

Det fede plot

Plottet og dets muligheder

Det fede plot – plottet og dets muligheder

Original titel: Det fede plot – plottet og dets muligheder

Udgivet af: Tordenild.dk

Skrevet af: Troels Frostholt Søe-Larsen (troels@tordenild.dk)

Redigeret af: Gitte Søe-Larsen

Udgave: Tredje udgave

Oplag: Første oplag

Udgivet: Maj 2007

Ophavsret: Troels Frostholt Søe-Larsen

Kopi rettigheder: Åben for alle

Fremvist: LLR kurset, Kampagnekursus, d. 14. Maj 2006, Aarhus (www.rollespil.dk)

Idé materiale:

Generelt: Gitte Søe-Larsen, Troels Frostholt Søe-Larsen

Spindelvævs teorien: Gitte Søe-Larsen, Troels Frostholt Søe-Larsen

Kampagne udgangspunkt: Anduien (ThyRF)

Indholdsfortegnelse

Hvem er jeg?.....	4
Indledning.....	5
Plot stadier	6
Aktive plots.....	6
Inaktive plots	6
Et plot igennem sine stadier:.....	7
Plot typer.....	7
Aggressive plots.....	8
Passive plots	8
Plot typer – fordele og ulemper	9
Plot-skabelse	10
Hvorfor skal plottet laves?.....	10
Hvordan skal plottet introduceres?.....	10
Hvordan skal plottet drives?.....	10
Hvordan skal plottet køre?	10
Hvordan skal plottet løses?	10
Hvordan vælger man det rigtige plot til sin kampagne?	11
Målgruppe	11
Hvor gamle er spillerne, hvor meget erfaring har de osv.?	11
Hvilket køn er spillerne?	12
Spillets art og type	13
Hvad er settinget?	13
Hvorfor opbygge en rød tråd i spillet?	14
Hvad er et godt plot?.....	15
Spontane plots	16
Spindelvævs teorien	17
Opsamling.....	18

Hvem er jeg?



- Troels Frostholt Søe-Larsen
- 1979er
- Spillet rollespil siden 1994
- Arrangør fra 2000 og frem
- 22 års uafbrudt kampagne erfaring (anno 2021)
- LARP og RPG aktiv
- Mester i Panatria
- En del af TordenIld.dk
- Spontan live skaber

Indledning

Noget af det første, man finder ud af som arrangør efter at rammerne for spillet er skabt, er plots.

Men hvad er et plot egentlig. Alt efter om man befinder sig i filmens verden eller på en scene, så har plots deres specielle betydning. Et plot kan være selve hovedhandlingen eller problemstillingen i en film. Det kan også være en enkelt persons plot mod en anden på scenen. I denne sammenhæng er plottet altså en måde at opnå noget på, det kaldes at plotte.

Men den slags plot som jeg har tænkt mig at beskæftige mig med, er en arrangørs plot i forbindelse med live rollespil. Altså en serie hændelser og bagtanker, som man har udviklet, så spillerne har noget spændende at give sig til. I denne sammenhæng vil plottet være det specielle krydderi man spice'er rollespillet op med. Det, der gerne skal gøre lige netop dette scenarie til noget helt specielt for en del af spillerne eller hvis man er meget heldig, de fleste spillere.

Før vi begynder at gå i dybden med plots og måder at skabe dem på, vil jeg prøve at skabe en fælles platform at tale ud fra. Plots kan deles op i mange heldige og mindre heldige kategorier og der kan sikkert skabes en hel række forskellige genrer omkring plots. Det er ikke, hvad jeg vil forsøge. Jeg vil fjerne det unødvendige og skære helt ind til benet og starte, hvor plottet bliver født, hvilke muligheder det har for at udvikle sig, hvilke reaktionsmønstre det har og hvordan vi benytter os af dem.

Plot stadier

Det første jeg vil starte med er stadierne i et plot. For overskuelighedens skyld og faktisk fordi jeg synes det er lettere, vil jeg korte det hele ned til to stadier, aktivt eller inaktivt.

