
Anteckningar till

Spelledarutbildning

Upplaga 1

*Goda råd för
rollspelledare*

av:
**Patrik
Malmquist**

Spelledaren

Vad är en spelledares uppgift?

En spelledare är som en spelare, men istället för att spela en rollfigur spelar han alla statister och biroller, samtidigt som han styr den övriga världen. En spelledare har tre huvudsysslor som kan representeras av treenigheten Gud, Satan och Ödet.

Gud:

En spelledare är allsmäktig. Han styr världen efter eget tycke. Han drar upp grundlinjerna för historier som utspelas i den här världen. Han skapar världen, för den levande och serverar den för spelarna. Det enda spelarna behöver göra är att skapa en rollfigur.

Satan:

Spelledaren styr också antagonisterna i världen. Alla planer som dessa lägger upp 'r upp till spelledaren att genomföra. Spelledaren är en stor fördel över antagonisterna; han vet vad spelarna för och tänker. Spelledaren bör inte ta fördel av detta, så vida det inte finns en spion i närheten bör inte antagonisterna agera som om de visste om spelarnas planer.

Antagonisterna kan vara små och lokala som stadens hallick, eller stora och världshotande som t.ex. Sauron. Alla dock mer eller mindre

högtflygande planer och det är upp till spelledaren att skapa dess så att spelarna har någon att jävlas med.

Ödet:

Slutligen är berättaren en enväldig regeldomare. Spelledaren kan ändra samtliga regler efter sitt tycke, utan ens meddela spelarna. Skulle det uppstå är det spelledarens som är enväldig domare och spelarna kan bara framföra sina åsikter. De ända reglerna en spelledare måste följa är:

- 1) Spelledaren har alltid rätt!
- 2) Om spelledaren inte har rätt, se omedelbart regel 1.

Att bryta mot dessa regler innebär intet annat än sårad självkänsla. Det är dock viktigt att lyssna på spelarna för de kan ha vettiga synpunkter innan du ignorerar dem.

Olika typer av spel

Är spelledarens roll att leda bara leda strid (hack/slash) eller leda en teatersession min åsikt är nog att de bör vara något där i mellan. Jag tycker att spelledarens huvudsyssla är att berätta storyn för spelarna och i givna situationen sedan vara en rättvis domare mellan SLP och rollpersoner i strider och rollspel interaktion. Spelledaren skall styra upp äventyret så att det blir balanserat, Han har också ansvaret för att det blir underhållande och fart i spelandet men detta är ju spelarnas sak också. Det blir ju så kul som man gör det.



Vad är reglerna till för?

Reglerna är en vägledning. De är inte lag. Detta kan inte poängteras nog - låt aldrig reglerna komma i vägen för en bra idé. Om du inte gillar en regel, stryk den och ersätt den. Samtliga regler är frivilliga - vissa mer än andra. Det är fullt möjligt att spela helt utan några som helst regler så kallad live-action. Kommer man inte ihåg en regel, så improvisera ihop en vettig regel på fläcken och kolla upp den senare. Har ni gjort fel så har ni gjort fel - än sen då.

Råd till nya spelledare

Att kunna regler gör en bara säkrare, vilket kan leda till att man får det roligare men det är ingen garanti för att det blir det. Att minas några av följande råd är en garanti för att det blir roligare. Alltså regler är inte det viktigaste utan att man får skoj det är ju därför vi spelar rollspel.

- 1) Man måste inte kunna alla regler. Passar inte vissa regler ändra på dem vem säger att reglerna inte kan vara olika för SLPs och spelare. Om du vill köra med vissa regler men vet inte hur det går till ta hjälp av spelarna, fråga och diskutera med dem se vad de tycker. De kanske har tänkt igenom problemet själva någon gång.
- 2) Erkänn dina brister. Skulle du göra ett fel, glömma något eller något annat misstag, erkänn att det var fel. Om det är möjligt eller nödvändigt, "spola tillbaka" tiden lite grann och spela om sekvensen.
- 3) Diskutera inte regler. Om spelarna framför något som de tycker är fel, lyssna på deras argument och döm sedan bu eller bä. Diskutera inte varför, utan säg att så här är det för att jag bedömer det så, och om de har något klagomål kan de skriva ner en fullständig driftstörningsrapport.
- 4) Låt inte reglerna hindra din fantasi. Om reglerna hindrar dina planer så har reglerna fel. Gör undantag eller gör om regeln helt.
- 5) Lär dig att ignorera tärningslag. Dolda slag bakom spelledarens skärm är nog mänsklighetens bästa uppfinning. Ingen vet om det är sant eller inte - de har bara dina ord att gå på och spelledaren ljuger väl aldrig?
- 6) Se till att spelarna är motiverade och att de har något att göra. Om de inte har tröttnat så gör de det snart om de inte vet vad de vill eller vad du vill att de bör göra.
- 7) Se till att samtliga personer blir viktiga för spelet så att det inte är bara vissa som sköter hela rulliansen. Därför bör spelledaren hålla koll på de mer passiva spelarna och tvinga dem i situationer som kräver aktion, eller ännu hellre interaktion. Ett sätt är att låta en statist eller birollfigur bli stött av de mer aktiva spelarna och ty sig till de mer passiva. Man kan också sätta de passiva spelarna i paniksituationer som kräver omedelbar lösning - gärna på grund av något dumt som de aktiva spelarna gjort.
- 8) För att alla skall ha så roligt som möjligt brukar det vara bra om det blir gruppsammanhållning och samarbete. Spelarna måste motivera sig själva att följa rollpersonens driftkrafter så att du kan ge rollpersonerna någon form av morot så att de samarbetar. Det blir ofta mer samarbete om rollpersonerna har egna mål som ligger i linje med gruppens mål. Detta kan man göra genom att ge rollpersonerna bakgrund med egna värdering och motiv i livet.
- 9) Håll farten upp! Är vissa detaljer inte jätte viktiga för äventyret så bry dig inte om att presentera dem för spelarna de gör bara att det går långsamt. För långa och detaljerade beskrivningar är inte roliga för spelarna heller. Andra sänka farten är oplanerade avbrott, som provianteringsexpeditioner till närmaste kiosk. Sådana här avbrott bör planeras i förväg, så slipper man avdela viktig speltid till dylika expeditioner.

Taktisk placerad slump

En taktisk placerad slump är en händelse som inträffar till synes av ren slump men i själva verket inträffar på grund av spelledarens djävulighet. En sådan slump bör placeras på ett sådant sätt att spelet blir intressantare, inte för att sätta åt rollpersonerna. Typisk placerade slumpar är:

- Stadsvakten passera.
- Någon vittjar en rollfigur fickor
- En förklädd rollfigur snubblar och avslöjar sig.
- En medfånge visar sig var en god vän.
- Ett stulet föremål dyker upp i en rollfigurs packning.

Felaktigt placerad slump

"Du drar i spaken. Då plötsligt hörs ett dovt mullrande..."

"Hallå där! Vem har sagt något om att dra i en spak? Inte jag!"

"Okej då. Du snubblar och drar av misstag i spaken när du försöker återfå balansen"

/Spelmöte; Spelledare och spelare.

