

Hvad er rollespil

I dette kapitel vil vi forklare lidt omkring hvad rollespil er. Først vil vi forsøge at definere rollespil (en svær opgave), og derefter har vi et afsnit skrevet specielt til forældrene om hvad der foregår til rollespil. Slutteligt skriver vi lidt om et andet besværligt begreb, nemlig godt rollespil.

Definition og forklaring af rollespil

Først skal vi lige have styr på et par begreber. Rollespil er et meget bredt begreb som bruges om alt fra underholdning til psykoterapi. Den form for rollespil der spilles til Sidste Søndag kaldes også for Levende Rollespil, Liverollespil eller blot Live. Sidstnævnte staves nogle gange Laiv, som oprindeligt er en norsk stavemåde. På engelsk bliver det som oftest betegnet LARP, som står for Live Action RolePlaying. Vi skriver og siger blot rollespil, fordi det er kortere end de andre navne og det mest anvendte udtryk, men det dækker over det samme.

Rollespil er, kort fortalt, en form for skuespil uden tilskuere og manuskript. Alle der ser rollespillet er deltagere. Så til forskel fra skuespil spiller man ikke for andre, men for sin og sine medspilleres underholdning.

Gennem rollespil kan man prøve at være en anden person for et stykke tid, og få en oplevelse man ikke kan få ret mange andre steder. For i den tid man spiller er man ikke længere sig selv, men en brav ridder, en ussel tyv eller måske ham der sælger kål nede på byens torv. For i rollespil kan man være alt hvad hjertet begærer, så længe det passer ind i spillet. Således vil man f.eks. ikke kunne være en ridder, hvis rollespillet foregår i en fremtidsverden, men man kunne måske i stedet for være pilot på et rumskib. Det er denne leg med identitet og opførsel der er underholdende, og som lokker mange mennesker til.

Det andet tillukkende ved rollespil er intensiteten af oplevelserne. Man bliver fanget af stemningen når man selv står ude i skoven, i en grad man ikke gør, når man sidder hjemme foran computeren. Man er lige pludselig selv den person der skal udføre opgaven, og man opdager hurtigt nogle nye sider af sig selv når man spiller rollespil.

Men der er naturligvis nødt til at være nogle grænser og rammer der er med til at definere hvad der sker. Man er nødt til at sikre sig at alle spillerne ved noget om den verden de spiller i og at de er enige om hvad der foregår omkring dem. Derfor laver man nogle regler. Reglerne er både med til at bestemme hvilken verden man er i, og sætte nogle rammer op for hvad man må og kan gøre i spillet. Hvis vi gerne vil kunne slå nytter det jo ikke noget, at vi slår hinanden ihjel rigtigt! Så reglerne er med til at støtte spillet og sikre, at alle får en god oplevelse.

Så som et kort resume kan man sige, at rollespil er et spil, hvor man er en helt anden person i anden verden. Man spiller denne person så godt man kan, med alle de ting som personen oplever, gode som dårlige.

Forklaring til forældre

Til ovenstående forklaring kan de godt være at der står nogle forældre måbende tilbage. Dette vil vi prøve at rette op på i dette afsnit.

Som der blev beskrevet i ovenstående afsnit rollespil en slags skuespil. Vi prøver at skabe en atmosfære, som folk kan leve sig ind i, og derved leve sig ind i den person de nu spiller i rollespillet. Det kan jo lyde som om, at vi smider børnene ud i skoven, uden nogen form for kontrol med hvad der foregår. Dette er ikke tilfældet. Hele spillet er baseret rundt om Krathuset ude i Lundby krat, og langt de fleste spillere opholder sig en stor del af tiden her eller i nærheden. Dette hus er i spillet en by, hvori folk mødes, handler og får sig noget mad. Og man må selv bestemme om man vil være i byens sikkerhed under hele spillet og hygge sig med andre spillere, eller om man vil gå på eventyr i skoven.

