltagerne får med hjem og kan gå med i årevis efter scenariet er slut og minde sig selv og andre om oplevelsen? Hvad med historiens ejerskab? Er det jeres historie eller spillernes historie og gider i tage slåskamp for den rigtige historie?

Havde i en tema sang som bliver spillet til fester igen og igen?

Der kan gøres meget for at skabe en grobund for en god eller en dårlig historie omkring jeres scenariet, det er her hvor at afslutningstale og efterfesten er rigtig indflydelsesrig. Men det betyder også meget om i f.eks. beder jeres spillere vente en uge med at give negativ feedback, fordi I som arrangører lige skal lande først, så bliver den gode historien hurtigt en der er alle steder, før den negative kritik overhoved kommer på banen. Det skaber måske et falsk indtryk af scenariet?

Laver I en struktureret debriefing med spørgsmål I har valgt eller lader I spillerne selv bare snakke om hvad de har lyst til? Det er en rigtig god idé at om ikke andet i hvert fald give deltagerne nogle hjælpemidler, fordi man tit efter et scenariet kan være for overvældet til at tage for mange beslutninger.

I kan slutte jeres scenarie med at vise en politisk film for at videregive et bestemt politisk budskab i gerne vil give folk med på vejen, dette påvirker også eftermælet, fordi det scenariet pludselig vil blive holdt op i forhold til den film.

Til scenariet Rød Oktober i Oslo, var der en gruppe palæstinensiske deltagere med, som også spillede palæstinensesere, scenariet der var sat i 1970'erne havde dem spille nogle meget positive aktivister der kom med masser af håb og drømme for en god fremtid for Palæstina. De holdt et oplæg der var tro med 1970'ernes optimisme, hvilket virkede mærkeligt når man tænkte på situationen ikke havde bedret sig meget. Efter scenariet kom de så op og holdt

Eftermælet

et oplæg om situationen i dag som dem selv, som stod i stærk kontrast til deres rollers tale under scenariet. Dette var en meget stærk måde at slutte af på og nok også noget der påvirkede mange deltagere politisk.

Er det et formål du vil med dit spil? Eller vil du hellere bare videre til det næste scenarie og forbedre dine fejl uden for meget snak om dem. Så er det jo også noget man kan have indflydelse på ved ikke at svare på for mange spørgsmål og generelt ikke deltage i debatten om scenariet bagefter, uden arrangørernes og designernes deltagelse i en debat om et scenarie, så bliver det oftest hurtigt glemt.

Maria Østerby Olesen

Eftermæle smeftermæle.

For nogle arrangører er det enormt vigtigt, at den historie, som de havde tænkt ind, er den, som der bliver fortalt efter. Andre giver fuldstændig slip og lader spillerne gå amok i historiefortælling. De fleste vælger dog en balancegang imellem de to.

Jeg påtænker sjældent politiske budskaber ind i mine rollespil, som med Rød Oktober, eller giver en specifik slutning. Jeg kan selv godt lide suspense, og erkender mig skyldig i, at jeg godt lidt kan lide at slutte et scenarie på en cliff hanger. Dette skyldes flere årsager: Det er enormt sjovt, men også enormt hårdt at stable et scenarie på benene, og selvom man i et øjeblik succesfuldt godt kan være fristet til at udråbe den kommende efterfølger, så vil jeg altid, altid råde til, at man lige nyder oplevelsen, får trukket vejret og devaluert sammen med sine medarrangører. Har alle tid og overskud til at lave et scenarie mere? Giver det overhovedet mening (eller laver man bare en Supernatural sæson 10)? Skal man lade den forblive en enestående klassiker eller lave en trilogi?

