

# Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

## Rollespill

(\_sjanger, \_drama, \_dataspill) Rollespill kan foregå på mange måter. Det finnes rollespill med utkledd skuespillere, rollespill som brettspill, digitale rollespill m.m. Mange rollespill har ikke faste regler, snarere retningslinjer og løst styrte muligheter. En “game master” styrer spillet, f.eks. som historieforteller. Brettspillvarianten kalles ofte “tabletop role-playing game” (TRPG).

Deltakerne skal spille ut rollen til en karakter (ofte ved hjelp av et karakterark som fylles ut). Noen ganger står valget mellom helt ferdige karakterer, men i mange spill kastes det terning om hvordan karakteren skal bli. Karakterene skal kunne utvikle seg, i en permanent prosess gjennom spillet.

“Man sätter sig ner med en liten grupp personer kring ett bord, med ett regelverk som utgör ramarna för spelet. Utifrån spelets regler skapar alla spelare (som kan jämföras med skådespelare i en teaterpjäs), en egen rollkaraktär som med siffror visar t.ex. hur empatisk, livskraftig och smart hon är. Sedan är det spelledarens uppgift (som kan jämföras med teaterpjäsens regissör) att presentera kronologiska händelser (som kan jämföras med pjäsens handling) för spelarna som interagerar med varandra genom sina rollkaraktärer för att lösa händelsens situationer, problem och mysterier. Ofta används tärningar för att lägga till en spänningmoment i det oförutsägbara, då rollkaraktärerna även kan misslyckas, skadas och berövas livet. Det handlar mer om samarbete än att någon skall “vinna”. Hela konceptet kan jämföras med improvisationsteater där bordet är själva scenen, fantasin är verktyget och där utgången är långt ifrån säker.” (Peter Bergman i <http://www.jrrtolkien.se/essa/rollspel>; lesedato 21.01.20)

Som oppfinner av brett-rollespillene regnes amerikaneren Gary Gygax. Hans første spill, *Dungeons & Dragons*, utviklet fra 1971, var inspirert av Tolkiens fantasy-verden.

“For TRPGs, interfaces include the actual table, dice, information sheets, and players themselves. Rules include the systems governing play. Goals include any player motivation encouraged by the system and social circumstances: competition (gamism), creating believable imaginary people in imaginary worlds (simulationism), and spinning an engaging story (narrativism). Entities are the various diegetic and extradiegetic “facts” established in the narrated fiction: a

sword does 2D8 damage; Phyllis is mad at Marshall and won't let him into the house yet; Skeletor has a "Climb" skill. Entity manipulation involves agency over and conscious experimentation with these entities: I hit him with my sword, Marshall uses his predicament to make his escape, Skeletor takes a penalty to climb Snake Mountain in the rain." (Torner 2016)

"Players assuming Author stance make character decisions based on what they as a player want, but "then retroactively 'motivates' the character to perform them" [Ron Edwards i *GNS and Other Matters of Role-playing Theory*, 2004]. For example, a player who wants more action might have her character start an unnecessary fight, and then justify it as being something the character would do, given the circumstances. Without the retroactive motivation, players have assumed Pawn stance toward their character, akin to most computer RPGs: the character is simply a vehicle for fulfilling whatever the player wants without justification. Finally, Director stance means that players have the capability of framing one's environment, whole scenes, the kind and timing of events that happen to the character, and so on. The Director position in a TRPG provides one of the most powerful tools to reflect on the medium itself, as the player is able to frame their own interpretation of their performative acts into actual, diegetic TRPG performance. TRPG play often sees oscillation between Actor and Author stance, with Pawn stance perceived as poor play." (Torner 2016)

Digitale rollespill deles inn i blant andre PBeM (Play-by-mail games, spilt gjennom bruk av vanlig post eller e-post), MUD ("Multi-user dungeon", eventuelt "domain" eller "dimension") og MMORPG ("Massively multiplayer online role-playing game").

