

Ole Peder Giæver

Den lille boka om



Råd og inspirasjon
til spillere og spilledere

Ole Peder Giæver

Den lille boka om rollespill

Råd og inspirasjon til spillere og spillelere

Innhold

| | |
|------------------------------------|----|
| Introduksjon | 5 |
| Ordliste..... | 8 |
| Hva er rollespill?..... | 9 |
| Noen eksempler på rollespill | 13 |
| Norske rollespill | 13 |
| Utgitte spill | 16 |
| Utenlandske rollespill | 19 |
| Noen klassikere/bestsellere..... | 21 |
| Hvordan komme i gang?..... | 23 |
| Råd til spilleren..... | 24 |
| Å lage en rolle | 24 |
| Å spille rollen | 29 |
| Råd til spillederen..... | 35 |
| Eventyret | 41 |
| Kampanjen | 52 |
| Verdensbygging | 57 |
| Rammene rundt spillet..... | 61 |
| Rollespill.net | 64 |

Tekst & illustrasjoner: Ole Peder Giæver
Korrektur: Magnus Jakobsson
Design: Karina Graj

Det lille rollespillforlaget, 2011

- © Teksten er utgitt under en Creative Commons-lisens.

ISBN 978-82-998905-0-2

Introduksjon

Denne teksten er, som det heter i undertittelen, ment som råd og inspirasjon til spillere og spilledere.

Hovedmålgruppen er «viderekommende nybegynnere», men jeg tror og håper at også mer erfarne spillere vil kunne finne inspirasjon her. Jeg har forsøkt å lage et hefte jeg selv ville hatt glede av, ikke minst for en femten-tjue år siden.

Jeg går ikke inn i den mest abstrakte teoretiseringen om rollespill, men forsøker å holde meg til matnyttige råd uten for mange spesialbegrep. Rådene har et subjektivt preg. En annen forfatter ville sikkert vektet annerledes.

Som alle andre tekster bør denne leses med et kritisk blikk. Noen råd vil du ta til deg, andre kan du bygge videre på. Atter andre vil du kanskje forkaste.

Teksten er utgitt under en Creative Commons-lisens, hvilket innebærer at den fritt kan deles, bearbeides og benyttes – også til kommersielle formål. Det eneste unntaket er i de tilfellene jeg siterer andre forfattere. Dette faller under ordinær sitatrett, men disse tekstene tilhører ikke meg, og jeg kan ikke gi dem bort under en slik lisens.

creativecommons.org/licenses/by/3.0/



Takk til

«Bernard of Chartres used to say that we are like dwarfs on the shoulders of giants, so that we can see more than they, and things at a greater distance, not by virtue of any sharpness of sight on our part, or any physical distinction, but because we are carried high and raised up by their giant size.»

– John of Salisbury

Det jeg skriver her er i hovedsak basert på mine egne erfaringer som spiller, spilleleder og spillskaper, diskusjoner i forumet Rollespill.net (n4f.no/forum) de siste åtte årene, samt samtaler og spill med mange fra dette miljøet. Formuleringene er i all hovedsak mine egne, men ideene har i mange tilfeller gått fra munn til munn eller vokst frem i fellesskap. Fra forummiljøet vil jeg takke Matthijs Holter, Tomas Mørkrid, Kaare Berg, Håken Lid, Magnus Jakobsson, Erling Rognli, Jone Aareskjold, Erlend Bruer, Maja Kvendseth, og mange fler. Jeg er også min *Itras by*-makker Martin Bull Gudmundsen stor takk skyldig. En god del av tekstene i dette dokumentet er bearbejdede versjoner av tekster fra vårt

rollespill, og en god del av tankene basert på et snart tiårig samarbeid om, og erfaring med, dette spillet. En ekstra takk til Magnus for tilbakemelding på førsteutkast av dette manuskriptet.

Videre har de de norske forumdiskusjonene vært informert av utenlandske miljøer. Jeg vil særlig trekke frem indiespillutviklerne i miljøene rundt nettsidene The Forge og Story Games. Ron Edwards og Vincent Baker er to naturlige navn å nevne, det finnes langt flere. Selv har jeg ikke fulgt disse foraene så tett, men mange av innsiktene derfra har på forskjellig vis blitt delt med det norske forumets brukere. I tillegg har jeg spilt mange av spillene fra disse miljøene.

Og bakenfor dette igjen lyser storheter som Jonathan Tweet, Robin D. Laws, Mark Rein·Hagen og for den saks skyld salige Gary Gygax.

Ordliste

Noen rollespill fungerer på andre måter, men for de fleste passer disse begrepene.

Spiller: Spillerne styrer som regel hver sin rolle, som er hovedpersonene i fortellingen dere lager sammen.

Spilleleder: Spillelederen fungerer som en slags regissør, scenearbeider og alle statister på en gang. Han legger rammene for spillet.

Rolle: Hovedpersonene i spillet. Hver spiller styrer som regel en rolle.

Birolle: Alle skikkelsene i spillet som ikke er roller. Styres i utgangspunktet av spillelederen.

Scene: En avgrenset del av eventyret. Foregår gjerne på et bestemt sted eller i løpet av et begrenset tidsrom. Her bruker jeg ordet omtrent som man gjør i forbindelse med filmer og bøker.

Eventyr: En serie spennende hendelser, scener og utfordringer rollene møter. Eventyrene er en avsluttet historie, gjerne del av en større historie (som episoder i en tv-serie). Eventyret spilles ofte i løpet av en kveld, men kan også strekke seg over flere. Spillelederen lager skissene til disse, men eventyret blir først til i samspillet mellom spillerne.

Kampanje: En kampanje er en serie av eventyr som spilles med de samme rollene i den samme spillvirkeligheten.

Hva er rollespill?

«Dette er et råkuult spill. Det setter fantasien i sving.

'Idet du bråsnur med hevet sverd, stuper den enorme, røde, ildsprutende dragen ned mot deg med et BRØL!!!'

Ser du?? Fantasien din har våknet allerede.»

– *Dungeons & Dragons*
Fantasirollespill Grunnregler, 1988

Alle har spilt rollespill. Enten vi kalte det «politi og røver», «mor, far, barn», eller «jeg er Luke, du er Han Solo»; vi har alle lekt.

Leken, det å ta på seg roller, leve seg inn i fantasiverdener og skape fortellinger sammen er et dyptliggende, naturlig, fellesmenneskelig anliggende. Og behov.

Så hvis rollespill er nytt for deg; slapp helt av. Du kan det fra før.

Ordet rollespill brukes om mange ting, både data-spill og levende rollespill med kostymer. Når vi snakker om rollespill her tenker vi først og fremst på «verbale rollespill», som et av de aller første rollespillene: *Dungeons & Dragons*. Disse kan minne litt om improviserte hørespill.

Når du og vennene dine setter dere ned for å spille er som oftest en av dere spilleder. Spillederen fungerer som en slags regissør, scenearbeider



og alle statister på en gang. Spillerne styrer hver sin rolle, som er hovedpersonene i fortellingen dere lager sammen.

Til forskjell fra et teaterstykke er handlingen i rollespillet improvisert. Det finnes ikke noe manus, og ingen kan si på forhånd hva som vil skje i fortellingen deres.

Som oftest har rollespill noen regler. Det er vel det som gjør dem til spill, snarere enn ren lek. De fleste spill bruker terninger, noen bruker kort eller mynter. Det varierer hva slags regler man liker.

Rollespill er et medium, som romaner, tegneserier, dataspill, tv eller film. Det som gjør rollespillet annerledes er at det er interaktivt. Du tenker kanskje at dataspill også er interaktivt, og det er sant. Men rollespillet er interaktivt i langt større grad. Her er det virkelig du og dine venner som bestemmer hvordan fortellingen skal utvikle seg.

På samme måte som fortellingene i mediene jeg nevner over kan også rollespillets fortellinger finne sted i en rekke ulike sjangre. Noen rollespill foregår i vår egen samtid, andre skildrer hardkokt krim på 50-tallet, reiser til det ytre rom eller fantasivirkeligheter som dem vi kjenner fra *Ringenes Herre* og *Harry Potter*.

La meg forsøke å beskrive hvordan et rollespill kan foregå.

I eksempelet er det tre spillere. Spillederen, Hanne og Truls. Spillet foregår i en *Twin Peaks*-aktig virkelighet Spillederen har skissert. Hanne spiller en etterforsker fra FBI, rollen Diana Cooper, og Truls' litt paranoide rolle Turman kommer fra lokalsamfunnet, der et grusomt ritualdrap har funnet sted.

Spillederen (henvendt til Hanne): Du kommer inn på den lokale cafeen. Det henger et slør av sigarettrøyk i luften. I hjørnet ser du Turman, vitnet du avhørte i går.

Diana (Hanne): Jeg går og bestiller en kopp kaffe, men sørger for å nikke til Turman på veien.

Turman (Truls): Når FBI-etterspøreren nikker til meg reiser jeg meg og går bort til henne.

Spillederen: Det er ikke så mange andre i cafeen i dag, men de tre gjestene som er her skuler stygt mot dere to.

Turman: Turman tar ingen notis av det, skritter opp til Diana og sier «Dette stedet er ikke trygt lenger».

Diana: «Hva mener du?»

Turman: «De har infiltrert oss. De kan se hva vi gjør.»

Spillederen: I det samme som Turman har avsluttet sin siste setning går døren opp. Det faller lange skygger inn i lokalet da byens motorsykelgjeng kommer togende inn.

Så altså:

Spillerne har som regel hver sin rolle, og disse er hovedpersonene i spillet.

Spillederen har et slags regissøransvar og gir rollene forskjellige utfordringer. Spillederen styrer som regel også biroller, vær, verden m.m.

Sammen lager dere en spennende fortelling.

