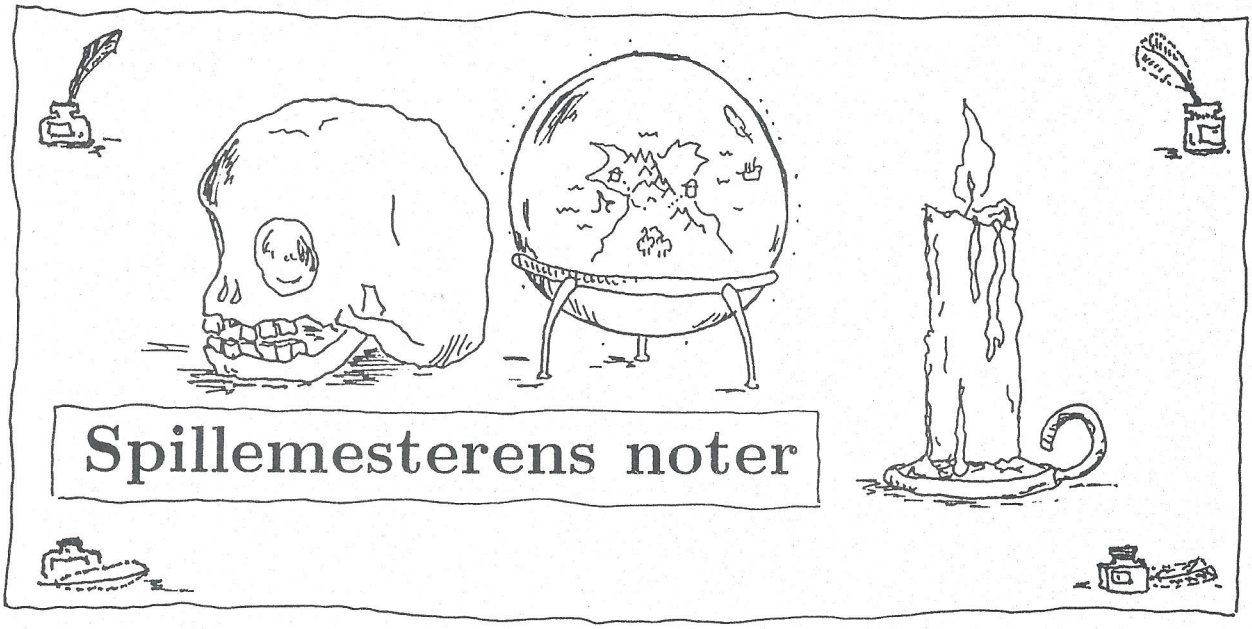


Spillemesterens noter

Indledning

Dette afsnit skal give Spillemesteren en ide om, hvad han skal lave inden og under spillet. Det er vigtigt, at Spillemesteren har en god historie, da hele spillet bygges på denne. Dette afsnit vil ikke komme med en historie, men vil fortælle om de ting, som Spillemesteren bør klarlægge omkring sine historier.

Kort

Først bør Spillemesteren lave et kort. Dette kan være alt fra en skitse til et detaljeret verdenskort, hvortil der hører en tyve siders bog med bykort over de største byer. Af erfaring har vi opdaget, at en god skitse er bedre end et detaljekort. Dette skyldes, at man bedre kan improvisere på en skitse.

Kortet bør altid være større end det område, hvor spillerne færdes, og evt. have en note om, hvad der er udenfor kanten af kortet. Kortets opgave er hovedsageligt at holde de enkelte dele af verden sammen. Ikke rent bogstaveligt, men mere som ideer. F.eks. barbarer i nord, huleboere i øst, de onde trolde mod syd og det store hav mod vest. Spillerne kan så være i et lille kongerige, hvor hovedstaden er en havneby.

Det er også en god ide at lave et kort til spillerne, da de derigennem vil få et overblik over din verden. Spillernes kort bør selvfølgelig ikke indeholde alle de noter, som du har på dit kort.

Historie og mytologi

Når du har lavet kortet, vil du måske allerede have fået nogle ideer til historien i dette område. Der har måske været krig for 20 år siden eller lign. Det er vigtigt, at du tænker lidt over dette, da mange ideer kan udspringe herfra. Det kan være, at folk altid er mistroiske overfor soldater, eller bestemte varer er meget dyre.

Hvis du har en historisk baggrund for din verden, vil du nemt kunne anslå en stemmning overfor spillerne, da dine beskrivelser vil give dem en ide om, at 'her har foregået noget engang'. F.eks. vil du kunne beskrive den store tomme slette, hvor enkelte stumper af gamle våben ligger spredt, kun et par enkelte gribbe suser rundt under den åbne himmel.... Dette har måske ikke noget med spillernes historie at gøre, men stemningen bliver god.