"A role-playing game unites multiple players with different styles of play. Some enjoy the theatrelike aspect of role-playing, some appreciate the tactical challenges, and some just like to get together with friends." (Harrigan og Wardrip-Fruin 2009 s. 89). "At any moment, one can consider who is acting as world-builder, who as story-builder, and who as story-player." (Knobel og Lankshear 2007 s. 72)

"It's a game you play with friends in a social setting. ...

It's an exploration of intriguing or fanciful scenarios. ...

It's a chance to be someone you're not. ...

It's a celebration of sticky situations. ...

It's collaborative daydreaming. ...

It's exercise for your personal sense of drama. ...

It's a way to trick ourselves into creating interesting things. ...

It's something you've been doing all along.” (Epidiah Ravachol sitert fra Torner 2016)

“In 2013, TRPG designer Ravachol needed a business card, so he invented a new genre of TRPG: the nano-game. *Vast & Starlit* became a business-card-sized *Guardians of the Galaxy*-esque game about escaped space convicts on the run in a stolen starship. Narrative tension in the TRPG revolves around contested leadership and potential adventure in galactic exploration. The game, published on a piece of glossy, color-stock cardboard, sold for \$1 and sparked a burst of nano-game ideation and creation in global RPG communities. [...] Collective fiction creation is already a messy procedure, and the game itself is suitably gonzo: 3-5 players take on the roles of bank-robbers who have the perfect cover, for they are also astronauts scheduled to launch that day. One player is the leader of the bank robbery, a second the leader of the space mission, and yet another is an astro-robber with a pang of conscience and wants them to turn themselves in. The game creates a farce, a form of comedy that uses highly improbable situations and crude characters to answer the question “How are they going to pull this off?” The TRPG itself presents no answer. Ravachol’s minimalist rules not only produce a series of absurd and increasingly silly play scenarios in the course of an hour, but also correspond with a specific argument about what role-playing games are. Playing the game means a confrontation with game theory in the raw, particularly with respect to emergence and improvisation. [...] According to Mackay (2001), TRPGs consist of “role-playing performances, extra-performative conversations, and character planning” (p. 126). These performances, including our act of calibrating them and persuading other players to accept and play off of them, can be thematized in a game’s procedures and content.” (Torner 2016)

“TRPGs use presentation and implementation of rules to adjust temporality and how we frame time (Torner, 2015). [Spillet *What Is a Role-Playing Game?*, 2013, av Ravachol] uses its rules to put players in the middle of the action as quickly as possible, with “the action” already pre-framed by potentially irresponsible decisions they have made which are then integrated into the gameplay without problem. Did someone choose to bring a rocket launcher to the bank robbery? Excellent. Does the traitor choose to remain loyal to her friends after all? Then the players at the table can appreciate the moment-to-moment dramatic irony, just as the traitor player experiences the emotional conflict as a first person audience. [*What Is a Role-Playing Game?*] offers not only a written statement of criticism and self-reflection on TRPGs, but also presumably enacts this statement through the emergent properties of play. The game uses explicit self-reflexivity to give groups of players both a window into designer-based TRPG theory as well as a couple of hours of dumb fun.” (Torner 2016)

Rollespill kan utgis som hefter eller bøker. Det gjelder f.eks. Tomas H. V. Mørkrids *Rollespillet Fabula* (utgitt på Cappelen i 1999). Spillet foregår i fantasilandet Orianna, der deltakerne er heltinner/helter som skal løse kriminal-

gåter, grave opp skatter, kjempe mot trolldom og vekke slumrende drager. Spillet er ifølge forlaget beregnet for alderen 10 år og oppover. I rollespillbøker står det beskrevet scenarier, som så spilles av konkrete personer og med improviserte endringer i forhold til beskrivelsene. Hvis personene opptrer i forkledning, med sverd m.m., kalles rollespillet en laiv. Laiving blir på engelsk av og til forkortet til LARP (live-action role-playing). Rollespill blir ofte delt inn i to grupper: live action (laiving) og bordspill (table top).