FEL! Inte så! Försök aldrig tvinga en spelare att göra något. Manipulera honom istället att göra något av "fri vilja". Det finns mycket bättre sätt om man nu måste utlösa vad det nu är för något som ska utlösas. Amerikanerna har ett ordspråk som säger "damned of we do, damned if we don't".

Improvisation

Det finns två sorters improvisation; regelimprovisation och situationimprovisation. Regelvrängandet är det lättaste.

Antag att en rollfigur hänger i en björk och inte kan klättra. Vad göra? Slå ett snabbhetsslag. Lyckas slaget hänger han ett tag, misslyckas det knakar det oroväckande i björken, rollfiguren byter grepp, tappar taget och ...

Den andra situationen är när spelarna för något som är helt åt faggorna långt ifrån vad du tänkt dig. Skall du tvinga dem in på rätt

spår? Det beror på. Om du är osäker på världen du nästan göra det.

Har du någonsin hört ett band improvisera? Ofta blir resultatet mediokert, men ibland har alla i bandet maximalt flyt och musiken är bättre än någonsin. Om du känner att du har det maximala flytet i gång, så skit i det du planerat och kör hårt. Rädda det du kan ur dina ursprungliga planer, men låt spelarna bestämma takten så hänger du på med musiken. Sådana rollspelsupplevelser blir ofta oförglömliga. Det enda som krävs är att alla har flyt och fantasi.

"Progressiva morötter"

Rollfigur behöver morötter för att vilja fortsätta framåt. Spelarna behöver också morötter för att vilja spela. Det räcker liksom inte med att ha roligt. Det finns två sorters progressiva morötter; de riktade till spelare och de som är riktade till deras rollfigurer.

Morötter till rollfigurer behöver inte vara positiva; de kan utlösa hämndaktioner, ren och skör flyktvilja, kärlek, et cetera. De kan vara rena materiella belöningar eller löften om sådana, hot mot släkt och vänner och andra liknande motivationsmedel.

Morötter till spelarna är oftast positiva. De kan bestå av följande saker, erfarenhetspoäng, förmågor, kängor och Oscars.

När bör man dela ut Erfarenhetspoäng?

- Vid bra rollspel. Detta gäller även vid nya rollpersoner om den gamla skulle råkat dö eller något annat hemskt.
- Vid problemlösning. Om gruppen lyckas bra med sin uppgift är det värt ett par extra EP
- Goda Idéer. Om personen kommer på något riktigt smart till exempel räddar gruppen från katastrofens rand är det värt ett par extra EP. Det är också värt ett par EP om han använder färdigheter på ett intelligent eller ovanligt sätt.
- Allmänt kul. Om ni lyckas roa varandra eller skapa en riktig mysig stämning är det också värt ett par extra EP. Minska dock antalet EP för varje gång någon kläcker ur sig ett dåligt skämt som lyckas döda stämningen.

Förmågor:

Ibland händer det något som ger en rollperson en ny förmåga. En kan bli välsignad av en älva, eller han kan fått visst föremål eller något annat. Spelaren får å en förmåga, som helt enkelt skrivs ner på rollformuläret.

För det mesta är denna förmåga helt gratis. I vissa fall måste spelaren föra vissa uppoffringar; han kan till exempel bli tvungen att avstå alla rikedomar till kyrkan för att få en viss förmåga. En annan uppoffring är att offra EP för förmågan.

Kängor:

En känga är en bestraffning. Det kan vara förlust av EP, förlust av egendom, förlust av förmågor, få en nackdel eller få en personlig reprimand. En nackdel kan till exempel vara extrem vidskeplig, fysisk defekt.

Kängor delas ut för något dumt som rollpersonen eller spelaren gör. Typiska orsaker för kängor är dåligt rollspel, regelkänbel, fusk, störande av ordning, nedskräpning, städvägran och så vidare.

Vad skall en spelledare göra om en spelare ändrar värden på sitt formulär? Ta ett privat samtal med spelaren, fråga vad som är orsaken till fusk, om det är "acceptabelt" å gå med på det, med förhållning att det inte upprepas. Om det inte är acceptabelt är det bara att säga till spelaren att sluta upp med sånt där eller kila iväg från din spelgrupp. Kom ihåg att fusk är inte fusk så länge det är sanktionerat av spelledaren, men fusk är som allt annat fusk oacceptabelt i alla andra fall. En förbättrad rollfigur är som en dopad

idrottstjärna. Du behöver dock inte ta till drastiska straff så som fyra års avstängning som i idrottsvärlden, men du kan alltid dra ner på spelarens EP eller någon annan lämplig bestraffning.

Vid vissa tillfällen rekommenderas inte att dela ut kängor omedelbart då detta kan medföra mer negativ än positiv, t.ex. om karaktärerna använder sig av kunskaper som deras rollpersoner omöjligt kan eller bör veta kan man fortsätta spelet till traditionell EP utdelning och förklara varför de inte får några EP på detta sätt förstör man inte om man lyckats bygga upp en stämning. Det kan ju vara mycket svårare att komma in i den spel stämning man har än att korrelera EP efteråt, det kan ju vara rätt stämning dödande att ta en diskussion hur vida vampyrer tål vitlök eller inte just då.

Oscars:

En Oscar är en individuell belöning. Den delas ut högst en gång per möte till en och endast en spelare, gärna under ceremoniella former, för något som han eller hon gjort under kvällen. Man ska inte leta efter en orsak att dela ut en Oscar; den ska endast delas ut för enastående prestationer. Sådana prestationer märkas.

Man kan fastlägga från början vad en Oscar består av, till exempelvis en burk Cola, ett par bonus-EP, slippa städtjänst eller bara en

positiv anmärkning, eller så kan den var flytande från möte till möte. Oscar bör delas ut i kategorier, så att man vet vad man får en Oscar för.

Här följer ett antal tips på kategorier:

- Aster Mortis - Snyggast dödsscenen.
- Bästa Monolog - om det är Shakespeareklassen på den.
- Bästa Live-Action - om spelaren verkligen spelar med hela kroppen, och gärna med omgivningen utan att förstör den helt.
- Bästa Stunt - vilda grejer som att svinga sig över en klyfta med repet mellan tänderna och skjuta pilbåge med flera pila per skott, och träff.
- Bästa Plan - planen ska vara individuellt framtagen, helvild och framförallt fungera.
- Bästa dimhet - faller ofta samman med bästa stunt, men kan vara av mer fredlig karaktär.
- God Insats För Spelgruppen - om att fixa gratis pizza, krönikera äventyret eller något i samma klass.
- Bästa skämt - om någon kläcker ett skämt som inte bara är roligt för stunden utan kommer bli en odölig klassiker även i den Verkliga Världen.

TIPS !!! Läs Kapitel 8 i DMG om Experience sidan 45-48



Vanliga Fel:

Deus Ex Machinae:

Detta var ett omåttligt populärt sätt att avsluta grekiska dramer under antiken. Gudarna dök helt enkelt ner och ställde allting till rätta. När jag leder är spelarnas rollfigurer huvudrollsinnehavarna. Att avsluta spelet med en statist vore att låta Airks soldater ha ihjäl drottning Bavmorda i Willow; ett antiklimax. Spelarna är hjältar; det ä hjältarna som slutar sagorna. Punkt slut.