For at imødekomme nogle af de spørgsmål der kommer, har vi samlet en liste over de mest almindelige spørgsmål som forældrerne stiller som vi besvarer herunder.

Hvad laver man ude i skoven?

Det er meget forskelligt fra spiller til spiller. De flester spiller sammen med nogle kammerater i en gruppe. Disse kammerater er enten folk de kender i forvejen, eller nogle, som de har mødt i spillet. Denne gruppe har typisk nogle funktioner og mål i spillet, det kan f.eks. være at de ejer et område af skoven, eller jager røvere og mystiske væsner. Nogle grupper er lejesoldater eller lykkeriddere, mens andre måske er en adelsmand med følge eller en troldmand og hans lærlinge.

I disse grupper bruger man meget tid på at spille med hinanden og med andre grupper som man har kontakt til. De fleste spillere er medlemmer af en gruppe styret af ældre spillere, men det står alle frit for at lave en gruppe, og derfor er der også en del grupper styret af yngre spillere. Det er helt op til spillerne i gruppen, eller eventuelle ledere af gruppen, at beslutte sig for hvad de vil foretage sig. Typisk laver man noget, der har relevans for de funktioner og mål gruppen har, og kan være alt fra at holde vagt over et område og kræve skatter ind til at løse opgaver for andre magthavere eller blot strejfe omkring og se hvad der sker.

Vi vil gerne understrege, at det som regel er let for nye spillere at komme ind i disse grupper, idet langt de fleste folk gerne vil møde nye folk at spille med. Således er det intet problem at komme derud som ny spiller, og hvis man tør spørge sig for, kan man hurtigt komme ind i en gruppe og finde nogle at spille med. Og på et tidspunkt kan det ligefrem være man får lyst til at starte sin egen gruppe, og så skal man jo selv ude og finde deltagere til denne.

Selve spillet drejer sig ofte om konflikter – konflikter mellem grupper og enkeltpersoner. Hvis alle bare var venner, ville det ret hurtigt blive enormt kedeligt. Således trives og fremmes spillet af konflikter – store som små.

Hvis dit barn eksempelvis spiller adelsmand der forsøger at gøre krav på noget jord derude, vil han sandsynligvis havne i konflikt med de andre adelsmænd, som måske forsøger at gøre krav på det samme jord. Hvis han spiller tyv, vil han nok komme i konflikt med dem han stjæler fra (hvis de da opdager det), og måske byvagten. Og hvis han spiller soldat, så kommer han i konflikt med de folk, som hans leder beordrer dem at angribe.

Fælles for disse konflikter er, at de kan foregå med sværd i hånd, men altså også på ord. Lige præcis hvordan den enkelte konflikt udformer sig afhænger af hvem der er i konflikt og hvad de er i

konflikt over. Derfor kan man godt opleve at man blive råbt af, gjort til grin eller forsøgt skræmt – alt sammen som en del af spillet.

Vi vil gerne understrege at alt dette er udelukkende elementer der forekommer i spillet – der er ikke nogen der i virkeligheden hader hinanden (okay, det kan godt være der er, men i al fald ikke på baggrund af det der foregår i spillet). Man kan sagtens være de bedste venner i virkeligheden, men fjender til døden i spillet. Faktisk er det ofte sjovt at spille konflikter med sine kammerater, idet der er noget betryggende i, at man kender hinanden i virkeligheden og ved, at man er gode venner.

Så hvis man f.eks. spiller tyv og stjæler fra en rigmand, ja så må man forvente en retssag og måske ydmygelser i form af hånlige tilråb fra lovlydige borgere mens man bliver straffet – såfremt man bliver fanget, naturligvis. Men efter spillet kan man sagtens opleve at den person der spiller rigmanden kommer hen og siger tak for fedt spil – for tyven har jo også været med til at lave underholdning for ham og, ved en offentlig afstraffelse, mange andre spillere.

