

# FRISPEL #2



kreativitet  
spontanitet





# Kreativitet & spontanitet

|                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
| KREATIVITET OCH<br>IMPROVISATION | - SIDA 4  |
| KREATIVA<br>TANKEMODELLER        | - SIDA 6  |
| ROLLPERSONER<br>- HUR DÅ?        | - SIDA 17 |
| TANKAR KRING<br>IMPROVISATION    | - SIDA 28 |
| DEN SPLITTRADE<br>GRUPPEN        | - SIDA 34 |

## Skribenter

Texterna i detta fasin är skrivna av Martin Svahn, Johan Nilsson och Anders Björkelid

## Illustratörer

Omslaget målades av Elnor Wincent, fotograferades av Malin Svahn och bearbetades av Andreas Sandlund  
Bilderna på sidorna 5, 7, 8, 10, 13 & 14 skapades av Sebastian Jäderås, för fler smakprov <http://hem.bredband.net/schjad>  
Sidorna 19-22, 25 & 26 illustrerades av Anders Björkelid  
Sidorna 29, 30 & 33 illustrerades av Andrea Andersson  
Sidan 37 illustrerades av Malin Svahn

## Redaktion

Redaktion: Martin Svahn & Johan Nilsson  
Layout: Martin Svahn

## Hemsida

[www.frispel.nu](http://www.frispel.nu)

## Tryck

Sunderby tryck, Luleå

Frispel ges ut av den ideella SVEROK-anslurna föreningen med samma namn. Varje kreatör äger rätten till sitt eget verk, men Frispel förbehåller sig rätten att använda verket, eller delar av det, i reklamsyfte för detta nummer och för återtryck av detta nummer, analogt som digitalt. Citera gärna, men glöm ej att ange källa. Eftertryck utan skriftligt tillstånd av Frispel är förbjudet.

Frispel nummer två - kreativitet och spontanitet, gavs ut 2005 i 100 exemplar. Den tillägnas alla scenariokonstruktörer i vårt avlånga land som kämpar på med denna otacksamma hobby.

# Kreativitet och improvisation

*av Johan Nilsson*

Från barndomen ärvde jag leken. Den var en vän jag gillade mycket, men som ofta saknades. Jag minns speciellt en tid då den tog med sig många av mina saker – en hel del som jag hade nytta av själv och således saknade – och för ut på en lång resa. Det var så tomt i mig då att jag undrade om det någonsin försiggått något annat än fysiska processer i mitt inre. Åren gick och jag hade nästan glömt bort leken när en främling en dag knackade på, Kreativiteten. Den flyttade in i gästrummet men förde sig märkligt hemtamt till en början, som om den kände till mina vanor och hemligheter. Trots att den var timid och reserverad har jag fina minnen av våra stunder tillsammans vid datorns musikprogram. Vi hade just lärt känna varandra hyfsat när ännu en främling stod vid tröskeln. Den kallade sig Improvisationen och var vid en första anblick kreativitetens motsats – mycket pratglad och utåtriktad – men snart insåg jag hur mycket de påminde om varandra. Det som skiljde dem åt var egentligen bara deras mentalitet. Medan Improvisationen var påstridig och krävande så var Kreativiteten mer följsam och avvaktande. Den höll sig i bakgrunden och visade sig bara när den själv ville. Somliga skulle påstå att den var kräsen och egocentrisk, men sedan jag lärt mig handskas med den och ge den tid och omtanke så är den en underbar vän. Improvisationen kom oftast när jag ropade. Den kunde vara väldigt jobbig att ha att göra med men det hände att den försatte mig i näst intill euforiska tillstånd.

Jag vet inte hur det gick till – vad jag såg, hörde eller kände – men för inte så länge sedan insåg jag att jag träffat både Kreativiteten och Improvisationen tidigare. I sällskap med dem letade sig minnesbilder ur barndomen fram till mitt medvetande. Jag fick för mig att de båda hade funnits vid min sida redan då. När jag pratade med Kreativiteten om detta väckte den förläget ett nytt samtalsämne och när jag frågade Improvisationen begränsade den det till ett vanskt skämt. Det var som om jag hittat deras ömma punkt, den hemlighet som fick dem att skämmas och detta fyllde mig med en orolig förtjusning. Vad var deras hemlighet och hur skulle mitt liv påverkas om jag avslöjade den? Noggrant började jag tillsammans med Fantasin kartlägga deras förehavanden och konspiratoriskt fylla i luckorna som fanns. Jag kom snart fram till att de inte gillade varandra, för de visade sig aldrig samtidigt. Fantasin kalvade idé efter idé – den ena värre än den andra – men fastnade till slut för en apart teori. Jag var först

inte övertygad – trodde att det var ännu ett av Fantasins felslut – men snart kunde jag inte längre blunda för sanningen. Kreativiteten och Improvisationen måste vara en och samma! Och inte nog med det, de måste vara självaste leken! Hela tiden hade leken vistats i min närhet bärande dessa två olika masker. Ett styng av medkänsla perforerade mig ridande frågan varför.

Tiden är strömmande vatten bärande drivved, övergivna föremål och tjocka sjok av gult pollen och jag är ett vide med rötterna långt nere i älvens slam. Det kan låta fridfullt och okomplicerat, men det är en kamp mot vattenmassorna och allt vad de bär med sig. I en situation som den är det lätt att tappa greppet och glömma: under arbete kan människan förlora meningen, i krig är det lätt att tappa kärleken och under skolgången händer det att barnen glömmet leken. Det var just vad jag gjorde. Förbisedd blev leken sittande ensam med bara minnen av hur det en gång varit. Den såg att den behövdes, men hur högt den än skrek fick den inget svar. Den var ihärdig – gav inte upp i första taget – men till slut kändes tomheten allt för stark och den bestämde sig för att ge sig av. Vart hade den att ta vägen? Mina inre rum var belamrade med bråte och korridorerna mellan dem hade knurit sig i ett vindlande trassel som var hopplöst att hitta genom. Till slut hittade dock leken en liten håla i periferin och började stillsamt begrunda sitt liv. Var man på sin plats, tänkte den surmulet och förbannade bristen på utrymme.

Jag hade nästan glömt bort leken när en fränling en dag knackade på, Kreativiteten. Den flyttade in i gästrummet men förde sig märkligt hemtamt redan från början, som om de kände till mina vanor och hemligheter och hade snart spritt sina ägodelar, sin personlighet och sina åsikter över hela mitt inre. Mest vistades den i musik-, text- och rollspelslokalerna och den verkade ha fullständig koll på vad som där skulle göras. Den bonade i ordning och fick mig att känna lust att skapa – och jag skapade. Det samma gällde även Improvisationen som flyttade in och ställde i ordning allt precis som jag visste, men aldrig insett att det skulle vara. De har hittat hem och jag har åter mött leken. Vi har alla olika arkitektur, planlösning och inredning, men där finns alltid rum för kreativitet och improvisation, så öppna dina inre portar och dammluckor. Tillåt det fria förlösande flödet som skapar och uttrycker i skepnader av ljudkollage, vävar, skulpturer eller rollspel.



# Kreativa tankemodeller

av Martin Svahn  
och Johan Nilsson

Vid skrivandet av rollspel används ofta datorer, papper, pennor, böcker av olika slag och många andra fysiska verktyg, men vad är det som styr hur dessa används? Vad har vi rollspelskonstruktörer för tankemodeller kring skapandet av våra scenarion?

Det finns en teori om mänskliga göromål som kallas verksamhetsteori och som i en förenklad form kan sammanfattas med: ett subjekt använder en medierande artefakt för att nå ett objekt vilket ger ett utfall. Enklare uttryckt kan man säga att en fiskare (subjekt) använder ett nät (artefakt) för att skaffa mat (objekt) och fångar en fisk (utfall). I vårt – rollspelskonstruktörernas – fall är vi själva subjektet, objektet är att skriva rollspel, utfallet scenariot som blir skrivet, men vilka är våra artefakter? Fiskaren kan använda olika artefakter, exempelvis metspö eller båt, vilka båda hjälper denne mot samma objekt, även om de ger olika utfall. En kombination av flera artefakter samtidigt: båtar, medarbetare, nät, bojar, agn med mera, ger ofta ett bättre utfall då fiskarens möjligheter till fångst ökar. Med motsvarande resonemang kring rollspel väcks frågan om vilka olika verktyg vi konstruktörer använder oss av under skapandet av våra scenarion. Fler artefakter skulle ge oss ett bättre utfall, i form av bättre rollspelsscenario, då våra möjliga sätt att konstruera rollspel på ökar i antal. Det vi presenterar i denna artikel är vår – *Frispels* – palett av verktyg. Kan vi ge dig tillgång till fler möjligheter kommer du att kunna göra bättre scenarion vilket är till glädje för oss alla.

Frispels berättelser genomgår ett antal faser, vilka har olika verktyg i former av tankemodeller. Vi resonerar helt enkelt lite olika beroende på var vi är i skapandeprocessen. Den första av våra faser är brainstorming vilken handlar om att generera så många idéer som möjligt. Om vi använder byggandet av ett torn som metafor för att skriva ett scenario går denna del av arbetet ut på att samla in så många byggstenar till tornet som möjligt. Därefter struktureras dessa idéer till någon slags berättelse, de bästa byggstenarna väljs ut och en ritning av ett torn skapas. Som tredje fas utvärderas scenariot för att se till att de mest klassiska misstagen undvikits; Är tornets grund stabil? Finns där en ingång? Finns där tak? Sedan skrivs scenariot i grova drag ner så pass noga att det hjälpligt går att spela det. Hantverkare anlitas, de börjar mura tornet och sätter samman de bärande väggarna. Som näst sista fas testspelas rollspels-scenariot för att kontrollera att det fungerar som planerat. Tornets murstock inspekteras nu när den är uppförd och de som ska bo i tornet får komma på husesyn. Till sist

skrivs scenariot ner komplett med ändringar för de brister som observerades under spelrestet och tornet färdigställs efter hyresgästernas specifikationer och önskemål. Gränserna och gången mellan faserna kan tas med ro, för under skrivandet av ett scenario – eller byggnationen av ett torn – är det lika ofta vi går tillbaka till en tidigare fas som vi går vidare till nästa.

## BRAINSTORM

Det som görs i denna första fas är ett ohämmat påhittande av historien. På olika sätt genereras uppslag till de miljöer, händelser, karaktärer, stämningar, budskap och vändningar som berättelsen kan få. Det är viktigt att inte begränsa sig i denna fas utan att den blir till ett fritt flöde av kreativa idéer. Ingen idé är på detta stadium opassande och allt sparas för att senare kunna hjälpa till att föra berättelsen framåt. Som konstruktör skall du – likt en girig hamster – samla på dig allt du kan komma över utan någon urskiljning av vad som är bra eller dåligt. Det är bättre att ha så mycket material att det går att rensa bort en del, än att ha för lite när scenariot senare skall uppföras. För att underlätta brainstormprocessen kan följande förhållningssätt vara bra att ta i beaktande:

### ALLT KAN BLI ROLLSPEL

Håll rollspelsögar öppet! Allt i din vardag kan blir rollspel och sättas i en rollspelskontext. Dina vänner kan ge uppslag till karaktärer, samtal som uppsnappas på fiket kan ge idéer till händelser eller hela berättelser och filmer kan ge uppslag till både händelseförlopp och visuella scener. Var inte rädd att låna av andra medier. Din favoritbok kan ge dig en grund till en berättelse och din favoritfilm kan ge uppslag till intressanta miljöer.

### LÄS ROLLSPELSSCENARION

Begränsa dig inte till att låna av källor utanför hobbyn. Läs även andra konstruktörers rollspel och låna – eller stjäla – det som passar ditt berättande. Det är viktigt att vi konstruktörer vågar dra lärdom av varandras idéer så vi slipper uppfinna hjulet gång efter annan. Då rollspelets natur till stor del är muntlig kan bra idéer försvinna över en natt, så för att hobbyn inte skall stagnera är det varje konstruktörs plikt att stjäla från sin nästa.

### SPARA OFTA

Ett gammalt tv-spelsknepp som är ack så aktuellt även när du skriver berättelser. Anteckna alla idéer du kommer på, även de detaljer som inte passar någonstans just nu. För







kom ihåg att du glömmer och är det inte nedskrivet kan du inte ta fram det om ett år utan att minnets dimmor har dolt delar av informationen. Dessutom är ett stort bibliotek av idéer aldrig fel att ha att plocka ur när du inser att du behöver en till händelse i berättelsen.

## MEDARBETARE

Det kanske viktigaste – såväl under denna fas som under de följande – är att ha någon eller några du kan dela dina fantasier och visioner med och som kan generera idéer till berättelsen. Medhjälpare ser saker och ting ur ett annat perspektiv och kan komma med inpass, koncept och tankegångar som du själv skulle ha missat. Dessutom kan deras bibliotek användas av dig och dina gamla berättelser kan få sig en avputsning av dina vänner. Utan medarbetare finner du inte alla de guldkorn som du följer! Därtill blir det lättare att slutföra scenariot om du får hjälp med arbetet.

## STRUKTURERA BERÄTTELSEN

Ur det myller av osammanhängande idéer som kläcktes under den första fasen ska nu en sammanhängande berättelse skapas. Antagligen är mycket redan bestämt, som genre, huvuddragen i handlingen eller längden på scenariot, om inte skall det och resten av berättelsen nu byggas upp. Ofta behöver du hitta på kompletterande idéer som kan binda ihop berättelsen, men huvuddelen av byggstenarna är förhoppningsvis redan insamlade. Det finns många olika sätt att strukturera sina berättelser på och här nedan presenterar vi några som du kan använda dig av. Du behöver inte använda alla modeller för att förstå varje scenario, men de belyser olika perspektiv vilket gör att alla är värda att testa så att du kan hitta de som passar ditt berättande bäst.