Långa Beskrivningar...

"Wilhelm Erövraren tågade in med sin här i östra Farn år 1066, och mötte utanför staden Hastletown den serinska hären eldd av Faramond II. Den osmanska hären bestod av ..."

"zzzz"

/Spelmöte; Spelledare och spelare

Den här sortens beskrivningar ska undvikas. Om dina spelare var intresserade av att gå på föreläsningar i medeltida historia hade de läst

historia på universitet istället för att kom till dig för att spela rollspel. Det är ganska viktig att inte fastna i den här fällan. Det finns vissa situationer då man har list att låta käften gå och bara prata och prata för att informera ens dumma spelare om hur det faktiskt förhåller sig. Därför ligger det lite i spelledarens ansvar att se till att spelare kan världen såpass bra att man slipper hålla föreläsningar.

...Och Korta:

"Var är vi?"

"I ett slott."

"Ja, men hur ser det ut?"

"Tja, som ett slott"

/Spelmöte; Spelare och spelledare

Den här sortens beskrivningar skall också undvikas. Det frammanar like mycket för lite stämningen som det tidigare exemplet gav för mycket. Det där med beskrivningar kan faktiskt sammanfattas med ett enda svenskt ord: LAGOM.

SLP (Spelledar person)

Intellegents

Ju erfarnare rollspelare du har desto mer måste du motivera och spela SLPna på ett intelligent sätt. Försök tänka ut vilka avsikter en SLP har, detta är mycket viktigare än tuffa monster med massa konstiga och farliga attacker. Jag tycker att det blir skojigare om man försöker spela SPL så smart som möjligt, du skall dock undvika att använda sådan information som SLP kanske inte skulle ha tillgång till om inte du lyssnat på vad spelarna pratat om. Om du använder information som kanske inte SPLna naturligt kan ha tillgång till kan spelarna känna att du bara försöker att döda dem.

Att avslöja monsters svagheter

Oavsett hur intelligent en varelse är eller hur bra karaktärerna är så skall alla varelser vara så beredda som möjligt. Ointelligenta spelande varelser har en förmåga att ofta tvinga spelarna att handla på olika vis. Ointelligenta monster har oftast någon intuition

som gör dem förbereda t.ex. en sabeltandad tiger med int 2-5 smyger ju ändå på sina offer det ligger liksom i sin natur att vara försiktig och utnyttja de bästa tillfällena. Även smarta varelser kan ju agera på ett intelligent sätt t.ex. varför kan inte en troll shaman kunna göra potions of fire protection, då blir det ju en riktigt skojig match.

Att avslöja monsters styrka

Försök att identifiera varelsens starka sida så att du kan förstärka och använda den sidan hos varelsen. Tänk på att varelser kanske har levt i hela sitt liv på en viss plats och kan utnyttja den på olika sätt, t.ex. vet vart olika fällor eller andra faror finns och försöker att lura dig spelarna.

Att uppmärksamma svagheter och styrkor hos olika varelser kan göra dem mycket farligare än var de annars skulle vara. Tänk på att inte gå till över drift med detta för då känner spelarna att du bara försöker döda dem.

Strid - Motgångar

Det lättaste sättet att avgöra huruvida en varelse tar motgångar som t.ex. på väg att bli dödad i strid är att testa moralen med ett moral slag. Men om inte karaktärerna behöver använda moralslag varför skall då en SLP göra det. Väldigt få ledare är så karakteristiska så att man gärna följer dem till döden. Att förlora behöver inte alltid leda till döden. Riktiga slag har t.ex. mycket lägre "kill rate" än i fantasy slag. Vid Picket's berömda stormning under Gettysburg slaget dödades 50% av de attackerande trupperna. Det finns normalt fyra val öppna för en motståndare som är på väg att förlora:

- Ge upp och ge sig eller låtsas ge sig.
- Fly eller retirera. Man kan ju alltid slå tillbaka då man får en ny chans då man förberett sig eller har bättre utrustning.
- Att ändra taktik. Ta till plan 2.
- Att fortsätta slåss och hoppas på det bästa.

Strid - Motivering

Det val som motståndaren väljer borde bero på vilken motivation, kunskap om motståndaren och tillgångar som finns att tillgå. Börja med att fundera på varför det blev strid. Var det spelarna som anföll, varför gjorde de det eller anföll SLPna och i så fall varför gjorde de det.

- Tvång: En motståndare som attackerar för att en starkare eller farlige varelse hotar honom eller något som den värderar mycket högt (mat, familj egendom etc.) kan mycket väl slåss till döden. Att fly kanske är mycket värre än att dö. Varelser som är tvingade på ett eller annat sätt kanske inte har lika stora resurser eller kreativitet. Om spelarna kanske kan behandla varelsen väl eller uppskattar att spelarnas intresse kan vara gemensamt med dess eget kan ganska lätt kapitulerar för att sedan hjälpa spelarna.
- Magisk motivering: Motståndare som är influerade av magi kanske inte har förmågan att ge sig. Sådana attacker kan vara mer impulsiva och kanske inte så väll

planerade men kan också vara av den mer intelligenta sortens.

- Skydda hemmet: Motståndare som försvarar sitt hem, retirera gärna i grupp då det börjar gå dåligt. Om de har möjlighet att retirera kan de ju alltid slå tillbaka senare. De är också benägna att ge sig då de kan ha möjlighet att influera spelarna i fångenskap och så kan de ju ha möjlighet att fly.
- Impuls: Motståndare som attackerar helt oplanerat på en impuls flyr så fort något verkar gå fel. T.ex. några små tjuvar som skall råna spelarna på vägen hem från

festen attackerar för att det är ett lätt byte om det sedan verkar ställa till med mer problem än de hade räknat med retirerar de snabbt.

- Stolthet: Motståndare som attackerar på grund av stolhet, kickar, sprit eller att de är naturligt aggressiva flyr sällan fältet om det inte har någon utarbetad "hit-and-run" taktik.

TIPS !!! Se DMG sidan 25 och 30 - 32



Magi

Magi stör spel balansen

Det kan behövas införa magiska begränsningar för att göra så att inte magi handskas på fel sätt och det blir då lätt svårt att leda när vissa formler ställer till med problem. Det är då viktigt att man korrigerar formler som blivit alldeles för kraftfulla eller svårhanterliga. Man kan t.ex. ta bort formler (inte rekommenderat med ibland nödvändigt) eller modifiera formler.

Man kan göra dem svårare skicklighetsmässigt att lägga eller de kostar mer att lägga eller de kan ta längre tid att kasta. Man kan också förändra själva formelns effekt men då bör de dokumenteras noggrant så att inga nya tvivel uppstår eller det blir andra diskussioner om vad ni egentligen kom överens om.

Man bör kolla igenom formellistorna för att se om det finns några formler man bör ta bort eller modifiera från början då dessa ställer till med sådana problem så att hela världssuppfattningen sätts ur spel, exempel på sådana formler är teleport och "plan formler" man får tänka på att om spelarna kan lägga dessa måste hundra tal andra magiker använda dem hela tiden. Hela rörelser kan ju till och med vara uppbyggda på sådana formler t.ex. transportföretag. Man bör dock inte vara för restriktiv med magi utan tänk på att magi är väldigt kreativt för karaktärerna.