Selvom det udelukkende forkommer i spillet betyder det ikke, at det ikke kan virke stærkt på nogen. Måske virker det så stærkt, at det ødelægger oplevelsen ved at spille rollespil. For at imødekomme dette er det en god ide, at man forinden gør sig klart, at det kun er et spil. Vi vil altså gerne have, at både du og dit barn er klar over, at de handlinger man foretager sig i spillet har konsekvenser – men at disse konsekvenser også udelukkende er i spillet. Så hvis man laver ting i spillet som kan skabe konflikt, så skal man være indstillet på, at acceptere konsekvenserne af denne konflikt.

Og selvom alt det her lyder meget alvorligt så skal vi huske det vigtigste – det hele gøres for sjov. Langt de fleste forstår automatisk forskellen spil og virkelighed, og har således intet problem med det – det er kun de alleryngste, som indimellem har svært ved det.

Hvad gør man, hvis det er første gang man er der?

Vi vil anbefale at du læser kapitlet ”Første gang” igennem, det beskriver rimeligt nøjagtigt hvad man skal gøre første gang man deltager.

Hvad med mad?

Når man laver en ny rolle får man et lille beløb i sølvskilling. Sølvskilling er små metal mønter, som man kan bruge til at købe mad, handle for, betale for tjenester, og meget andet. Arrangørerne sørger for, at der hver gang er mulighed for at købe mad derude for spilpenge, så hvis man har spilpenge, har man råd til mad.

Havner man i den sjældne situation af man slet ingen spilpenge har, kan man som regel finde arbejde ved nogle af de store grupper, og blive betalt så man kan købe mad.

Det er naturligvis også muligt at medbringe noget mad selv, men vi beder jer om at pakke det ind så det ikke springer alt for meget i øjnene. Man havde ikke gennemsigtige plasticflasker og sølvpapir i middelalderen, så hvis maden er pakket ind i det, så pak den derefter ind i f.eks. stof eller skind, så det ikke ser så slemt ud. I samme omgang skal det nævnes, at det er strengt forbudt at smide affald i skoven, og at alt affald skal bringes tilbage til Krathuset.

Hvad med sikkerheden?

Ligesom langt størstedelen af danske rollespilsforeninger, går vi meget højt op i sikkerhed. Vi kontrollerer alle våben der skal bruges i spillet hver gang, og vi tillader ikke våben, som vi mener,

kan være farlige. Du kan læse nærmere om vores sikkerhedsregler i kapitlet "Hvad alle skal vide" under kampreglerne. Hvis der skulle ske et uheld, så har vi en førstehjælpskasse og flere er uddannet i første hjælp.

Derudover vil vi gerne tilføje, at vi har endnu ikke haft nogle uheld som kunne have været modvirket med strammere sikkerhedsregler.

Hvem står for Sidste Søndag?

Vi er en gruppe ældre rollespillere, som alle har spillet rollespil i en del år, og har en del erfaring i hvordan arrangementer som disse håndteres. De fleste af os er til stede under selve spillet, hvor vi spiller roller som enten har mulighed for at gribe ind, hvis der går noget galt, holde spillet kørende og sørge for at folk har noget at lave. Derudover har vi en GM-bunker, som er et sted hvor det altid er til at finde arrangører, som ikke er i spil, men kan hjælpe med forskellige andre opgaver.

Det er altid muligt at komme hen til en af os under spillet for at få hjælp eller stille spørgsmål.

Hvad hvis jeg har spørgsmål der ikke er besvaret her eller spørgsmål jeg gerne vil have uddybet?

Så er du velkommen til at kontakte os ved at skrive en email til sidstesoenadag@troa.dk. Vi vil vende tilbage med et svar så hurtigt som muligt. Derudover er du naturligvis velkommen til at tage fat i os ude ved spillet. Vi vil dog gerne gøre opmærksom på, at vi har meget at se til ude ved spillet, så du må have os undskyldt, hvis vi ikke tid til at snakke med alle.