## BEGRÄNSA DIG EFTER FÖRUTSÄTTNINGARNA

Att begränsa sig är svårt men nödvändigt för att ett rollspelsscenario skall bli bra. Ofta vill konstruktörer ha med alla sina idéer, alla roliga karaktärer och smarta scener men det gäller att bara ta med det som passar bra in i historian. Kanske måste du nöja dig med ett budskap och inte ta med alla tio som du funderat på. Kanske är femton spelledarkaraktärer för många att presentera under tre timmars spel utan att spelarna riskerar att blanda ihop dem med varandra. Ett scenario som innehåller lagom många scener, karaktärer, budskap, händelser med mera har lättare att fokusera på det centrala. Tänk sålunda *kill your darlings* och skicka de bortgallrade idéerna till biblioteket för att spara dem till framtida verk.

Formen för scenariot avgör hur mycket du måste begränsa dig. Ett tvåtimmars kortscenario måste fokuseras ordentligt medan en treårskampanj kan innehålla alla möjliga utsvävningar och samtidigt ha tid för mer. Även en treårskampanj måste dock begränsas i hur mycket som presenteras under ett spelpass. En tumregel är att det är i överkant att presentera fler än två spelledarkaraktärer per timmes spel om du vill att spelarna skall kunna hålla isär dem. Dessutom bör du undvika att introducera nya saker alltför nära scenariots slut. Vill du ha det riktigt sparsamt kan du – för att ordentligt begränsa ditt verk – stryka allt som inte är av nödvändighet för att historian ska kunna berättas.

## KOPPLINGAR

När du strukturerar din berättelse är det bra om du tänker på det vi kallar kopplingar. En koppling är att något som händer i berättelsen hänger ihop med något som har hänt eller ska hända – att det är kopplat till något annat. Ett exempel är om den sliskiga killen i baren i första scenen visar sig vara skurken i mitten av berättelsen och återkommer i slutstriden – så är den karaktären kopplad mellan scenerna i scenariot.

Tänk Rödluvan och Vargen. Om det första mötet med Vargen inte skulle återkopplas senare skulle det kanske vara en björn – istället för Vargen – som ätit upp Mormor och som svarar på Rödluvans något naiva frågor. Det skulle kännas väldigt konstigt, som om den första halvan av berättelsen inte hängde ihop med den andra, trots att vi följt Rödluvan hela tiden. Som åhörare skulle man fråga sig: "Vart tog Vargen vägen och vart kom Björnen ifrån?" Berättelsen skulle bli hel igen om det istället för Jägaren sen skulle vara Vargen som räddade Rödluvan, speciellt om Vargen gjorde det med blommorna som Rödluvan blev uppmanad till att plocka. "Jag visste att Björnen var efter er och den gamla busen är ju sedan länge allergisk mot violer" säger Vargen. "Men ja' ville inte skrämma dig så jag sa inget. Nu blev det ju ett lyckligt slut i alla fall och den kanaljen till Björn blev vi ju av med." Så kalasade Rödluvan, Mormor och deras nyfunne vän Vargen på björnstek långt in på kvällen. Snipp snapp snut, så var sagan åter kopplad och slut.

För att koppla karaktärer kan du vid varje ny person du introducerar i berättelsen fundera på om det inte skulle gå att använda någon som du tidigare presenterat. Detta hjälper dig även att begränsa det totala antalet karaktärer.

Nu är det inte bara karaktärer som kan kopplas utan även miljöer, teman, budskap, händelser med mera kan återkomma. Låter du spåret efter mördaren vara lite grov-

snus kan kanske hela berättelsens röda tråd vara en återkomst till tobak med rökiga jazzhålör, lungcancerhostande sjukpensionärer, tappade nikotinplåster och prunkande tobaksplantager. Kanske kan tobakslukten avslöja mördaren i slutscenen, kanske kan tobak vara på tapeten redan innan de hittar grovsnuset. Detta hjälper dig även att begränsa antalet miljöer karaktärerna vandrar igenom. Att hela tiden presentera nya miljöer ger inte samma känsla av sammanhang som om berättelsen återkommer till vissa miljöer och platser. Det är just detta som kopplingar hjälper oss med, att ge berättelsen en känsla av sammanhang.

Inom filmbranschen finns begreppet "set up/pay off" vilket är ett sätt att använda kopplingar på. Genom att något sker i början av en berättelse – set up – som påverkar historien senare – pay off – ger det en känsla av sammanhang. Punkterar Vargen däckerna på bilen i första scenen skall Rödluvan få panik när hon under flykten i scen fem inte kan styra den.

För att kontrollera kopplingar i ditt verk kan du gå igenom ditt scenario och kring varje sak tänka: "på vilket sätt återkommer detta?" Återkommer det inte så se till att det antingen gör det, eller ta bort det. Poängen är att händelser, saker och karaktärer i berättelsen skall ha konsekvenser som leder till att de själva återkommer.

## STATUSFÖRÄNDRINGAR

Återkommer karaktärer flera gånger i din berättelse kan du få dem att bli intressantare genom att låta dem variera sin status från gång till annan. Med status menar vi hur personer förhåller sig till varandra, det vill säga om de ser den andre som högre eller lägre stående på den sociala stegen. Ett sätt att låta en karaktär variera i status är att låta denne i början ha hög status för att i slutet av scenariot ha låg status eller vice versa. Karaktären blir levandegjord då det händer någonting med relationen mellan denne och rollpersonerna. Att hela tiden se en undergiven Gollum är tråkigare än när han varierar mellan att krypa för omgivningen – ha låg status – och visar sig kompetentare än sina medresenärer – höjer sin status. Sedan skall inte alla karaktärer spelarna möter byta status hela tiden, men om några karaktärer per berättelse gör det blir historien mer intressant.

En annan sak som du som konstruktör kan tänka på är att använda både hög- och lågstatuskaraktärer i berättelsen så att spelarna får uppleva båda sidorna. Möter spelarna bara högstatus rvingas de spela lågstatus – och tvärtom – vilket är mindre intressant än om det varierar under berättelsen.



Du kan även ändra spelarnas status, exempelvis om de vanligtvis har hög status i sitt gebit men hamnar någonstans där de inte kan använda sina kunskaper, till exempel akademiker i en verkstad eller soldater i en teologisk debatt. Du kan höja en spelares status: hon kan bli tagen för orakel, en ny messias och få tusen följeslagare och så vidare. Sådana statusförändringar kan ligga till grund för en hel berättelse. Hur ska spelarna bibehålla sin överdrivna status som de inte förtjänar, eller hävda en status som omgivningen inte ser?

Alla berättelser bör innehålla statusförändringar där relationerna mellan någon eller några karaktärer förändras, så även din berättelse. Gör den inte det så försök införa någon statusförändring.

Hemuppgift: Vill du studera hur andra använder statusförändringar kan du se filmen *Million dollar baby* som innehåller en väldigt tydlig statusförändring. Fundera på hur statusen förändras under filmens gång och vad som då händer med berättelsen. Hur ser du på karaktärerna från början? Hur ser du dem när de höjt eller sänkt sin status i mitten av filmen? Hur ser statusen ut i slutet? Hur vore filmen om de hela tiden haft samma status tror du? Hur visar de hög respektive låg status?

## FISKTANK/RÄLSMODELLEN

I rollspelshobbyn finns begreppen fisktank- och räls-scenarion – det sistnämnda även känt som railroadscenarion eller bara railroad. Med räls-scenarion menas berättelser där spelarna inte har särskilt stor påverkan på handlingen. Deltagandet kan liknas vid att stiga ombord på ett tåg som går på räls genom en miljö som spelarna inte kan påverka. Det enda de kan göra är att prata med dem som finns i kupén, men själva tåget – berättelsen – kan de inte påverka. Kort sagt är det berättelser som inte är särskilt interaktiva och spelarna märker det. Ett väldigt tydligt exempel är vilket dator-RPG som helst, typ *Final fantasy*, *Baldurs gate* med flera.

Motsatsen till räls-scenarion är fisktanks-scenarion och de brukar istället beskrivas som en miljö, en fisktank, där spelarna liksom fiskar får simma hur de vill. De är fria att interagera med omgivningen och miljön reagerar både på vad spelarna gör och efter konstruktörens förutbestämda mönster och tidslinjer. Kort sagt berättelser som inte har just någon styrning. Ett exempel är MMORPG-datorspel som *Everquest* och *World of Warcraft*.

Båda dessa stilar har för- och nackdelar. Räls ger konstruktören möjlighet att styra berättelsen och lättare skildra en historia. Fisktank ger spelarna en känsla av interaktivi-

tet. Nu är det inte nödvändigt att begränsa dig till bara den ena av dessa modeller. Du kan med fördel använda dig av en mixtur av de båda genom att gestalta ett rollspelsscenario där olika rälsbitar leder berättelsen mellan fisktankar. Det går inte att skriva ett scenario helt utan räls. Det måste finnas med en startpunkt vilket är en första räls, den bit där spelarna styrs till en plats i fisktanken och släpps ner i vattnet. För att se denna räls/tankstruktur hos berättelsen kan du helt sonika rita upp alla de tankar och rälsar den består av med papper och penna.

Att strukturera berättelsen i rälsar och fisktankar kan hjälpa dig att se var det finns mycket räls eller mycket tank. Långa rälsar utan fisktankar som avbryter dem ger spelarna en känsla av att de är styrda. Bara fisktankar utan några rälsar ger små möjligheter för berättaren att påverka historien och gör att den kan ta oanade språng och kanske inte går att slutföra som planerat. När du betraktar din uppritade fisktank-räls-modell kan du se var i strukturen det är mycket räls eller tank. Långa rälsar bör brytas upp av tankar och stora fisktankar kan bestyckas med räls för att öka kontrollen över berättelsen.

En räls är oftast inte så lång, från ett par sekunder till några minuter, och karakteriseras av att den ur spelarnas synvinkel inte är interaktiv. Det kan vara en inledande miljöbeskrivning (rummet ni vaknar i är kargt och...), ett hopp i tiden till nästa dag (så småningom blir ni trötta och går och lägger er...), en resa (tåget ångar på genom det holländska landskapet, pittoreskt besmyckat med...) eller tusen andra saker där spelarna inte kan agera så att de påverkar det som händer. Självfallet skulle någon av deltagarna kunna rycka i tågets nödbroms och ge sig ut på de nederländska åkrarna för att fåktas mot väderkvarnar, men i berättelsen är denna del planerat som en transports-träcka, en stämningsskapande detalj som markerar ett skifte av fisktank eller scen.

En fisktank är en plats där det finns karaktärer, handlingar och scenografi som deltagarna kan interagera med under en eller flera scener. Det är här spelaren känner sig manad att agera, känner att det förväntas av henne att föra berättelsen framåt. Oftast leder spelarnas agerande i en fisktank till att de så småningom hittar en räls som för dem till en ny fisktank.

En annan sak modellen kan visa dig är om berättelsen återvänder till samma tank flera gånger eller om den hela tiden banar väg i nya rälsar och tankar. En berättelse blir oftast bättre – mer sammanhållen – med kopplingar (se ovan) vilket gör att berättelsen bör återkomma till tidigare tankar för att sedan färdas på nya rälsar därifrån. Om du

ritar ut karaktärerna där spelarna möter dem – förslagsvis som omkringsimmande fiskar – kan du lätt se om samma karaktär förekommer i flera tankar och således är kopplad.

### INFORMATION/REAKTIONSMODELLEN

En interaktiv berättelse kan förstås som avsnitt bestående av växelvis information och reaktion. Deltagarna får information som de reagerar på, vilket leder till ny information och så vidare. Informationen kommer ur spelledarens beskrivningar, handouts deltagare hittar, karaktärer de talar med eller rollpersonerna själva – exempelvis ur deras minnen. Reaktionen är antingen att spelarna reagerar på varandra – diskuterar det de varit med om – eller att de reagerar i miljön – exempelvis genom att intrigera mot drottningen, ragga på sjömän eller styrketräna med Oprah. Vilken information spelarna skall få bestämmer du som konstruktör när du skriver scenariot, men det är viktigt att ha i åtanke att efter spelarna fått mottaga information bör de få reagera på den innan det blir dags för nästa bit information. Ju mer information spelarna får desto längre tid bör de få att reagera innan de får ytterligare. När du tittar på din berättelse bör du tänka på att ge spelarna reaktionsutrymme mellan dina informationsavsnitt, och att ge dem information efter långa reaktionsutrymmen.

### VANLIGA DRAMATURGISKA MODELLER

Det finns mängder av dramaturgiska modeller men i denna artikel har vi inte plats nog att beskriva dem alla. Det är ofta belysande att analysera berättelser efter dessa och för att ge dig ett exempel presenteras här en variant av den dramaturgiska modell som vi använder mest. Modellen delar upp berättelsen i ett antal avsnitt, nämligen: anslag, pårollning, vändpunkt ett, vändpunkt två, upptrappning, klimax och avtoning.

Anslaget är berättelsens öppning. Det ska skapa ett intresse hos deltagarna så att de blir fångade av berättelsen och vill höra resten av den. Anslaget skall vara kort och det mest centrala temat för berättelsen skall kunna anas.