Formler som kan bli svår hanterliga

Här kommer några formler som kan vara svårhanterliga i vissa situationer.

- Magiker formler: Antimagi, astral formler, blink, color spray, dispel magic, ESP, feather fall, fly, Identify, Invisibility, Limited wish, permantsm, polymorph (object, others and self), Power word, Protection, rope trick, stonemask, teleport, web, wish.
- Präst formler: Age Creature, Dispel Evil, Dispel magic, extradimensional pocket, imbue with spell ability, know time, magic front, mind read(ESP), Plane shift, Reflecting pool, speak with animal, speak with dead.



Magiska föremål

Magiska föremål bör spelarna eller karaktärerna förtjäna de skall ses som en lön och inte som en gåva. Man bör vara väldigt försiktig med att ge ut magiska föremål man bör tänka igenom föremålens roll är det heliga föremål från historien eller är det väldigt vanligt med magiska föremål. Du bör tänka igenom vilken roll som magiska föremål skall spela i din värld. Att tänka på är att ju mer föremål du stoppar in desto svår hanterligare blir spelarna. Har man väl vant spelarna med att gödsla dem med magiska föremål så blir de ganska snart kräsna och förväntar sig mer häftigare föremål. Man gör dem egentligen bara en björntjänst då man vänjer dem vid för mycket magiska föremål och blir tillslut tvungen att ta till väldigt drastiska åtgärder för att kunna hantera spelarna på ett hanterbart sätt. Det blir oftast lite roligare om man verkligen får kämpa sig till någonting. Man bör också tänka på att de föremål man delar ut skall spelarna ha någon verklig nytta av. Det är inte så roligt att alltid hitta en standard +1/+1 magiskt kortsvärd. Föremålen blir alltid intressantare när en viss klass har mer användning av dem. Alltså magiska föremål bör vara motiverade, lagom till antalet och användbara. Om man vill dela ut lite vapen

som är lite bättre kan man dela ut +1/+1 vapen fast de inte är magiska då man kan motivera att de är vassare eller bättre smidda eller består av någon sällsynt metall.

Att rekommendera när man ger ut magiska föremål är att ge ut saker som tar slut. Alltså pryglar som bara kan användas ett visst antal gånger t.ex. en scroll, en potion eller ett föremål med laddningar. Detta gör så att det blir mycket mer lätt hanterligt då man skall fortsätta att ge spelarna saker då behöver man inte ta ifrån dem sakerna så brutalt. Om man tar tillbaka sakerna brutal känner spelarna att du inte har kontroll, utan tror att du tar bort allt som gör dem mer svår hanterliga. Detta är inte bra för stämningen för vissa personer kommer att ta det personlig.

En metod man också kan använda för att få högre "magiska-saker-genomströmning" är att kräva räddningslag varje gång ett föremål används. Om man alltid kör så blir spelarna snart varna vid hög genomströmnings hastighet.

SLP - magiska föremål

När intelligenta motståndare har magiska skatter och saker bör de använda dem mot spelarna. Om spelarna lyckas lägga vantarna på föremål som SLPna har haft och det finns många laddningar kvar har nog inte SLPn använt föremålet rätt. När spelarna söker uppdrag vill de gärna ha någon magisk föremål som tack för hjälpen eller snarare betalning, om du tillåter denna utskänkingsform bör du tillämpa den själv alltså SLP vill också ha magiska föremål som betalning. Tänk på att SLPna vill ha tag i magiska föremål lika mycket som spelarna vill. Detta gör att spelare som använder magiska föremål så att det märks får uppmärksamhet, vilket gör att SLP får upp ögonen för karaktärerna och vill sno deras grejer. SLP kan ju hyra tjuvar eller göra inbrott själva hos karaktärerna.

Skap magiska föremål

Man bör utarbeta regler så att man vet hur magiska föremål tillverkas. För att du lättare skall kunna hantera magiska föremål så är det bra att veta på de olika sätt som de skall kunna skapas på. Förlag: magiker (se MD&D formellistor), smeder t.ex. dvärgsmeder som kanske kan någon runmagi eller magiska metaller eller skapar gudarna alla föremål eller har demoner gjort dem eller har alla magiska föremål en själ är kanske ett magisk föremål egentligen en fångad själ låt din fantasi komma på hur det skall fungera men var konsekvent så att du alltid följer de tillverkningsätt som du bestämt.



TIPS !!! För mer information om att skapa magiska föremål se DMG sidan 87-94.

Kanpanj

Att växa med SLP - kanpanj

Skapa SLPs som kan växa med karaktärerna. En växande SLP är en karaktär som har personliga ambitioner och mål vilket sedan avspeglas på personens handlingar precis som spelarnas karaktärer. Skapa SLP som stiger med spelarna som får nya visioner precis som spelarna och som samlar på sig nya saker och erfarenheter precis som spelarna. Om du skapar SLPer på detta vis upplever spelarna att de är inte de ända som tragglar sig fram i denna världen.

Bakgrund är viktigt för SLP. Spelarna har ju fördelen att de konstant slipar sina personligheter och karaktärer och de lär ju sig nya saker om världen hela tiden av sina handlingar och av de scenarion som spelledare kasta till dem hela tiden. SLPs behöver något liknande fördelar för att de skall framstå som riktiga personer för karaktärerna. Här följer några saker som kan vara bra att tänka på.

- Vad är det som gör att SLP kommer i kontakt med spelarna?
- Vad för maktmedel har SLP till sitt förfogande? Är han bra krigare eller kan han magi eller kommenderar han en armé, eller regering, stad eller affärsverksamhet.
- Vad är SLP stora mål? Vart strävar han? Vill SLP förslava nationen där karaktärerna bor? Döda alla dvärgar för att de luktar illa?
- Varför vill han utföra sina mål? Är han bara aggressiv, har han bara törstan efter makt eller är han ute efter hämnd.
- Personlighet? Hur är SLP när man möter honom? Varför är han som han är när man möter honom?
- Hur ser han ut?
- En storslagen SLP är aldrig en tam karaktär. Om SLP bara är en samling av statistik, eller upplattar spelarna han bara som en nytt monster eller är han en person som spelarna kommer att älska att hata?
- Historia. Varför har personen blivit som han är? Besluta var han var född. Vad han har råkat ut för vilka olika drastiska upplevelser han haft. En person formas av de erfarenheter man har. Kommer hans personlighet att förändras av spelarna eller har han förändrats av spelarna?
- Är SLP utnyttjad av någon eller är det en översittare och i så fall vilka personer har han inflyttande på?
- Lyder han under någon? Vem? Kanske någon ännu mäktigare mästare!
- Är han allierad med någon annan? vem? varför? hur? p.g.a?
- Vad äger han? Har han några intressanta prylar?

Balansering

Kom ihåg att det är mycket lättare att bygga en balanserad kampanj än att ändra på en redan befintlig utflippad kampanj. Här är några råd eller saker man kan beakta då man vill försöka att skapa en balanserad kampanj.