Hvad er godt rollespil

Det er egentlig et drønsvært spørgsmål. Man hører tit folk siger at det og det var godt rollespil, og det og det var dårligt rollespil, men ofte kan det som ny være svært at forstå præcis hvad det er man skal gøre for at "spille godt rollespil".

Hvis vi skal give et kort svar på hvad godt rollespil er, så er det hvis man fuldstændig opfører sig som sin rolle, og overholder alle de regler, der er sat i spillet. Det lyder simpelt, men kan faktisk være ret svært – særligt kan man meget let komme til at gøre ting anderledes end den rolle man spiller måske ville have gjort.

Det er meget vigtigt at alle deltagerne spiller deres rolle i alle situationer såvidt som muligt. Det skyldes, at hvis der først er en, der ikke spiller sin rolle, så er det sværere for alle andre at spille deres roller. Og lige pludselig er der ingen der spiller deres roller. For de andre spilleres skyld er det altså vigtigt at man hele tiden spiller sin rolle. Som vi skrev i starten; det vigtigste er at alle har det sjovt – og alle er flere end dig.

Vi vil i det efterfølgende komme med nogle mere konkrete bud på hvad man skal gøre for at spille godt rollespil.

For at spille godt rollespil, er meget vigtigt man husker på at man kun ved det, som ens person ved. Den viden man opnår når spillet er i gang kaldes ingame-viden og den man opnår uden for spillet kaldes offgame-viden. Det er meget vigtigt at man holder de to ting adskilt, da det ellers ødelægger spillet.

Eksempel: *Peters rolle, Emmanuel, har mistet sine sølvskillinger og han har ikke set hvordan og hvornår. I skolen i sidste uge, hørte han at Thomas' rolle, Gerhardt, har stjålet dem under spillet. Men dette ved Emmanuel ikke, for det*

var Peter der var i skole, og ikke Emmanuel, som kun eksisterer til Sidste Søndag. Derfor kan Emmanuel ikke tillade sig at slå Gerhardt ned og tage sine penge tilbage i spillet, for Emmanuel ved ikke, at det er Gerhardt, der har stjålet dem. Hvis Emmanuel alligevel slår Thomas ned og tager hans penge er det dårligt rollespil.

Godt rollespil er også, når man spiller på at man er skadet. Det er måske meget sjovt at være en usårlig supermand, men hvis du nu er blevet overmandet i kamp, så er det jo ikke sjovt for de andre spillere, at du nægter at anerkende, at de har vundet. Det giver en meget federe oplevelse til de andre spiller hvis man humper når man er blevet skadet i benet, eller skriger, når man "får tæsk" (selvom det bare er bløde skumkøller man bliver slået med). Dette gælder selvfølgelig også, hvis man drikker en drik eller noget andet der gør man bliver syg. Spil på det. Det er sjovt for dig og for andre.

Det er også meget vigtigt at huske på at holde sig til sin rolle. Det kan godt være at det hele er et spil. Men bageren bliver ikke modig, bare fordi ham der spiller bageren keder sig og har mere lyst til at løbe ud i skoven og tæve monstre. Man skal huske at holde sig til sin rolle og ikke gøre noget ens person ikke vil gøre.

Vigtigst af alt kan de siges, at man skal holde sig ingame hele tiden. Hvis man lige trænger til at komme lidt ud af sin rolle så gå væk fra andre. Det mest ødelæggende for de andre er når nogen begynder at snakke om dagligdags ting. Så bliver det svært for de andre at bilve i deres roller, og så ruller lavinen. Så bliv i rollen, for din egen og andre skyld.

Dårligt rollespil

Dårligt rollespil er groft sagt det modsatte af godt rollespil. Så hvis man holder op med at spille rollen, ødelægger spillet (og underholdningen) for andre og ikke reagerer på de ting der sker i spillet.

Kort sagt;

Opfør dig som din rolle ville gøre, overhold reglerne og glem ting der ikke findes i spillet – så gør du det til en god oplevelse for dig selv og andre. Og det drejer sig jo som sagt om at alle skal have det sjovt.