Dette er rollespill. *Velkommen til leken.*

Noen eksempler på rollespill

Norske rollespill

Miljøet rundt Rollespill.net har de siste årene utviklet flere titalls gratis, norskspråklige rollespill, blant annet i forbindelse med RISK-konkurransen. Nedenfor er noen av dem jeg vil anbefale. Grunnet internettets natur er det dessverre ikke alltid like stabilt hvor de ulike spillene befinner seg. Lenkene jeg oppgir fungerer i skrivende stund (november 2011), men kan være daterte et par år frem i tid. Da får du eventuelt ta Google til hjelp. Sjekk også norwegianstyle.wordpress.com, der mange av de nevnte spillene ligger gratis tilgjengelig i engelsk språkdrakt:

≈ *Inntil vi synker*

home.broadpark.no/~msollien/RISK/467.pdf

På en sydhavsøy, i varmere dager. Under palmene er blod spilt.

Dette spillederløse spillet står i et spennende grenseland mellom laiv og verbalrollespill, og spillerne må i samtale og ved hjelp av hendelseskortene komme frem til hva som har skjedd, og hvem som eventuelt gjorde det.

Inntil vi synker går raskt å sette seg inn i , og er ferdig spilt i løpet av en time eller to. Passer fint for hytteturten eller en hyggelig kveld med venner.

Inntil vi synker gikk av med seieren i RISK 2006.

Spillet er lagd av MAGNUS JAKOBSSON.

≈ *Reisen til Månen*

norwegianstyle.wordpress.com/2007/12/06/a-trip-to-the-moon/ (fant dessverre ikke den norske versjonen på nett lenger, lenken er til den engelskspråklige)

Et rollespill som skal spilles når det er mørkt ute, og månen skinner ned på hustakene. Dette spillet er som et natta-eventyr. Det handler om at dere drar på besøk til månen, opplever rare ting der, og drar tilbake til jorda igjen når det er leggetid. Det skal spilles med et åpent sinn, i rolige omgivelser, med mennesker som kan være snille hvis de vil.

Reisen til Månen kom på andreplass i RISK 2004.
Spillet er lagd av MATTHIJS HOLTER.

≈ *Archipelago*

norwegianstyle.wordpress.com/2007/12/06/archipelago/ (fant dessverre ikke den norske versjonen på nett lenger, lenken er til den engelskspråklige)

Spillederløst fortellerspill der spillerne i fellesskap designer en verden og styrer hver sin hovedperson. Inneholder noen fiffige fortellertekniske grep. Har også blitt brukt som motor i utgivelsen *Love in the Time of Seið*, et episk drama fra vikingtiden (forfatteren sammen med amerikanske Jason Morningstar)

Spillet er laget av MATTHIJS HOLTER.

≈ *Zombieporno*

norwegianstyle.wordpress.com/2007/12/28/zombie-porn/ (fant dessverre ikke den norske versjonen på nett lenger, lenken er til den engelskspråklige)

Gå på jakt. Stjel kroppsdeler. Lag *Zombieporno*!

Norske rollespills svar på vitsen *The Aristocrats*.

Med plansjer og seierskriterier er *Zombieporno* lett tilgjengelig, pill råtten underholdning.

Spillet kom på andreplass i RISK 2007.

Zombieporno er skrevet av MATTHIJS HOLTER.

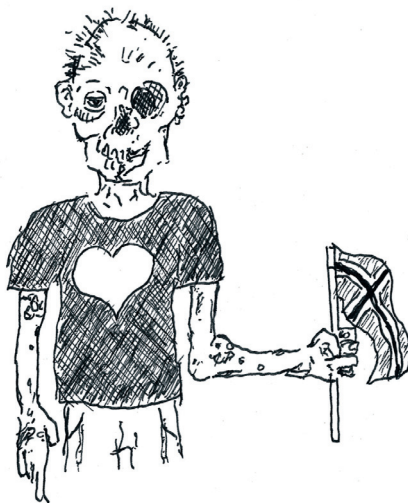
≈ *Pervo*

www.fabula.no/pervo.html

Hæhæhæ! Et spill der spillere-
ren virkelig er sjefen (og aller
kulest), og alle rollene skal DØ!

En morsom øvelse for utbredte
spilledere som trenger å få styr-
ket selvtilliten. Pirk på alt spil-
lerne gjør, herje med dem og
drep alle rollene.

Spillet er skrevet av TOMAS
HV MØRKRID.



Utgitte spill

Det finnes også norske rollespill som har blitt utgitt som bøker eller trykksaker:

≈ *Society of Dreamers*

Matthijs Holter, eget forlag 2010.

Man følger et mystisk selskap i Europa på et slags 1800-tall. De forsøker å avsløre hemmeligheten til de mystiske mnemosittene som hjemsøker våre drømmer. Spillederløst med særegen metode. På engelsk.

Kan kjøpes på Lulu.com

≈ *Love in the Time of Seið*

Matthijs Holter og Jason Morningstar, eget forlag 2010.

Episk vikingdrama basert på Archipelagoreglene. Spillederløst. På engelsk.

Kan kjøpes på Lulu.com.

≈ *Itras by*

Ole Peder Giæver og Martin Bull Gudmundsen, Kolofon 2008.

Et surrealistisk rollespill som foregår i en underlig 20-tallsaktig by. Enkle regler og stor vekt på improvisasjon. Se også www.itrasby.no.

≈ *Norwegian Style*

Matthijs Holter og Even Tømte (red.), eget forlag.

Engelskspråklig antologi over en rekke kortere norske rollespill. Et svært variert utvalg av produksjonen sentrert rundt Rollespill.net-miljøet årene i forkant av utgivelsen.

Prosjektet er videreført på bloggen norwegianstyle.wordpress.com, som i skrivende stund lever i beste velgående. Her finner du et variert utvalg av gratis, norsk-skapte spill (og meninger) – på engelsk.

Kan kjøpes på Lulu.com.

≈ *Lærelyst: veien til motivasjon*

Rune Andersen, Høyskoleforlaget 2006.

Pedagogisk rollespill ment for skolen.

≈ *Draug*

Matthijs Holter, Spartacus 2004.

Draug er et rollespill som utspiller seg i grenselandet mellom det historiske Norge på 1800-tallet og en mytisk eventyrverden. Det første rollespillet med et spillunivers som bygger på norsk historie og folkeeventyr.

≈ *Fabula*

Tomas Mørkrid, Cappelen 1999.

Dette lett tilgjengelige fantasy-rollespillet er det første norskproduserte rollespillet på et profesjonelt

forlag. Det er også det mest solgte, etter at spillskape-
ren har reist land og strand rundt for å promotere spil-
let og rekruttere nye spillere. Spillet er fremdeles i ri-
vende utvikling, og det ryktes at en ny utgave kan være
i gjære. Se også www.fabula.no.

≈ *Dungeons & Dragons*

A&H Hobby, Regelbok for spillere (1988) og ekspertre-
gler (1989).

En oversettelse av det klassiske amerikanske rol-
lespillet *Dungeons & Dragons*. Til norsk ved Johannes
Berg jr.

≈ *Drager og Demoner*

Eventyrspill, 1988

Svensk fantasyrollespill til norsk ved Elisabeth Haa-
beth.

≈ *MEGA*

Allon & Brakas, MEGA games 1987

System-tungt fantasy-rollespill på engelsk. Et tillegg,
Ogre Forest, med spillederskjerm, kom ut samtidig
med hovedboken. Skjermen er kjent for å være den
lengste og laveste i rollespillenes historie. Utgiverne
satset stort, men hadde uflaks med valg av medarbei-
dere i England.

(Det finnes også flere spill der i dypet av norsk rollespillhistorie, som *Imperium 3000*, *Anarki*, *Muu*, *NAF*, *T* og en rekke andre.)

Utenlandske rollespill

Det finnes et hav av utenlandske rollespill. Det siste tiåret har det særlig vært en spennende oppblomstring av engelskspråklige indiespill, altså spill gitt ut på eget forlag.

Jeg skal ikke påberope meg å ha oversikt over alle, men vil trekke fram noen jeg selv har vært borti og verdsetter.

Nettstedet rpg.net har i årevis vært en god ressurs til anmeldelser av nye (og noen eldre) bøker på det engelskspråklige markedet. Det finnes også rollespilltradisjoner i mange land med et annet hovedspråk enn engelsk.

≈ *Primetime Adventures*

Dette elegante, kortfattede spillet setter seg fore å simulere en tv-serie. Spillerne blir enige om hva slags sjanger tv-serien skal ha, og lager roller som passer til konseptet. Det kan være alt fra science-fiction til såpeopera. En spiller fungerer som «produsent», de andre som hovedpersoner. Spillet er strukturert i sesonger, som en tv-serie. Inneholder mange fiffige små grep.

indiepressrevolution.com

≈ *Lacuna*

Spennende, surrealistisk og marerittaktig. *Lacuna* er en flott Rorschachtest for hele gruppen. Spillets flertydighet krever at spillederen skjærer seg og holder fokus, og lar gruppen lese mange forskjellige historier ut av det samme spilltreffet.

memento-mori.com/lacuna

≈ *Apocalypse World*

Satt til en postapokalyptisk virkelighet. Inneholder mange grundige, spennende og nyskapende råd om spillestil og særlig spiledelse. Vant prisen Indie Game of the Year i 2010. Av mange beskrevet som en formalisert oppskrift på «godt rollespill».

apocalypse-world.com

≈

Disse har jeg ikke spilt selv, men jeg har hørt mye pent om dem:

≈ *3:16 Carnage Among the Stars*

Man spiller offiserhatende spacemarines. Enkelt og lettspilt. Det er skremmende hvor raskt handlingen kommer ut av intet og skyter spillet avgårde.

Kom på andreplass i kategorien beste spill i Indie RPG Awards 2008.

gorghutton.com/boxninja/threesixteen

≈ *Mouseguard*

Et perfekt introduksjonsrollespill som forklarer hvordan man skal spille uten å ta noe for gitt. Den fantastiske kunsten og det engasjerende grunnpremisset skader heller ikke. En ny «rødbok» for en ny tidsalder i rollespill. Basert på tegneserien med samme navn, man spiller antropomorfe mus (!) i en fantasysetting.