- Bestäm hur snabb du vill att spelarna skall avancera i kampanjen innan man börjar spelet man bör beakta följande: hur ofta spelar vi, hur länge skall kampanjen pågå, hur noggranna är spelarna, skriver de ner vad de gör, kommer de att minnas vad som hänt mellan de olika tillfällena.
- Håll reda på vilka skatter och magiska ting du delar ut så att flera personer inte har samma föremål, speciellt om det är många magiska föremål i omlopp.
- Du bör bestämma hur mycket magiska föremål som skall förekomma i kampanjen.
- Du bör bestämma hur lätt det skall vara att få tag i magiska föremål. Det bör t.ex. inte vara alldeles för lätt att få tag i magiska föremål t.ex. döda en orch och få ett +5 magisk holy avenger lång svärd.
- Ställ dig frågan: Hur mycket magi är tillräckligt eller hur mycket klarar jag av att hantera? Jag kan bara svara för mig själv och när jag har två, tre stycken formelkastare och ett tiotal magiska föremål i en grupp brukar jag ha problem. Jag kan inte använda mina SLP lika effektivt som spelarna använder sina egenskaper och kunskaper.
- Tänk på graderna mellan spelarna. Det blir oftast roligare för alla om alla spelare ligger på ungefär samma grad eller har samma

möjligheter att påverka spelet. Det blir oftast tråkigt då några hög gradiga och några nybörjare spel då inte då låg gradiga kan göra så mycket mer än att bara se på. Då tycker de låggradiga att de höggradiga

styr allt medan de höggradiga tycker att de låggradiga inte har något där att göra, alltså inte bra för sammanhållning eller glädjefaktorn.

Förberedelser

För att spelarna skall känna att kampanjen ändras eller deras uppfattning om världen ändras då man spelar kampanjer över en längre tid bör man förbereda mer konsistenta saker som inte förändras i första taget. Det är även bra för en själv då man inte minns vad man sagt eller tänkt bör man förbereda vissa saker eller åtminstone tänka igenom vissa punkter. Jag rekommenderar dock starkt att klottra ner sina tankar på ett papper så att man kan titta på det senare och se vad man tänkte. Här är några punkter som man borde tänka på när man skapar sin kampanj.

- Historia för området som personerna befinner sig på? Varför är vissa saker som det är? osv
- Skall det finnas religion, hur skall den fungera, skall det finnas gudar, vilka ??? Vad innebor det?

- Raser. Skall det finnas olika raser? Modifieringar? Vad tycker de om varandra? Varför? Bor de ihop? osv
- Folkslag skall det finnas olika folkslag? Varför? Hur lever de? Vad lever det på? Vad tycker de om varandra? Varför? Vad kan man göra för skojigheter av det då?
- Färdigheter. Hur skall de fungera, vad behöver man dem till ?
- Ekonomi i olika stater eller städer.
- Politik i olika stater och städer.
- Språk

Dessa punkter är inget måste men det kan ju vara bra att åtminstone ha tänkt på det så att man inte låser sig vid något tänkande. Man behöver ju inte heller göra allt innan man börjar utan kan skriva ner saker vid behov. Men ändå skriva ner så att man alltid berättar samma sak om en religion.

Kampanj - Spelarna

Mål

Uppmuntra spelarna att utveckla långsiktiga mål för deras karaktärer. Ju vanare spelare det är ju viktigare då de av någon anledning inte bara nöjer sig med överleva och EP. Om en karaktär har långsiktiga mål som är av politisk art eller söker ära och berömmelse

eller social status så kan en kampanj få så många fler möjligheter. Om man inte ger karaktärerna massor av grejer utan ser till att de närmar sig sina personliga mål blir de flest mer entusiastiska än om man bara får massor av grejer.

Konsekvenser

Angör konsekvenser för karaktärer som är på väg att avancera som beror på sina val som låg gradiga. Kom ihåg att karaktärerna inte lever i ett vakuum är platsen där karaktärerna en liten lokal håla eller påverkas hela världen av deras handlingar. Tänk på vad som händer när karaktärerna varit på ett äventyr plast vad får deras konsekvenser för befolkningen i området. Om spelarna rensat ut en grotta med

orcher som terroriserat en by kanske några goblins flyttar in istället. Eller hur by invånarna betar sig springer det ditt för att leta skatter eller något annat. Om spelarna skrämmer iväg en grupp orcher kanske det söker skydd hos den lokala ogre stammen som blir ett ännu större problem. Tänk också på hur ryktet sprider sig om vad spelarna gjort.

Rykte och Vanära

För att förhöja svårighets graden och göra spelet roligare kan man börja hålla reda på spelarnas rykte. Alltså låta karaktärerna bli påverkade av sina tidigare beslut. Man kan låta spelarna träffa på SLP som de träffat i tidigare äventyr men kan också träffa på nya SLP som har en författad mening om spelarna tack vara deras rykte. Rykte och vanära har effekt på hur karaktärerna blir bemöta av SLPs t.ex. karaktärerna håller inte vad de lovat kan få det svårt med att ingen litar på dem. Om man noga håller reda på vilka som karaktärerna träffar samt hur de betar sig kan förbättra ordningen bland spelarna och gör att de kanske tar mer ädla beslut.

Man kan skapa speciella formulär för alla karaktärer om vilka de känner och hur de uppfattas av olika personer t.ex. om en karaktär betar sig dålig mot en uppdragsgivare och förstör mycket på ett sånt beteende så skriv ner det för du kommer inte att komma

ihåg hur den spelaren betedde sig ett år senare. På detta sätt kan man tvingar spelarna till att bli lite mer samarbetsvilliga.



Personlighet

Se till att alla spelare sätter ihop personliga profiler på sina karaktärer. Då skall det vara mer information än bara färdigheter och utrustning se till att det blir så mycket personliga detaljer som möjligt. Detta kan göra att spelarna kommer att "bry" sig mer om sina karaktärer. Profilen är till för att öka spelarnas förmåga att rollspela om man tvingar dem till att använda sin fantasi på detta sätt blir det indirekt mer rollspel (teater). Här följer en lista på information som borde finnas med på en karaktärs profil.

- **Yrke:** En spelare bör definiera vilket yrke eller vilka yrken karaktären har eller har haft vid sidan eller innan de börjat äventyrat. Detta yrkesval bör vara rotat bland karaktärens färdigheter.
- **Personlighet:** Denna punkt avser karaktärens generella uppförande som t.ex. humor, skygg, högljud och andra icke fysiska egenskaper.
- **Utseende:** Hur karaktären ser ut som t.ex. hår färg, ögon färg, favorit kläder osv.
- **Dolda vanor:** En karaktär bör ha minst en lite mer negativ vana eller nyck. Exempel är att man vid olika situationer har olika grimaser eller har ärr, födelsemärken eller tabuleringar som utmärker en karaktär. Det kan också vara att man betar sig på ett visst sätt i vissa givna situationer.
- **Hobbys:** Vilka hobbys en karaktär har och vilken mat den gillar. Det kan också vara negativa sidor som vilken mat karaktären vägrar äta eller vilka typer av personligheter han bara inte tål.
- **Hem:** Vart känner karaktären sig hemma, vart drar den sig tillbaka då han skall vila osv. Här bör man beskriva de stället, då också areans geografi, politik och gudar.
- **Historia:** Karaktärens historia. När karaktären var född, vilken roll föräldrarna har, syskon, vänner och andra saker som påverkat karaktären innan den började äventyra.
- **Vänner:** En karaktär bör ha en lista på sina vänner och allierad som personen kan få hjälp av eller som kan be om hjälp av denna.
- **Fiender:** På samma sätt som en spelare bör ha en lista över karaktärens vänner bör man också skriva ner vilka som han anser vara fiender. Alltså kan vilja honom illa på något sätt.
- **Värderingar:** Säger väl sig själv.
- **Kortsiktiga mål:** Vad karaktären hoppas att uppnå inom en snar framtid. Bör även beskriva vad karaktären gör om målet uppfylls eller tvärt om.
- **Långsiktiga mål:** Vad en karaktär hoppas uppnå med sitt liv.