Det er så vigtigt, at få forventningsafstemt i gruppen, får spillerne kommer. Og de vil komme og spørge, om I laver et mere. Her er det helt okay at sige, måske, det ved vi ikke, vi overvejer det – eller let og ret: nej. Det er lettere og mere tilgiveligt for spillere, at man som arrangører trækker et nej tilbage, end at skuffe en flok forberedte spillere ved aldrig at indfri løfter – og det kan "sour" deres erindring om første scenarie i ren og skær forbitrelse. Så: gå amok i war stories, tag tid til at lytte til både ris og ros: hvis I anerkender nogle spilleres dårlige oplevelser (selvom I er uenige), så vil de højst sandsynligt føle sig godt behandlet og måske endda få vendt det sure til noget sødt. En god oplevelse, der vil højne scenariets – og arrangørernes – eftermåle og omdømme.

Christian Bierlich

Eftermæle er alt. Et scenarie er ikke en bog eller en film som man kan læse eller afspille igen. Det er kun de spillere der faktisk var med til scenariet der oplevede det. Langt de fleste mennesker har ikke oplevet dit scenarie direkte, men hører kun om det gennem røverhistorier, ser billeder, læser på facebook. Kort sagt: ser eftermålet.

“Men jeg kan da være ligeglad med hvad folk tænker!” - That’s where you’re wrong! Hvis du er som rollespilsarrangører er flest, er dette ikke det sidste arrangement du kommer til at lave. Og folk der har lavet arrangementer der bliver talt positivt om, har meget lettere ved at skaffe god hjælp, fede lokationer, tidlige spillertilmeldinger og fondsmidler end dem der har lavet de arrangementer alle sviner til. Og så må man heller ikke glemme, at når man bagefter skal beslutte om man igen gider bruge 1000 ulønnede timer på et scenarie, så hjælper det at have fået ros.

Begynd derfor tidligt med planlægningen af dit eftermæle.

- Det vigtigste er flotte fotos - et billede siger mere end 1000 ord. Hvis der ikke byder sig nok muligheder til, er det ok at bruge en time på at lave et par opstillede fotos med nogle flotte spillere.
- Dine deltageres samlede holdning dannes i de kritiske timer fra debriefing til afsked. Det er helt på sin plads at du bruger noget energi under debriefing og derefter på at fortælle dem om alt hvad der var fedt ved arrangementet.
- Sørg for at de praktiske ting er i orden. Spise, sove og skide. Hvis det ikke er i orden kan du have lavet et perfekt arrangement, alle vil kun tale om hvordan de ikke fik nok kaffe, og ikke kunne sove.
- Kontroller debatten på sociale medier. Saml den gerne sammen på én eller flere sider, så det ikke sker på folks private profiler. Engager gerne et par facebookkrigere der kan tage din side hvis der opstår problemer - du skal sove når scenariet er slut.

Orktips

Et billede siger mere end 1000 ord - tag flotte billeder til dit arrangement!

Dit arrangement vil blive diskuteret på facebook om du vil det eller ej. Kontroller diskussionen.

Efter scenariet (7)

Konflikter?

At arrangere rollespil sammen med folk kan være en hård oplevelse. Nogle gange går bølgerne højt og venskaber lider undervejs. Er der folk, der skal have genetableret deres relation? Er der noget, der skal fixes - eller lader I falde, hvad ikke kan stå?

Louise Amalie Juul

Det er gjort. I ved ikke helt hvordan, men magi findes og det er på en eller anden måde lykkedes i en eller anden grad. Der er med al sandsynlighed blevet dræbt utallige darlings, og nogle har måske større tilknytningsforhold til scenariet end andre.

Du har investeret tid, kærlighed og penge du ikke havde i det scenarie. Det er din baby og du vil passe på det med næb og klør. Men det er også nogle andres baby. Allerhelst er scenariet blevet et kærlighedsbarn, og så skal vi jo helst undgå en skilsmisse.

I kommer til at bide af hinanden. I kommer til at håndtere stress, kritik og uforudsete hændelser på forskellige måder, og I kommer måske endda til at sige ting, I ikke mener, når bølgerne går allerhøjest. C'est la vie.

Bær over med hinanden

Hvis I var gode venner før, var der nok en grund til det. Giv plads til, at tonen kan være skrap, og at I kan være pressede og uenige, og ikke altid har det nødvendige overskud til at spejle hinanden og snakke om følelser og mavefornemmelser.