Under pårollningen presenteras karaktärer och platser som är viktiga för berättelsen. Rollpersonerna introduceras och berättelsens problem och antagonist presenteras. Det är viktigt att spelarna här får tid att lära känna och hitta ett spelsätt för sina karaktärer. En första utmaning kan även förekomma som pulshöjare.

Vändpunkterna är de situationerna där berättelsen tar en oanad vändning: det avslöjas att problemet är större än det först såg ut, att fler är involverade, att hjältarna är värre

ute, att karaktärerna blir personligt engagerade eller att antagonisten är hjälten och huvudpersonerna är skurkar. De ska sätta berättelsen i ett nytt ljus och öka spänningen, öka utmaningen – även om de till en början kan se ut att minska den. Vändpunkterna behöver inte vara två till antalet, men två är en slags norm.

Upptrappningen börjar när berättelsen inte tar några fler vändningar – men vändpunkterna kan utgöra en grund för upptrappningen. För hjältarna skall insatsen höjas, mer skall stå på spel ju längre in i upptrappningen de kommer och spänningen skall öka. Under upptrappningen skall tempot ökas, kapprustningen öka i omfattning, berättelsen bli mer och mer hetsig och de största utmaningarna hittills skall avlöpa varandra. Upptrappningen skall utmynna i klimax: uppgörelsen med skurken, en möjlighet att ställa allt till rätta, slutstriden där man ger allt, händelsen som avslöjar hemligheten bakom hemligheterna, den stora ritualen, crescendo, sista ritten eller helt enkelt El Grande Finale. Det är hit berättelsen strävar, här skall den stora frågan besvaras och det sista valet göras. Utgången av klimax avgör egentligen utgången för hela berättelsen, går det bra här blir det en lycklig berättelse, går det dåligt blir det en tragedi.

Avtoningen är till för att föra ner spänningsnivåerna som stegrats i upptrappningen och nått sin topp i klimax till lite mer normala nivåer. Här kan obesvarade gåtor förklaras men framförallt skall avtoningen ge lite perspektiv på utgången av klimax. Den ska visa vad man har vunnit eller förlorat och genom att återknyta till berättelsens början avsluta det tema som presenterades i anslaget. Avtoningen kan uteslutas om du vill avsluta med klimax och sålunda få ett pompöst slut på berättelsen.

Detta är oss veterligen den mest förekommande dramaturgiska modellen och de flesta Hollywoodproducerade actionfilmer följer den likt Påven följer bibeln. I rollspel fungerar den skapligt även om den inte är så nyskapande. Likt andra dramaturgiska modeller kan den dock berätta saker för dig om ditt scenario vilket gör den användbar.

### UTVÄRDERA

Nu har du en berättelse med början, mitt och slut. Den har händelser, platser och karaktärer som är kopplade och som byter status med tiden och den låter spelarna ömsom reagera och ömsom få information. Innan vi går vidare skall vi ta och utvärdera denna struktur. Detta gör vi för att din berättelse inte skall ha trampat i någon av de vanligaste fällorna och för att kunna gjuta lite nytt liv i den där det behövs.



## UNDVIKA ROLLSPELSKLYSCHOR

I rollspel förekommer vissa fenomen oftare än vad som är önskvärt, vilket med tiden gjort dem till klyschor som spelarna känner igen alltför väl. Exakt vilka fenomen de du spelar med upplever som klyschor kan du endast få reda på genom att fråga dem, men här följer några vanligt förekommande:

*Värdshuset.* Börja inte berättelser på värdshus och absolut inte med att det kommer in en gestalt som ger en grupp äventyrare ett uppdrag. Det är en parodi i sig själv för många spelare. På något sätt måste spelgruppen få veta vad de skall göra men låt dem för guds skull inte få reda på det i ett värdshus.

*Kollektiva drömmar.* Att alla karaktärer drömmer samma sak är kanske nödvändigt för vissa berättelser men det blir en kliché när karaktärerna morgonen därpå skall verka förvånade när det visar sig att de alla drömt samma sak.

- Jag drömde så konstigt i natt...
- Jag med, och du var med i min dröm.
- Var jag? Vad konstigt, du var med i min...

Förslag på lösning är att göra spelarna medvetna om att karaktärerna vet om att de andra är där i drömmen och

upplever samma sak. Eller varför inte låta dem alla vakna upp på samma ställe på något sätt märkta av drömmen så det inte blir någon tveksamhet om vad som har hänt.

*Ritualen.* Den slutgiltiga lösningen på det Mystiska – med stort M – brukar i rollspel allt som oftast vara Ritualen. Det kan vara för att rädda världen, för att lösa det stora problemet, för att rädda sin själ, men det sker nio gånger av tio genom att spelarna gör en ritual. Lite mässande, ett pentagram, något som bränns i ett fyrfat, nej du. Skriver du ett scenario så undvik denna standardlösning som inte överraskar någon längre.

Listan blev inte längre än så men det finns fler klichéer som förekommer om och om igen ute i rollspelsverige. Kommer du på någon, skriv då ner den så att du själv inte råkar använda den nästa gång du skriver ett scenario och får en massa spelare som himlar med ögonen när de yterligare en gång ska...

Självfallet finns andra klyschor än de specifikt rollspelsrelaterade. Kvinnan i nöd, skatten som belöning, den försupne prästen och tjuven som är tyst och smidig är exempel bland tusen andra från litteratur och film. Använder du en kliché så var åtminstone medveten om det och låt



den utvecklas på något sätt. Låt historien vridas lite från de förväntningar klichén skapar så att den istället ger ett nytt intresse för berättelsen och att deltagarna blir överraskade istället för uttråkade.

## INCITAMENTPROBLEM

En miss vi konstruktörer gör är att vi inte alltid ger karaktärerna nog tydliga motiv – incitament – till varför de skall följa berättelsen. Om ditt scenario är en deckarhistoria där rollpersonerna skall undersöka varför en pojke försvunnit måste karaktärerna ha en drivkraft till att göra det. Vissa spelare följer alltid historien och kommer att leta efter pojken oavsett vilka karaktärer de gestaltar, men det finns även de som kommer att fly berättelsen. Tycker spelarna att kopplingen mellan deras karaktärer och deckargåtan är allt för vag kommer de inte att undersöka försvinnandet. "Varför skulle vi dagisfröknar göra det? Jag tycker vi ringer polisen istället så kan vi gå på krogen och träffa Linus." Tänk därför igenom ditt scenario: vad vill du få karaktärerna att göra? Hur skall du motivera dem till att göra det? Kan du skriva in tydligare incitament i karaktärsbeskrivningarna? Kan du vinkla om de inledande händelserna så att de styr in karaktärerna närmare berättelsens bana?

Tänk på att incitament inte får kännas tvingande, för då försvinner känslan av interaktivitet och risken att spelarna sparkar bakut blir större. Personlighetsdrag är det bästa, för det spelarna får till livs av karaktärsbeskrivningen känns inte lika styrande som incitament i berättelsen. För oss konstruktörer är det egentligen ingen skillnad. Vi vet att det ger samma resultat att i en karaktärsbeskrivning skriva: "Du tycker synd om och vill hjälpa utsatta pojkar" som att ha med en dam som ber spelarna att hjälpa till att hitta den stackars pojken. Det senare verkar dock mer inskränkande på spelarnas valfrihet, även om de blir lika mycket, eller mer, styrda av det första. Det första alternativet ger en större *illusion av interaktivitet*.

En sak som hänger ihop med incitamenten är vikten av att det finns problem i en berättelse. Har karaktärerna inga problem är det vardag för dem. Har rollpersonerna ingen pojke att hitta, ingen hemlighet att avslöja eller inga svårigheter att forcera är det vardag. Nu kan det finnas poänger med att ha lite av karaktärernas vardag i en berättelse, inget ont med det, men när det är vardag finns risken att de inte företar sig något annat än det triviala. Äventyr blir det först när det finns problem att lösa. Vissa spelare är duktiga på att skapa sina egna problem – och när det sker skall du ta dessa tillvara – men många gestaltar sina karaktärer så att de löser problem för att kunna återgå till vardagens

lugn. Gå därför igenom din berättelse och undersök om spelarna har något problem i varje scen, och om det första problemet naturligt genererar andra. Genererar problemen varandra ger berättelsen ett mer logiskt och sammanhållet intryck. Detta är även ett sätt för dig att ta reda på vad som saknas i din berättelse. Finns det en lucka kan du tänka på vilka problem spelarna har och vad de således kommer söka efter en lösning på. Har de inget problem är det bara att bestämma vad du skall försätta dem i för knipa. Kom ihåg att berättelsen behöver incitament – motiv för karaktärerna att göra som de gör – och problem – att lösa, överkomma eller klara av.

## ROLLSPELETS STRUKTUR

För att göra ditt scenario mer unikt och få idéer till var det har utvecklingsmöjligheter kan du ta en titt på hur ditt scenario använder rollspelets struktur. En utförlig presentation av vad vi innefattar i denna struktur och hur du kan leka med dess komponenter ges i Frispel #1 – teori och vision, men summariskt innefattar den: deltagare, scen, rekvisita, speltid, regler, berättarteknik och berättelsestruktur.

## SKISSA

När du nu strukturerat dina idéer till en berättelse och utvärderat denna är det dags att få ner delar av den i ord. Att skriva ner allt helt och hållet är dock lite riskabelt utan att först testa din chimär. Därför skissar du ner det viktigaste av scenariot så att du har lite hjälp när det sedan framförs och testas. Även här finns det några saker att tänka på:

## BÖRJAN OCH SLUTET

En berättelses början är väldigt viktig. Den ger det första intrycket och skall sätta stämningen för resten av historien. Se därför till att skriva ner en ordentlig början på scenariot, även om du bara skissar på resten av den. Fundera på vad anslaget skall berätta och hur du skall förmedla det till spelarna. Skall berättelsen börja mitt i handlingen eller skall den börja lågmält? Skall spelarna få ta plats att rolla på sina karaktärer, eller skall de få vänta med det till senare och direkt komma till pudelns kärna?

Liksom början är även slutet viktigt. Det är upplösningen av berättelsen och det spelarna kommer att ha färskast i minnet när de går ifrån spelpasset. Ett knep är att slutet återkopplas till början, ett annat är att någon slags sensmoral som sammanfattar berättelsen presenteras. Hur som helst är det bra att lägga lite mer tid även på slutet när du skissar inför ett speltest.

## KARAKTÄRER

Centralt för ett scenario är karaktärerna och även om själva berättelsen bara skall skissas kan du med gott samvete lägga extra tid och krut på dem. En bra sak att ha i åtanke är att enkla, klichéartade karaktärer ofta ger lättspelade rollspel som många tycker är roliga att spela. Dessutom tar extrema karaktärer stor plats vilket gör att berättelsen lätt tar ett steg åt sidan. Nackdelen med sådana rollpersoner är att de är svåra att få någon nerv i, svåra att få allvarliga, och de berör ofta spelarna föga om ens något. Gillar du sådana berättelser är det bara att skriva dem, men denna typ av rollspel tar inte hobbyn förbi den hjärndöda underhållningsnivå som exempelvis wrestling ligger på, om du inte som konstruktör verkligen anstränger dig för att göra något riktigt smart med dina klichéer. Anders Björkelid lägger längre fram i detta nummer ut texten om olika synsätt på rollpersoner och vi hänvisar dig dit för ytterligare idéer.

## TESTA OCH SKRIV

Äntligen kan du testa ditt scenario. De saker i din berättelse som du själv är osäker på skall du vara extra uppmärksam på men annars är det bara att framföra verket fritt. Om du har funderat på flera olika varianter av en och samma scen kan du speltesta flera gånger för att varje variant skall kunna utvärderas. Du kommer oundvikligen att hitta saker som inte fungerade exakt som du tänkt dig, kanske kommer scenariot ta dubbelt så lång tid som det var tänkt eller så kanske spelarna löser det på två timmar. I alla fall kan du efter speltestet utvärdera vilka avsnitt som var *nog bra* – för de behöver inte vara bättre än *nog bra*. När du går tillbaka för att ändra det som du är missnöjd med måste du kanske backa till brainstorm-fasen och gå igenom allt igen. När du förbättrar en sak som inte fungerade måste du ibland även ändra på några av dem som du var nöjd med, men var inte nostalgisk utan ändra det som måste ändras för att berättelsen skall bli bra. När scenariot är ändrat speltestar du igen, identifierar fel, går tillbaka, ändrar, speltestar ytterligare en gång och så vidare.

Till slut kommer i alla fall scenariokonstruktionen till en punkt där du är nöjd och inte vill testa eller ändra något mer och då är det dags att skriva ner det. Hur du skriver anser vi är din egen konstnärliga frihet. Vissa scenarion går att skriva som noveller, andra som sparsmakade stödpunkter, men det som är viktigt är att du hittar ett sätt som passar dig och scenariot. Exempel på hur andra skriver rollspelsscenarion kan du få genom att läsa deras verk men ta inte deras lösningar rakt av utan fundera på hur de passar

visionerna för ditt scenario. Kanske beskrivs scenariot bäst med bilder och endast lite stödjande text? Kanske behöver du skriva femtio sidor för att nå fram med det du vill säga? Låt det endast begränsas av dig själv och strunta i normerna när du skriver ner det.