Äventyr

Äventyrskonstruktion

Oavsett hur väl du konstruerat din kampanj så är ändå äventyret det viktigaste det är äventyret som "bestämmer" vad spelarna gör, allt annat är bara för att hjälpa äventyret så att man inte behöver förbereda allt på en gång. Här följer några tips på hur man kan bygga upp äventyr.

När man skapar ett äventyr finns det några punkter man bör beakta noggrant. Här följer en ganska schematisk uppdelning.

- **Bakgrund:** Själva äventyrs iden. Vad är det som egentligen händer eller skall hända med karaktärerna under äventyrets gång. Vad är avsikten med äventyret vad vill vissa SLP uppnå etc.
- **Handling:** Vad skall äventyret innehålla för olika moment. Det kan vara konkreta saker som vad skall hända på värdshuset när spelarna dyker upp
- **Beskrivning:** Äventyr intressanta platser bör beskrivas så man inte behöver improvisera viktiga moment av äventyret.
- **Inledning:** Hur presenteras äventyret för spelarna. Hur "haka" jag fast dem i äventyret?
- **Avslutning:** Vad händer på slutet av äventyret. Kan man göra flera slut, som beror på spelarnas val i äventyret?
- **Epilog:** När det som var bakgrunden med äventyret har kommit till sitt slut hur spinner vi vidare, vad gör spelarna då? Har vi planerat något annat äventyr i det gamla?
- **Ledtrådar:** Man bör ha väl arbetade "handouts" som man kan dela ut. Man bör också planera när de skall delas ut och till vem och varför.
- **Val:** Ett bra äventyr bör se till att man har minst ett allvarligt val som märks. Alltså se till att man tvingar spelarna att göra ett val som känns helt äventyr avgörande, det behöver inte nödvändigtvis vara det. Det kan vara t.ex. då spelarna måste bestämma sig på vilket vittne de skall tro på då de skall förfölja en SLP, då två olika vittnen säger att SLP rest åt två olika städer. Ett bra äventyr har oftast flera sådan val.
- **Planteringar:** Man ser till att man planterar nya äventyr genom olika ledtrådar och information till spelarna så att de kanske redan vet vad de skall göra då detta äventyr är slut. Då är det ju redan klart vilket äventyr det blir efter detta vilket underlättar i jämförelse med att efter äventyret försöka introducera dem till ett helt nytt.
- **Flexibilitet:** Försök att skapa så många ingångar till äventyret så att du kan plantera detta äventyr i andra äventyr på ett smidigt sätt.
- **SLP:** Förbered dem väl se SLP delen.
- **Highlights:** Försök att förbereda sådana delar som du tycker är highlights så att de blir highlights.
- **Tempoväxlingar:** Försök att styra så att man alltid får lagom med tempoväxlingar. Om äventyret är väldigt långt bör man ha många tempo växlingar. Exempelvis om man leder varje lördag i 3 månader bör man se till att man varje lördag har flera olika tempoväxlingar så att man inte bara slåss eller pratar med samma handelsman. Strider, tänka, prata och överraskningar i olika kombinationer erbjuder ju intressanta tempoväxlingar.
- **Scenario:** Ett Scenario är ett ort äventyr i ett stort äventyr. Ett Scenario kan ju innehålla en del av dessa punkter som behandlas i detta kapitel men är inget måste. Ett Scenario kan t.ex. vara att man förbereder en lite afton på ett värdshus, som man passerar för bi när man reser men egentligen inte har att göra med de riktiga äventyret.



Detta är några saker som man bör beakta då man skapar ett äventyr. Det finns dock ett par mer konkreta tips.

- Börja äventyret med en krok som man kan dra äventyrarna igenom hela äventyret, t.ex. utlova en belöning.
- Testa både karaktärernas och spelarnas egenskaper, förmågor att rollspela förmågor och uppfinnnes rikedom.
- Försök skapa spänning i vissa delar som t.ex. början och slutet.
- Se till att de lär sig lite mer om världen och kanske kan komma lite närmare sina personliga mål.

Här följer några råd hur man presenterar och skapar och leder sina äventyr.

- **Berätta inte - Visa.** För att öka inlevelsen försök alltid att beskriva allt detaljerat så att spelarna kan skapa sig en egen bild som är så nära din som möjligt. Man bör inkludera detaljer som färger, lukter och ljud för att spelarna skall komma i stämning. När du blir bra på att beskriva dina stämningar i korta och direkta termer kan du lättare ge dem lite dolda ledtrådar om äventyret till spelarna. De samma gäller vid användning av magi. Istället för att berätta vad som händer så beskriv hur det ser ut och hur folk reagerar, vilka färger och ljud som framträder.
- **Planera inte - Förbered.** För att inte arbeta ihjäl sig bör man inte planera för strikta val som spelarna kan göra utan mer jobba fram material så att du lättare kan improvisera detaljer. Att skriva äventyr som skall beskriva alla möjligheter tar otroligt mycket mer tid än man någonsin tro (tro mig jag har skrivit 2 konvents äventyr PUHHH).
- **Tvinga inte spelarna.** Det är viktigt att inte tvinga spelarna till olika val eller handlingar allt som spelarna gör bör bero på deras val. Behandla äventyret som en oskriven historia med ett oklart slut. För att ge lite mer flexibilitet kan man bygga in några små backup planer för spelarna som man inte måste skriva allt om innan.
- **Möten.** Planera inte i alla in ett sorts möten utan planera möten med SLP på så många olika sätt. Om man inte förbereder många variationer i mötena med SLPna blir oftast indirekt dålig variation.
- **Strid vs. kreativitet.** Uppmuntra inte till strid utan till kreativitet hos spelarna. Att slåss är inte alltid den ända lösningen till problemet. Ge spelarna några problem som de inte kan lösa med strid.
- **Gåvor vs. Belöning.** En gåva är allt som inte karaktärerna inte sanningsenligt förtjänat. T.ex. karaktärerna slår ner en drake i en grotta där han inte kan använda sina förmågor som att flyga eller sina andningsvapen, det är en gåva även om de inte kommer åt skatten. Vanliga gåvor som olika magiska vapen bör bara delas ut till spelarna efter ett långt och klurigt äventyr där SLPna använd detta föremål mot karaktärerna. Att köra med AD&D slumpstabeller för magiska ting bör också betraktas som gåvor.
- **Att skapa flera hot.** Ett hot kan vara allt som kan skada eller hindra spelarna eller karaktärerna. I äventyr där bara en person eller ett intresse står för spelarnas hot gör ofta att äventyr känns förutsebara och genererar oftast bara en typ av utmaning. Äventyr med flera flexibla hot mot spelarna och karaktärerna på olika nivå och plan, brukar uppfattas som mer igenom tänkta och förberedda och blir oftast roligare att spela för de ger större utmaning samt ge större variation. Detta är ett lätt och bra sätt att variera sina äventyr ett exempel kan vara. Tänk att karaktärerna letar efter en kidnappat barn, då kan spelarna springa runt i byn och intervjua folk hur som helst utan att behöva tänka. Medan om man samtidigt stoppar in ett äventyrar gäng till som också letar efter barnet blir genast spelarna mer stressade då flera de uppfattar flera saker som hotar deras mål. Om man sedan kastar ut spelarna i en liten djungel byt fullt med farliga djur mitt i ett krig med en annan stam osv. Man kan alltid försvåra det för spelarna genom att se till att de uppfattar fler hot.
- **Döda inte - skärm.** Att finna lämpliga svårighetsgrader gentemot höggradiga karaktärer kan vara svårt. Många spelledare tar då ofta till samma gamla knep vilket kan bli både monotont för spelledaren och frustrerande för spelarna. Man bör aldrig få spelarna att känna sig för bra så att de känner att de alltid har kontroll oavsett vad som händer. Om det inte känns som om inget är tillräckligt svårt för karaktärerna har något gått fel. Spelarna skall alltid känna behov av att behöva utveckla sina karaktärer. Jag tycker att man som spelledare som leder för mer erfarna spelare alltid skall föröka få spelarna att känna att de själva alltid är deras värsta