Sig undskyld

Det fedeste i verden er at erkende sine egne fejl. Få ting føles så frigørende som at kigge sin makker i øjnene og sige "Du har ret, jeg var en idiot, det er jeg fandme ked af." Lad være med at forsvare dine handlinger, hvis du godt ved, de var forkerte. Lad være med at prøve at redde din stolthed - du har endnu mere grund til at være stolt, hvis du rent faktisk er i stand til at erkende, at du også kan begå fejl.

Mærk efter

Selvfølgerlig skal du stoppe op og tage konflikten, hvis du føler dig krænket eller uretfærdigt behandlet. Selvfølgerlig skal du tage problemerne op, hvis du føler de er der, og det er nogen, der skal løses før I kan komme videre.

...Men vælg dine kampe

Men! Ikke alle problemer er problemer i virkeligheden. Ikke alle konflikter er nødvendigvis konflikter, hvis man ikke lader dem være det. Så før du opgiver venskabet for evigt eller gør klar til det helt store skænderi, er det en god idé at tage en virkelig dyb indånding og prøve at se situationen lidt fra afstand.

Er jeres kommunikation konstruktiv? Er lige nu det rigtige tidspunkt til at tale om problemet?

Gør det ordentligt

Der er rigtig mange forkerte måder at tale om de betændte ting på. Med ordentlig kommunikation kommer i længst, eller, i hvert fald videre. Tag f.eks. disse ting med jer:

- Bliv på din egen banehalvdel, og tal ud fra dit eget synspunkt. Brug hellere “jeg ser, at...” og “fra mit synspunkt virker det som...” end “du gør dit og dat og det er virkelig nedern”. Så snart I begynder at beskyjde hinanden for ting, I ikke kan genkende, har kommunikationen mislykkes.

- Lyt! Pas på med at have så travlt med at forberede dine egne argumenter, at du ikke lytter til, hvad din modpart har at sige.

- Tal klart! Passiv agressivitet og hentydninger har ingen plads i god kommunikation. Sig, hvad du mener, så klart og tydeligt, som du overhovedet kan. Hvis du kan stå ved din holdning og dit budskab, bør du ikke have brug for at pakke det ind, vel?

- Anerkend at I er forskellige, og at I har forskellige synspunkter. Nogle ting bliver I aldrig enige om, men så kan I være enige om at være uenige, og bruge hinandens forskelligheder næste gang I skal arrangere et rollespil sammen.

Claus Raasted

Nogle gange står man med lorten, når det hele er slut. Jo, jo, man kunne have tænkt sig om og lagt planer for hvordan man skulle tackle konflikter, men det skete ikke. Det betyder, at lige nu er alting helt ad helvede til, og der er folk, der ikke længere taler sammen.

Hvordan lapper I på et ødelagt venskab eller bliver enige om en historie, som I alle er sammen er ok med, så I kan komme videre?

Well, den barske sandhed er, at det er ikke altid muligt. Nogle gange må man indse, at man står i en situation, hvor det eneste der læger alle sår er tid. Og selvom det kan virke tosset, at man kan komme så meget op at skændes over rollespil, så er det ikke så sært. Folk skændes om fodbold (også selvom de ikke er på banen!), om kunst (også selvom de ikke er kunstnere), om film (du kan selv gætte hvad parenteser indeholder), osv.

Når vi laver rollespil er vi kunstnere, forfattere og projektledere på en og samme tid. Vi lægger vores hjerteblod i det, og tit er det ulønnet, hvilket bare gør det endnu mere sårbart, når vi er uenige.

Jeg siger ikke, at det er fedt, når scenarier ender i bitterhed, men det gør det lidt nemmere at acceptere, hvis I accepterer, at det faktisk er ok, at det her betyder noget, og ikke "bare" er for sjov. Så er det på sin vis mere legitimt at der er store følelser involveret.

Kathrine Abel

Tiden læger alle sår... ikke?

Som Claus skriver, så kan tiden gøre rigtig meget for, at lægge låget på en konflikt. Men der sker kun dét - låget lægges over det kogende vand. Ude af synes ude af sind, ikke?