“Dungeons & Dragons (D&D) var det første rollespillet, og kom opprinnelig ut i USA i 1974. Konseptet var ganske enkelt: én person er spilleleder, og beskriver en fantasivirkelighet for 4-5 spillere. Disse spiller hver sin rolle, for eksempel krigere, trollmenn, alver og dverger (ikke helt ulikt skikkelsene man finner i J.R.R. Tolkiens bøker om Ringenes Herre). Rollenes valg avgjør handlingen i fortellingen, som improviseres frem i fellesskap. Det er ikke noe manus, og det er rollene som er hovedpersonene. [...] Rollespill kan minne om improvisert teater eller barns frie rollelek. De vokste imidlertid opprinnelig frem fra brett- og krigsspilltradisjonen, og de tidlige variantene hadde dermed mange regler, tabeller og eksotiske terninger. 40 år senere finnes det rollespill for enhver smak. Noen har florlette regler og ligger nærmere fri improvisasjon, andre har fortsatt terningkast og mer eller mindre kompliserte regler som er med på å styre fortellingen. [...] Det handler om å leve seg inn i en fortelling, glede seg over den felles improvisasjonen, og se rollen utvikle seg over tid.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 30)

“Mange rollespillprodusenter har hatt lisens til å lage rollespill basert på kjente franchiser [...], andre har foregått i produsentens egne verdener, eller vært generiske slik at spillerne selv kan bygge fantasivirkeligheter i fellesskap. [...] Rollespillere har siden tidenes morgen (det vil si 1974) laget sine egne hjemmekreerte regler og spill, eller flikket på reglene til spill som allerede fantes. Siden begynnelsen av dette århundret har hobbyspillskaperne i stadig større grad funnet sammen via internett, og det finnes en hel underskog av selvpublisererte “indiespill”. Apocalypse World, som foregår i en post-apokalyptisk setting, er et av de mest kjente.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 31)

Laiving er improvisert skuespill, et slags friteater der deltakerne inntar roller og ikler seg identiteter. Spillingen utføres vanligvis i det “skjulte”, dvs. på steder der spillerne får være i fred og det er få forbipasserende. Spillerne blir enige om hovedtrekkene i en historie som det skal improviseres rundt. Noen av deltakerne utnevnes til dommere, og disse deltar ikke direkte i historien. En dommer avgjør utfallet av en hendelse som har uklar utgang, og passer på at hovedtrekkene i historien blir fulgt opp.

“Ikke alle rollespillere slo seg til ro med å sitte i mors kjellerstue og fortelle fantastiske historier rundt et bord. I løpet av 80-tallet begynte mange å kle seg ut, og trakk ut i skogen for å spille levende rollespill, også kjent som “laiv”. De tidligste laivene foregikk hovedsakelig i fantasysettinger, men på samme måte som

med “bordrollespill” er det ingen grenser for hvilke sjangre og verdener spillene kan utforske. I år settes den engelskspråklige Harry Potter-laiven “College of Wizardry” opp på et ekte polsk slott, for over 120 deltakere [...]. I fjor [2013] ble Battlestar Galactica-laiven “Monitor Celestra” arrangert tre ganger på det svenske krigsskipet Småland, med over 130 deltakere per gjennomføring. Mange norske laiver det siste tiåret har vært “historiske dramaer”, ofte satt til 17-1800-tallet med flotte kostymer og vekt på personlige intriger rollene imellom. For mange er det en viktig del av hobbyen å selv lage kostymer som passer til den historiske perioden eller sjangeren som spilles. Andre er mindre opptatt av dette og leier, låner eller får hjelp til kostymet. Noen laiver, særlig de såkalte blackbox-laivene, har ikke kostymekrav overhodet; du kan komme som du er.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 31-32)