Aktive plots

Når et plot er aktivt udvikler det sig og spillerne arbejder med det. Man kan faktisk sige at plottet er inde i en aktiv kurve. Denne periode er der, hvor spillere arbejder med plottet, hvor plottet har mere eller mindre direkte indvirkning på spilleren eller spillet. I et simpelt plot som f.eks. en ond nekromantiker, som har rejst den nærliggende kirkegård som zombier og sendt dem mod byen, er plottet aktivt i den periode, hvor spillerne prøver at bekæmpe zombierne eller arbejder med en handlingsplan mod zombierne eller den onde nekromantiker. Altså er plottet aktivt, når spillerne er i direkte berøringsflade med plottet. Et plot kan således være aktivt over for nogle spillere, men inaktivt over for andre.

Inaktive plots

Når et plot er inaktivt udvikler plottet sig ikke direkte. Plottet er hermed inde i en inaktiv kurve. Det er her, spillerne ikke kender plottet endnu eller ikke arbejder med plottet. Det er også inaktivt i de perioder, hvor spillerne vælger at ignorere plottet. Hvis vi tager vores simple plot med den onde nekromantiker er plottet inaktivt der, hvor nekromantikeren skaber zombierne og der, hvor zombierne er på vej mod byen, men endnu ikke har mødt spillerne. Det er også inaktivt i de perioder, hvor spillerne ikke arbejder med en løsning eller slås mod zombierne. Altså er plottet inaktivt, når spiller ikke er i direkte berøringsflade med plottet. Igen kan plottet være inaktivt for nogle spillere, mens det er aktivt over for andre.

Plot stadier:

- **Aktive:**

- Spillerne arbejder med plottet
- Plottet har direkte indvirkning på spillet

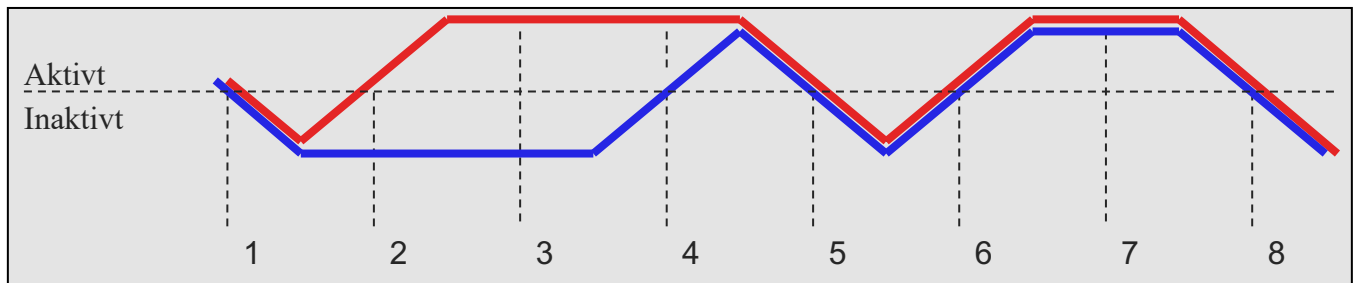
- **Inaktive:**

- Spillerne arbejder ikke med plottet
- Spillerne vælger at ignorere plottet
- Plottet har indirekte virkning på spillet

Et plot igennem sine stadier:

Her ser vi på ovenstående eksempel med en necromantiker som rejser en kirkegård af lig for at sende dem mod byen og udslette byen. Vi ser den igennem en meget forsimplet tidslinje der forklarer hvornår plottet skifter stadier set ud fra forskellige grupper synspunkter.

- Den røde er de folk der oplever angrebet på byen.
- Den blå er en gruppe der ikke var i byen under angrebet og derfor først senere får at vide hvad der foregår.



1. En zombiehær rejses af en NPC
2. Zombierne når byen (spillere fra byen er den røde farve)
3. Spillerne er på flugt
4. Spillere som ikke har set zombierne, får det at vide (den blå farve)
5. Spillerne opgiver plottet
6. Spillerne arbejder med en løsning
7. Spillerne løser plottet
8. Spillet forsætter

Plot typer

Efter vi har fået styr på stadierne i et plot er det på tide at stifte bekendtskab med plot typerne. For overskuelighedens skyld vil jeg igen korte det ned til to plot typer.