Tilbage i 2010 oplevede jeg en arrangørgruppe der blev styrtende uvenner op til afviklingen, og i særdeleshed under afviklingen. Gruppen var sammensat dels af venner, dels af bekendte. Jeg var oprindeligt bestyrelseskontakt, men endte med at hjælpe med det praktiske, samt agere mægler. Det var rigtig svært, fordi det jo var venner og bekendte - dvs. det var personlige Kathrine der "var på arbejde".

Umiddelbart efter scenariet forsøgte jeg at få stablet et evalueringsmøde på benene. Det ville de andre ikke - og i dag er jeg overbevist om, at det var rigtig godt vi ikke mødtes. Der gik 7-8 måneder før sådan rigtig snakkede med hinanden om scenariet. I de måneder var dén der klassiske elefant i rummet altid til stede blandt os - bylden som ingen turde stikke hul på.

Og det var faktisk okay, for en aften sad vi og delte en håndfuld øl og helt tilfældigt blev der delt en crazy warstory fra scenariet - og vi skreg af grin. Det var åbenbart dét der skulle til for at vi kunne tale om scenariet uden at få struben ud på hinanden.

Dét jeg prøver at sige er, at selvom det alt sammen lyder super alvorligt, så skal det ikke afskrække nogen fra, at springe ud i det at lave scenarier - langt det meste af tiden, går det alt sammen. Og selv når det ikke gør, kan det være at det med tiden bliver helt OK alligevel.

Konflikter?

Efter scenariet (8)

Hvad så nu?

It's all over. Hvad er næste skridt? Skal der laves mere rollespil? Skal I lave flere ting sammen? Skal I holde en pause - enten fra hinanden eller arrangørarbejdet? Har I fået blod på tanden? Hvad vil du nu?

Charles Bo Nielsen

Sørg for altid at få holdt en pause, om ikke lige efter, så i hvert fald lige når postlarpen heroismen har lagt sig. Det kan være en god idé at smede mens jernet er varmt lige efter scenariet. Der er en masse folk, der har en masse holdninger og ofte flere der gerne vil træde til og hjælpe med noget nyt til næste år eller næste projekt.

Dog er det også meget normalt, at man bare er blevet kamptræt af hinanden. Man måtte som arrangør for et stort projekt gå på kompromis med mange af de fejl og mangler man så i sine medarrangører og når man nu endelig var færdig, så kom det hele bare lige i hoved på en. I den situation er det jo vigtigt at huske at vi alle udvikler os og ændre vores syn på hinanden over tid. Så tag en pause fra hinanden, men der er ingen grund til at afskrive folk man har arbejdet tæt sammen med i en lang periode fuldstændig. Chancen er at man kan komme til at lave noget rigtig vildt engang i fremtiden.

Jeg har selv med Claus (Raasted) mange gange måtte tage en pause fra at lave projekter sammen, men som denne bog bevidner om, så kan vi stadig finde sammen igen om at lave nogle super fede projekter sammen og det skal man virkelig ikke kimse af. Med tilbagevendende begivenheder som Fastaval er der også ofte nogen der tager et eller to års pause fra at være arrangør og så kommer tilbage med ny energi og nye idéer. Det er sådan nærmest elastiske arrangører der kan holde arrangementer friske og kørende i mange år og som kan lave ændringer, uden at totalt ændre grundstammen, fordi det er folk med enorm forkærlighed og passion der kommer tilbage for at lægge en gang energi til at gøre en forskel.

Det blev dog en del gammelmandssnak. Hvis du er ung og ny arrangør og lige har lavet dit første scenarie, så er vejen frem jo klart at lave mere, det bliver ofte sjovere og federe når man har bedre styr på hvad man laver og får en bedre idé om hvordan andre er at arbejde sammen med og det er en god idé at komme igang inden man mister sit momentum.