I bordspill kan terninger brukes til å avgjøre utfallet av en hendelse eller et “sammenstøt”. Det er vanlig at hver spiller har et karakterskjema med beskrivelser av fysiske og psykiske egenskaper, f.eks. representert i tallskalaer. En forteller presenterer handlingen og spiller alle bipersoner som deltakerne møter underveis. Han/hun skaper bakgrunnshistoriene (“vever bakgrunnsteppet”), fungerer som dommer når det er en tvist, og deler ut de erfaringspoengene som gjør at spillerne øker sine evner. Fortelleren kan både belønne og tvinge de andre. En gruppe bordspillere består ofte av 4-6 personer. Sammen med fortelleren skaper spillerne en kompleks imaginær verden.

Hvis spillerne skal oppholde seg i en liten hule i fiksjonsverdenen, er det ikke plass til alle. De som av plassmangel befinner seg utenfor hulen, kan ikke vite hva som foregår der inne, noe som kan innebære at noen rollespillere må forlate rommet slik at de ikke kan høre hva personene i “hulen” sier til hverandre (Schirrmeister 2002 s. 136).

“Rollespill er en lek der deltakerne spiller roller med andre karakterer, motivasjoner og bakgrunner enn sine egne. Politi og røver er en enkel form for rollespill, Dungeons & Dragons er et bordrollespill, mens World of Warcraft er et internettbasert rollespill. Man kan også sammenlikne det med et improvisert teater, og i levende rollespill er det vanlig at spillerne har på seg kostymer og bruker rekvisitter [f.eks. skjold og sverd]. Media Farm [et firma som Nøst er leder for] bruker også begrepet læringsteater, det tilsvarer det engelske begrepet *serious game*, hvor hovedhensikten med spillet ikke er underholdning, men læring.” (rollespillutvikler Knut Nøst i intervju i *Dagbladet* 24. juni 2008 s. 44)

Et eksempel på et litterært og pedagogisk rollespill er fra Nottingham i Storbritannia: “Robert Mellors barneskole i Nottingham [var for tre år siden] blant de dårligste i England da elevenes kunnskapsnivå ble målt. Så innførte skolen magiske temaer i timene, lot elevene kle seg ut som sine favoritter i Harry Potter-bøkene og delte hele skolen inn i fire hus: Griffing, Håsblås, Ravnklo og Smygard. Nå scorer skolen langt høyere, og har fått ros fra statlige inspektører, spesielt for

matematikkundervisningen – der de gjerne later som om elevene lærer trylleformularer i stedet for gangetabell.” (*Aftenposten* 30. november 2007 s. 8) Rollespill fremmer lesing av litteratur, hevder en fransk ekspert (Trémel 2001 s. 62).

“Med rollespillet *Lærelyst* (Høyskoleforlaget 2008) ble rollespill tatt i bruk som undervisningsmetode i grunnskolen. [...] Røde Kors Ungdom har i en årrekke arrangert rollespillet “På flukt” for å bidra til å informere om flyktingers situasjon. Også andre barne- og ungdomsorganisasjoner har benyttet rollespill til opplæringsarbeid.” (Ole Peder Giæver i *Bibliotekaren* nr. 7-8 i 2014 s. 31-32)

