

Tips

Indledning

Gennem lang tids spil er der dukket nogle grundregler og tips op. Der er jo ingen grund til at gøre de samme fejl igen og igen. Disse regler er delt op i en gruppe for spillere og en for Spillemestre.

Spillertips

Matthias' første regel: "Never split the Party!" ("Del aldrig gruppen!") Dette er en god gammel regel, og erfaringen viser, at det altid går galt, når den ikke følges!

Handl altid ud fra dit mål: Følg dit personlige mål først, og din gruppes mål sekundært, hvis de er i modstrid med hinanden.

Kamptips:

1. Hav altid våben trukket, inden du går ind i et ukendt område.
2. Stå altid bedst. Aldrig de svageste forrest! Stil jer så i slår to mod en og ikke en mod to.
3. Slå altid mod samme fjende. 10 sårede fjender laver ti angreb, mens 5 døde og 5 friske kun laver 5!

Brug god tid: Så længe man ikke er i en presset situation, kan det altid betale sig at bruge god tid. Man får ganske gratis et let slag. Se afsnittet om handlinger side 36.

Spillemesteren har altid ret! Nogle gange kan der forekomme urealistiske ting og mærkelige hændelser, men disse skyldes sjældent, at Spillemesteren spiller dårligt. Der er normalt en forklaring. F.eks. et uhyre som ikke kan slåes ihjel, fordi det er en illusion, eller at man ikke går op i helbred om natten, fordi stedet er forbandet. Spil efter hvad der sker, og ikke efter hvad du tror, der skal ske.

Spillemester tips

Uhyrer er til for at dø!

Dette er en meget vigtig regel, da vi desværre har set flere Spillemestre begynde at spille deres uhyrer som spillere. Dette medfører normalt (ubevidst), at de bliver uovervindelige. Spil altid uhyrene neutralt og realistisk, og husk, at du som Spillemester ved ting, som uhyret ikke ved!

Dette problem opstår især ved specielle uhyrer. F.eks eventyrverdenens sorte troldmand, som du har brugt 3 måneder på at designe, vil du nødigt se dø uden videre. Men gør hvad du kan for, at spillet bliver konsistent, og spillerne får rimelige chancer.

Spil på spillernes side.

Understøt altid dine spilleres ideer. Husk, at spillet skal være sjovt, og det er din opgave at sørge for, at spillerne har det sjovt. Hvis du skulle styre det hele, kunne de jo bare læse en bog. Du bør som Spillemester nyde, når dine spillere kommer med sjove, impulsive og kreative ideer, du kender jo alt det andet i forvejen.

Spillemesteren kan altid dræbe alle spillerne!

Men kun de dårlige Spillemestre gør det. Sørg for, at sværheden af dine spil passer til spillernes styrke. Fjern (eller indsæt) evt. et par uhyrer undervejs i spillet.

Sig aldrig nej.

Som Spillemester skal du altid give dine spillere lov til at gøre, hvad de vil. Hvis de f.eks vil bygge en tømmerflåde, og du mener, at de ikke er dygtige nok til det, må du ikke

sige "Det kan I ikke.". Sig i stedet "Ok, I får fældet nogle træer og bundet dem sammen. Derefter får I slæbt dem ud i vandet, og tilsyneladende kan de flyde, men jeg vil ikke kalde det den sikreste tømmerflåde, I har set!". Du har derved indirekte fortalt, at den kan være farlig. Lad dem blot sejle ned af floden på den, men lad den kæntre et par gange, lad bagagen falde i vandet osv.

Det er altid kedeligt som spiller at få et nej, og med tiden vil for mange nej'er dræbe opfindsomheden i spillet.

Lyt altid til spillernes kritik, men først efter spillet! Du kan have dine grunde til at handle som du gør, men hvis spillerne kritiserer dig, bør du lytte til dem, det kan være, at de har ret. Det er i alles interesse, at spillet kører godt, men du bør altid med hård hånd slå ned på folk, som vil bruge 2 timer inde i spillet til at diskutere regler og lign. Du har altid ret, og du har altid lov til at ændre i reglerne, så de passer til din verden!

Gør spillet afvekslende!
Der er mindst tre umiddelbart brugbare måder at spille rollespil på:

1. Den almindelige snak og seen på kort. Spillerne siger, hvad de gør og slår på evner, hvor det er påkrævet, udkæmper simple kampe og løser gåder, finder vej i labyrinter, samt udnytter deres individuelle mål og særheder til fulde.
2. Figurspil med opstillinger, f.eks. på 1 cm=1 m kort med legoklodser eller andre materialer. Tin- og plastikfigurer gør spillet ret realistisk, og det kan være sjovt at lave/male sig selv på et tidspunkt i historien (før man dør...)
   Figurspil bør ikke fratage mulighederne for improvisation og skal ses som en muliggørelse af komplicerede situationer, især under kamp, hvor den almindelige form (1) ikke altid er praktisk.
3. Teatralsk rollespil, når spillerne f.eks. møder personer, de skal forhandle med eller finde ud af, hvem er, eller når der er tale om sære situationer, hvor specifik beskrivelse af handlinger er påkrævet; hvilket jo typisk sker i huler med fælder, eller hvis spillerne får en sær magisk genstand, de skal undersøge (demontere?)

Det hjælper meget at have nogle få rekvisitter som f.eks. hatte, lidt tøj eller våben, bøger og rigtige penge at spille med.

Spillemesteren skal se til, at spillet bliver varieret nok, uden at det mister sin sammenhæng i historierne.

God spillelyst!