Hver aldrig bange for at tage chancer og prøve nye arrangørgrupper og nye arrangører af. Det er muligt at det ikke altid bliver det bedste scenarie, men man lærer meget af at arbejde sammen med nye mennesker og jeg tror at det er med til at gøre rollespilmiljøet til et bedre sted at vi ikke er 20 grupper af rollespilsarrangører der laver hver vores andedam af scenarier, men i

Hvad så nu?

stedet er en gruppe af folk der arbejder sammen på kryds og på tværs.

Og sidst men ikke mindst, skriv dine idéer ned. Du får sikkert en hel masse tanker lige efter dit scenarie af ting du gerne vil og man glemmer det meste nogle måneder efter, så er det fedt at få skrevet ned. Jeg har nærmest en mindre bog med scenarie idéer, spilteknikker og planer for rollespilmiljøet og det er fedt til tider at kigge tilbage på, hvad jeg engang synes var det fedeste fede og det er nogengange at de gamle idéer kan være brikken der kan få puslespillet til at gå op i et nyere scenarie projekt!

Claus Raasted

Jeg tog engang en af de der forfærdelige “Test om du er gammel” tests i mandebladet M!

Der var et spørgsmål om hvad man sagde dagen efter en vild fest, når man lå med brutale tømmermænd og fortrød sine livsvalg.

Det ene svar jeg husker er “Jeg drikker aldrig mere!” Det var det unge svar.

Det andet er “Næste gang skal jeg drikke lidt mindre.” Det var det gamle svar.

Når det handler om at lave rollespil har jeg altid været ung. Jeg har tit råbt “Aldrig igen!” og godt vidst, at det var pis, selv mens jeg sagde det. Sammen med Charles har jeg råbt “Aldrig mere sequels!”. Hvor lang tid gik der før vi planlagde endnu en sequel? Under et år.

Før en lille gruppe mennesker er rollespil et arbejde, men for langt de fleste er det noget man gør udelukkende fordi man brænder for det. Hvis du tilhører den gruppe synes jeg du skal spørge dig selv om du har lyst til at gøre det hele en gang til? Hvis svaret er “Hmm... måske. Jeg skal lige overveje det.”, så synes jeg du skal hvile dig lidt og se om du ikke får blod på tanden igen, når der er gået lidt tid.

Hvis svaret er “Aldrig igen!” med et bredt smil på læben og et manisk glimt i øjet, så er der vist ikke andet at gøre end at gå i gang med det næste scenarie.

Maria Østerby Olesen

Jeg kan ikke andet end at erklærer mig enig i, at nogle gange, så er det bedste for alle, at man tager lidt afstand efter et scenarie. Omvendt har jeg også næsten oplevet ”bleed” efter at vende alle mulige ting med mine medarrangører efter endt scenarie, fordi man har haft arbejdet så tæt og intensivt.

Så pause og lidt refleksion – og så en god, dyb granskning af, om man selv er med, når ens medarrangører lettere manisk erklærer ”Aldrig igen!”, mens man godt kan se, at der allerede bliver brygget på en efterfølger. Er du med? Føler du selv passionen? Ellers er det måske bedst for alle (de andre arrangører, dig, scenariet) helt ærligt at melde ud, at du sidder over i den her omgang, men hepper med hele vejen. Det er okay og hvis alternativet er, at du ender med at ryge i totterne på din medarrangør(er) konstant, så er lidt egoistisk rekreationstid anbefalelsesværdigt. Men hvis du er i tvivl, så giv det lige en chance. Når det hele er lidt på afstand og du tænker tilbage – rører der sig så en streng af arrangørlyst i maven? Ved du allerede nu, hvad der klart skal gøres igen, hvad der skal ændres eller hvad der skal udforskes mere? Hvis du knap kan holde ideerne tilbage, så giv efter og få arrangeret den efterfølger eller måske et helt nyt, spændende projekt!

Hvad så nu?

Del 8

Afsluttende ord

Rollespil forandrer sig

Tillykke.

Du er nået til vejs ende.

Måske har du læst hele bogen kapitel for kapitel. Måske har du bare bladret her om for at se hvad denne her tekst handlede om. I hvert fald er bogen ved at være slut, og der er kun nogle ganske få ting tilbage at sige.

