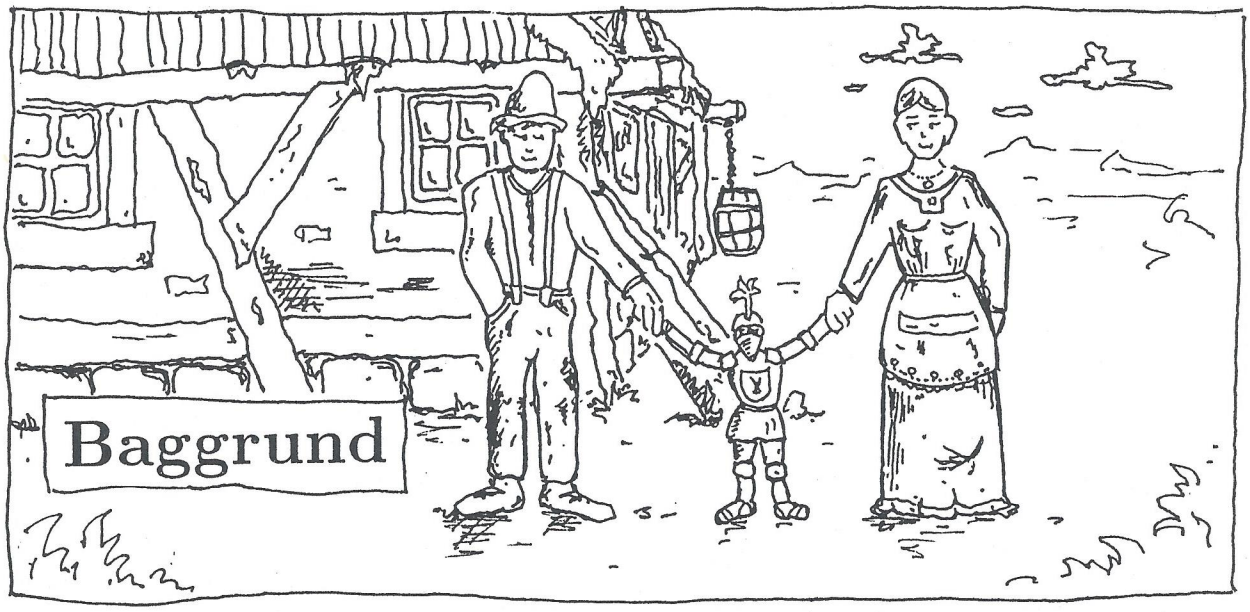


Indledning

Når en spiller starter i verdenen, er det vigtigt, at han har en god baggrund. Dette er fundamentet for alt hans rollespil. Hvorfor reagerer han, som han gør i forskellige situationer? I andre systemer laves dette ved at give spilleren en række 'manier', 'grundstemninger' og lign. Dette er kun en halv løsning, og vi vil anbefale, at man går noget grundigere tilværks.

Verdenen

Spilleren bør sætte sig godt ind i den verden som historien foregår i. Der kan være specielle ting, som giver verdenen et særpræg, og det er nødvendigt at kende disse ting for at kunne spille. Der kan være underlige racer, mærkelige steder eller lign. Spillemesteren har normalt en beskrivelse af verdenen, men det er en god ide hvis spilleren fortæller, hvilke specielle ting han kunne tænke sig. Spillemesteren kan således putte dem ind i verdenen eller kassere dem. Spillere, der på denne måde er med til at forme verdenen, giver dels Spillemesteren gode ideer, og dels får de en verden, som de alle kender, og kan lide at spille i.

Race

Der kan være flere specielle racer i verdenen. På samme måde som spilleren kan forme verdenen, er det en god ide selv at lave nye racer, og få Spillemesteren til at sætte dem ind i verdenen. Nye racer kan godt være menneske racer, f.eks indianere, og disses kultur vil således berige verdenen. Fordelen ved denne metode er, at spilleren sætter sig godt ind i sin race, og det er således ikke sikkert, at andre end spilleren og Spillemesteren kender denne races kultur, historie, mytologi og meget mere.