Når man skal skabe et plot, skal man overveje, hvor man vil hen med plottet og hvilken effekt man ønsker at opnå med plottet. Det betyder meget for plot afviklingen at man har valgt den rigtige plot type.

Aggressive plots

Et aggressivt plot er et plot, der tvinger spillerne til at tage stilling. Det er et plot, der benytter sig af aggressive elementer, som f.eks. en sygdom, der lige så stille slår folk ihjel, en plage som ødelægger markerne, så der bliver hungersnød eller en NPC, der bliver ved med at angribe spillerne eller forlange noget af spillerne. Et aggressivt plot er godt til at sætte gang i spillerne, hvis de virker sløve og skabe her og nu aktivitet. Desværre er det ofte kortvarigt og skaber ikke længere varende spil. Det er også ofte med de aggressive plots at folk reagerer mest voldsomt, hvis plottet er svært at løse. De bliver stressede og føler at mestrene tvinger dem ud i noget, de ikke kan overskue. De mister hurtigt overblikket, tænker ikke klart og reagerer på instinkter. Hvis instinkterne ikke virker, bliver de frustrerede og i værste tilfælde forkaster de plottet eller går offgame.

Passive plots

Passive plots er derimod plots, der ligger og lur under overfladen. Det er plots, der benytter sig af passive elementer, som f.eks. et brev, der bliver tabt i byen, en gammel bog, der bliver solgt i kroen. Det kan også være ting som er gemt i kampagnens historier eller i NPCers baggrundshistorier. Det er plots som folk kan "grave" frem, hvis de ønsker det. Det kan også være plots, som endnu ikke er skabt, men som ved at spillerne ønsker dem og "graver" dem frem "tvinger" mestrene til spontant at skabe dem. Selvfølgelig er det ikke nødvendigt, at de er spontane, de kan være skabt på forhånd. Det er dog kun én side af de passive plots. Det, der også karakteriserer et passivt plot er, at det er spillerne der mere eller mindre bestemmer farten i plottet. Et passivt plot kan selvfølgelig godt have en aktiv indvirkning i spillet i form af døde eller sårede spillere, men den har kun påvirkning på de spillere, som involverer sig i plottet plus måske spillernes ingame omgangskreds.

Plot typer:

- **Aggressive plots:**
 - Tvinger spillerne til at tage stilling
 - Vækker et søvnigt spil
 - Kan påvirke mange spillere

- **Passive plots:**
 - Spillerne skal selv være "vågne"
 - Går mere i dybden med spilleren
 - Kan være personlig

Plot typer – fordele og ulemper

Nu da vi har været igennem det teoretiske og dannet os en fælles forståelse for plots, vil jeg gå videre med brugen af plots i praksis.

Aggressive og passive plots er to teoretiske typer, og alligevel er de meget rammende for de fleste plots. Selvfølgelig kan man kombinere typerne, men man vil faktisk ofte opleve at mange plots er overvejende den ene eller den anden type. Hvilken type skal man så vælge som skelet for sit plot? Det kommer jo meget an på, hvad man vil opnå med sit plot.

Aggressive plots er gode til at sætte gang i spillet, hvis det er i en død periode. De er også gode til at sætte spillerne lidt på prøve, men dette skal man gøre med forbehold. For hvis det lykkes at presse spillerne så langt, at de ikke selv kan finde en løsning, så bliver et aggressivt plot ofte vildt frustrerende for spillerne. Det kan gå så galt at spillerne forkaster plottet og nægter at deltage i det, i yderste konsekvens skifter de måske karakter eller går offgame. Sker dette kan det have fatale konsekvenser for lyst til at deltage i scenariet eller kommende scenarier.