fiende genom att de hänger på deras egna kunskaper och idéer. Blir det för avslappnade och kaxsiga skall man snabbt vissa vem som bestämmer. Ett sätt att påminna spelarnas formelkastare är att låta en andra gradens präst använda sin användbara formel silence 15' vilket snabbt kommer påminna formelkastarna att de är inte de som styr världen.

- **Karaktärers kunskap.** Slösa inte bort värdefull tid på karaktärers kunskaper utan finn vägar att effektivt sköta dem. Det är inte en så dum idé att förbereda saker om den miljö som spelarna befinner sig i så som geografi, klimat, politik och annan liknande information. Det är också bra att förbereda listor med rykten som spelarna kan få höra genom olika SLP. Att göra detta spara inte bara tid utan gör också att spelarna känner att karaktärerna befinner sig i en levande värld där de bara är en liten del av vad som händer.
- **Förbered vs. Reagera.** Försöka att spela SLPna mer intelligent ju högradigare spelarna blir t.ex. om en SLP märker att

han är på väg att förlora mot karaktärerna se till att han är förbered så att han har en annan plan så han inte behöver att regera när det är försent. T.ex. om spelarna anfaller en liten borg så skall ju de viktiga SLP ha en flyktplan som de bör använda innan spelarna ställt till med för mycket skada.

- **Respons vs. Passivitet.** När karaktärerna kommer till en äventyrs scen bör SLPs bete sig normal fastän karaktärerna. Börja med att slå fast vad SLPna gör vid denna tidpunkt om inte karaktärerna varit där och låt de göra samma sak fastän karaktärerna kommit. Man bör också motivera vad SLPna gör på platsen, har de inget där att göra, ha dem inte där bara för att de skall slåss mot spelarna. Ett exempel på ett tråkigt äventyr är när äventyrarna kommit till ett slott eller grotta och de kan gå runt och slå ner monster i olika rum som om monstrerna inte hade något med varandra att göra. Sådana äventyr är lätta att leda och tråkiga att spela.

Händelser

När du har planerat ner äventyret synopsis och de stora riktlinjerna bör du planera olika små detaljer. Detta för att du skall slippa improvisera olika händelser, vilket tenderar att ofta bli liknande händelser om man inte förbereder dem samt att spelarna skall få flera olika typer av utmaningar. Här följer några punkter som man kan försöka tänka på och förbereda för spelarna.

- **Strid:** Försök att planera dina strider så att du delar upp dem i olika typer av strider så att de inte alltid känner att alla strider är likadana. Man kan ju ha en liten strid då bara någon skjutet en pil och man kan ha timslånga strider som tenderar att bli väldigt sega. Försök att variera striderna genom storleken, längden på dem olika typer av anfall (plats planering magi osv).
- **Beskrivningar:** För att öka händelserna bör man alltid se till att man kan beskriva en situation eller försätta spelarna i en situation på olika sätt. Om man skall anfalla spelarna men vill först få dem lite avslappnade så att de inte är så beredda kan man t.ex. göra så här: Låt dem först stötta på en handelsman på vägen som vill säga och köpa saker med karaktärerna. SLP har sedan ett jätte fint pansar för en billig penning till krigaren, så krigare en

börjar ta av sig sitt pansar och samtidigt kastar SLP en silert på formelkastarna och sedan kommer de andra stråtrövarna ut ur skogen. Sicken överraskning. Att observera är att om man försöker dölja sådana saker alldeles för ofta så kommer inte spelarna att gå på det. Lågan är bäst.

- **Försening:** Kan vara bra om man vill ge spelarna lite mer tid. Om spelarna är väldigt stressade så kan det vara bra att ha med lite förseningar för att öka rollspel inlevelsen. Och för att spelarna skall ha lite tid att tänka så att de alltid kan vara alerta på alla händelser.
- **Dilemma:** När en händelse tvingar spelarna att välja mellan två eller fler alternativ. Ett dilemma kan leda till ett högt spel tempo och kan stressa spelarna rejält om de måste välja snabbt utan mycket betänketid. Om ett dilemma gör att spelarna känner att valt de skall välja kommer att stå mellan liv och död under en kort tid då de dessutom har flera överhängande faror så kan spelarnas hjärtan lätt börja slå snabbt.
- **Händelse:** Man kan använda händelser som inte beror av karaktärernas handlande utan kan vara slump eller SLP som försätter spelarna i olika situationer för att tvinga spelarna att agera på olika sätt. En

sådan händelse kan vara naturkatastrof eller olyckor eller resultat av olika SLP.

- **Interaktion:** Det kan vara bra att förbereda SLPnas interaktion med spelarna så att du kan rollspela dina SLP på ett bra och levande sätt.
- **Hinder:** Om spelarna skall råka ut för något i terrängen som kräver att deras intellekt är på topp så att de kan använda karaktärens färdigheter på ett lämpligt sätt.
- **Pussel:** Ett utmärkt sätt att få spelarna att använda sina färdigheter mer än karaktärernas kan vara olika pussel eller "riddles". Man kan ha olika logik lekar med

spelarna, spela små spel med dem, leka med ord i något rebus eller något liknande. Detta är ett utmärkt sätt att gadda ihop spelarna då de själva märker att de behöver samarbeta.