## NÅGRA SISTA KOMMENTARER

Nu har du fått en inblick i hur vi skriver rollspelsscenarion, men ha i åtanke att processen anpassas varje gång efter scenariot som vi skriver. Även om vi ofta börjar med att brainstorma och sedan strukturera genom att tänka på kopplingar, statusförändringar, reaktion/information, begränsar oss, undviker rollspelsklyschor, tittar på rollspelets struktur, ger karaktärerna ordentliga incitament och problem innan vi sedan går vidare och skissar upp scenariot och speltestar det, så blir aldrig processen den ena gången den andra lik. Då och då tillkommer det nya modeller och ofta struntar vi i att använda andra delar. Det finns även saker som alltid förekommer och som inte passar in i modellerna ovan. Det vi tänker på är att vi alltid diskuterar scenariot om och om igen med likasinnade. Dialogen finns både med medarbetare och andra som intresserar sig. På något sätt ger fler perspektiv på konstruktionen bättre scenarion och egentligen är det just detta som ovan presenterade tankemodeller kan ge dig – fler perspektiv. Varje modell belyser scenariot på ett nytt sätt. Modellerna kan dock aldrig mäta sig med engagerade medarbetare och med levande samtal kring ett verk. Det viktigaste är att ha medarbetare som kan bidra till samtalet kring verket och sedan kan våra tankemodeller fungera som utgångspunkter för diskussioner mellan konstruktörerna. Våra modeller har utvecklats i dialog kring de scenarion vi skrivit tillsammans med medarbetare och med böcker, filmer, andra scenarionförfattare och deras verk. Idéerna är därför sällan helt våra egna.

Det sista rådet i denna artikel är att du bör hitta på egna tankemodeller. Förhoppningsvis kan du ta avstamp i de vi presenterat här och vidareutveckla dem till att passa just dina förutsättningar så att du likt fiskaren sedan både har en krok och ett nät anpassade efter de vatten just du fiskar i. Slutligen vill vi även uppmana dig att likt oss i denna artikel dela med dig av de modeller och verktyg du använder för att skriva rollspel så att andra konstruktörer skall slippa uppfinna hjulet om och om igen. Delar vi konstruktörer med oss av våra verktyg och idéer kan rollspelskulturen nå nya oanade höjder.



# Rollpersoner – hur då?

*av Anders Björkelid*

Rollpersoner i rollspel – så fruktansvärt onödigt, så överspelat! Hade jag inte rollpersoner i mitt förra scenario? Måste jag verkligen ha sådana nu igen?!

Så kan jag känna i mina mörkaste stunder när berättandet har tagit överhanden i skapandet och jag – just som jag börjar ana verkets fullbordan – plötsligt inser att jag har glömt att tänka på rollpersonerna. Igen! Det är inte det att jag inte vill ha med rollpersoner, det är bara det att det många gånger är så mycket lättare att låta berättelsen flyta på utan att tänka på vilka gestalter det är som upplever och driver skeendet. Detta skulle givetvis inte hända om jag skrev en roman, en serie eller en film. Här kommer huvudpersonerna nästan automatiskt att träda fram och bära upp berättelsen. Men i ett rollspel – här är rollerna någonting svårkontrollerat, en förlängning av de oberäkneliga spelarna och det är lätt att inse att det man inte kan kontrollera, är lika lätt att förtränga.

Men rollpersonerna är ju någonting helt nödvändigt i rollspel\*. Hur mycket vi än leker med formen, avskaffar spelledaren, tänjer på gränserna, förändrar mediet så kommer vi inte ifrån dem. Rollpersonerna är själva kvintessensen i rollspelet. Utan dem är vi bara ett skådespel utan spelare; några dramaturgiska skisser på ett papper, dött och livlöst.

Styrkan och problemet med rollspel ligger i just detta: Rollpersonernas möjlighet att påverka konstruktörens berättelse. Det är ett problem (även om jag överdrivit det något ovan) eftersom det sällan finns någon garanti för att en rollperson inte betar sig stick i stäv mot den berättelse som försöker berättas. Jag menar då inte oväntade handlingar, utan det faktum att rollpersonen när som helst kan få för sig att han är med i en helt annat sorts berättelse: Den utsatta tonåringen i en mörk och dyster skräckberättelse, kan plötsligt agera som om hon var med i en musical. Den korrekta och småtråkiga revisorn i en diskbänksmelodram kan få oväntade infall och börja leta efter lönnmördare i garderoben, eller dödliga fallor på kontoret.

Detta kan ju givetvis bero på att spelaren bakom rollen är obstinat, småtrött, full i fan eller bindgalen. Men det kan också bero på att rollpersonen är felkonstruerad

\* I första hand talar jag här om konventscenarion, eller kortare rollspelberättelser, där konstruktören också skapar rollerna. När det gäller kampanjspel och längre berättelser, där spelarna är med om skapandet av rollerna är förutsättningarna delvis andra. Observera också att rollpersonerna inte alls måste vara den enda yttre faktor som påverkar spelet och som kan bryta mot konstruktörens intentioner. Använder man slumpmoment, t.ex. tärningar i spelet kan berättelsen också styras in på oförutsedda spår.

– att den information som spelaren har fått driver henne att bete sig på ett sätt som helt bryter den stämning som scenariot försöker skapa.

Om vi vill berätta någonting i rollspel är det därför livsviktigt att ta rollpersonerna på allvar. Som konstruktörer måste vi skapa roller som så långt som möjligt ger spelarna en känsla av att de befinner sig i scenariots verklighet. Som spelare måste vi anstränga oss för att tolka rollpersonerna på ett sätt som passar in i berättelsen, samtidigt som vi måste göra vårt bästa för att göra rollen levande för de andra spelarna.

I den här artikeln skall jag försöka ge en del tips om just rollpersoner. Först skall jag tala om konstruktörens perspektiv: Hur skapar man intressanta rollpersoner? Vad bör man undvika? Sedan skall jag tala om spelarens uppfattning av rollpersonen: Hur för man som konstruktör fram sina idéer om rollen? Till sist talar jag om spelarens tolkning av rollfiguren: Hur levandegör man den roll man spelar? Hur interagerar man med de andra spelarnas roller?

## KAPITEL 1: ATT SKRIVA ROLLPERSONER

### FÖDELSEN

När man som konstruktör möts av problemet att skapa roller till sin berättelse, brukar det minsta problemet vara att bestämma vilka rollerna skall vara. Nästan alla rollspelsberättelser formar sig naturligt runt en grupp gestalter som kan ta rollerna som röd tråd i händelseutvecklingen. Det är sällan man som konstruktör står inför en färdig berättelse utan någon som helst aning om rollpersonernas placering i den. Snarare är det så att man redan tidigt vet att rollpersonerna kommer att vara fem poliser, fyra barn på rymmen, några cirkusarbetare etc. Problemen brukar uppstå först när dessa rätt vaga riktlinjer skall bli trovärdiga och spelbara personligheter.

Men låt oss roa oss med att stanna upp redan här. Kanske är valet av rollpersoner i det här skedet för enkelt. Kanske beslutar vi oss slentrianmässigt för den enkla lösningen utan att fundera över vilka alternativ som finns. Kanske rymmer berättelsen andra roller som skulle vara ännu mer spännande för spelarna att iklä sig. Ett mediokert drama om några klassiska inbrottstjuvar kanske lyfter om spelarna istället spelar deras hustrur och flickvänner. Varför måste man spela de tre musketörerna när det kanske är en större utmaning att vara tre man ur kardinalens garde, hunsade av sin herre och inte alldeles övertygade om att de slåss för en god sak.

Många gånger är nog det självklara valet av rollpersoner också det enda möjliga, men det skadar inte att stanna upp ett tag och fundera över vilka andra möjligheter som ges.

### GESTALTERNA TAR FORM

När man nu har tagit någon form av beslut vad det gäller rollpersonernas grundläggande sammansättning, är nästa steg att skapa individuella roller inom gruppen. Ibland finns redan viss differentiering naturligt inom gruppen. Under en arkeologisk utgrävning är någon ledare, en annan assistent, en tredje vägvisare etc. En turnerande musikgrupp kan lätt delas upp i bassist, sångare, gitarrist och så vidare.

Andra konstellationer är lite mer homogena och kan vara lite svårare att komma igång med. Ett bra knep är att leka med olika typer av förebilder för att snabbt skapa en grundläggande mall att sedan bygga personerna på. Ett slags kreativt knep för att inte köra fast i likartade roller. Det finns flera symbolgrupper som kan användas som förebilder:

- De fyra elementen – eld, jord, vatten, luft – är rätt allmänt kända symboler som lätt kan utgöra utgångspunkten för fyra roller. Använd det klassiska symbolsystemet kring elementen, eller gå på magkänslan. Har du fem roller? Inga problem! Släng in kvintessensen också. (Eller se Bessons *Femte elementet* om du inte är så välorienterad i alkemi.)
- Tarotekens ”klädda kort” pager, riddare, kungar och drottningar är ypperliga. Alla är laddade med ganska bred symbolisk betydelse samtidigt som de skiljer sig från varandra på rätt uppenbara sätt.
- De fyra årstiderna.
- Väderstreck
- Några välkända gudar från vilken panteon som helst.
- Några välkända böcker (Jag menar det! Basera en rollperson på *Brott och Staff* och en annan på *Äldreomsorgen i övre Kägedalen* så kommer du att få rätt olika personer.)
- Personer i din bekantskapskrets

Listan kan göras hur lång som helst. När sedan dessa grundläggande drag har bestämts är det inte alls lika svårt att spåna vidare kring varje person. Nästan automatiskt framträder relationer mellan de olika personerna (Vatten har en dämpade effekt på Eld, medan Eld alltid fått Vatten att koka över). Återstår bara att få rollerna att fungera tillsammans.

En sak har jag dock utelämnat: Allt det ovan skrivna förutsätter ett berättelsedrivet scenario – alltså ett där historien kommer i första hand. Om man däremot vill konstruera ett scenario som är karaktärsdrivet – ett där rollerna och deras inbördes relationer skall driva handlingen framåt – då är situationen en annan. Det karaktärsdrivna scenariot kräver att rollerna konstrueras mycket tidigt, kanske till och med som det första steget i den kreativa processen. Kanske måste de inte var fullt utarbetade innan man tar sig an andra delar av berättelsen, men deras grundläggande mekanismer måste stå ganska klara. Här är det inte frågan om att skapa roller som fungerar väl i den tänkta handlingen, utan roller som skapar en handling som ligger i linje med scenariots grundidé.

De flesta av de råd jag skrivit om kan tillämpas också på den här rollpersongruppen, men därtill tillkommer de egenskaper som är tänkta att driva handlingen framåt. Tidigt i rollkonstruktionen måste konstruktören sätta sig ned och fundera över hur hon vill att rollpersonerna skall agera. Vilka egenskaper hos dem kan fungera med de andras roller? Hur får man spelarna att välja att spela ut olika aspekter av sina roller i olika skeden av scenariot? När detta är löst finns redan en grund som det är lätt att bygga vidare på.

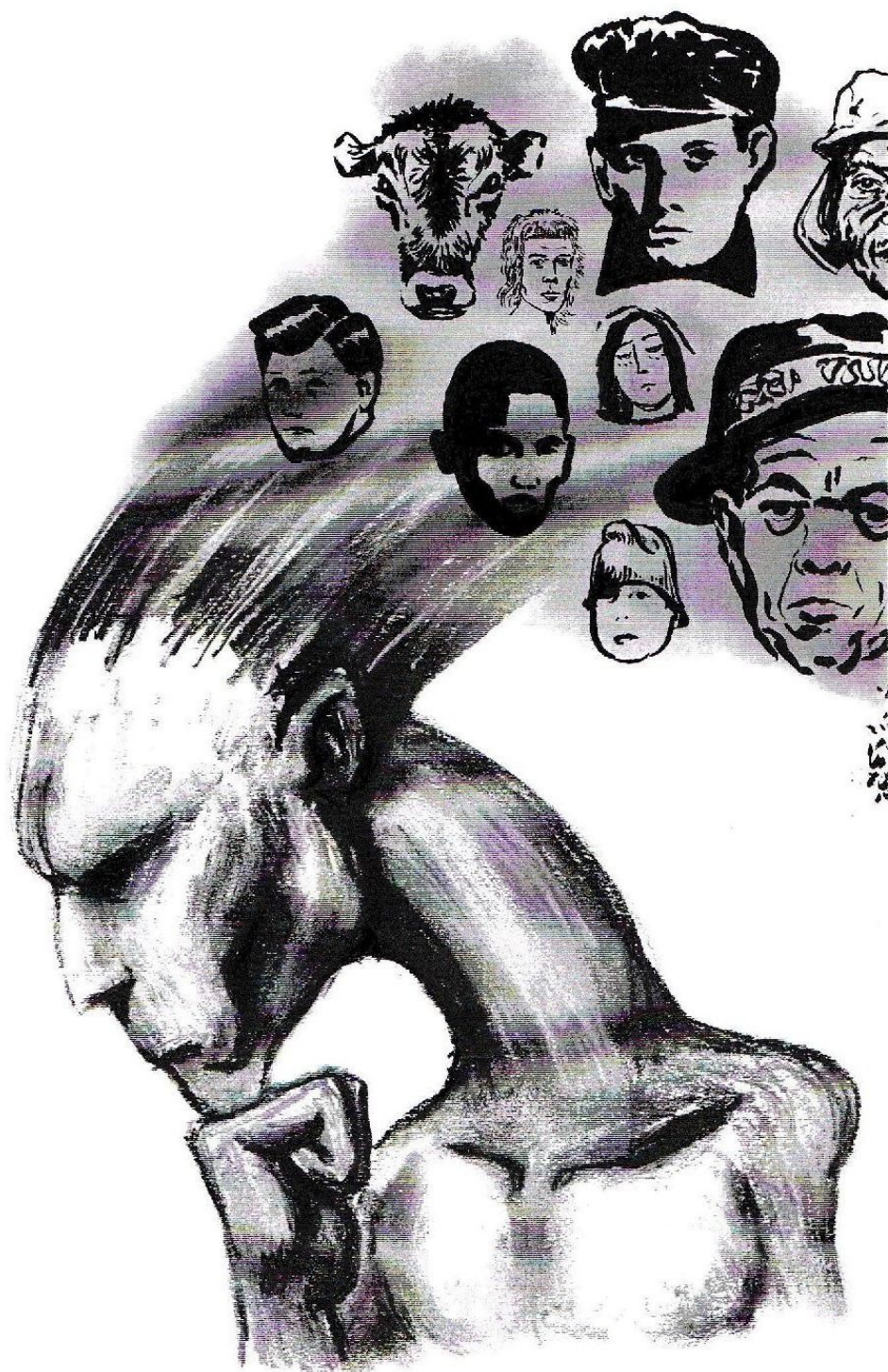
Att sedan ett scenario sällan är renodlat karaktärs- eller handlingsdrivet hindrar inte att det finns poänger med att utgå från någon av modellerna vid rollkonstruktionen.