“Middelalderbyen Malstrømvik sover. Det fredelige elvefolket venter på at en ny dag skal begynne. Lite aner de om at de snart skal få besøk av både ørkennomader og pirater. I tillegg lurar det en gjeng med jålete, men grufulle riddere i skogen. Fordi vannet i jordas hav har tørket ut, har ulike folkeslag begynt å vandre og trekke sammen til Malmstrømvik, hvor det fortsatt finnes mat og drikke. Og når pirater, riddere og ørkennomader møtes, da er det klart for skikkelig kulturkrasj. For sjette sommer på rad arrangerer Skogens Lys Eventyrspill laiv i Elverum i Hedmark. 32 laivere er samlet på Terningen Skanse, som fra 1673 var Elverums viktigste forsvarsanlegg. - Laiving gir deg mer frihet enn å spille skuespill. Du kan spille en rolle og leve deg inn i en helt annen verden, sier Jonas Ø[...] (15) der han står utkledd som byens åndelige leder. Kort fortalt er laiv en form for improvisert drama som foregår uten publikum, og uten fastlagt manus. Likevel får deltakerne utdelt hver sin rolle som er kort beskrevet. Rollen skal de være gjennom hele spillet, som gjerne går over flere dager, men replikkene og hvordan karakteren utvikler seg bestemmer de selv. For eksempel har Andersen fått vite at han skal spille Seriius Snuklebart. En eksentrisk og halvsprø åndelig leder som fikk sin religiøse åpenbaring da han drakk grisehyleri, det sterkeste rusmiddelet i Malstrømvik, som 14-åring. Den dag i dag mener han selv at det er gjennom berusende drikker man kommer nærmere gudene.” (*Dagbladet* 6. september 2013 s. 46)

“- Jeg liker at jeg kan være full, krige og ha helt andre karaktertrekk enn jeg har til vanlig [...] Det er Martin Løken (26) fra Elverum som er hovedarrangør for laiven. Han har brukt dag og natt de siste sju dagene på å forberede fire dager med rollespill. Det 43 sider lange dokumentet som beskriver de ulike rollekarakterene i spillet, har han utarbeidet sammen med de eldste laiverne. De har skrevet sammen i et felles dokument over nettet. - Alle rollespillerne får utdelt egne mål som de skal nå. For å nå målene, må de bruke seg selv. Jeg tror de lærer å utfordre det bestående. At ting ikke trenger å være som de alltid har vært. Én person kan endre skjebnen til alle som er med i spillet, sier Løken. [...] - Utviklingsminister Heikki Holmås har uttalt at laiv kan forandre verden. Det er jeg enig i. Du lærer mye om de ulike rollene i samfunnet, det å uttrykke deg, og det å spille riktig rolle til rett tid, sier han. [...] Hun tar seg på hodet, noe som betyr at hun er “off-laiv”. Det vil si at hun ikke eksisterer i laivspillet akkurat da, og kan prate som seg selv. [...] Jeg

har spilt mange forskjellige roller, fra overlegen rikmannsdatter, til ei småfull, flørtete vertshusjente og ei skikkelig husmor. Jeg oppdager hvilke sider av meg selv som jeg har, og hvilke jeg må skape [...] Laiverne lærer at hvis du gjør en innsats for å få ting til å endre seg, vil det skje. Det gjør det lettere å ta ansvar og spille hovedrollen i eget liv på ordentlig.” (*Dagbladet* 6. september 2013 s. 46-47)

“Deadlands er et Western-rollespill utenom det vanlige, hvor det gode, gamle Ville Vesten har fått seg en solid omgang med skrekk, gru og djevleskap. Selv om gjenkjennelige arketyper som US Marshals, indianerspeidere, lynkjappe revolvermenn og eventyrlystne saloon-piker har sin faste plass, skjuler nattemørket mer enn noen skarve kvegtjuver. [...] Det har blitt utgitt flere varianter [av spillet], også med andre regelsystem som D20, GURPS, og fjorårets Deadlands: Reloaded til Savage Worlds. For årets ARCON vil Deadlands-jippen bety en støvete, ståløyd, nådeløs og hurtig-skytende stil, og vi håper mange vil finne fram Stetsonhatten, penvesten, lommeuret, støvfrakken, de mange underkjolene og den dydige kysen.” (Echholt 2007 s. 4)

“Kjetilkomiteen [et rollespill utformet av Martin Bull Gudmundsen] er en øvelse i moralsk subversjon. Spillerne representerer henholdsvis Kjetil – et gjennomført godt menneske, og den mørke komiteen som skal manipulere ham til å bryte alle sine prinsipper. Spillet er under utvikling, og årets oppsetning blir en spilltest.” (Echholt 2007 s. 27)

Dataspillet *Torg* (1990) er et digitalt rollespill der mange ulike sjangrer følger etter hverandre i spillforløpet.