Vant Game of the Year i Indie RPG Awards 2008.

Noen klassikere/bestsellere

≈ *Dungeons & Dragons*

Spillet som for alvor satte rollespill på kartet. De lærde strides om det er det aller første, men det er ihvertfall det desidert mest innflytelsesrike. Fantasyrollespill med alver, orker, dverger og skumle huler med monstre og skatter. Har kommet i en rekke ulike utgaver. De siste årene har spilldesignerne rendyrket fokuset på taktiske avgjørelser og oppsøkt sine røtter i miniatyrspilltradisjonen.

≈ *World of Darkness*

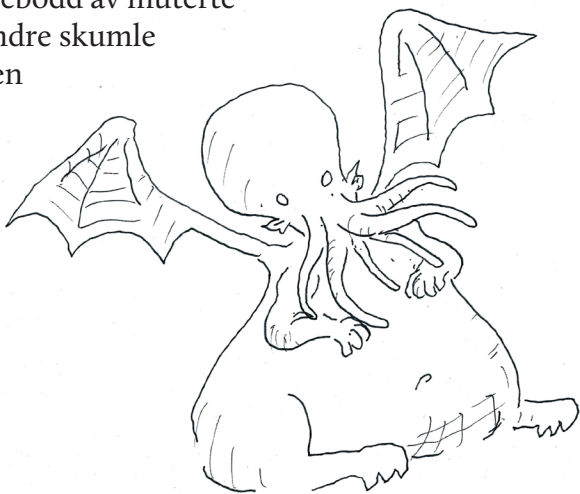
I disse spillene tar spillerne på seg rollen som vampyrer, varulver, magikere og andre skumle skapninger.

≈ *Call of Cthulhu*

Et annet klassisk spill fra 80-tallet, satt til H.P. Lovecrafts skrekkverden. Prosentterningbasert system. Et mer moderne system finner du i *Trail of Cthulhu*, som har en litt annen tilnærming til rollenes etterforskning/puzzlesolving.

≈ *Warhammer Fantasy Roleplay*

En annen klassiker som også nylig har kommet i ny utgave. Spillets virkelighet er en skitten, dyster og humoristisk fantasyverden som minner om Europa under renessansen. Bebodd av muterte kaosbeist og andre skumle skapninger. Den nye versjonen er en tjukk boks, og reglene låner noe inspirasjon fra indie-tradisjonen.



Hvordan komme i gang?

Har du lyst til å begynne med rollespill er det raskeste og enkleste å samle tre-fire venner, skaffe seg et spill og sette i gang på egen hånd. Noen spill finner du gratis på internett, andre i spesialforretninger for spill. De gratis norske spillene nevnt i forrige kapittel kan være fine å begynne med, hvis du vil prøve deg frem før du bruker penger på hobbyen.

Hvis du ikke finner noen venner som er interessert i å spille kan det hende det finnes en rollespillforening der du bor. Sjekk oversikten over studenttilbud ved ditt lokale lærested, eller post på rollespill.nets kontaktforum. Noen store foreninger på landsbasis er Hexagon i Trondheim og Ares i Oslo, men det finnes en rekke andre.

Hvis du får samlet mer enn fem personer under 26 år kan dere også lage deres egen rollespillforening og melde den inn i den landsdekkende ungdomsorganisasjonen **Hyperion**, som gir støtte til innkjøp av spill og leie av lokaler.

På rollespill.nets kontaktforum går det an å annonserere at du vil starte en kampanje, eller høre om det er noen som trenger spillere der du bor. Følg også med på om noen annonserer rollespillsalonger. Dette er enkveldsspillinger av mer eller mindre obskure spill med tilfeldig sammenraskede spillgrupper. Ofte inviteres det til spilltest av spill som er under utvikling. Du kan også invitere til slike spillsalonger selv, så klart.

De årlige spillfestivalene **Arcon** i Oslo, **Regncon** i Bergen og **Hexcon** i Trondheim er også fine anledninger til å bli kjent med spillere.

Råd til spilleren

Å lage en rolle

Rollene er hovedpersonene i spillet. Det er deres handlinger som driver historien fremover. Det er du, spilleren, som ved hjelp av spillets regler bestemmer din rolles opprinnelse, egenskaper, personlighet og hva hun gjør i løpet av spillet.

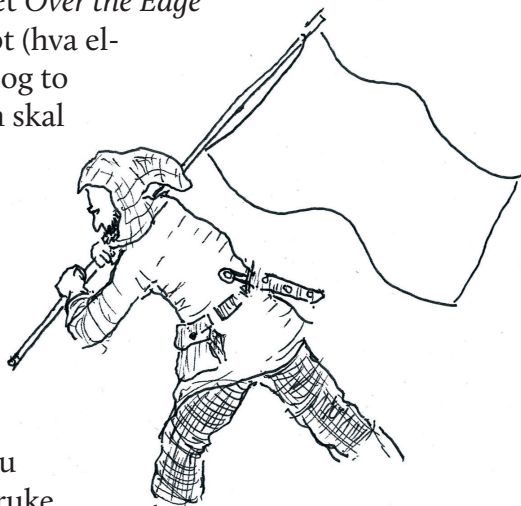
Snakk med de andre

Før du setter deg ned og lager rollen er det lurt å snakke med de andre spillerne. Hva slags kampanje ser dere for dere? Hva slags roller kan passe inn i denne? Rollene trenger ikke å være like, det er en fordel om det finnes kilder til spennende konflikter også dem imellom, men de bør i de aller fleste spill kunne jobbe sammen. To kriminelle og en politimann vil gjerne gå dårlig i hop som gruppe. Men man kan jo selvsagt bestemme at politimannen jobber undercover med å infiltrere et kriminelt miljø. Dere bør også bli enige om hvordan rollene kjenner hverandre, eller i det minste hvorfor de skal oppleve eventyr sammen.

Metoden

Forskjellige spill har forskjellige metoder for å sette opp rollen. Noen er svært bundet i formen, andre veldig fri. Noen baserer seg på korte stikkord, andre på skjemaer med tall og modifikasjoner.

I det surrealistiske rollespillet *Over the Edge* (1992) skriver du ned et konsept (hva eller hvem du er), et hovedtrekk og to underordnede trekk (et av dem skal være din største styrke, et av dem en ulempe), en motivasjon (hvorfor du gjør det du gjør), en hemmelighet (det du vil at andre ikke skal få vite om deg), en viktig birolle fra din fortid, og lager en tegning. Det er ingen tallverdier for trekkene, men du får et ulikt antall terninger å bruke i spill avhengig av hvilket trekk som er styrke, ulempe og underordnet egenskap.



I fantasyrollespillet *Dungeons & Dragons* (1974, siste versjon er fra 2008) velger du en art, en rolletype, fastsetter egenskapsverdier, velger ferdigheter, spesielle egenskaper og utstyr. Egenskaper, ferdigheter og spesielle egenskaper får en tallverdi utfra spilletts regler og hvilken art og rolletype du har valgt.



I *Inntil vi synker* (2006) trekker eller velger du et rollekort. «Det står ikke oppført motivasjon, hemmeligheter, eller utfyllende personlighet på rollekortet. Du må bygge rollen din i løpet av spillet. Kanskje viser det seg mot slutten at du har drept noen, noe du slett ikke ante

ved spillets begynnelse.» Et rollekort kan for eksempel se slik ut: «Geolog. • Du har kommet hit for å forske på øya som synker i havet. • Du er nerdete, og litt konfronterende/uhøflig. • Du er liten og tynn, og dessuten hypokonder. • Du er gjest.»

Flagg

«3. Rollearket mitt er et frierbrev til spillgruppa.

Alt som står på rollearket mitt er ting jeg vil

- a) bruke i spill
- b) høre nevnt i spill
- c) skal bety noe i spill.

Dette gjelder ikke bare tall, men også bakgrunnshistorien til rollen. Både spilleleder og spillere oppfordres på det sterkeste til å ta tak i ting ved rollen min, på godt og vondt. Så skal jeg gjøre det samme.»

– Maja H. Kvendseth

Rollen gir tydelige signaler til spilleleder og de andre spillerne om hva du ønsker å spille på. Vi kan kalle disse signalene «flagg». Begrepet stammer fra indiespillenes verden.¹

«Flagg» kan brukes om både tall og egenskaper såvel som detaljer fra rollens bakgrunn:

¹ Jeg tror begrepet først ble innført av signaturen Bankuei i denne tråden: www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=18072.0

Hvis du skriver at rollen er hjemsøkt av sin søster er dette åpenbart et gjenferd du ønsker å se i spill fra tid til annen.



Hvis du setter mange poeng i smidighet ønsker du trolig utfordringer på dette området; at rollen kan klatre over sleipe tak, snike seg forbi byportens voktere og kanskje naske uten å bli tatt.



Spillelederen bør bruke rollenes flagg som utgangspunkt når han lager skisser til spennende eventyr, og du bør bruke rollen til å informere spillelederen og medspillerne om hva du ønsker å oppleve i spill. Det holder som regel med 1-4 flagg. For å tydeliggjøre hva som er din rolles flagg kan du og dine medspillere sette dere ned med en kopi av rollebeskrivelsen/rollearket og bruke en markeringstusj til å trekke frem 1-4 hovedpunkter. Eksempler på flagg:

STYRKER OG SVAKHETER

Når du etablerer rollens flagg er det fint om du gir den både noen styrker og svakheter. Du vil se at de mest spennende skikkelsene fra romaner og film ofte har en eller annen sårbarhet, uansett hvor tøffe og dyktige de er. Supermann kan fly, se gjennom klærne til søte damer og løfte et tankskip uten at det knekker i to. Samtidig tåler han ikke kryptonitt. Akilles er utrolig kjekk, sønn av en nymfe og usårbar. Bortsett fra hans berømte hæl, som nok vil bli hans bane!