## ROLLPERSONERNA OCH DERAS SPELARE

När nu rollerna börjar bli klara är det dags att fundera över hur de kommer att fungera i själva spelet. Här finns en del saker som bör undvikas om man inte vill att rollpersonerna allvarligt skall skada själva berättelsen. Alla har på ett eller annat sätt att göra med den dynamik som man vill skapa mellan rollpersonerna och indirekt mellan spelarna.

Det första som måste undvikas brukar vi kalla för "rollspelsfällor". Detta är inbyggda hämskor i en rollperson som innebär att spelaren kommer att ha svårt att komma in i spelet och interagera med de andra rollerna. Duktiga rollspelare kan undvika rollspelsfällor med lite kreativt rolltolkande, men de allra flesta fastnar i dem.

Klassiska rollspelsfällor är rollpersoner där personligheten beskrivs med: "Du är ganska tyst", eller "du är rätt blyg och vågar inte så mycket". Man kan tycka att det är realistiska karaktärsdrag som mycket väl borde kunna tillföra spelet något. Och det ligger mycket i det – varför skall man inte kunna spela timida och tillbakadragna roller i rollspel? Erfarenheten visar dock att en spelare som får en



sådan instruktion i nio fall av tio själv kommer att bli tyst och inbunden vid spelbordet. Rollpersonen besätter helt enkelt spelaren till den grad att både spelare och rollfigur hamnar utanför spelet.

Skall tillbakadragna och tysta roller förekomma i spelet bör de därför förses med drag som på något sätt kan väga upp risken att deras spelare tystnar helt. Här finns inga patentlösningar, men uppmaningar av typen: "Du är tyst och blyg ..." kan kompletteras med "... och mumlar långa, tysta och snabba svar på alla frågor." På så sätt finns en utväg för spelaren ur fällan – genom att verkligen agera ut sin blyghet behöver hon inte helt försvinna ur spelet.

En annan viktig sak är att skapa en balans mellan rollpersonerna. Det är inte nödvändigt att alla känner sig lika mäktiga, eller ens lika inflytelserika i berättelsen. Det är däremot bra om alla känner att de har en plats i spelet. Det finns en risk att man som konstruktör mister skärpan när man skall skapa många roller och tillverkar en som inte är helt rotad i scenariot. Av anledningar som vi inte skall gå närmare in på här brukar vi kalla en sådan udda rollfigur för "apa". Apan är den rollperson som inte tycks ha tillräckliga motiv att delta i de andra rollpersonernas aktiviteter. Eller så är apan en roll som tydligt utgör ett femte hjul – en ensam bror bland fyra systrar, en hushållerska bland fyra cigarrökande grosshandlare. Det är inte alltid så att en sådan udda person hamnar utanför spelet, men man måste som konstruktör ge den rollen mycket starka incitament att engagera sig i handlingen. Gör man inte det – ja då har man en apa. Och en spelare som antingen kommer att sitta tyst, eller försöka gå sina egna vägar och ideligen lämna de andra i gruppen.

Se därför alltid till att alla roller har starka skäl att delta i det som är menat att vara scenariots huvudhandling. Alla behöver inte ha samma skäl – men motiven skall vara lika tvingande, (eller lika vaga) för alla. (Tidigare i tidningen talar Martin Svahn om rollernas incitament till att delta i handlingen. Läs mer om det där och tänk på att det är viktigt att handlingen och rollerna samspelar på den här punkten. Ger man spelarna full frihet att ta sina roller var som helst bör man göra sig beredd på total improvisation som spelledare.)

Till sist: Om spelarna lätt skall komma igång att gestalta sina roller behöver de någonting påtagligt att börja med. Någonstans hos rollpersonen måste det finnas något som är enkelt att greppa och som också är lätt att spela ut gentemot gruppen. Vi kan kalla detta för en "ingång". Hur ingången bäst utformas ser olika ut för varje tillfälle: Det kan vara en uppgift om hur rollen talar, en tydlig arkertyp





att basera rollen på, en bild som omedelbart ger starka associationer etc. Det viktiga är att ingången hjälper spelaren att komma igång samtidigt som den inte läser henne i ett endimensionellt rolltolkande som sedan inte nyanseras. Tänk också på att ingången inte alltid behöver vara i form av tydlig information – många gånger kan otydliga uppgifter, eller helt enkelt bristen på information fungera lika bra. En rollperson utan namn och bakgrund kan skapa en frihet som fungerar minst lika bra som en detaljerad beskrivning av personen hela bakgrundshistoria. Ibland kan också ingången saknas i rollbeskrivningen för att istället dyka upp när spelet börjar. Spelledaren kan genast placera rollpersonerna i situationer som gör att spelarna lätt kan haka tag i spelet och som ger rollerna tydliga utgångspunkter i berättelsen.

## KAPITEL 2: ROLLFORMULÄRET

### GRÄNSSNITTET

Hur man än har konstruerat en rollperson så kommer spelaren inte att kunna se in i konstruktörens tankar och genast förstå hur den var tänkt att fungera. Rollformuläret är därför det gränssnitt som vi har att tillgå när vi skall förklara en roll för en spelare. I det tämnings- eller regelbundna spelet består formuläret ofta av en stor del siffervärden och ett antal obligatoriska uppgifter som är tänkta att avgöra vilken position rollpersonen har gentemot sin omgivning.

I friare rollspelsformer behöver vi inte använda oss av dessa mallade uppgifter. Resultatet blir en frihet som både kan vara en fördel och en nackdel. Utan färdiga mallar blir det svårare att veta om rollformuläret verkligen innehåller allt det som behövs för spelet och stor eftertanke kan behövas för att vara säker på att ingenting avgörande har utelämnats. Om man däremot bara kan kasta av sig sina förutfattade meningar om hur ett rollformulär ser ut, kan man många gånger åstadkomma något som fungerar på ett mer subtilt och mycket intressantare sätt än den sedvanliga uppräknings av namn, födelsedatum, bakgrund och egenskaper.

Tänk efter vad det är du behöver förmedla till spelaren om rollpersonen. Är det möjligt att låta spelaren själv fylla i en del information? Kan vissa saker antydans snarare än sägas rakt ut? Kan man använda associationer för att styra spelarens rolltolkning åt ett visst håll?

Tänk också på hur du utformar själva formuläret. Bilder, typografi, design – allt kan användas för att ge spelarna en känsla för rollen och för berättelsen som skall spelas. Tidstyptisk formgivning för historiska scenarier är ett en-



kelt knep. Fotografier på rollpersonerna i ett realistiskt scenario, barnteckningar i ett lekfullt och psykedeliska målningar i ett drömligt, är andra vägar som man kan gå. Utformningen kan dessutom gå mycket längre än bara själva formuläret. Att dela ut rollerna i förseglade kuvert kan till exempel öka känslan av hemlighetsmakeri och intriger i ett spionscenario.

## DET OVÄNTADE FORMULÄRET

Der här med att kalla rollinstruktionen för rollformulär är ju en gammal terminologi som i det här sammanhanget ter sig rätt förlegad; vi talar ju inte längre om en blankett där egenskaper och siffror fylls i. Jag tycker dock inte att det finns någon anledning att ändra namnet – det är så pass etablerat – men kanske finns det en risk att just termen är begränsande. Om vi glömmet att vi talar om ett formulär, om vi försöker fokusera på att vi vill nå ut med informationen om rollpersonen. Kan vi då se andra sätt att utforma spelarnas roller?

När spelaren skall tolka sin rollperson gör han det främst utifrån två saker: Rollformuläret och sitt eget huvud. Det spännande här är att försöka komma in i spelarens huvud och planera idéer och tankar som kanske inte är helt förutsägbara, men som kan bredda och fördjupa spelet.

Om vi förutsätter att alla rollbeskrivningar fungerar på två plan: 1.) De ger begränsningar, instruktioner och regler för hur spelaren skall förhålla sig till scenariot. Det behöver inte handla om det regelbundna spelets färdighetsvärden, utan om rena beskrivningar av typen: "Du har nyss varit lungsjuk och orkar inte gå längre sträckor." 2.) De påverkar spelaren på ett känslomässigt plan som inrymmer en mängd reaktioner, associationer och minnen som väckes av rollformuläret. Spelaren skapar rollpersonen utifrån sina egna erfarenheter och associationer och ju fler reaktioner, associationer och minnen rollformuläret kan väcka, desto bättre rollperson kommer spelaren att skapa. De kan räcka med små saker. I exemplet ovan kan ordet "lungsjuk" räcka för att rycka spelaren från nuet. Ordet finns knappast som sjukdomsbeskrivning idag, men har en gång varit mycket vanligt och väcker kanske tankar om äldre tider.

Men vi måste inte begränsa oss till så subtila detaljer. Snarare bör vi ta chansen att göra någonting som verkligen skakar om spelaren. Vad är det som säger att rollformuläret måste vara skrivet på vanligt papper. Kanske kan varje spelare ha sin roll intalad på CD. Kanske kan uppgifter om rollen finnas klottrade på baksidan av ett märkligt foto. Kanske kan rollen vara broderad, vävd, tryckt i lera, vara en staty, vara skriven på kod, sjungas av en gosskör eller helt bestå av en diavildisvisning.

Möjligheterna är faktiskt ousinliga, egentligen begränsas det bara av resurser – vad man kan komma över och vad som är ett rimligt pris för det. Men även om pappret är den vanligaste och billigaste lösningen finns utrymme för variation också där. Varför skriva ut rollen på vanligt vitt kopieringspapper. Varför inte på post-it-lappar, på papyrus, på tidningspapper, på overheadfilm etc.

Och kanske behöver inte rollformuläret vara dränkt i information. Kanske räcker det med något som kittlar spelarens fantasi. En apelsin med två inkarvade initialer, ett nästan tomt papper med en kort sentens: "Du är dum" eller "Mamma är död". Spelaren kommer då att tvingas gissa och pussla ihop sin roll, och kanske i processen skapa något med fler bottnar än en övertydligt uppsats om rollfigurens hela liv hade kunnat åstadkomma.

## REKVISITA

Rollformulär i all ära, men det behöver faktiskt inte sluta där. Vad man än använt för metod för att förmedla rollpersonen till spelaren så kan man alltid krydda den med lite rekvisita. Här menar jag saker som inte är nödvändiga för att beskriva rollen, men som kan bidra med atmosfär och stämning till hela spelet.

Ett ganska uppenbart användande av rekvisita är att ge spelarna föremål som deras rollpersoner använder i spelet. En grupp poliser kan tilldelas pistolattrapper, handbojor, polisbrickor och förhørsprotokoll. En katolsk präst kan försees med radband och bibel. Här rör det sig om föremål som kan användas som fokus i själva spelet. Spelarna kan hålla i föremålen, vifta med dem vid lämpliga tillfällen och rent allmänt kanalisera en del av sina rolltolkningar genom rekvisitan.

En variant av denna metod är att använda föremål som betyder någonting för rollpersonerna, men som inte egentligen förekommer i spelet. Det kan vara ett familjefoto i en vacker ram, som står på en rollpersons skrivbord, men som hon inte bär med sig hela tiden i spelet. Den kan vara en vacker sten som rollpersonen hittade när han var fem år och som han nu har tappat bort. Det kan vara en glasbit från den flaska som förstörde rollpersonens ansikte när hon drogs in i ett krogslagsmål. Dessa föremål tjänar mer som fokus för den enskilde spelaren och mindre som aktiva ingredienser i själva spelet. Jag talade tidigare om "ingångar" till rollpersonen. Att använda rekvisita på det här sättet kan fungera som ingång; det kan bli någonting omedelbart för spelaren att relatera till.

Ytterligare ett sätt är att använda rekvisita som förbryllar, som utgör en gåta, som kittlar spelarens nyfikenhet. Dela ut fotografier på märkliga platser eller föremål till-

sammans med rollformuläret. Kopiera till synes irrelevant information ur ett uppslagsverk och ge det till spelaren. Det obegripliga kan många gånger ta upp större plats i spelarens medvetande än det mer självklara och atmosfären i spelet kan lätt vridas till på det här sättet. Se bara till att det gåtfulla har en funktion i själva spelet. Allt måste inte alltid förklaras, men det är onödigt att provocera spelarna med alltför obskyrt material, bara för sakens skull.