Passive plots er gode til at få spillerne til at arbejde koncentreret og benytte rollespillets vej nemlig kommunikation, samle informationer ind og gå og lege hemmelighedskræmmeri. Passive plots er således plots, der venter på spillerne samler dem op. De kan være af meget personlig art og kan i langt højere grad end de aggressive plots tilpasses spillets udvikling og de enkelte karakterers

udvikling og reaktioner. De kan spænde fra historier, der fortælles af en gamle mand i byen til indviklede "puzzle" plots, der kræver lang tids undersøgelse og intelligent løsning. De kræver ofte en del mere overvejelse fra mestrenes side og en hel del mere vilje fra spillerens side. Ofte kræver de også, at spillerne selv tager initiativ og graver i spillets fortid eller søger informationer. Passive plots har som sådan ikke nogen drivkraft i sig selv og er derfor afhængig af, at spillerne arbejder med dem.

Aggressive plots:

- **Fordele:**

- Sætter gang i spillet.
- Sætter spillerne på prøve og presser dem.
- Aktiverer mange spillere på en gang.

- **Ulemper:**

- Aktiviteten skabt heraf er kortvarig.
- Spillerne kan let blive frustrerede.
- Mangel på løsning kan forkaste plottet.

Passive plots:

- **Fordele:**

- Virker mere personlige
- Ligger op til rollespil (kommunikation)
- Er nemme at tilpasse spillets udvikling

- **Ulemper:**

- Mere arbejde i skabelses perioden
- Kræver velvilje fra spillerne
- Mangler egen drivkraft

Plot-skabelse

Når man skal i gang med at skabe sit plot er der en del der bør overvejes.

Hvorfor skal plottet laves?

Hvis svaret er: Fordi spillerne skal have noget at lave så tænk videre, det er simpelthen ikke godt nok.

Hvordan skal plottet introduceres?

Tænk kreativt og brug ikke ”du har modtaget dette fra en ven...” da det sætter spilleren i et rollespilmæssigt problem, hvis folk spørger hvor han har det fra, for han har måske ikke skabt sig en ven ingame. Brug heller ikke ”du har drømt” for ofte. Folk synes, det er underligt, hvis for mange oplever ting i drømme ofte. Tænk på deres baggrundshistorier, opfind en NPC, lav et brev og smid det tilfældigt et sted, hvor du ved, det vil blive fundet osv.

Hvordan skal plottet drives?

Hvad der skal være drivkraften. Hvis plottet skal være drivkraften, så er man ovre i en aggressiv plottype, hvis ikke, er man ovre i den passive plot type. Her skal man også gøre sig klart hvordan man vil håndtere reaktioner fra spillerne og om plottet skal drives eller have lov til at drive rundt.

Hvordan skal plottet køre?

Tænk igennem hvornår plottet kan være aktivt og inaktivt. Tænk på, hvordan du vil holde liv i et passivt plot eller begrænse et aggressivt plots, indtil spillerne finder en løsning. Tænk på om spillerne har mulighed for at finde løsningen i tide. Tænk evt. på straffe for, for sent løste plots og måder at belønne korrekte løsninger på.

Hvordan skal plottet løses?

Igen tænk kreativt, vær specielt lydhør over for spillernes egne idéer til løsninger, da de ofte giver mere mening. Vælg udveje, der matcher spillerne og husk på at spillere er dummere end mestre, simpelthen fordi de ikke sidder med samme viden som mestrene. Husk også på, at spillerne ofte kommunikerer for lidt sammen og glemmer oplysninger eller holder dem for sig selv.

Hvordan vælger man det rigtige plot til sin kampagne?

Det er et stort spørgsmål, som desværre først rigtig kan besvares, når man har prøvet det af. Med tiden vil man lære, hvilke plots der fungerer og hvilke der ikke gør. Jeg vil dog her komme ind på nogle ting, man kan overveje og som kan give mestrene en retningslinje at gå efter.

Målgruppe

En af de meget vigtige ting at overveje når man skaber plots er spillets målgruppe.

Hvor gamle er spillerne, hvor meget erfaring har de osv.?

Nedenstående er meget generaliserende og her kan alder også sidestilles med erfaring, så er man ung med meget erfaring ligger man nok blandt de ældre og er man ældre men nybegynder ligger man ved de unge.