BAKGRUNN

Skriv ned noen stikkord om hva som har skjedd før spillet begynner, hvis det er noe spennende i rollens bakgrunn som kan påvirke det videre spillet. Er han fra landsbygda? Kanskje det vil bli utfordrende å tilpasse seg bylivet. Ble familien massakrert av orker? Da kan det bli vanskelig for ham å forsone seg med at en av de andre rollene har orkeblod i årene. Vokste han opp i stor fattigdom? Kanskje han har tatt mål av seg å bygge et forretningsimperium.

PERSONLIGHET

Skriv noen adjektiv som beskriver rollens personlighet. Dette kan også brukes av spillederen til å skape spill. En surpomp vil slite i sosiale sammenhenger. En naiv rolle vil lett la seg svindle. En oppfarende rolle blir lett provosert.

MÅL OG INTRIGER

Konkrete agendaer som trekker din rolle inn i nye eventyr. Har rollen noen å hevne seg på? Foreldre, barn eller en kjæreste som har forsvunnet? Er han med i en lyssky gruppering? Har han en fiende som stadig prøver å ta ham? Å bygge eventyrene rundt slike intrigemagener er den beste garantien for at både spillerne og rollene blir involvert.

BIROLLER

Det kan være flott å starte spillet med et par-tre birollen din rolle har kontakt med. Disse kan skrives ned som navn og en kort beskrivelse. Dette kan være ven-

ner, familie, kolleger, rivaler, kontakter, kunder, allierte, oppdragsgivere, fiender, konkurrenter eller andre. Biroller har en viktig funksjon i enhver kampanje, og spillere vil ofte være mer interessert i å følge utviklingen til birollene de selv har skapt.



DE ANDRE ROLLENE

Det er nyttig å snakke litt sammen om hvordan rollene kjenner hverandre, med utgangspunkt i det du og dine medspillere ble enige om i begynnelsen.

Å spille rollen

Den beste måten å bli kjent med rollen er åpenbart å spille den. Etter noen spilltreff har rollen en tendens til å få sitt eget liv og utvikle seg etterhvert som den samhandler med spillets virkelighet og de andre rollene. Det er en av rollespillets gleder.

Du styrer en rolle i en interaktiv fortelling som oppstår der og da, i samspillet med dine venner. På sitt beste kan det være mer engasjerende enn de beste filmene du har sett.

Du behøver ikke å være en skuespiller for å spille rollespill, selv om du bruker mange teknikker som ligner skuespill. Slapp av. Det er ikke noe publikum, og

poenget er å ha det gøy sammen med vennene dine. Det er ingen karakterer eller anmeldelser.

Lytt til de andre

Rollespill handler mye om samarbeid. Der er viktig å lytte til, og interessere seg for, hva de andre spillerne gjør. Alle bør få en sjanse til å være i rampelyset fra tid til annen. Forsøk å danne deg et bilde av hvem de andre rollene er, og se etter hva som er deres flagg (som nevnt over). Hva slags bakgrunn har de? Hva er grunnkonseptet for rollen? Hva er deres mål og utfordringer?

Kort sagt: Finn ut hvilke knapper de andre rollene har, og trykk på dem. Om det ulykkelige kjærlighetslivet til en av de andre rollene er viktig for hans spiller kan du kanskje forsøke å sette opp et stevnemøte?

Gi de andre spillerne rom når de gjør sin greie. Ikke krev all oppmerksomheten rundt bordet.

Og til slutt: Stol på de andre spillerne. Stol på ideene deres. Bli med på det de spiller inn, og de vil følge deg. Da kan dere virkelig ta sjanser sammen.

Snakk sammen

Ta dere tid til en liten samtale om spillet. Finn ut hva dere er på jakt etter. Kanskje en spiller vil se mye action? Det å gi uttrykk for sine ønsker øker sannsynligheten for at de blir oppfylt. På samme måte bør du gjøre et poeng av å fortelle spillederen og de andre spillerne hva du synes var spesielt spennende og morsomt etter et spilltreff. Forsøk å fokusere på det positive snarere

enn det som ikke fungerte. Det skaper en bedre atmosfære og øker sannsynligheten for at du vil se dine medspillere gjøre det like skarpt ved en senere anledning.

Oppdag verden

Rollene har lov til å dra andre steder enn dit spillederen hadde trodd at de skulle. Snakk med biroller. Skap dine egne intriger! Kanskje rollen din vil stjele det vakre smykket han så på en tilstelning, og setter i gang et stort innbruddsforsøk. Kanskje han eller hun vil bli kvitt en ubehagelig byråkrat, og starter en svertekampanje. Sett ditt preg på fortellingen, gjennom rollen. Gå inn, ta tak, endre, ødelegg, bygg.

Aksepter innspill

Istedenfor å protestere hvis en medspiller foreslår et handlingsalternativ eller spillederen kommer med en beskrivelse, forsøk å tenke på hvordan du kan bygge videre. Tenk «Ja, og...» heller enn «Nei».

To eksempler:

BLOKKERING:

Spiller₁: Folkens! Jeg har hørt et rykte om orker som smugler forbannede antikke gjenstander nede ved havna? Hva om vi etterforsker?

Spiller₂: Nei, jeg vil ikke ha noe med orker å gjøre. De er avskyelige!

AKSEPT:

Spiller 1: Folkens! Jeg har hørt et rykte om orker som smugler forbannede antikke gjenstander nede ved havna? Hva om vi etterforsker?

Spiller 2: Huff, jeg synes orkene er ganske skumle. Men vi har en familiehemmelighet jeg ikke har fortalt om: min onkel Harry er faktisk en halvork, og jeg vet han har venner nede ved havna. Kanskje han kjenner til dette!

Forskjellen mellom blokkering og aksept av innspill blir altså om man stanser historien eller driver den videre. Det er mer gøy når man lar seg drive med, og selv bidrar til drivet.

Ikke prøv så hardt

Ofte er det enkle det beste, som det heter i reklamen. Hvis du står fast og lurer på hva rollen din skal gjøre i en gitt situasjon, hvorfor ikke velge det åpenbare alternativet? Noen typiske improvisasjonsråd er «Vær kjedelig». «Gjør det åpenbare». Bare følg det første innfallet du får. Det som virker kjedelig og banalt for deg kan skape spennende spill for andre.

Spillederen: Du er omgitt på alle kanter av hylende barbarer, væpnet til tennene. De skjærer gjennom luften med krumssablene sine og skriker med rustne røster.

Spilleren: Jeg... jeg... jeg gir opp!!!

Et åpenbart valg, men i det minste et valg. Den stakkars rollen vil sikkert bli slept hjem til barbarenes leir og oppleve mye elendighet der, men her er en liten hemmelighet: Spillederen er på din side. Det kommer til å ordne seg. *Og vondt kan gjøre godt.*



Ta sjanser

I virkeligheten vil de fleste av oss forsøke å unngå barbarer og å bli tatt til fange av dem. Men dette er et spill, og målet er å ha det gøy. Du får det mer gøy hvis du lar rollen din ta noen sjanser. Det kan hende rollene havner i fengsel, men hvem sier at dere ikke vil klare å klatre i det lokale fangehierarkiet og starte et vilt opprør som fører til at dere unnslipper?

Bygg videre

Jeg synes langt på vei spillerne skal ha lov til å bringe nye elementer til fortellingen, det være seg biroller, nye steder eller bakgrunnsinformasjon om rollen og hans forhold til verden. Ihvertfall innen rimelighetens grenser. Dette kan dere ta en prat om før kampanjen begynner, for å finne ut hva spillederen er komfortabel med.

I det ene eksempelet over så vi at Spiller 2 fant på en onkel som var halvork. Det vil variere litt fra gruppe til gruppe og spilleleder til spilleleder hvor stor frihet man ønsker å la spillerne ha til å bygge ut settingen på

denne måten. Jeg liker at denne friheten er ganske utstrakt.

For eksempel: Mye skjer i rollens liv uten at vi nødvendigvis spiller gjennom hver minste detalj. De har også et liv før kampanjen starter. Slike detaljer kan du finne på underveis. Det gir både rollene og scenene ekstra dybde.

Spiller 1: Skal vi ta et glass vin?

Spiller 2: Hva med baren der vi traff han merkelige fyren med glassøyet forrige uke?

Du kan også driste deg til å etablere fakta om andre roller, hvis du går litt forsiktig frem:

Spiller 1: Jeg synes du ser litt sliten ut?

Spiller 2: Jeg hadde mitt livs verste natt i går. Nå skal du høre...

Jeg anbefaler Graham Walmsleys *Play Unsafe* for flere tips om improvisasjon og rollespill.

Råd til spillederen

Lytt til spillerne

Ta tak i det spillerne bryr seg om og selv tilfører handlingen. Se nøye på hva spillerne selv har skrevet og sagt om rollene sine. Bruk dette som utgangspunkt når du planlegger hendelser og eventyr. At noe berører rollene personlig vekker engasjement. Hvis noen har skrevet i rollen sin at de har en erkefiende i landsbyen de kommer fra bør denne erkefienden komme i spill. Hvis noen har lagt mange poeng i «skjønnhet» bør dette bemerkes av biroller man møter og føre til drama (sjalusi, kjærlighetsintriger, ønsket og uønsket oppmerksomhet).

I forlengelsen av dette: Følg opp spillernes initiativer, unngå å blokkere. Hvis rollene viser interesse for å utforske byens underverden bør du la dem få oppleve spennende ting der, selv om du tilfeldigvis har planlagt en konfrontasjon med uhyggelige monstre i en hule langt utenfor byen. Monstrene kan vente.

Jeg synes også man skal strekke seg langt for å akseptere og bygge videre på spillernes ideer og innspill. Hvis de for eksempel finner på en birolle rollen kjenner, si en tante som er professor i alkymi eller en tidligere kjæreste som har kontakt med mafiaen, bør det være svært gode grunner til *ikke* å godta det. Elementer spillerne selv tilfører spillet er også ofte dem som vekker størst engasjement.