“Media Farm har også utviklet MiniTinget, Stortingets interaktive rollespill som har hatt besøk av tusenvis av elever i videregående skole fra hele Norge siden oppstarten i 2005. I løpet av tre timer spiller elevene politikere og skal gjøre vedtak i fire saker. Et nytt rollespill på Stortinget for ungdomsskoleelever er også under utvikling hos Stavanger-firmeret [dvs. Media Farm]. “2050 – Valget er ditt” er et prioriteringsspill som baserer seg på framtida og hvilke valg dagens ungdom må gjøre for å bevare og forbedre verden vi lever i. [...] Rundt omkring i verden finnes det mange digitale rollespill som har liknende funksjoner. Siida.com er et norsk spill om samisk historie og kultur, Games for change er spill som skal føre til endringer i den virkelige verden, mens American Army gir digital trening for potensielle amerikanske soldater.” (*Dagbladet* 24. juni 2008 s. 44) Det danskprodusert rollespillet *Globale Conflicts: Palestine* (2007), utviklet av Serious Games Interactive, skal bidra til å forstå begge sider i den politiske konflikten mellom Palestina og Israel.

“I rollespillet “Refugee” skal deltakerne selv prøve seg som flyktninger i et rollespill og møte noen av de problemer og utfordringer som ekte flyktninger opplever. Rollespillet er basert på “learning by doing”, og deltakerne får oppleve små biter av det en virkelig flyktning går gjennom. De må kontinuerlig ta

beslutninger og leve med de konsekvensene de får videre i rollespillet. For de som får muligheten til å oppleve rollespillet “Refugee” er sannsynligheten for at de glemmer det minimal. I løpet av 24 timer vil de møte store utfordringer, både fysisk og psykisk. De vil oppleve hvor hardt andre mennesker kan ha det, og de vil komme til å skjønne hvor godt det er å bo i et land som Norge. De vil i samarbeid med gruppen ta avgjørelser som vil påvirke dem senere. I rollespillet “Refugee” vil man oppleve frustrasjon, fysisk utmattelse, glede og skuffelser, men viktigst av alt, man får en stor opplevelse de vil huske resten av livet.” (<http://www.refugee.no/>; lesedato 30.01.15)

Innen rollespillmiljøer brukes betegnelsen “roleplaying” om hvordan en spiller oppfører seg i sin rolle, måten hun/han spiller på, rollefigurens framreden, uttale og evne til både å interagere med de andre og bringe historien framover (Trémel 2001 s. 91). Et metaplot er i et rollespill den overordnede historien som holder alle hendelsene sammen, slik at det ikke blir helt løsrevne episoder.

I en undersøkelse i Frankrike fra midten av 1990-tallet som refereres av Laurent Trémel, brukte 60 % av spillerne av rollespill 4-8 timer per gang når de spilte. 20 % spilte mindre en én gang per måned, 33 % spilte én gang per uke, og 14 % spilte mer enn to ganger per uke (Trémel 2001 s. 125). Av grunner til å spille ble disse nevnt av de franske rollespillerne (det hyppigst svarte kommer først, det sjeldnest svarte sist):

- ha en fin tid sammen med venner
  - leve i en annen verden, opptre som en annen person
  - oppleve at ens egen rollefigur utvikler seg
  - løse gåter
  - glemme hverdagsbekymringer
  - tilegne seg kunnskaper
  - overvinne mektige vesener
- (Trémel 2001 s. 127)

Tyskeren Ulrich Kiesows rollespill *Det svarte øyet* (1984) foregår i landet Aventurien. Det ble etter utgivelsen av spillet månedlig utgitt en “avis” kalt *Den aventuriske budbringer* med aktuelle nyheter fra Aventurien, skrevet i et middelalder-klingende språk (Schirrmeister 2002 s. 133).