Ännu ovanligare sätt att använda rekvisita på kan vara:

- Masker till alla spelarna. Antingen masker som symboliserar deras roller, eller tomma, likformiga ansikten som suddar ut spelarnas identitet och ger rollen möjlighet att träda fram.
- Kläder som spelarna kan ta på sig.
- Dofter – små askar med olika lukter. "Så här luktade det i farmors källare", "Den här lukten får dig alltid att tänka på bilolyckor."
- Musikinstrument som spelarna kan använda för att skildra sina rollers sinnesstämningar.

Det viktiga är att komma ihåg vilka möjligheter vi har i rollspel. Själva spelet är egentligen så fruktansvärt enkelt – bara ord i ett tomt rum – att vi kan tillföra nästan vad som helst utan att spelet förstörs.

## KAPITEL 3: ATT SPELA ROLLPERSONEN

### PÅ ANDRA SIDAN ROLLFORMULÄRET

Så, låt oss nu byta perspektiv. Där sitter du nu med en rollperson som en konstruktör har lagt ned möda och slit på att skapa. Hur skall den nu spelas?

Det första som måste konstateras är att väldigt få rollspelare är utpräglade karaktärsskådespelare. Visst finns de som helt och hållet kan träda in i en ny roll, men för de allra flesta gäller att man på ett eller annat sätt alltid spelar sig själv.

Det är ingenting negativt med det. Om vi inte skall börja med invecklade rollstudier i månader före varje spelpass får vi nog finna oss i att alla rollpersoner kommer att spegla sin spelare i rätt hög grad. Det är en del av charmen i rollspelet – omedelbarheten, det okontrollerbara, spänningen i det plötsliga mötet mellan spelare och rollperson. Men om inte allt arbete som investerats i rollpersonen skall vara förgäves, måste vi som spelare på något sätt försöka tolka den. Om detta kan givetvis skrivas flera hyllmeter (och är det inte skamligt att det inte redan har gjorts), här tänker jag dock bara försöka snudda vid tre olika tankar kring rolltolkning som det också kan vara idé att fundera över som konstruktör.

## EN GROVKORNICIG START

Om det är sant att spelaren behöver en ingång till sin rollperson för att lätt komma in i spelet, så är det lika sant att spelet behöver en ingång till rollpersonen för att förstå den. Eller enklare uttryckt: Det är bra om alla som är med i spelet genast får någon slags bild av vad för en rollperson du spelar. En metod för att åstadkomma detta kallar jag för karikatyren.

Metoden är lika enkel som effektiv: Se till att du ganska tidigt i spelet överdriver någon egenskap hos din rollperson. Det kan vara en stridslysten rollperson som genast kastar sig in i ett krogslagsmål när spelet börjar. Det kan vara en rollperson som talar på ett särskilt sätt – alldeles för snabbt och högt till exempel. Eller så kan det vara en nervöst lagd rollperson som hoppar högt i luften första gången någon tilltalar henne.

Detta ger de andra spelarna, och spelledaren, en chans att haka tag i din rollperson. Den överdrivna egenskapen kan bli något att tala om när man refererar till rollpersonen. Metoden kan skapa en liten scen som sedan gör att rollpersonen blir behandlad på ett särskilt sätt under resten av spelet. Och karikatyren kan också bidra till att spelarna kommer ihåg rollpersonen bättre – det är inte alltid så lätt att särskilja alla nya roller som dyker upp under ett spelpass.

Mot karikatyren kan man invända att den är en grov och ful inledning. Ett subtilt och finstämt spel kan väl knappast nå något större djup om man inleder så här. Här vill jag dock framhålla två saker:

För det första behöver inte karikatyren användas på ett högljutt och överspelat sätt. Nej, man kan ganska lätt spela ut en egenskap hos rollpersonen i spelets inledning med stor finess och på ett lägmålt sätt. Det viktiga är bara att inte framstå som anonym i spelets startskede. Kom ihåg att rollpersonen trots allt bara existerar genom sina handlingar. En tam inledning gör lätt att rollpersonen fortsätter att vara konturlös ganska långt in i spelet. Så småningom kanske en intressant gestalt kan växa fram, men då har värdefull speltid slösas bort i sällskap med en beige tvättsvamp utan vare sig personlighet eller egenskaper.

För det andra är det inte meningen att den första bilden av rollpersonen måste vara den allenarådande. Snarare är det så att spelet växer genom att bilden av rollpersonen förändras och nyanseras allteftersom berättelsen fortlöper. Här kan till och med karikatyren bli en källa till dramatik. Om den inledande bilden plötsligt rämner och vi får se en helt annan rollperson kommer spelet avsevärt att fördjupas. Den tuffa bruden kan visa sig han en skör och livrädd

sida, lejonvärdaren kanske har ljugit om sitt yrke och den unga pojken kanske i verkligheten var en ung flicka. En bra karikatyr i inledningen cementerar en bild av rollpersonen som det kan vara mycket roligt att leka och ändra på. För det finns ju ingenting som säger att en rollperson måste var sig lik genom hela spelet. Och när jag nu sagt det kommer vi naturligt in på nästa avsnitt.

## STATUS – INTE STATISK

Det är tämligen lätt att bestämma sig tidigt för hur rollpersonen skall spelas och sedan hänga kvar vid det. Men många gånger rimmar det illa med vad som händer i spelet. Rollspelsscener är ofta uppskakande upplevelser för sina rollpersoner. Man utsätts för faror, vänner dör eller kommer bort, arbeten förloras, verkligheten rämner, resor företas och hemligheter avslöjas. Allt detta måste rollpersonen reagera på och gör det också. Men ofta är reaktionen begränsad till något ögonblick – ett ögonblick av förvåning, rädsla, ilska, misstro etc. Väldigt sällan kommer spelets händelser dock att påverka rollpersonens status, inför sig själv såväl som till den övriga gruppen.

Vad är det egentligen som säger att den rollperson som intog en ledarroll i inledningen måste behålla den genom hela berättelsen? Måste kärleksparet hålla ihop hela tiden? Får inte den tröge och dumme drängen plötsligt explodera i aktivitet och handlingskraft? Varför är vi som rollspelare så förtvivlat rädda för att ändra på rollpersonernas status under pågående spel? På annan plats i denna tidning skriver Martin Svahn om statusförändringar. Läs det och fundera över hur man kan åstadkomma detta också i sin tolkning av rollpersonen. Det är inte svårt och om spelgruppen är med på det, och kan hantera det, blir spelet genast mycket intressantare och mer dynamiskt.

Sedan skall det inte förnekas att många konstruktörer gör det mycket svårt för spelaren. Det är sällan små, stillsamma förändringar i rollpersonens liv som inträffar under scenariot. Inga försiktiga påminnelser om livets verkliga värden, som kan leda till att rollpersonen eftertänksamt omvärderar sin tillvaro och ger spelaren en möjlighet att justera rollpersonens status i spelet. Istället är det himla-omstörtande katastrofer, livsavgörande sammanbrott och rent bibliska världsförändringar. Ställd inför så enorma förändrande krafter är det vanligt att spelaren automatiskt fastnar i en av två förprogrammerade rolltolkningar: Förnekaren och nervvraket.

Dessa båda arketyppiska rolltolkningar är säkert bekanta för alla rollspelare. Den första brukar ta sig uttryck i en lätt hysterisk förnekelse av att någonting ovanligt alls har



hänt. Spelaren låter ofta sin rollperson högljutt diskutera vardagspetitesser, gräva ned sig i irrelevanta detaljer och börja planera harmlösa fisketurer etc. Nervvraket blir isträlet en uppvisning i dramatik. Rollpersonen blir mer eller mindre vansinnig, utagerande och hysterisk. Nervvraket skriker högt, gör upp allt märkligare planer och sugs allt mer in i sin egen maniskhet.

Ingen av dessa stereotyper är väl egentligen fel. De har sin plats i en del scenarion och kan till och med tillföra något. Det tråkiga är bara att de ofta är de enda två utvägarna. De är lätta att ta, de finns redan där och många gånger är det svårt att hitta alternativ.

Här ligger felet både hos konstruktören och spelaren. Kanske måste vi, när vi skriver rollpersoner, tänka på att ge spelaren någonting att haka tag i i en kris. Det kanske räcker med en instruktion om hur rollpersonen hanterar stress. Kanske kan man bifoga en kort beskrivning av hur rollpersonen betett sig i en annan situation när tillvaron rämnat. Kanske bör man överväga att ge spelarna ytterligare rollbeskrivning när krisen inträffar – ett förträngt minne, en personlig detalj som de upplever just då, någonting som de kan bygga en personlighet kring, nu när mycket av ramarna för den gamla har rasat.

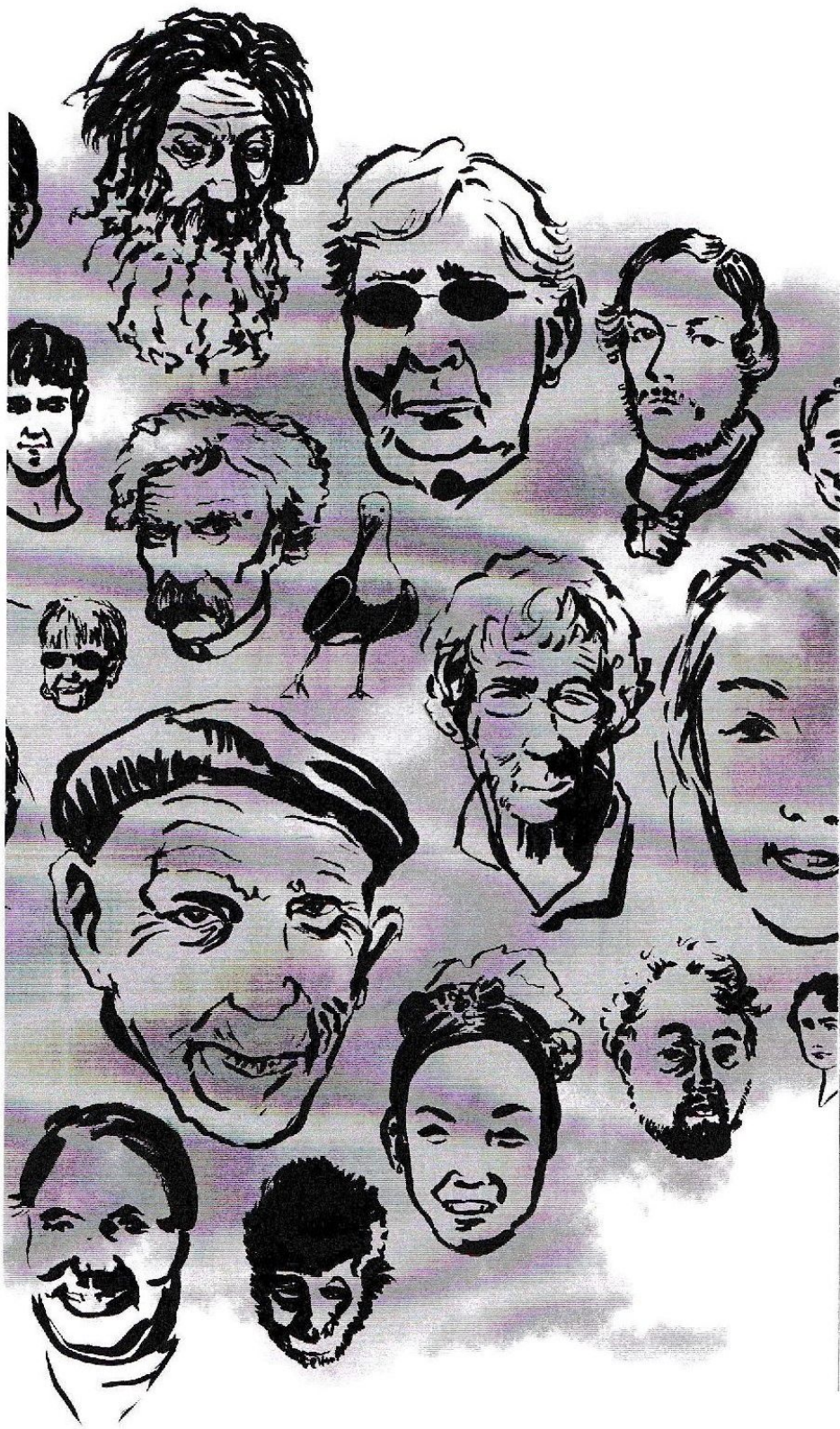
För spelaren i sin tur kan det handla om att nyansera stereotyperna. Kanske behöver inte nervvraket dominera rollpersonen hela tiden. Kanske finns det stunder då hon är mer samlad. Kanske kan det vara intressantare med en rollperson som på ytan accepterar vad som hänt och försöker hantera det, men som krackelerar inombords och vars fasad då och då rasar.

Kanske säger också detta någonting om ett problem i dagens rollspel: Konstruktörer känner sig tvingade att stapla livskriser på varandra för att höja spänningen, medan spelare lever upp och levererar stor dramatik bara när världen tycks gå under omkring deras rollpersoner.

### FÖLJSAMHETENS LOV

Till sist ett ord om följsamheten. Man bör ibland fråga sig varför man deltar i ett rollspelspass. Är det för att leka ett tag med en häftig rollperson och se vad man kan hitta på med den? Eller är det för att iklä sig en roll och uppleva en märkvärdig berättelse som en genialisk konstruktör har skapat?