Den første er - som titlen antyder - at rollespil forandrer sig. Jeg var til mit første rollespilsscenario i 1993, for næsten 25 år siden. Jeg var 13, og arrangørerne af det scenario jeg startede til (Gastars Weekend VI) var vel ca. 18-19. Der er sgu' sket en del siden da. Ingen af os ved hvad fremtiden byder på, men vi ved, at der kommer til at ske en masse. Vi er vokset og er blevet ældre - både som enkeltpersoner og som miljø.

Nogle af de ting jeg har været med til at gøre er ting jeg aldrig ville gøre den dag i dag. Omvendt er der nogle af de oplevelser jeg har haft, som næste generation ikke kan få. I midten af 90'erne lavede to af de ledende Københavnske rollespilsarrangører scenariet "En Saga fra Evigheden 2". På flyeren stod der "Et scenario af HP og Mao". De var to knægte på 16-17 og det lykkedes dem alligevel at stable et scenario på flere hundrede mennesker på benene. Den slags sker sjældent i dag, for forventningerne er meget større, og de 16-17 årige skal konkurrere med de gamle rotter, der har været i gang siden dengang.

Til gengæld så er vi også mange flere i dag, og vi kan lære af hinanden. Der var ingen arrangørkurser dengang jeg startede. Ingen landsforening. Intet Forum. Intet Knudepunkt. Der var knapt nok internet, men det er en helt anden snak. Der var ingen rollespilbutikker, ingen bøger om hvordan man arrangerede rollespil og ingen rollespilefterskoler.

Der er sket meget i de knapt 25 år jeg har været med, og i de lidt mere end tyve år hvor jeg har arrangeret rollespil. Men vi er i en guldalder lige nu - også globalt - og rollespil er i rivende udvikling. Husk det, når du kigger på denne her bog. Den blev skrevet til en tid, og på et tidspunkt giver den sikkert ikke længere mening.

Indtil da, så håber vi, at du bruger den og lærer af den og bliver inspireret af den.

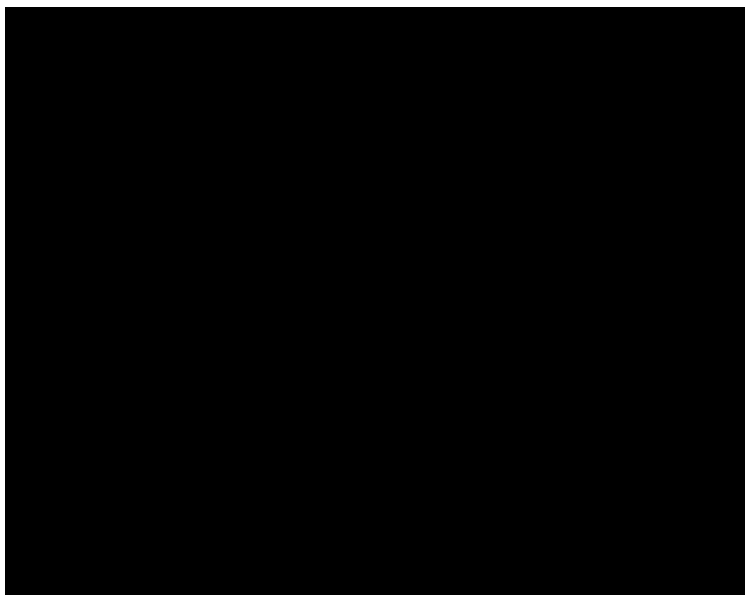
De sidste ord der skal siges bliver en gentagelse af noget tidligere.

I 2012 skrev jeg sammen med Kåre Murmann Kjær (nu Torndahl Kjær - han er blevet gift imens!) og Søren Ebbenhøj en bog, der hed "Arrangørtips - Råd til rollespilsarrangører". Det sidste råd vi gav er det samme, som vi alle sammen giver jer med nu.

Læg bogen fra dig.
Arrangér et scenarie.

Tak.

Claus Raasted



Thank you for sharing.
Thank you for caring.

BAGSIDE