Fantasyrollespillet *HackMaster* (2001 og senere; designet av Jolly R. Blackburn m.fl.) ironiserer over rollespill. “Dere er helter som kjemper mot monstre for skatter og ære. Det som skiller HackMaster fra andre rollespill er tungt fokus på Hack n’ Slash, en haug unødvendig kompliserte, detaljerte og ekstremt strenge regler samt en mentalitet om at selv om dere er et lag kommer dine personlige interesser ofte foran andres.” (<http://forum.sksf.no/topic/41610-hackmaster-dawn-of-men/>; lesedato 07.02.19)

Det hender at den sjargongen som ivrige rollespillere bruker, anvendes av dem på hendelser og personer som tilhører dagliglivet (Trémel 2001 s. 167).

“Et kunstprosjekt inviterer nå til et rollespill der deltagerne skal leve som kjente filmkarakterer. Det hele skal foregå i Berlin i løpet av to uker, og prosjektet heter *Fictive Days*.” (*Morgenbladet* 14.–27. mars 2008 s. 33) Seks “skuespillere” delte en leilighet og litt av det som skjedde ble filmet.

## Rollespillbok

Regelbok eller -manual som setter rammene rundt et rollespill. Rollespillbøker er ofte illustrert, og bildene gir visuelt uttrykk for hva slags verden og hva slags mentalt rom spillerne skal skape seg imellom. Det er en type instruksjonsbok. Noen av bøkene begynner med å fortelle et eventyr eller lignende, som skal skape en stemning.

Fortelleren i et rollespill kan også fortelle deltakerne hvilke tegneserier, filmer, romaner og andre fiktive univers som står i stil med det som skal spilles.

Matthijs Holters rollespillbok *Draug* (2004) beskriver og gir instruksjoner til et rollespill “hvor handlingen foregår i 1800-tallets Norge. Omgivelsene er dannet av historiske hendelser og de mytiske skikkelsene vi treffer i folkeeventyrene. I skogenes dype tjern ligger nøkken og venter på dumdristige forbipasserende; under haugene bor de underjordiske som aldri får se lyset. På hver gård bor en nisse, i hver bygd et skrømt, og på bølgene rir draugen – skrikende, på jakt etter sjeler. [...] Eventyrene i *Draug* er dramatiske. I en opplyst tid tar de for seg det som er mørkt og skjult. De tar for seg det overnaturlige og mystiske, men også det mørke som ligger skjult i menneskenes hjerter. Det er mye ondskap og forferdelser i verden, og noe av det kjemper spillerne mot i eventyrene.” (fra forordet)

I rollespillboka *Draug* står det blant annet følgende om karakter-/rolledannelse: “En rolle er lett å lage – bare se for deg hva slags person du kunne tenke deg å spille, og forsøk å beskrive ham/henne. Du trenger ikke å gå i detalj hvis du ikke har lyst, og du trenger slett ikke vite alt om rollen med en gang. Du har full mulighet til å utvikle rollen etter hvert, ved å legge til trekk du ikke kom på i starten, eller som rollen har tilegnet seg etter hvert. Hvis du synes det er vanskelig å finne på en egen rolle, kan du velge en av de ferdige rolletypene” (2004 s. 45). Spill-lederens oppgave er blant annet å presentere et eventyr og i sin fortelling prøve å levendegjøre de rollene som inngår i eventyret, og eventuelt presentere situasjoner som praktiske, små slag (2004 s. 97). Spill-lederen er dessuten ordstyrer, en som spiller biroller og i tvilstilfeller den som avgjør hvilke regler som skal gjelde eller hvordan regler skal tolkes.

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>