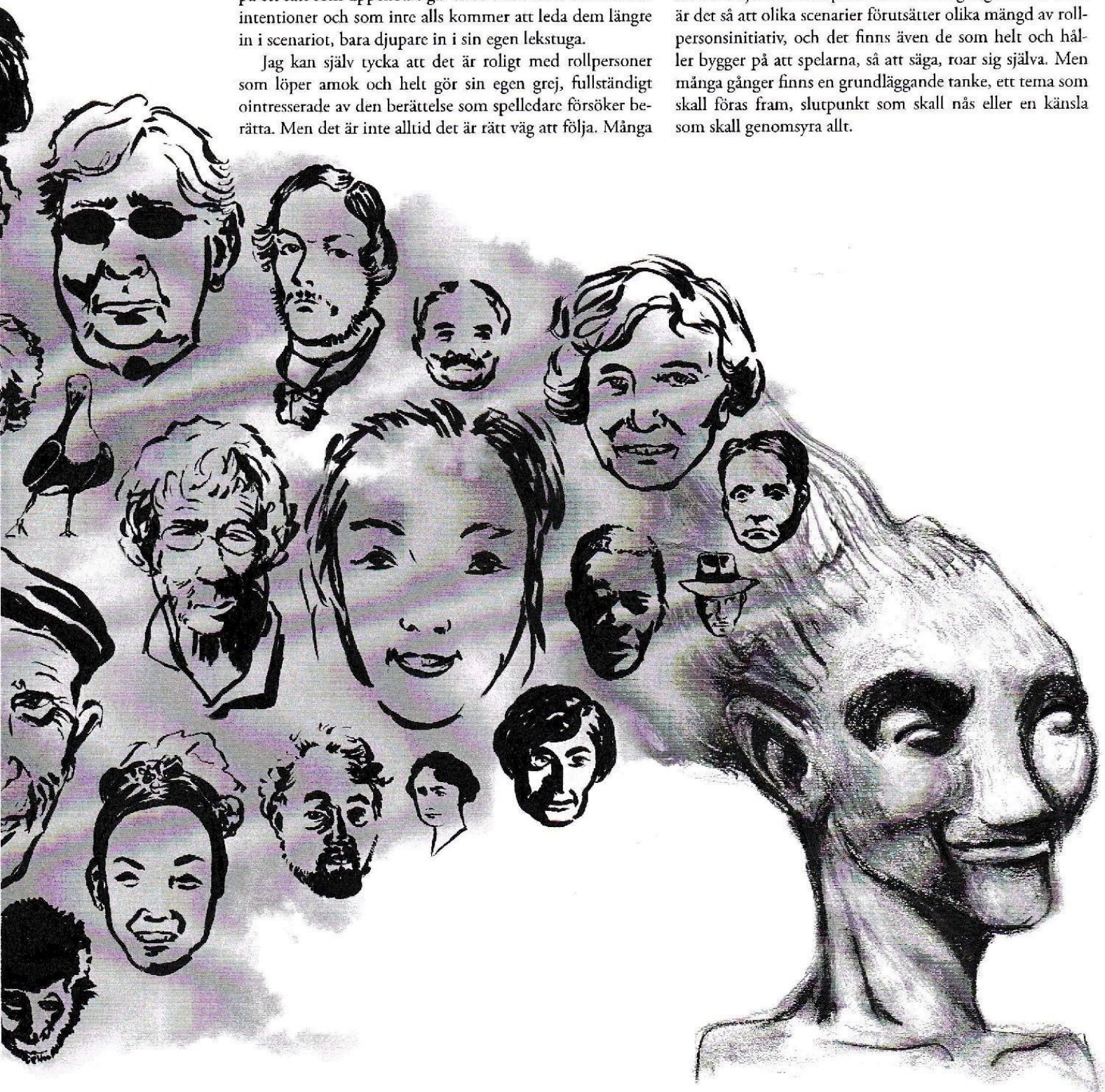
Sanningen är ofta någonstans mittemellan. Vi brukar vilja testa gränserna för berättelsen vi deltar i, genom att tolka och övertolka vår rollperson. Och vi brukar också vara intresserade av att spelet vi deltar i skall ta oss till intressanta platser på ett dramatiskt och spännande sätt.



Ändå händer det att spelare envist väljer att tolka roller på ett sätt som uppenbart går strick i stäv med berättelsens intentioner och som inte alls kommer att leda dem längre in i scenariot, bara djupare in i sin egen lekstuga.

Jag kan själv tycka att det är roligt med rollpersoner som löper amok och helt gör sin egen grej, fullständigt ointresserade av den berättelse som spelledare försöker berätta. Men det är inte alltid det är rätt väg att följa. Många

gånger går man miste om en upplevelse när man helt och hållet försjunker i rollpersonens inre angelägenheter. Visst är det så att olika scenarier förutsätter olika mängd av rollpersonsiniciativ, och det finns även de som helt och hållet bygger på att spelarna, så att säga, roar sig själva. Men många gånger finns en grundläggande tanke, ett tema som skall föras fram, slutpunkt som skall nås eller en känsla som skall genomsyra allt.



Det är i dessa lägen som följsamheten är viktig. Som spelare måste man många gånger tolka rollpersonen, inte bara utefter dess karaktär, utan också efter berättelsens karaktär. För det mesta behöver man inte göra våld på rolltolkningen för att göra det – en skicklig konstruktör har ofta byggt in incitament i rollen att följa scenariots intentioner. Som spelare bör man dock vara lyhörd för vart berättelsen verkar vara på väg och anpassa sin rolltolkning efter det.

Detta innebär inte alls att man som spelare snällt måste lyda spelledarens minsta vink och alltid säga ja och amen så fort berättelsen verkar föreslå en ny väg att slå in på. Många gånger ligger ju själva tjustningen i spelet i att låta sin rollperson ta oväntade vägar, reagera på oväntade sätt och fatta beslut efter sitt eget huvud. Men allt detta går att göra samtidigt som man är följsam! Är rollpersonen indragen i en skräckberättelse där de dras allt djupare in i någon fruktansvärd mardrömsvärld, är det kanske idé att acceptera rollpersonens öde och bara uppvisa symboliskt motstånd innan man sveps med. Att istället vägra befatta sig med det otäcka som händer för att istället resa till Tranås på kusinens bröllop är kanske förnuftigt från rollpersonens synvinkel, men knappast från spelarens. Resultatet lär bli en improviserad och oengagerad skildring av bröllopet och inte så mycket mer. Om allt i spelet, och i rollbeskrivningarna talar om heta känslor och romantiska miljöer – ja då kanske det inte är så fruktbart att välja att tolka sin rollperson som sexualneurotiker med intimitetsproblem. Det är ofta inte svårt att vara följsam, ofta är det ganska lätt att se ungefär i vilken riktning spelet pekar – även om man för den skull inte vet exakt vad som skall hända.

Många gånger kan det däremot vara svårare att skapa intressanta rolltolkningar samtidigt som man är lyhörd gentemot spelets stämning. Här ligger den verkliga utmaningen för den skicklige rollspelaren. Att både delta i scenariot och spela ut en fångslande rollperson inom ramarna för det. Mycket skulle kunna skrivas om det, men jag nöjer mig här med att poängtera att det är här de riktigt intressanta rollspelsmötena uppstår.

Och så, som avslutning: räcker det med att vara följsam mot scenariot? Det enkla svaret på den frågan är: Nej! Det är minst lika viktigt att vara lyhörd gentemot sina medspelares rolltolkningar. I improviserad teater talar man om faran i att blockera andras rolltolkningar. Detta är också en mycket vanlig synd inom rollspel, antagligen för att många rollspelsessioner är en uppvisning i makt och status. På ett eller annat sätt uppstår en inbördes hackordning mellan rollpersonerna, eller spelarna och rolltolkningarna blir då lätt blockeringar ämnade att stoppa ändringar i den hierarkin.

Här måste man vara lite generös mot varandra i spelet. Om en spelare försöker framställa sin rollperson som mystisk och farlig kan det vara idé att låta henne göra det, utan att de andra spelarnas rollpersoner hela tiden gör narr av hennes. Om en annan spelare försöker antyda saker om sitt förflutna, kan det vara bättre för spelet om hans gamla barndomsvän (också han en rollperson) inte säger "Så var det inte" utan istället "Det kände jag inte till". På så sätt öppnar man för mer rolltolkningar, utan att man för den skull köper allt som de andra spelarna kläcker ur sig hela tiden. Konflikter mellan rollpersoner är inget fel i sig, men om de blir till tävlingar i att blockera varandras rolltolkningar, dör lätt spelet.

Mycket är nu sagt om rollpersoner, deras konstruktion och deras användande, men ännu återstår mycket. Se denna text som en blygsam inledning, som en första orientering. Redan nu finns det säkert saker som just du inte känner igen, saker som du inte håller med om, som du skulle vilja uttrycka på ett annat sätt. Gör då det! Det är meningen att allt som står här skall kritiseras och sättas på prov. Glöm sedan inte att skriva in och berätta vad det är du kom fram till!

# Tankar kring improvisation

av Martin Svahn

”Jag förbereder mig inte utan improviserar istället och det blir ofta bättre så” är en variant av ett vanligt förekommande uttalande från spelledare.

Vad innebär det egentligen att improvisera? Är det inte att vara förberedd när man kan regelboken och världen utantill? Är resultatet av en improvisation enbart spelledarens förtjänst eller får spelledaren beröm för något som spelarna egentligen gör?

## ATT STÅ PÅ MARKEN

Att improvisera är – enligt ordboken – att ”utföra något utan förberedelser” och det exemplifieras med att ”improvisera ett pianosolo”, men om jag som en tondöv existens som tidigare aldrig rört vid ett piano skulle försöka jazza loss i de svart-vita tangenternas värld skulle det knappast klassas som ett pianosolo. Snarare skulle de flesta kännare komma överens om att det på sin höjd skulle betraktas som oljud. För att framgångsrikt kunna improvisera ett pianosolo måste jag kunna spela piano vilket kräver att jag har spelat otaliga låtar, tragglat skalor och vet vilka harmonier som fungerar – jag måste ha förkunskap om pianospel. På motsvarande sätt måste du ha förkunskap när du spelleder rollspel för att det inte ska sluta med berättelsens motsvarighet till en atonal kakafoni. Skulle jag exempelvis improvisera kring Umeås 30-tal – som jag kan ganska väl – skulle det nog fungera bra. Skulle miljön istället vara förlagd till *Babylon 5*, Amsterdams 1300-tal eller pacifisttrörelsen i Indien på 50-talet skulle jag vara ute på tunn is. Eftersom min kunskap om dessa områden på sin höjd är bristande skulle jag sakna en grund att bygga mina improvisationer på. Jag skulle inte veta om det borde finnas lazerpistoler, om väderkvarnar var vanliga eller var i Indien handlingen borde utspela sig. Jag skulle känna mig osäker och därför skulle berättelsen, både till form och innehåll, verka tvivelaktig. Improvisationen skulle helt enkelt inte bli lika bra som om den vore förlagd till Umeås 30-tal.

Att improvisera kan ses som att låta fantasin flöda – att i himlen snabbt rita upp drömmar – men för att göra det bra måste du känna dig säker på marken. Spelledaren som säger att hon alltid improviserar kan med största säkerhet sin värld – sin setting – väldigt väl. Hon har en massa förkunskap som hon tar för given och utan den skulle det vara problemfyllt att improvisera. Även om improvisation betyder ”utan förberedelse” är det absolut inte utan förkunskap.

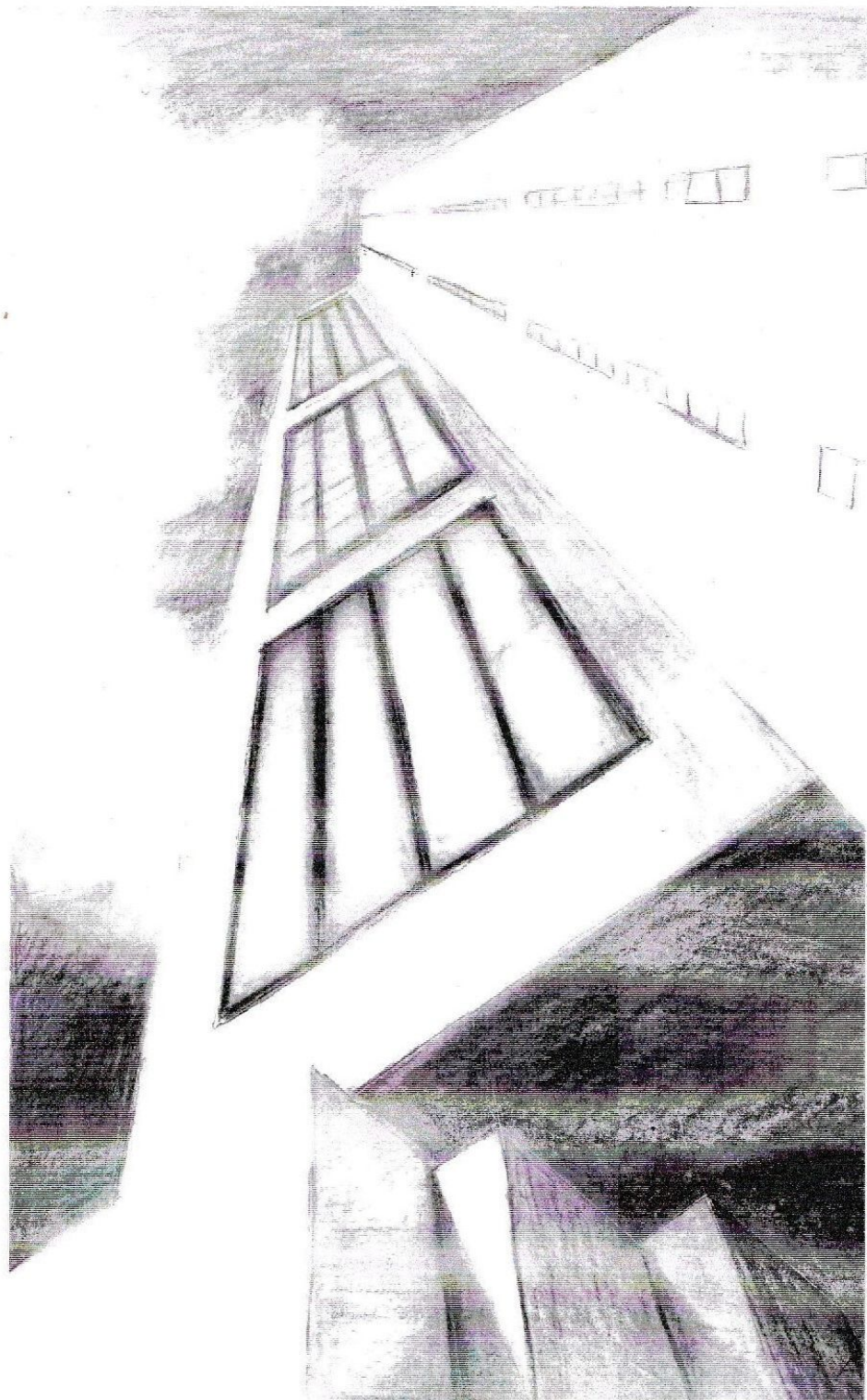
Vad är förkunskap och förberedelse när det kommer till rollspel? Förkunskap är det du skaffar dig genom att läsa scenariot, din karaktärsbeskrivning eller litteratur som