Rollenes handlinger skal ha konsekvenser

Alt rollene gjør påvirker noe annet i fortellingen. Kanskje det bare er rollens neste handling, kanskje det skaper en utfordring for henne. Kanskje biroller blir sure eller nye allierte. Kanskje rollenes drømmer kommer nærmere oppfyllelse. For å ta et ekstremt eksempel: Hvis rollen dreper noen skal det få ringvirkninger. Offerets slektninger blir sinte. Rollen får kanskje samvittighetskvaler. Myndighetene innhenter rollen og straffer den. Ved å være påpasselig med at det rollene gjør får ringvirkninger blir også fortellingen mer uforutsigbar, og dermed interessant. Vær alltid beredt til å endre dine planer på bakgrunn av hva rollene foretar seg.

Tenk scener

Scenene er, enkelt forklart, avgrensede deler av handlingen. Ofte er de konsentrert om et bestemt tidsrom, et bestemt sted, og bestemte hendelser. Hvis rollene er på kjøkkenet til en gammel heks en stund, så er det en scene. Neste scene kan være i drosjen på vei hjem. Eller kanskje det ikke skjer noe interessant i drosjen, så du bare setter neste scene hjemme. Din makt til å sette og klippe mellom scener er ganske omfattende. Av og til kan du la spillerne selv sette scenen: «hvor er dere nå?», eller «hvordan ser det ut der dere er nå?» Du kan også klippe kjapt vekk fra en scene når den begynner å bli kjedelig, eller har utspilt sin funksjon. Følg med på hvordan man gjør dette i bøker og på film for å plukke opp noen tips og triks om rytme. Du trenger ikke

hale ut scener i det uendelige. Vær som en filmregissør. Klipp til og kort ned slik at du bevarer maksimalt drama. Et par tommelfingerregler: Hvis spillerne virker som de kjeder seg er det på tide å introdusere et nytt element eller gi dem en overraskelse (kast noe på dem, billedlig talt). Hvis spillerne snakker seg imellom om ting som angår handlingen kan du trygt la samtalen fortsette en stund. Ikke bestem hvordan scenen skal slutte på forhånd. La rollenes handlinger bestemme det.

Rollene er hovedpersonene

Unngå fortellinger som egentlig handler mest om hva mektige biroller foretar seg, der rollene er handlinglammet og hundses rundt. Men at rollene er hovedpersonene betyr ikke nødvendigvis at de er verdens midtpunkt. Det er ikke sikkert de er konger og dronninger. Men en krigsbok eller film kan ha menige soldater i felt som hovedpersoner, snarere enn generalene og presidentene som tar beslutninger om deres liv og død.

Beskrivelser

Sørg for at det du sier er relevant for rollene. Fortell om ting fra rollenes perspektiv, «dere ser, dere hører.» Gi korte, forståelige og sammenhengende beskrivelser av hva som skjer.

For det meste bør beskrivelsene bestå av korte og presise sanseinntrykk. Det er tross alt slik vi møter verden i virkeligheten. Og bruk alle sansene. Syn og

Spillederen

Spilleleder er spilleren som har HOVEDANSVAR* for å:

- ▶ Kjenne spilllets virkelighet.
- ▶ Gjøre denne levende i spill ved å:
 - spille biroller
 - beskrive steder
 - beskrive utgangspunktet for scener og konflikter
 - forberede biroller, steder og utgangspunkt for scener og konflikter i forkant av spill
- ▶ Kjenne spilllets metode, og passe på at denne blir etterlevd
- ▶ Holde tempoet i spillingen oppe ved å:
 - introdusere nye biroller, steder og utgangspunkt for scener
 - kutte scenen hvis flyten er treg
- ▶ Sørge for at alle slipper til med sine innspill
- ▶ Følge opp og reagere på slike innspill
- ▶ Gi hver enkelt rolle tilstrekkelige utfordringer og potensiale for utvikling
 - og aktivere passive spillere.

* I motsetning til 'aleneansvar'. Samtlige av punktene over er ting også andre spillere bør og kan ta/få ansvar for.

hørsel er kanskje mest tilgjengelig, men en levende verden består også av lukten av piperøyk, smaken på tunga, følelsen av et kjølig gufs mot huden. I den grad du skal komme med lengre, maleriske beskrivelser bør de enten gjelde ting som er helt sentrale for handlingen, eller være forberedt på forhånd. Det gjelder å finne en balanse. Korte, men menings- og assosiasjonsladde formuleringer. Gode og lange beskrivelser er ikke det samme.

Et annet triks er å få spillerne til selv å komme med beskrivelsene. Det kan du gjøre ved å stille spørsmål som: «Hvordan ser det ut her?», «Hvordan føles svaret i hånden din?», «Hvordan lukter det i dragereiret?», og så videre.

Noe du bør *unngå* å beskrive er rollenes følelsesliv og tanker. Dette er det spillerne som kontrollerer selv. Du kan vise frem ting i spillets virkelighet, men ikke beskrive hvordan rollene opplever dem.

Regi og rettferdighet

Gi hver rolle like mye tid i rampelyset. Veksle mellom hvem du snakker med. Ikke la noen få all oppmerksomheten. I enhver sosial sammenheng vil noen være pratsomme, andre mer reservert. Hjelp den sjenerte nybegynneren med å komme til orde. La dine biroller henvende seg til nettopp hans rolle. En del av forberedelsene til hvert spilltreff kan være å pønske ut situasjoner spesielt beregnet på bestemte roller. Forsøk å gi hver spiller like mye tid i rampelyset. Klipp mellom

scener når rollene er adskilt, veksle på hvem du snakker med. La alle skinne.

Notater etter spilltreff

Skriv et kort resymé etter hvert spilltreff. Ta utgangspunkt i resyméene og notatene fra forrige spilling til å planlegge neste episode, med særlig vekt på hva spillerne viste interesse for og hvilke initiativ de tok. Skriv så kort du klarer, fokuser på de viktigste detaljene.

Si ja, eller bruk reglene

Når spillerne kommer med en beskrivelse av hva deres roller gjør har du som spilleleder to alternativer. Enten sier du ja, og aksepterer deres innspill. Eller så bruker du reglene i spillet. Det sentrale er å ikke blokkere spill, men holde flyten igang.

Videre om regler: Selv synes jeg det er greit å nøye seg med å bruke de reglene som fungerer og skaper morsomt spill. Men her varierer det veldig hvor godt og kompakt ulike spill er designet. Noen, særlig nyere, spill er svært godt balanserte og kan «kollapse» hvis man bruker reglene etter eget forgodtbefinnende. Som en grunnregel synes jeg imidlertid det er greit å kaste regler over bord eller endre dem hvis de er dysfunksjonelle. Samtidig bør det være tydelig for gruppen at det er dette som skjer. Ikke lat som om du følger regler du ikke følger.

Bestemmemann

Over har jeg skrevet mye om å lytte til spillerne, akseptere deres innspill og gi dem reelle valg. Samtidig er en viktig del av spillederrollen det å ta grep når det er nødvendig. Dette kan dreie seg både om sosiale ting i gruppa og i selve spillet. Hvis noen bråker, tar all oppmerksomheten eller ikke klarer å konsentrere seg om spillet kan alle selvsagt gi vedkommende noen hint. Men til syvende og sist er det ditt ansvar. Og hvis det er kontrovers om hvilke regler og metoder man skal bruke er det du som fatter den endelige beslutningen. Så får man heller ta en diskusjon om avgjørelsen og veien videre etter at spillet er over.

Eventyret

«Eventyr er ikke annet enn konflikter, problemer, utfordringer rollene engasjerer seg i. Biroller er selvsagt strålende motorer for slike saker.»

– Tomas HV Mørkrid

Til mange spill er det laget både gratis og kommersielle eventyr, ofte kalt «moduler» eller «scenarier». Disse er ofte forholdsvis lange (alt fra fem til 40 sider og oppover), og beskriver biroller rollene kan møte, viktige konflikter, spennende steder der handlingen kan utspille seg, bakgrunnshistorien for eventyret, skumle skapninger og så videre. På spillfestivaler er



det også vanlig at en arrangør utarbeider en slik modul, som andre spilledere så kan bruke.

Dette skal ikke handle om slik omfattende modulkrijving, men mer om forberedelsene du som spiller gjør før det enkelte spilltreff. Når du bare skriver for deg selv trenger du ikke skrive side opp og side ned. Du kan selvsagt gjøre det, og du kan bruke timesvis på å forberede deg. Men i min erfaring kan det holde fint å sette seg ned en halvtime i forkant av spilltrefet og skrive ned noen stikkord på et ark.

I denne fasen er det kanskje riktigere å snakke om en eventyrskisse eller et opplegg til eventyr. Selve eventyret blir ikke til før i møtet mellom spillerne.

Noen elementer du kan bruke i en eventyrskisse

Alle disse tingene kan skrives i stikkordsform, og behøver ikke fylle mer enn en knapp A4-side.

KONFLIKTER, PROBLEMER, UTFORDRINGER. Selve kjerne i dramaet, som Tomas er inne på i sitatet over. Hva er det som står i veien for at rollene skal nå sine mål? Hva kan forpurre rollenes planer? Hva slags situasjoner vil oppstå som rollene er *nødt til* å reagere på?

SCENETRIGGERE. Beskriv de utløsende hendelsene som kan føre til spennende scener. Disse trenger ikke brukes kronologisk, og kan settes inn i handlingen/utløses når det passer deg. Forbered gjerne noen scenetriggerere som er spesielt fokusert på enkeltrollers ønsker/evner/behov.

Hvordan trekke med spillere som faller utenfor?

Noen ganger vil du oppleve at enkelte spillere blir passive. Kanskje de er sjenerte, kanskje de er nybegynnere, kanskje det er en annen spiller som krever mye oppmerksomhet.