På samme måde som historien giver stemning, kan du lave mytologi, guder, sagn og gamle historier. Når spillerne bevæger sig rundt, vil de måske høre nogle af disse, og på samme måde som historien vil de give stemning og ligge til grund for befolkningens handlemåde i dette landområde.

Særlig interessant bliver mytologien, når en af spillerne er præst. Man kan i så tilfælde lave alt lige fra guder til ritualer. Druider og magikere vil normalt også være spundet ind i mytologiens væv.

Spillemesteren kan slippe for en del arbejde ved at lade spillerne selv lave dele af verdenen og baggrundshistorien. Hvis de, samtidig med at de laver deres person, beskriver det område, vedkommende kommer fra, får Spillemesteren gratis et detaljeret område, og spilleren får mere interesse i sin persons baggrund. Spilemesteren skal selvfølgelig holde øje med, at det ikke bliver ubalanceret, og skal sørge for, at de enkelte områder bliver sat fornuftigt sammen. Man skal også huske, at spillernes viden sandsynligvis hverken er fuldstændig eller korrekt. Spillemesteren kan få meget ud af at tilføje eller ændre ting i de områder, spillerne har lavet, så der stadig ligger overraskelser for dem.

Plot

Dette er betegnelsen for selve ideen i spillet. Det er meget vigtigt, at plottet er godt, da alt bygges omkring det. Hvis man spiller i længere tid, evt. over mange aftener, vil man kunne have flere plots, som alle er bundet sammen af et hovedplot. Et plot kan være alt fra en opgave, der lyder på, at spillerne skal rejse langt mod nord for at finde den tohovedede hydra og hente dens æg hjem til byens gamle troldmand, til en lille tur ind i en gammel troldehule.

De bedste plots er dem, som langsomt går op for spillerne. Man kan f.eks gennem længere tid komme med små hentydninger, og til sidst går det op for spillerne at 'der foregår noget mystisk'. Med tiden vil spillerne finde vej frem til løsningen, blot for at opdage at Spillemesteren har begyndt et nyt plot gemt bag det første. Således vil spillerne hele tiden bevæge sig rundt i en verden, hvor eventyrene vælter frem bag hver en klippe.

Til sidst bør Spillemesteren samle alle de løste plots sammen i et plot og afslutte spillet. Desværre er der mange Spillemestre, som ikke har mod og lyst til at afslutte deres spil, eller smide dårlige spillere ud. Dette resulterer næsten altid i, at spillerne tilsidst dør, eller at spillet glider ud i sandet. Hvis man som Spillemester sørger for en ordentlig afslutning, vil spillerne senere tænke tilbage på spillet som godt: 'Og således levede de lykkeligt til deres dages ende...' Man kan godt starte et nyt spil i den verden, blot med nye karakterer. Det kan være meget interessant at se effekten af, hvad spillerne gjorde i sidste kampagne. Fik de startet en storkrig ved at åbne den nye handelsrute, eller bliver de sat til at finde ud af, hvorfor den er blevet blokeret igen?

Nogen gange har man også brug for at lade en person i spillet udgå i kortere eller længere tid. Måske skal spilleren væk i et stykke tid, eller spilpersonen har personlige grunde til ikke at følges med de andre. Hvis det er det sidste, der er tilfældet, kan Spillemesteren udemærket spille alene med vedkommende, det giver mange gode intrigemuligheder. Hvis spilleren ønsker, at hans person går ud af aktivt spil, vil Spillemesteren overtage personen, der bliver ved med at leve i verden, men mindre aktivt. Dette kan også være en måde at lave en 'happy ending' for sin spiller. Hvis spillerne f.eks. rejser fra en stor skov og ind i en by, vil en spiller, der er alf nok vælge at lade sin person slå sig ned i skoven. Han kan nu lave en ny person i byen og spille videre med den. De aktive spillere kan eventuelt rende ind i sådanne personer, der har slået sig ned.

Spillemesteren skal være klar til at skrive enkelte spillere ind og ud af spillet. Hvis en spiller opfører sig på en sådan måde, at det virker forstyrrende på spillet, må Spillemesteren først prøve at få ham til at ændre sig, og hvis det ikke hjælper, må vedkommende smides ud. Hvis Spillemesteren siger klart ud, hvad han mener problemet er, kan man slippe for en masse ubehageligeder senere hen.



Byer

Spillerne vil næsten altid komme ind i byer, og dette medfører selvfølgelig at Spillemesteren ved, hvordan man opbygger og spiller i en by. Der er to metoder til at klare selve spillet i byen. Den ene består i, at man laver et godt kort, som man giver til spillerne, hvorpå alle interessante steder står nedskrevet, så spillerne simpelthen blot skal sige, at de går hen til et bestemt sted, og man kan så 'spille' dette sted. Denne metode giver bedre mulighed for at styre spillernes bevægelser i byen, da man kan lade dem overfalde og lign., når de går gennem 'dårlige' kvarterer osv. Den anden metode består i, at man beskriver byen generelt uden at tage hensyn til bestemte kvarterer. Man vil så blot fortælle om de vigtigste steder uden at placere dem på et kort. Den sidste metode vil som regel give spillernes fantasi de bedste muligheder, men den er til gengæld sværere at arbejde med, når man tænker på begivenheder ude i selve byen.