Unge spillerne vil ofte gerne have mere action end ældre og erfarne spillere. Dermed ikke sagt at de erfarne vil sidde stille og løse plots. Det er mere en generel retningslinje. For at fange de unge og knap så erfarne spillere, skal der være fart over feltet og plots'ne skal være mere lige til og hjælpen skal være nemmere at finde. Det skal være let gennemskuelige plots og de skal ikke indeholde så mange etiske overvejelser, da den type plots ofte vil være spildt på unge spillere, simpelthen fordi de ikke finder det interessant nok. Har man derimod med ældre og erfarne spillere at gøre, er de etiske plots og plots, der indeholder store spørgsmål som guderne, verden balancen osv., mere på sin plads. Her kan man så med fordel krydre det med personlige plots. F.eks. kampen mod en dæmon, som har et kærlighedsforhold til kongens datter og derfor ikke blot kan destrueres eller en spillers kæreste eller forældre, der er besat af noget ondt. En god ven, der er beskyldt for mord osv. Igen langt mere overvejende personlige plots. Ældre og især erfarne spillere vil være mere ivrige efter den type spil, da det ofte er langt mere interessant for dem end kampen mod en udød hær.

Unge:

- Action
- Gennemskuelige plots
- Stor gevinst

Ældre:

- Puzzle plots
- Etiske problemer
- Personlig udvikling

Hvilket køn er spillerne?

Det er nok en "varm kartoffel", men jeg personligt mener der er **stor** forskel på, hvilke plots piger ønsker og hvilke plots drenge ønsker. Her er det vigtigt at forstå at her mener jeg feminine og maskuline. Jeg ønsker ikke at pådutte nogle køn en specifik holdning eller mening men plot en generel betragtning af feminine og maskuline sider og måder at arbejde med plots, som jeg har lært igennem mine mange års erfaring. Så når der refereres til piger, er det folk med overvejende feminine sider og når der refereres til drenge, er et folk med overvejende maskuline sider. Vær opmærksom på at det kan være svært at vide uden at kende sine spillere ret godt.

Faktisk er det ikke så meget forskellen i selve plottet, men i plottets udførelse. Ofte er drenge mere handlings orienteret og ønsker at et plot skal løses og på den rigtige måde. Piger derimod er mere interesseret i selve perioden plottet bliver løst. Lad mig forklare dette på en anden måde. Pigen vil ofte dvæle ved de enkelte elementer i plottet og bruge plottet som basis for spil og vil som sådan ikke altid ønske at plottet skal løses. Ofte ønsker de plottet skal fortsætte i lang tid og først, når de er parate til at skifte spilstil, ønsker de plottet skal ændres eller løses. De vil også i langt højere grad ønske et plot, der ikke skaber en mulighed for at blive mægtig ingame, men mere en mulighed for at spille det "nære" spil og bruge elementer i deres karakter baggrund til at udfordre sig selv igen og igen. Modsat vil drenge være langt mere handlings orienterede. Når de har løst et personligt problem, er der ofte lagt låg på og problemet er væk, hvor pigen vil ønske problemet skal blusse op igen og igen. Drenge vil også gerne løse problemer forholdsvis hurtigt og effektivt, de kan ofte se deres karakters fejl og problemer som en tjekliste der skal krydses af i takt med de løses. De går efter at deres karakter skal finde sine fejl, rette op på dem og blive hel, som et puslespil der er lagt færdigt.

Ovenstående reflekteres næsten 100% i måden de løser ikke personlige plots på. Piger vil arbejde med alle delene og dvæle ved for og imod valg og oftest helst opfinde 2-3 valg ekstra der ikke var der fra starten hvor drenge vil sige "skal vi sige løsning A, B eller C."

Piger:

- Personlighedsspil
- Stor indlevelse

Drenge:

- Plot løsning
- Viden/magt

Spillets art og type

En anden meget vigtig ting at overveje når man skaber plots er kampagnens art og type.

Hvad er settinget?

Det er et meget bredt spørgsmål. Det kan være alt muligt, high eller low fantasy, meget handels orienteret eller krigs orienteret, meget intrige baseret og hvor meget baggrundsmateriale der er til rådighed.