Her er noen forslag til medisin:

- ▶ Henvend deg direkte til spilleren. «Hva gjør du nå?»
- ▶ La dine biroller henvende seg direkte til rollen hans: «Du, din lømmel!»
- ▶ La dine biroller henvende seg eksklusivt til rollen hans: «Mobiltelefonen din ringer»
- ▶ La spillets virkelighet påvirke rollen hans eksklusivt: «Du ser en skygge bak treet.» En dominerende spiller: «jeg løper etter!» Spillederen: «Du har ikke sett det. Det er bare Beskjedne Bjartes rolle som har sett det.»
- ▶ Kjør tett klippertyme, særlig hvis rollene befinner seg forskjellige steder.
- ▶ Jakt ned flaggene hans, bring dem inn i spill. (Mål, konflikter, biroller, særegenheter, fordeler, ulemper, ting fra rollens bakgrunn).
- ▶ Skap utfordringer hans rolle er særlig egnet til å mestre.
- ▶ Kjør handlingsutsagn rundt bordet. Hva gjør du? Hva gjør du? Hva gjør du? Ikke gå videre til neste spiller før du har fått et svar.

BIOLLER. Plukk ut fire-fem biroller du vil gjøre sentrale i eventyret. Skriv ned noen stikkord om hva de ønsker å oppnå. Jobber de mot rollene, med rollene eller vil de utnytte rollene?

GJENSTANDER, STEDER OG ORGANISASJONER. Navn og noen korte stikkord om andre elementer som kan komme i spill.

Hvor kommer ideene fra?

Her er noen gode kilder:

- 1) Rollene. Se om du kan hekte ideene sammen med noe rollene bryr seg om/er involvert i fra før. Tenk på begrepet flagg, som vi har vært inne på tidligere. Prøv å hekte eventyret på rollenes (og spillernes) forhåndsdefinerte ønsker og mål.
- 2) Resymé fra tidligere spilltreff. Skriv ned stikkord om spennende hendelser, biroller og konflikter du kan spinne videre på. Nøkkelspørsmål: hvordan involveres rollene/er rollene involvert i disse hendelsene?
- 3) Spilletts virkelighet, enten det er noe dere har kjøpt eller laget selv.
- 4) Alle mulige steder ideer kommer fra: bøker, filmer, tegneserier, andre rollespill, drømmer, ting som har skjedd deg i virkeligheten, hendelser i nyhetsbildet og så videre.

Konflikter, problemer, utfordringer

Rollene vil en ting, men verden vil noe annet. Utfordringene og konfliktene kan komme i mange ulike innpakninger. Ofte er det en eller flere biroller som har motsatte interesser av rollen. Det kan være en hel organisasjon. La oss si at rollene ønsker å bekjempe narkotikakriminaliteten i Gotham City ved å kle seg ut i flaggermuskostymer og rydde opp blant langere på gateplan. Hva tror du de (tilfeldigvis klin kokos og veldig sære) mafiabossene i byen synes om det?

Andre ganger er det kanskje selve naturen som byr på utfordringer. Rollene, en gruppe soldater under første verdenskrig, må frem til hovedkvarteret med en viktig beskjed. Men underveis bryter det ut et voldsomt regn, og det som en gang var kjerreveier på den franske landsbygda blir redusert til elver av søle. Her må rollene bruke sine egne evner og ressurser, samt de hjelpemidlene de kan finne, til å løse problemet. Sykdom, alderdom, tidsfrister. Det finnes mange utfordringer av dette slaget.

Noen konflikter kan til og med være rollene imellom. Kanskje to av dem er forelsket i den samme vakre prinsen? Kanskje de bærer nag til hverandre på grunn av en familiekonflikt, men er tvunget til å samarbeide om et felles mål?

Når du lager eventyrskissen kan det være fint å drodle litt rundt hvilke konflikter som ligger og ulmer i bakgrunnen, samt hvilke problemer og utfordringer rollene kan komme til å støte på. Men hvis rollene gjør

Scener

Vanlige bruksområder for en scene.

- ▶ Fremme fortellingen – Scenen driver fortellingen fremover. Det kan innebære å introdusere et problem eller å gjøre et problem verre for rollene.
- ▶ Vise frem konflikt – Konflikten kan være mellom to roller, en rolle og naturen, en rolle og tiden og så videre.
- ▶ Introdusere en birolle – En forsiktig spilleleder introduserer ikke for mange biroller i en scene. Det kan forvirre spillerne.
- ▶ Utvikle roller – I tillegg til å introdusere roller og biroller kan scenen brukes til å vise frem gode og dårlige sider ved disse.
- ▶ Skape spenning – Spenning opprettholder spillernes interesse.
- ▶ Gi informasjon – Spillederen kan legge informasjon inn i scenen slik at spillerne får mer kunnskap om bakgrunnen for fortellingen.
- ▶ Skape atmosfære – Ved bruk av konvensjoner som sted, vær og tid kan spillederen skape en bestemt stemning i en scene.

(Kilde: Wikipedia, parafrasert av meg)

noe veldig lurt som gjør at de unngår konfliktene du har sett for deg; vel, da må du finne på noe annet.

Scenetriggere

I rollespillet *Sorcerer* introduserer Ron Edwards begrepet «bangs». Dette er situasjoner som gjør at rollene er nødt til å foreta et valg. For at de skal fungere bør ikke spillederen tvinge frem et bestemt valg, og det at spilleren velger å ikke gjøre noe må også få konsekvenser.

Edwards skriver at spillederen bør forberede en rekke bangs til hvert spilltreff, men være klar til å endre dem på rappen eller droppe dem om nødvendig.

Planlegg dynamiske åpninger på scener, ikke hele scenen fra begynnelse til slutt. Prøv å skape dilemmaer rollene er nødt til å forholde seg til. Tenk altså ikke «i denne scenen skal rollene møte kongen som gir dem et oppdrag», men heller «i denne scenen blir rollene innkalt til kongen, og han sier de må velge mellom å redde sine kjære eller å oppnå sine mål.»

Unngå situasjoner der spillerne har svært få, eller i verste fall ingen, reelle valg.

Noen eksempler på scenetriggere (fra en litt skummel versjon av *Itras by*):

Et kvartal unna ser du din forlovede, lenket fast til en lyktestolpe. På hver side av lyktestolpen står en skallet mann i hvit laboratoriefrakk, med runde sveisebriller i et bånd rundt hodet. Mannen til høyre trekker i

en spak, og fargen på lyktestolpens lys skifter fra kaldt hvitt til hardt grønt.



Bak speilbildet ditt står det plutselig en ung kvinne. Hun er kledd i en gråhvit kjole med flekker som av jord. Det fuktige håret henger i tjafer foran det innsunkne, blålige ansiktet hennes.



Rørposten lander i innkurven på kontoret ditt med et karakteristisk plopp. Du skrur opp hylsteret og tar ut papirene. Det er dine identifikasjonspapirer, og en håndfull fotografier av deg selv. De er markert «Til sletting». Du hører raske skritt nærme seg.



Du finner din egen dødsannonse i avisen. Begravelsen finner sted i dag.

Biroller

«At his earliest meeting with Tintin, in *The Crab with the Golden Claws* (1941), the Captain is little more than a lush, with a drunkard's unthinking bravado but few other virtues; as is so often the case, it took the author a while to realize the potential of his own creation. (P.G. Wodehouse wrote of Jeeves, 'I still blush to think of the off-hand way I treated him at our first encounter.）」

Sitatet stammer fra en artikkel om Tintin i «The New Yorker» mai 2007, og fant en klangbunn i meg. Jeg kom til å tenke på biroller og hvor viktig det er å holde øynene åpne for disse, og ikke minst hvor uforutsigbar deres effekt i en kampanje vil være.

Da vi spilte superheltrollespillet *Aberrant* for noen år siden introduserte jeg birollen Dr. Duke Rollo for rollene. Rollo var en ren pastisj over den berømte «gonzojournalisten» Hunter S. Thompson. Jeg hadde lyst til å bruke ham som en gjennomgangsfigur i kampanjen. Nærmest i en bisetning introduserte jeg også Oberst Pankroft. Pankroft skulle fungere som kontaktperson for våre helter på dette ene oppdraget, og var fra min side ment å være en kortlivet parodi på en bjeffete militærmann. Jeg hadde sett for meg at han skulle irritere rollene, og at de skulle falle for Rollo. Det stikk motsatte skjedde! De la Rollo fullstendig for hat (det gjorde i og for seg Pankroft også), men elsket den bjeffete krigsveteranen. Det fikk meg til å legge om mine planer, og styrke Pankrofts rolle. Han endte til og med opp som en slags leder for gruppen, en Charlie i *Charlie's Angels*. Rollo hadde noen opptredener utover i kampanjen, men de var langt færre.

Vær alltid oppmerksom og lyttende til hva slags respons spillerne gir birollene i kampanjen.

De fleste birollene blir til mens man spiller. Enten finner jeg dem på, eller så ber jeg spillerne beskrive dem når de trengs («hvordan er egentlig denne kjæresten din?»). Mange ganger introduserer også spillerne dem av seg selv («Jeg antar at det er Lord Blubberham som står bak. Vi har i årevis ringt hverandre

med tøysetelefoner som dette. La meg ringe ham og spørre».) Det er også bra om du kan gjøre hyppig bruk av biroller spillerne selv har definert.

Og når de først er i spill er det fint å kjenne etter hvordan birollen tenker og føler. Hva synes han om rollene? Vil han hjelpe, skade, trollbinde, forpurre, more, gjøre seg til venns med eller snyte? Hva er hans langsiktige mål? Hvem har han sin lojalitet til?

Tenk alltid birollen i relasjon til rollene. En liten huskeliste: birollen vil a) hjelpe rollen, b) hindre rollen eller c) utnytte rollen. Noen kan selvsagt være forholdsvis nøytrale, men det kan hjelpe å ha disse tre punktene i bakhodet.

Det kan være en utfordring å huske alle birollene man finner på, og ikke minst skille dem fra hverandre. Jeg bruker rett og slett å skrive det ned. Det holder lenge med navnet og et par stikkord (hvem er de, hvordan snakker de, hva vil de).

Mange biroller blir bare brukt en gang, men en nøkkel til å gjøre dem solide og minneverdige er å bruke dem igjen og igjen. Ikke nødvendigvis i hver episode, men ofte nok til at rollene blir godt kjent med dem.