I byerne er det de enkelte steder, som er interessante. Dette er mest kroer, men også borge, købmænd og lign. bliver brugt. De enkelte steder kan have indbygget spilleområder, som er helt beskrevet af Spillemesteren. F.eks. kan Spillemesteren have en nøjagtig skitse af beboelsesetagen i den lokale kro, og når spillerne så overnatter der, vil de kunne blive overfaldet, og spillet kunne bestå af kamp, flugt m.m på denne etage. Andre ideer kunne være underjordiske huler på den lokale borg, fangekældre og meget andet.

Landet

Når spillerne forlader byerne, kommer de ud på landet. Dette kan være alt lige fra bjerge til øde stepper, eller marker med små landsbyer. Det er her vigtigt at Spillemesteren har nogle ideer til, hvad spillerne kan møde her. Han bør ligeledes sørge for, at begivenhederne bliver sådan fordelt, at spillet ikke bliver kedeligt og langtrukkent. Landbegivenheder kan f.eks. være et overfald af ulve. Andre steder hvor 'små' begivenheder kan forekomme, er når spillerne overnatter. Hvis de overnatter i en lille bjerghule, kan det være, at den er beboet af en stor bjørn. De fleste af disse begivenheder har kun til formål at give spillerne en fornemmelse af, at der sker noget når de rejser. Hvis man vil fjerne denne del, f.eks. ved at sige: "Efter at have rejst i tre dage, kommer I til næste by!", vil stemningen hurtigt forsvinde. Det er nemlig i disse rejsebeskrivelser og begivenheder at spillerne skal lære 'det nye' område at kende. Rejserne giver desuden en fornemmelse af afstand, hvis de er fyldt med begivenheder,

Huler og tunneler

Denne del af spillet er nok den mest koncentrerede. Huler, tunneler, fangekældre mm. vil kunne forekomme i alle de ovennævnte dele. Mange Spillemestre lader hoveddelen af deres spil foregå her. Det er her, uhyrene gemmer sig, skattene ligger begravet osv. Det er derfor vigtigt, at Spillemesteren har et godt kort over denne del. På dette 'tunnelkort' markerer han alle skatte, uhyrer og lign. Han har nu mulighed for at spille ud fra dette grundskelet.

I tunneler og lign., vil der findes fælder, hemmelige døre, minegange, sale, små mærkelige rum og meget andet. Spillemesterens plot kan udspringe her. F.eks. kan plottet være en historie om nogle onde præster, som tilbeder en ond gud. Tunnelerne og hulerne kunne så være deres tempel, og spillerne vil således kæmpe sig vej forbi munke og præster, for tilsidst at stå ansigt til ansigt med ypperstepræsten i templets hovedsal. På samme måde som land og by er det vigtigt at Spillemesteren hele tiden giver en så god beskrivelse af stedet, at spillerne kan fornemme stemningen. De onde præsters sted ville således blive beskrevet som mørkt og støvet, som om intet levende havde vandret gennem disse tunneler i hundreder af år.

Uhyrer

Det er altid uforudsigeligt, hvordan spillerne vil handle overfor deres modstandere. De vil nogle gange forsøge helt at undgå dem, mens de andre gange vil angribe øjeblikkeligt. Man bør som Spillemester spille uhyrene så neutralt, som man kan. F.eks. vil alle vagterne ikke pludselig finde på at gå ned af den gang, hvor spillerne er, men det er ikke umuligt, at en enkelt går den vej (han skal ned og tisse), og hvis han dræbes brutalt og larmende, kan det være, at de andre vagter hører det (men dette medfører normalt heller ikke, at hele borgen øjeblikkeligt er i højeste vagtberedskab.)

Selve kampene er tydeligt beskrevet i afsnittet om kamp, og vi vil ikke her komme ind på dem. Husk blot, at kamp altid kører i initiativer, og at disse er et sekund lange. Så en kamp, der varer et minut, vil ikke give mulighed for, at der samles to hundrede mand i gården imens.

Nogle spillere vil muligvis prøve at rollespille sig gennem en 'kamp' ved at overtale modstanderen til at tro på en (som regel løgnagtig) historie. Det er her op til spillerens talegaver og Spillemesterens bedømmelse, at afgøre resultatet. Husk, at mange uhyrer er meget dummere end Spillemesteren, og at spillet er skæggest, når spillernes ideer lykkes.

Husk ligeledes, at uhyrer er ligesom almindelige personer. Dvs. de kan blive bange, udmattede, sultne, trætte, og at de nogle gange sover.