Det er svært at sige noget generel om valg af plots i forhold til settinget, men noget af det, man bør overveje, er at lade ens plot blive en del af settinget. Det jeg mener er: skab plots som kan bruges til at udvikle settinget. F.eks. et plot, der ændrer magtbalancen i det land, man spiller i, et plot der vælter kongen eller som giver orkhæren styrke til at besætte en del af elvernes skov. Den slags plots gør at folk føler, de har sat deres mærke på udviklingen og at de er en del af noget større. Prøv også at udfordre jer selv og spillet. Spil til grænsen, f.eks. i et low fantasyspil, så skab plots, der ligger lige på grænsen til middle fantasy eller i et high fantasyspil lav plots, der skaber noget low fantasy, som f.eks. stridigheder i handelslavet eller stridigheder mellem noble familier. Udvis kreativ sans og lav plots, der rangerer inden for hele spillets skala.

Hvorfor opbygge en rød tråd i spillet?

Hvad mener jeg så med en rød tråd? Jeg mener simpelthen at der, af mestrene, er lagt en linie for udviklingen i spillet igennem en eller flere sæsoner. En slags meget løs drejebog. Med dette menes ikke at man skal bestemme over spillerne, men det er altid sjovt for spillere at se plots og happenings hænger sammen. F.eks. kunne man forestille sig i et low fantasykoncept, at masterne bestemmer sig for at det len spillet foregår i skal have en lensherre, som skal styre lenet. Men mestrene har ikke valgt, hvem der skal være lensherre. Det kan være en rød tråd igennem en sæson. Så kan man skabe plots, der sætter evt. kandidater i svære dilemmaer og problemer. Man kan sende en NPC ind, som ønsker at blande sig og som spillerne kan prøve at fjerne eller alliere sig sammen med. På den måde har man skabt en ramme og en rød tråd, men ikke trukket noget ned over hovedet på spillerne. I et high fantasykoncept kan det være en mager cirkel, hvis indre ledelse har fået til opgave at vælge en leder af et kommende akademi. Hvilket politisk spil, de spiller indbyrdes, er jo ikke fastlagt, selvom mestrene altid kan forsøge at prikke til det hele med plots og NPCere for at ændre på spillets gang.

Hvorfor så have en rød tråd? At have en rød tråd er simpelthen en måde at skabe realisme og sammenhørighed i spillet. Få spillet til at virke som en verden i udvikling i stedet for at den står stille. Det får verden til at virke mere troværdig og får spillere til at beholde deres karakterer længere og på den måde samle spillet. Spillerne får også mere lyst til at skabe ingame venner og allierede igennem spillet og man får derved en baggrund, som kan holde spillet kørende. Det hjælper bl.a. på at man ikke skal få spillet til at køre ved hjælp af plots, men at det kører sig selv og plots'ne kun er krydderi i en spændende verden.

Hvorfor den røde tråd:

- Realisme
- Sammenhørighed
- Troværdig
- Spillerne beholder deres karakterer
- De ønsker at skabe ingame relationer
- Hjælper med at holde spillet kørende

Hvad er et godt plot?

Det kommer selvfølgelig an på spillere, settinget, og alt muligt andet. En måde at skabe et godt plot på er dog at have styr på plottet og være fleksibel og parat til at ændre på detaljerne på stedet. Et godt plot er velovervejet og afbalanceret i forhold til spillet. Hvordan får man så styr på sit plot, så det er alt det? Først og fremmest starter man i idéfasen med IKKE at smide et godt plot væk, fordi det har problemer. Alle plots har potentiale til at blive gode og seje, men det kræver, at man er parat til at gøre en indsats for at gennemarbejde plottet og se det fra alle synsvinkler og strække og hive indtil det passer til det hele.

Efter idéen er blomstret frem, skal man skrive plottet ned i sin originale form, uden tanker på om det virker. Derefter sætter man sig ned og dissekerer plottet og piller det ned så det er helt ødelagt. Derefter bygger man det op igen. Brug nogle af de overvejelser, jeg er kommet med her, og tænk plottet igennem i detaljer. Tænk over plottets historie, hvad der skal ske, hvor det sker og hvorfor. Tænk over plottets udvikling, hvordan skal det udvikle sig, hvordan skal spillerne løse de enkelte dele osv. Hvordan skal plottet afsluttes, skal der være en afslutning overhovedet. Tænk også igennem, hvem plottet skal rette sig imod og hvorfor.