Man vil nok ofte også se et knippe av kjernebiroller som er med i hver eneste episode (familie, nære venner, bareieren), og et annet knippe som er mer perifer.

Et siste tips: Det kan være en utfordring å komme på navn til biroller i farta. Da kan du sette deg ned i forkant av spill og lage en liten navneliste, som du så fyller ut med funksjon og motivasjon etterhvert som du tar dem i bruk.

Gjenstander, steder og organisasjoner

Som Tomas skriver i sitatet over: Biroller er en god motor for konflikter, problemer og utfordringer. Det finnes flere slike motorer. Noen eksempler:

Rollene får tak i et magisk sverd, som viser seg å være forbannet og forsøker å ta kontroll over en av dem.



Rollene er medlemmer av en munkeorden som begynner å stille svært merkelige krav til dem



Rollenes hjem viser seg å være hjemsoekt av demoner som forstyrrer nattesøvnen deres og plyndrer spisskammerset.



I byen rollene kommer til oppfører alle seg helt motsatt av det man skulle forvente.



Rollene er fanget i en hule som sakte er i ferd med å oversvømmes.



Rollene har riktignok beseiret en drage og funnet den store gullskatten dens, men hvordan i all verden skal de få fraktet med seg skatten hjem før noen andre kommer og plyndrer den?

Å skissere slike elementer kan også være en del av dine forberedelser. Det er ikke sikkert spillerne vil angripe utfordringene slik du har sett for deg. Det er bare fint, da blir det mer spennende for dere alle. Ikke tenk løsning, tenk utfordring. Løsningen får spillerne ta seg av gjennom rollene.

Kampanjen

En kampanje er en serie eventyr som henger sammen. Spillerne spiller den samme gruppen roller fra gang til gang, og noen av de samme birollene dukker opp i hvert eventyr. En kampanje kan sammenlignes med en TV-serie, en månedlig tegneserie eller føljetonger på radio. Her er noen punkter dere kan tenke over:

Idestorm

Ta en prat i fellesskap om hva slags kampanje dere har lyst til å lage. Det er også greit om en av spillerne koker opp et eget konsept og foreslår dette for de andre, men den endelige avgjørelsen må tas i fellesskap.

En vanlig tabbe er at spillerne designer sine roller i vakum, og man ender opp med grupper som fungerer dårlig sammen (som i: «politimannen, mafiasjefen og den gamle tanten på nye eventyr»). Spillederen og spillerne må finne ut i fellesskap hvorfor rollene samarbeider. Aller helst bør dere møtes og lage rollene i fellesskap, gjerne samtidig som dere planlegger hva slags kampanje dere vil ha. Hvorfor skal rollene tilbringe tid i hverandres selskap? Hvilke bånd knytter dem til hverandre?

Størrelsen teller

Det kan være en ide å gjøre seg noen tanker om lengden på kampanjen før man begynner å spille.

ONESHOT

En enkeltstående episode, som minner mer om en novelle eller kortfilm, enn om et kapittel i en bok. Les det som står om eventyret for mer om hvordan man kan planlegge en slik episode. Siden den er enkeltstående kan den gjerne være ekstra dramatisk, med brattere spenningskurve, og mer på spill. Kanskje mister til og med noen av rollene livet? En oneshot egner seg ypperlig hvis man bare har lyst til å prøve ut et spill, hvis man vil ha en pause fra annen spilling, bruker et ferdigskrevet eventyr, eller lignende.

MINI

Minikampanjen varer fra to til tolv episoder. Før man starter avgjør man omtrent hvor mange episoder den skal vare, og planlegger utfra det. Kampanjer får en helt annen dynamikk når man spiller mot en fastlagt slutt. I minikampanjen kan dere for eksempel prøve ut sære konsepter som ikke vil egne seg for lengre kampanjer. Minikampanjen har et tett, kompakt tempo, der hver episode er sentral for kampanjen som helhet.

MAXI

Maxikampanjen har ingen fastsatt varighet. I maxikampanjen vil det ofte føles som om kampanjen får en selvstendig sjel, og nærmest blir en egen rolle. Maxi-

kampanjer kan koste på seg et mer bedagelig tempo, hvor rollene får god tid til å modnes og utvikle seg. Hver enkelt episode har ikke fullt så mye å si som i minikampanjen, men er med på å utgjøre en større helhet.

Planlegg kampanjen ut fra rollene

Når rollene er ferdigskrevet setter spillederen seg ned og leser dem grundig. Hun skriver ned alt av kule ting med dem, altså ideer fra bakgrunnsfortellig og lignende. Flagg. Særlig biroller er det fint å legge vekt på. Aller mest de spillerne selv har lagd. Med utgangspunkt i rollebeskrivelsen kan spillederen begynne å pønske ut eventyrskisser. På denne måten kan han veve personlige hendelser og situasjoner som passer nettopp disse rollene inn i kampanjen.

Lag sentrale biroller

Lag noen biroller som vil være gjennomgangsfigurer i kampanjen. Ikke noe puster liv i en kampanje som en fast gruppe venner, fiender og leiesvenner. Gi disse birollene egne ønsker og personlighet. Steder som vil stå sentralt i kampanjen kan også være lurt å pønske ut i forkant av kampanjestart, for eksempel rollenes hjem, birollenes hjem og lignende.

Spill jevnlig

Når dere bestemmer hvor lang kampanjen skal være kan det være nyttig å ha et realistisk bilde av hvor mye

tid dere har til rådighet. Når reiser Geir til Tyskland for å studere? Hvor lenge varer sommerferien? Kan alle spille en gang i uka, eller må vi holde oss til annenhver måned? Jevnlig spill bidrar til å opprettholde interessen for kampanjen.

Ta notater

Ved hvert spilltreff bør noen sørge for å ta notater, skrive resymeer, og sende dem til alle spillerne. Gjør så mye ut av det som dere har overskudd til, men sørg i det minste for å skrive noen stikkord om hver episode. Notater vil tydeliggjøre kampanjens hendelser, bidra til å styrke og opprettholde interessen for kampanjen selv når det går litt tid mellom hver episode, og være en utrolig verdifull kilde til ideer og informasjon når spilleren skal forberede seg til neste episode.

Slutt mens leken er god

En god kampanje fortjener en verdi avslutning. Ikke stopp midtveis, eller lag en platt slutt. I den siste episoden kan noen av de løse trådene knyttes



sammen, og den bør være klimaktisk for rollene. Når de sine mål, eller mislykkes de? Den endelige kampan med erkefienden, giftemålet med den utkårede, innsikten i mysteriet, enheten med guddommen eller lignende. Kampanjen kan ende tragisk og ulykkelig for rollene, men spillerne vil forhåpentligvis føle seg tilfreds med en engasjerende opplevelse.

Kampanjer med og uten fokus

Det går fint an å lage kampanjer der fokus ikke er bestemt på forhånd. I slike kampanjer tar spillederen utgangspunkt i rollenes bakgrunnshistorier, deres biroller og deres egne kampanjenotater for å skape handlingen. Han kaster ulike hendelser i rollenes vei, og følger med på hvordan de reagerer. Hvis det er noe spillerne viser spesielt stor interesse for bruker han mer tid på å planlegge rundt disse tingene. Denne spillestilen er ganske fri, og krever at dere er villige til å improvisere. Det kan likevel være en tilfredstillende form for kampanje, fordi den i så stor grad er styrt av spillernes ønsker og interesser.

En annen mulighet er at dere i forkant blir enige om et bestemt fokus for kampanjen. Dette fokuset kan godt forberedes litt på samme måten som med eventyr, med ideer til sentrale steder, biroller, konflikter, motstandere og intriger. Spørsmålene dere stiller dere er rett og slett: Hva gjør rollene? Hva handler denne kampanjen om?

Idemyldringen til de fokuserte kampanjene kan for eksempel gå etter et slikt mønster:

Roller og biroller: hva slags roller er det vi møter i kampanjen?

BAKGRUNN. Hva har skjedd før kampanjestart? Hvilke biroller er involvert? Hvilke intriger er under oppseiling? Hvilke konflikter finnes?

STEMNING. Hva slags følelse forsøker kampanjen å formidle? Hva slags steder foregår den? Er det en humoristisk kampanje, eller en utpreget mørk kampanje?

FØRINGER. Er det noe som skiller kampanjen ut, for eksempel i forhold til hvordan dere fremstiller vold, vennskap, biroller? Er den realistisk eller høytravende? Nedtonet eller barokk?

Verdensbygging

Jeg har startet på et dusin fantasyverdener, spilt i et-par tre av dem og aldri fullført noen. Før *Itras by*, da, men det er et helt spillprosjekt. Jeg har som regel alltid angrepet oppgaven etter «topp-ned»-metoden, altså ved først å tegne kart, så tenke kosmologi, så tenke landene og deres politiske figurer, så tenke mindre grupper, etc. Dette har da også gått på trynet hver gang jeg har mistet interessen. Men mange fine fantasy-kart, det har jeg laget. Noe annet kan ingen si.

Noen råd og tanker:

Finn ut hva du skal bruke verdenen til. Er det et hyggepusle prosjekt som du først og fremst lager for din egen del? Skal det bli til en ferdig rollespill-setting som kan publiseres og brukes av andre spillere? Skal den brukes til rollespill eller noveller?

Ingen av disse spørsmålene utelukker hverandre, men som regel skrider man til verket med en eller annen hovedmotivasjon. Hvis du først og fremst lager en kampanjeverden for å spille i med dine venner kan du lage knudrete notater og stikkord, tegne kart som kun er forståelige for deg selv, og skrive hele verdenen ned i notatblokken din. Hvis du skal publisere den på nett eller i bokform må du jobbe med formuleringer, luke ut stavfeil, lage layout og sørge for illustrasjoner. Hvis det er et hygge-pusleprosjekt ingen andre enn deg skal se kan du legge all innsatsen i det du synes er gøy å skrive (enten det er Vülyrenes Hellige Sangsykler eller teoretisk botanikk), mens hvis den skal brukes til spill må du lage *elementer rollene kan samhandle med*.