Familie

Det er en god ide at starte med at skrive sin familiemæssige forhold op. Hvis man ikke er menneske, bør man undersøge, hvordan familieforhold for ens race er. Familieforholdene kan give anledning til specielle væremåder for spilleren. Hvis han er af adelig familie, vil han nok være pænt opdraget, mens en gadetyv ikke har for gode manerer. Familien giver desuden en god baggrund for spillerens profesion. Der kan også være familiemedlemmer som er forsvundet, eller som er fjendtlige (familiens sorte får). Disse elementer kan Spillemesteren så bruge i sin historie, og derved bringe en ny dimension til spilleren.

Barndom

Dette har meget med familie at gøre, men nogle spillere har haft en barndom, som giver dem en speciel indgangsvinkel til verdenen. Pigen der er stukket af fra klosteret, drengen der er opvokset på et skib mm. Det er især begivenheder i barndommen, som vil give spilleren 'manier' og 'grundstemninger', men nu vil spilleren have en bedre fornemmelse af disse.

Ungdom

Dette er en videreførelse af spillerens barndom. I ungdommen vil spillerens profession normalt læres. Han kan desuden have rejst omkring. Undlad ikke at beskrive disse rejser, da Spillemesteren kan inkludere elementer fra dem i historien. Det er altid sjovt, når en gammel fjende eller ven pludselig dukker op. Ungdommen vil normalt lede op til starten af historien. Specielle evner kan læres her, og spilleren bør skrive hvilke specielle evner han har, og hvordan han har lært dem.

Grundstemning

Nu har spilleren en god baggrund, som kan bestemme hans grundstemning og spillestil. Det anbefales at man kort ridser de vigtigste elementer op på sit karakterark, så man har dem ved hånden. Her er de mest almindelige:

Positiv	Negativ	Fredfuld	Rastløs
Glad	Trist	Åben	Sky
Kærlig	Hadefuld	Nysgerrig	Apatisk
Frygtløs	Angst	Håbefuld	Modløs
Ivrig	Sløv	Lykkelig	Sorgfuld
Tilfreds	Utilfreds	Beskeden	Stolt
Frisindet	Traditionel	Gavmild	Nærig
Kysk	Lysten	Modig	Fej
Retfærdig	Egenhændig	Tillidsfuld	Mistænksom
Ærlig	Løgnagtig	Energisk	Doven
From	Verdslig	Impulsiv	Vanebundet
Medlidende	Ond	Mådeholden	Grådig
Tilgivende	Hævngerrig	Ærefuld	Svigefuld

Særheder

En spiller kan ligeledes have fået nogle særheder. Nedenstående er kun med som eksempel, og det anbefales, at spilleren har beskrevet, hvorfor han har disse, og hvordan de udarter sig. Det er altså ikke nok at skrive, at man er alkoholiker, hvis man ikke skriver hvorfor.

Alkoholisme.	Allergi.	Blindhed.
Enarmethed og lign.	Epilepsi.	Hukommelsestab.
Fanatisme.	Fobier.	Manier.
Paranoia.	Skitzofreni.	Stammen.

Personlige mål

Dette er det vigtigste for spilleren. Alle spillere skal gøre sig klart, hvad deres mål er. Hvorfor er han med i historien? Det ses tit at spillerne flakker rundt i verdenen, når de ikke har noget mål, og denne form for spil ender som regel i kaos. Hvis spillerne til gengæld har et eller flere klare mål, ved de altid hvordan de vil reagere i en given situation. En magiker, hvis mål er at samle fortryllelser, gider altså ikke trave ud i vildmarken for at fange ulve. Disse mål vil ofte have forbindelse til Spillemesterens historie. Hvis en spiller når sit mål, bør han enten stoppe (og evt, lave en ny spiller) eller finde nogle nye mål. Spillemesteren bør fjerne spillere, som ikke har noget mål, da de ofte 'ødelægger' historien. Bemærk, at man godt kan have som mål at beskytte de andre spillere, eller bare være med for sjov. (Man skal dog spille sådan).

Spillemesteren

Til sidst skal Spillemesteren godkende baggrundshistorien. Han vil nogle gange komme med rettelser, eller bede dig udvide enkelte dele af den. Husk, at den gode Spillemester vil tage elementer fra alle spillernes baggrundshistorier og blande dem ind i historien. Dette giver et godt spilleklima, da spillerne føler sig hjemme i spillet. Han kan også tage detaljer og fremhæve dem i historien. Hvis spilleren f.eks. har skrevet, at han engang rejste op til barbarerne i nord, kan Spillemesteren begynde at referere til dem mere og mere, for tilsidst at afsløre at de har en central placering i historiens plot.