Nogle ting der er værd at overveje:

- Hvorfor netop dette plot?
- Plottets type.
- Hvornår er plottet i de enkelte stadier?
- Hvilke spillere ønsker du at påvirke?
- Hvilken del af spillet ønsker du at påvirke?

Spontane plots

En anden indgangsvinkel er den spontane. Når man laver spontane plots, kræver det ekstrem plot viden og perfekt balancekunst mellem spillerne, regelsæt, historie og verden. Det tager lang tid at oparbejde viden og overblik og det er nogle af de hovedegenskaber en spontan plotskaber skal besidde. At skabe plots på stedet er ikke nogen nem kunst, man skal være helt sikker på, at man har alle overvejelser med og det kræver at man kender til historierne bag spillet og kan regelsættet som sin egen baglomme. Det sidste er selvfølgelig kun nødvendigt, hvis man vil benytte sig af det, men specielt i high fantasy kampagner, hvor magi og andre væsner er en stor del af spillet, er det meget svært at skabe plots på stedet uden at overveje de elementer. Jeg selv er spontan mester, men jeg vil kraftigt fraråde man benytter sig af det, før man er rimelig dus med sin verden og har en del erfaring som mester.

Kræver:

- Ekstrem plot viden
- Perfekt balancekunst mellem spillerne, regelsæt, historie og verden
- Stor viden og overblik over spillet

Fordele:

- Lynhurtig reaktion
- Fleksible plots

Ulemper:

- Stor fare for fejl
- Store krav (se ovenfor)

Spindelvævs teorien

Spindelvævs teorien er en teori vi arbejder med, når vi laver plots til vores kampagne. Teorien bygger på en måde at skabe sammenhængende plots. Kort fortalt skaber man en masse ikke komplette plots og kaster dem ind i spillet. De kan være af forskellige typer, men for det meste er det passive plots. Hele idéen er, at de enkelte plots bliver aktiveret i den rækkefølge spillerne arbejder med dem. På den måde er det spillerne, der giver plots'ne liv og det er deres idéer, som videreudvikler dem. De bliver mere levende og indholdsrige. På denne måde trækker man som mester på alle spillernes idéer, samtidig med at man stadig kontrollerer rammerne for plottet. Når man bliver dus med denne måde at skabe plots på vil man, ved hjælp af et erfarent overblik, kunne skabe plots, som hænger sammen i en rød tråd. Det vil skabe en helt ny sammenhæng, som man ikke havde overvejet, da man skabte plots'ne. Verden vil virke mere kompleks og levende, som en rigtig verden og spillerne vil føle sig mere frie.

Teorien er navngivet ud fra betragtningen af, at alle plots og alle spillere i spillet skaber ét stort spindelvæv, som virker som sikkerhedsnet i rollespillets verden. Det store net vil også sikre at spillerne ikke føler, de bevæger sig et sted hen, hvor mestrene ikke har udviklet spillet. De kan som sådan ikke på samme måde "falde" gennem hullerne i nettet eller "fare vild" i den ikke skabte del af verdenen.

Elementer i teorien:

- Et net af ikke komplette plots
- Overblik og baglands plot tanker
- Samling af mange plots til en rød tråd
- Bruger viden og idéer fra alle spillere
- En mere levende og indholdsrig verden
- Forhindrer spillere i at "falde" igennem

Opsamling

At lave et fedt plot handler om finesse og omtanke. Vær opmærksom på spillerne, settinget og din egen plads som mester. Tænk dig om og skab plots, som du selv vil dø for at spille med i. Hav det sjovt med at lave plots, se på spillerne, føl spillernes reaktioner, som var de en del af dig.

Husk, at som mester har du ikke bare kontrol med spillet, du ER spillet. Det er din mulighed, men også din opgave at skabe plots. Det er dit ansvar at spillets plots fungerer, og at spillerne får en speciel oplevelse.

Held og lykke med plot skabelsen.

Med venlig hilsen

Troels Frostholt Søe-Larsen