Uansett tror jeg en felle ihvertfall jeg har gått i mange ganger, er å ikke tenke spill når jeg lager settingen. I noen tilfeller bør nok en del av oss se i speilet og innrømme: «Jeg er ikke Tolkien, og kommer aldri til å bli det. De eneste som kommer til å ha glede av denne settingen er meg og mine venner, og jeg kan like godt ta konsekvensen av det først som sist.»

Kutt ut gudenes høyeste sfærer, orkenes tidsregning, og alt mulig annet dill som ikke kommer til å bli brukt. Gjør deg gjerne noen tanker om overgripende

konflikter og store temaer, men begynn «bunn-opp»: Legg mesteparten av designarbeidet i de elementene (land, monstre, biroller, konflikter, hendelser) som rollene kommer i kontakt med først.

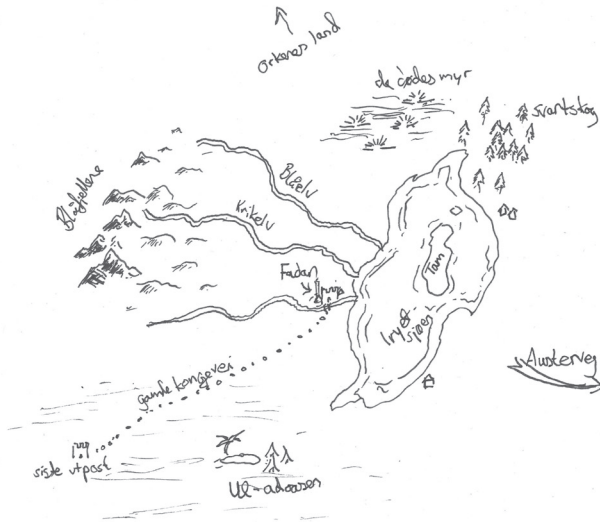
Fokuser innsatsen på kule, engasjerende og medrivende spillelementer som rollene faktisk vil komme i kontakt med, og som aktiverer spillerne (altså sånt de kan påvirke, forandre, ta del i, i motsetning til Den Udødelige og Supermektige Über-birollen eller Det eldgamle og Ubseirelige Landet bortenfor De uinntagelige Fjell). Lag en spillsetting som ikke er statisk, men dynamisk, i stadig forandring, og mulig for rollene å forandre. Vær alltid klar til å la rollene drepe din favorittbirolle eller forandre dine ideer om fortellingens gang. Rollene er hovedpersonene, de er heltene i fortellingen, og spillerne er medskapere, de har rett til å være med og påvirke.

Lytt til dine spillere, finn ut hva slags ting de er interessert i å oppleve. Se nøye på rollenes flagg. Lag gjerne store deler av verdenen etter spillernes ønsker. Hvis spillerne dine er interessert i det kan dere bruke det første spilltreffet til å komme frem til grunnkonsep-ter for spillverdenen, og kanskje lage noen kartskisser sammen. Spillerne vil bli uendelig mye mer engasjert i noe de har vært med på å lage enn noe du har sittet i månedsvis alene og kokt opp. Les rollene deres nøye, finn ut hva slags bakgrunner de har, og skap en verden som passer rollene, en verden hvor nett-opp de kan være hovedpersoner, oppleve spennende ting og møte utfordringer som passer dem. Tenk på

verdensbyggingen og kampanjeplanleggingen som en integrert helhet.

Tenk rollespill, ikke roman.

(Med mindre det er en roman du vil skrive.)



Rammene rundt spillet

«Ha som grunnholdning at du skal ha det gøy.

Chill out og tenk deg at du skal ha det moro i kveld; du skal gjøre noe gøy som du liker. De andre liker det også, og de vil ta ansvar for sin egen moro. Ta det løst og ledig og kos deg så mye du kan.»

– Matthijs Holter

Ofte foregår spilltreff i et privat hjem, noen ganger på et kongressenter, i en spillklubb, skole eller lignende. Her er noen grep du kan bruke for å sette rammene rundt spill.

Hilse

Dette er jo bare alminnelig høflighet, men kan være lett å glemme. Særlig hvis du ikke kjenner de andre spillerne så godt kan det være fint å håndhilse og si hverandres (virkelige) navn før spill. Hvis dere nettopp har startet kampanjen kan det også være vanskelig å huske hva alle rollene heter. Det kan løses ved at hver spiller har en liten navnelapp på bordet foran seg.

Ritualer

Det kan være fint å ha et åpnings- og avslutningsrituale for å markere at spillet har begynt og at det avsluttes. Ordet «rituale» kan sikkert høres litt voldsomt ut, men

det trenger ikke være særlig avanserte greier. Noen forslag: tenning og slukking av lys, spille en bestemt kjenningmelodi, nedtelling fra én til ti med øynene lukket,

Pauser

Ved intense eller langvarige spilløker kan det være fint å legge inn noen korte pauser så spillerne kan få luftet hodet/tatt seg en røyk og spillederen kan få tenkt seg litt om. Det er også fint om pausene tas i fellesskap, heller enn at det blir mange små avbrudd med ulike ærender.

Mat

Det kan være fint å lage et måltid og spise sammen i fellesskap før spillet begynner. Hvis en eller flere liker å lage mat kan disse stå for den, mens de andre betaler. Det kan gå på rundgang eller være et fellesprosjekt, avhengig av kjøkkenstørrelse og andre praktiske forhold. Hvis man har litt mat i magen har man også mer «å gå på» i løpet av spilltreffet.

Atmosfære

Det er fint om spillstedet er noenlunde ryddig og fritt for distraherende elementer. Andre ting du kan bruke til å sette stemning: musikk, belysning, «props» (kostymer, kart, tegninger fra spillets virkelighet, gjenstander fra spillets virkelighet og mye annet).

Rosrunde

Etter avsluttet spilling sier hver av spillerne (inkludert spilleleder) én positiv ting om hver av de andres spillinnsats, og én positiv ting om egen innsats. Det positive kan være noe som skjedde i spillet eller på et mer abstrakt plan. Helst begrunnes utsagnet kort: «Jeg likte utrolig godt dialogen mellom presten og haugtussen. Det var en veldig intens scene hvor prestens forhold til det underjordiske kom tydelig fram.»

Erfaringsmessig er det vanskeligst å si noe positivt om egen innsats. Det er viktig for at redskapet skal fungere at man insisterer på at alle skal si noe positivt både om seg selv og hver av de andre, og at det skal være et positivt utsagn uten forbehold. Negativ kritikk er forbudt, man fokuserer på hva man likte, og får på den måten fram hva man vil se mer av.

Hensyn og høflighet

Lytt til den som snakker. Ikke fikle med mobilen (skru den helst av). Konsentrer deg om spillet, ikke vertens tegneserier. Still noenlunde nykter og opplagt til spilltreffet. Unngå store mengder utenomstakk, fokuser på spillet.



Rollespill.net

Rollespill.net er et norsk nettsted og diskusjonsforum for rollespillere, ment som en storstue for det rollespillende Norge. Her er alle velkommen til å diskutere, spille og skape!

Historie

Nettstedet ble lansert i desember 2003 og styres av en egen prosjektgruppe i samråd med brukerne.

Rollespill.net vokste ut fra miljøet på newsgruppen [no.fritid.spill.rollespill](#) (n.f.s.r.). Flere brukere der ønsket å opprette en ny nettside for rollespill og ta i bruk et webbasert forum fremfor det aldrende brukergrensesnittet til diskusjonsgruppene på Usenet. Jørgen Kjøge Næss formet våren 2003 en prosjektgruppe som skulle utvikle den nye siden. Denne fikk låne serverplass fra Hyperion, norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser. Prosjektgruppen brukte tid på å finne riktig

løsning, og sent høsten 2003 tok Ørjan Langbakk initiativ til å opprette en nettside.

Ikke lenge etterpå ble et forum basert på programspråket phpbb opprettet og koblet til nettsiden. I løpet av kort tid vokste rollespill.net med forumet til et viktig møtested for norske rollespillere. Til forumet kom de fleste brukerne av n.f.s.r., men et stort antall nye brukere tok også forumet i bruk.



Våren 2004 ble forumet integrert med Hyperions webforum.

Effekt

Rollespill.net har bidratt til flere positive effekter for norsk rollespillmiljø. Diskusjoner på forumet førte til RISK-konkurransen med (i skrivende stund) nærmere 40 nye norske rollespill. Kontakten over forumet og det yrende miljøet førte direkte til stiftelsen av Spillskaperlaget, oppstart av spillfestivalen HolmCon og rollespillbladets Imagonems gjenoppstandelse som nettfanzine (www.imagonem.org).

Kontakt

For å komme i kontakt med prosjektgruppen er det greieste å poste på forumet.

Rollespill.net bor på serveren til Hyperion – norsk forbund for fantastiske fritidsinteresser.

Hyperion

Adresse: Akersbakken 12, 0172 Oslo

Telefon: 22 99 37 45

Faks: 22 99 37 01

Epost: [n4f\(krøll\)n4f.no](mailto:n4f(krøll)n4f.no)

Web: www.n4f.no

Kontoret er åpent fra 10.00 til 18.00 på hverdager. I sommermånedene er det noe redusert bemanning og tidvis stengt.

Om oss

Om forfatteren:

OLE PEDER GIÆVER (f. 1980 i Tromsø) har spilt rollespill i 20 år, og er medforfatter av *Itras by*. Giæver har en bachelor i kultur- og samfunnsfag og en bachelor i journalistikk. Han jobber som journalist og vaksjef i ABC Nyheter.



Om designeren:

KARINA GRAJ (f. 1989 i Krakow) nærer en merkelig fascinasjon for norske indiespill. Hun har studert bokdesign ved Uniwersytet Jagielloński. Graj er bokdesigner og illustratør, og studerer for tiden sanskrit ved Universitetet i Oslo.