- **Fällor:** Kan vara ett utmärkt sätt att höja tempot i spelet. Detta är också ett bra sätt att se till att passiva spelare tvingas att agera.

Övriga råd och tips



Magi forskning: Om du vill hitta på egna formler eller spelarna vill hitta på kolla in DM guiden kapitel 7 sid 43-44 så kan du få några idéer.

Skatter och magiska föremål se DMG sidan 80 - 87 och PH 107 -110

DMG = Dungeon Master's Guide

PH = Player's Handbook

Källförteckning

- 1 Skip Williams, *Dungeon Master Option: High-Level Campaigns*
TSR 1995, ISBN 0-7869-0168-3
- 2 David Cook, *Dungeon Master's Guide*
TSR 1989, ISBN 0-88138-729-7
- 3 Mats Eoberg, *Trollvinter*
Studio Arkana 1993
- 4 David Cook, *Player's Handbook*
TSR 1989, ISBN 0-88038-716-5
- 5 S Petersen & Lynn Willis, *Call of Cthulhu*
Chaosium INC, ISBN 0-933635-86-9

Samt diverse böcker, handböcker och äventyr

Spelarens roll

När jag leder brukar jag ha ett papper som spelarna får läsa igenom innan de spelar hos mig. Denna pappers samling är en del av de papper som jag tycker att spelarna borde ha läst innan de spelar i min kampanj. Mitt råd är att skapa sig en sådan bunt med spelartips till sina spelare så att de får en uppfattning av vad du väntar dig att de skall kunna.

Varför då ha en sådan bunt med papper?
Spelarna vet hur det värld är och hur det går till när man spelar hos dig.

Vad bör då ingå i en sådan spelartips bunt?
Denna bunt bör vara uppdelad i två delar nämligen det som rör spelarna och det som rör rollpersonerna man kan också ha en bunt med

Så här ser mina spelartips ut det är upp till dig att göra vad du vill med detta. Detta är bara ett förslag som jag använder.

Jag = Patrik Malmquist

Jag ser på mig som en berättare (storyteller) vars jobb är att förmedla olika intryck till dig som skall göra olika val. Jag har störst inflytande hur spelet skall gå och hur det skall utspela sig men jag behöver lite hjälp för att de skall bli roligt.

Jag leder två olika sorters fantasy rollspel det ena är trollvinter som är ett så kallat sagorollspel och det andra är en blandning av sagorollspel och så kallad mainstream fantasy detta är min MD&D kampanj. "Mainstream fantasy" är den sorts fantasy där alver antingen är extremt aristokratiska människor med långt liv och spetsiga öron eller kortväxta skogsninjor med spetsiga öron. Äkta mainstream fantasy innehåller vikingar med horn på hjälmarna (vilket de inte hade) dvärgar i form av små skäggiga skandinaver med antingen yxor eller armborst, tamt trollkarlar som slänger eldbollar som

regler till olika delar som spelarna kan läsa igenom om de inte kan systemet och de är intresserade (t.ex. sammanfattning av strid).

- 1) Allmän information om världen. Hur det fungerar mellan olika raser, samhällsklasser, gudar, plan och allt som kan finnas i din värld som spelarna känner till. Detta ger spelarna ber kött på benen då de vill rollspela. (t.ex. berätta varför olika raser inte gillar varandra, eller lite historia om området de befinner sig i, geografi osv)
- 2) Vad du som spelledare önskar se hos spelarna när ni spelar.

handgranater. Mainstream liknar oftast Conan Barbaren till stämning, och de flesta rollfigurer är antingen Schwartzenegger-kloner eller trollkarlar med Gandalfs uppträdande och Willows magikunskaper.

Vem är jag?

Jag är spelledaren/berättaren jag är Gud, Satan och Ödet i en och samma person. Man behöver inte fanatiskt lyda spelledarens minsta vink. Måhända att han är Gud och Satan, men båda dessa lät faktiskt folk själv, även om de ibland försökte påverka folks val. Och Ödet är som sagt beroende av slumpen. Spelledare är dock inte någon fuhrer, han är en enväldig domare, och alla måste respektera hans beslut.

Tänk på att inte avbryta spelledare i dess yrkesutövning. Att förmedla en bild eller en stämning är ett himla svårt jobb och det blir inte lättare om man blir avbruten hela tiden.

Talspråk:

Alla människor talar på olika sätt. Detta gäller också rollpersoner. Skriv upp en lista på citat som din rollperson kan tänkas säga. Det kan gälla saker som svordomar, speciella kännetecken som stämning.

Moderna svordomar som "helvetes jävlar skit" bör inte förekomma om man inte spelare cybertjofräns eller något.

Pratar inte en riktig riddare engelska.

Var kreativ:

Om du inte har något bättre för dig, så hitta på något. Om du är i en ny stad, utforska den, gärna med några goda vänner. Passa på att fylla rörråden. Prata med lokalbefolkningen. Kom ihåg att man inte får veta något om man inte frågar. Se till att förbereda dig till då du

har något du måste göra. Du kan ju till exempel planera något så att du har att göra när du inte vet vad du skall göra. Se till att din rollfigur får "möjligheter" då blir det mycket lättare för mig som spelledare att planera och att improvisera.

Förmågor & Färdigheter:

Många rollpersoner har någon förmåga eller färdighet som de kan utnyttja för att skapa intressant situationer. Det är inte bara spelledare som skall skapa situation utan försök att styra så att vissa förbereda

situationer uppstår. Se om du kan göra så att det uppstår någon komisk situation. Missbruka dock inte detta utan tänk noga igenom det du skall göra det kan ju förstöra mycket för spelledare och då blir det en björntjänst....

Skriv lappar:

En lapp kan innehålla massor av information. Den kan fylla massor av syften. I mitt spel finns det tre olika sorters lappan: namnlappar, minneslappar och hemliga lappar.

Namnslappar är en fördel att använda under de första spelmötena. Det är rätt stämningssövande då man skall tilltala rollfiguren Chanio med namnet Å PEKKA. Skriver man en namnlapp vet alla vad rollfiguren heter, och skulle de tilltala dig med ditt riktiga namn kan du exempelvis ignorera dem eller dem återkomma med en lapp (se hemlig lapp)

Minneslappar är också viktiga att ha. Spelaren har inte perfekt minne. Om man inte har någon aning vad den förra byn hette, eller vad den nuvarande heter, så kan man stötta sig med både den ena och andra inte minst spelledaren.

Slutligen finns det hemliga lappar. Dessa skickas inom gruppen eller en spelare och spelledaren. En hemlig lapp skall vara en konkret handling.

Var förberedd:

Att vara förberedd innebär två saker. För det första bör du ha med dig alla prylar till spelmötet. För det andra bör din rollfigur var väl förberedd, gärna bakgrundshistoria, personlighet och allt annat som har med uppträdande att göra. Ju bättre definierat, desto fortare går det att komma in i rollfiguren.

När du kommer till ett spelmöte bör du tänka på: tärningar, figur, papper, penna, suddgummi, tiden och mutor.

Det finns ingen som är så irriterande som en person som kommer försent när man avtalat tid. Kommer du inte ring och säg till mig på ???- ?? ?? ??