anknyter till berättelsen. Kunskap om berättelsens miljöer, personer och händelser ger en förkunskap som ligger till grund för att du skall kunna improvisera. Förberedelse är att vara inställd på att en viss sak skall hända. En ovan inbandyspelare förbereder sig på att ta emot en passning och göra mål. Hon ställer in sig på att göra en viss sak vid ett visst tillfälle – hon har förberett sitt handlande. I rollspel uppstår samma situation om du har bestämt dig för vilket sätt berättelsen skall fortsätta på. Om det som förväntas inte sker – om passen inte kommer – har du svårare att ställa om än om du varit öppen för alla möjligheter. För att börja improvisera och reagera på vad karaktärerna gör måste du släppa den förberedda vägen och istället gå med dem på deras färd. Först då kan ni tillsammans nå det tänkta målet på ett naturligt sätt.

Hur ska jag som spelare då kunna improvisera utifrån ett manus jag eller någon annan spenderat veckor med att skriva? Det gäller att se på det likt pianisten ser en skala där det går att spela tonerna i den följd hon känner för – till skillnad från att spela en melodi not för not. Som spelare är det egentligen svårare att improvisera utifrån manus än att göra det utifrån enbart lösa idéer. Att ha en bra förberedd berättelse som du till viss del skall bortse från är inte lätt. För att lyckas med det kan du notera de händelser som absolut måste ingå och mellan dessa hålla berättelsen i lösa tyglar. Mycket av det som konstruktören bestämt behöver inte alltid ske på den plats eller det sätt som de är definierade i manus, utan händelsens syfte kan ofta vaskas fram och presenteras i ett sammanhang som passar det aktuella framförandet av berättelsen bättre. Tänk ut vart det är meningen att händelserna skall leda så att du vet hur du bibehåller den röda tråden. Tar du exempelvis bort mannen som skulle leda rollpersonerna till den gamla biografen till förmån för en actionscen kan någon av de flyende skurkarna tappa ett visittkort till samma biograf. Håll bara reda på vilka nya trådar du lägger ut så att du kan knyta in dem på fler ställen senare i berättelsen.

### ATT STRÄCKA SIG MOT HIMLEN

Hur gör du då för att improvisera? Hur gör du för att våga måla himlen med dina fantasier? För det första skall du släppa alla förberedelser och reagera spontant på det som sker. Är du inte spontan improviserar du heller inte. Skillnaden märks mellan ett vanligt samtal och en konversation med en osontan person – en som tycks ha med sig en osynlig repliklista. Den som följer ett manus i konversationen och hela tiden läser repliker är väldigt oflexibel och det blir ingen levande interaktion med denne. Ett exempel



IBLAND VERKAR HIMLEN VÄLDIGT AVLÄGSEN



IBLAND ÄR DET SVÅRT ATT SE HIMLEN FÖR ALL KÖSBÄRSBLOM

på en icke improviserande diskussionspartner är SJ:s telefonsvarare som endast har ett fåtal repliker förberedda och där endast ett fåtal svar är godtagbara: en föga spontan interaktion.

Så du är spontan? Grattis, då improviserar du! Svårare än så är det inte, men det finns några saker du kan tänka på för att bli spontanare och sålunda improvisera lättare. Det första är att sluta planera under spelets gång. Att inte sitta och tänka ut vad du skall säga härnäst utan bara låta orden komma utan att självcensuren är där och lägger det tillrätta. Självcensuren gör nämligen allt tamt och socialt ofarligt! Öva dig på att minska den i vanliga samtal, håll inte tånd för tunga utan försök istället följa dina impulser, när du lyckas kommer du att improvisera bättre.

Det finns några spontanitetsfällor som rollspelare ofta hamnar i. Inövade beskrivningar är oftast stämningsskapande, men de kan bli betungade om de bara avlöser varandra utan att spelarna får interagera där emellan. Termen räls-scenarion används om den typen av scenarion och går att läsa om i artikeln *Kreativa Tankemodeller* i denna tidning. För att kunna beskriva en miljö på ett intressant sätt kan du memorera bilden av den – istället för beskrivningen – för att sedan visualisera platsen och beskriva det du ser med egna ord. En annan fälla är "vänta nu"-spelledaren. Det är en dåligt inläst spelledare som försöker följa en berättelse hon inte kan. Vi fördömer inte alla spelledare som då och då måste titta i manus, men "vänta nu"-spelledaren gör det hela tiden. En extrem variant är spelledaren som läser innantill ur papperen. För att inte falla i denna spontana fälla kan du för det första se till att beskriva allt med egna ord och för det andra börja ta ut svängarna och avvika från den förberedda vägen.

Det finns ytterligare några beteenden som alla deltagare bör undvika för att bli spontanare. Först kan du lägga dig till med ett spontant språk och kapa bort så mycket "jag säger att" som möjligt. Det är mer spontant att bara säga "Lasse, jag bryr mig faktiskt inte" än "jag säger till Lasse att jag inte bryr mig". Skillnaden är inte enorm, men den lilla tankepausen som ett inövat "jag säger att" ger, hinner ta bort spontaniteten ur den efterföljande meningen. Annars är ett alltför rationellt beräknande regel användande också något som minskar spontaniteten. Att börja tänka "hur stor chans är det" och "vilken färdighet är det som passar" distanserar dig och gör dina reaktioner mer matematiskt mekaniska än naturligt spontana. Om du ser detta som den huvudsakliga charmen med rollspel skall du självfaller inte ta bort det ur spelet men du bör vara medveten om att det försvårar för dig att improvisera.

Slutligen finns det ett gestaltningstips som många spelare följer och som både hjälper och så småningom stjälper dem. När du skall porträttera en karaktär är det bra att plocka ut en eller två karaktärsdrag att börja med. Problemet uppstår när du sedan inte vidareutvecklar karaktären. I början av spelpasset är karaktärsdraget en hjälp att improvisera utifrån, en förkunskap om hur du ska bete dig, men när den försupne prästen för femtielfte gången är jätrefull inom loppet av ett spelpass har det blivit ett ok som du har svårt att lägga av dig. Så snöa inte in och likrikta din karaktär, låt den istället utvecklas! Låt den förändra sina relationer till omvärlden. Den försupne prästen kan finna gud, sluta supa och bli ansvarstagande, en moralisk klippa. När du ändrat något av din karaktärs allt för klichéartade beteenden finns mer utrymme för improvisation och berättelsen blir dessutom betydligt intressantare när inte samma sak upprepas om och om igen.

### TILLSAMMANS NÅR VI HÖGRE

När det gäller improvisation når du bara en liten bit själv. Oavsett hur bra en ensam deltagare är blir det bättre om hela spelgruppen tar del och improviserar. Soloprestationer i all ära men rollspel är en lagsport. Nu kan man undra, är det möjligt för en spelare att inte improvisera? Är det inte det spelare alltid gör? Eftersom improvisation är att ”utföra något utan förberedelse” kan nog spelare göra annat än att improvisera. Sitter du och planerar din nästa replik medan de övriga deltagarna pratar improviserar du uppenbarligen inte, du förbereder dig. Vänder du dig till rollformuläret för att kontrollera dina färdigheter när du skall agera eller kollar vilka citat som karaktären brukar säga innan du skall tala, improviserar du lika mycket som ”vänta nu”-spelledaren. Det är inte heller improvisation att bara välja – höger eller vänster i korsningen? Spelarna ägnar sig alltså åt en hel del saker som inte är improvisation men låt inte det få oss att tro att de inte improviserar. När de sträcker ut sin fantasi och låter den färga av sig på berättelsen improviserar de och det är då den stora charmen med rollspel blir tydlig. Därför bör du vara vänlig mot dina medspelare och ge deras improvisation utrymme att blomstra.

Det vanligaste sättet att hjälpa sina medspelare till improvisation är att interagera med dem. Ett samtal kan räcka för att få igång någon, men även att bråka med dem, stöta på deras tilltänkta eller dra med dem i ens egna storvulna planer fungerar. Man kan bara agera efter de möjligheter man ser. Det spelaren inte är medveten om kan hon inte agera mot så därför hjälper du dina medspelare om du bidrar till att definiera verkligheten kring karaktärerna. Då

kan de se fler möjligheter till interaktion. Alla ska tillsammans värda den verklighet som gruppen målar upp och individen ska inte låta sin egen bild av hur den verkligheten skall bli stå i vägen för de andras idéer. Efter varje bidrag du lämnar till berättelsen bör du låta någon annan bidra innan du gör det igen.

Att locka dina medspelare till att lämna sina bidrag gör klimatet i gruppen mer vänskapligt och omhändertagande, än i en grupp där alla skriker i mun på varandra för att slå fast sin egen version. Hur framgångsrik du är när du improviserar i grupp bör sålunda mätas i hur det går för de andra deltagarna, snarare än hur det går för dig själv. Den individ som lyckas improvisera bäst är den som fått mest stöd från gruppen, som känt sig tryggast och haft bäst medspelare. För att kunna improvisera måste du vara spontan och för att vara spontan måste du känna dig trygg. När du spelar rollspel skall du möta dina medspelare med uppmuntran, nyfikenhet och kärlek istället för med ilska, cynism och förakt. Möter du dina medspelare med kärlek ökar chansen att du själv möts av samma mynt och därmed får du lättare att vara spontan och har i förlängningen också roligare.

### DRÖMMARNAS STRUKTUR

När du nu improviserar och får idéerna att flöda fritt, hur skall du då få improvisationen att bli en del av en berättelse och inte bara ett flytande kaos? Hur går du tillväga för att hitta en struktur?

Det första rådet är en gammal uppmaning: att vara spontan, för det har även stor betydelse när det gäller att få improvisation att bli till berättande. Det kan tyckas lite naivt att spontant följa sin intuition, att inte rationellt tänka efter, men det är så det skall vara. Naiviteten är vår vän, den skyddar oss från alltför långsökta och smarta idéer, vilka vi inte vill ha. Vadå, vill vi inte ha det smarta? Nej, faktiskt inte! När karaktärerna går på en strand, är det bättre att ta det som uppenbart hör hemma där – som en strandad ubåt, Dagen-D landstigningen eller en krabba – än att försöka vara smart och överraska spelarna med exempelvis en jättetomat. Skulle du häva ur dig något långsökt under strandpromenaden – som jättetomaten – kan du rädda berättelsen genom att vara uppenbar. Jättetomaten kan lättare förklaras med det uppenbara – utspillt gödningsmedel från en fabrik i närheten – än med det långsökta – att en finsk komplot har placerat tomaten där. Vi kan tänka oss att varje situation är omgiven av en sfär av händelser som är uppenbara och känns rätt för åhörarna när de sker. Det som är utanför sfären, exempelvis jättetomaten på

stranden, kommer att verka originellt, kännas förvirrande, opassande och kräva en massa förklaringar. Krabban på stranden kommer aldrig att behöva en förklaring till varför den är där, inte ens när den slår ner en flagga och proklamerar att den nu mutar in denna strand för Krabbonien, det stora undervattensriket. Är det inte originellt? Det kanske kan verka så, men det första steget – krabban på stranden är väldigt troligt och sedan måste ju krabban göra något i berättelsen, muta in land exempelvis. Hoppen är korta nog för att spelarna fortfarande skall hänga med – men vad som är ett för långt hopp för att hänga med varierar från individ till individ. Tänker du att ”jag måste komma på något smart som skall hända härnäst” när du improviserar är du nog utanför sfären för det uppenbara. Du skall försöka ta det första som dyker upp, det som du kan relatera till direkt i situationen. Risken är att det du annars kommer på blir för lösryckt för att de andra deltagarna skall förstå det i sammanhanget. Genom att vara lite naivt intuitionstyrd blir det mesta bra, och det som inte blir det signalerar att det är okej att testa saker, vilket gör att dina vänner i sin tur vågar improvisera mer fritt.

Det andra rådet är att låta något hända. En berättelse kommer inte framåt om inget händer. Ofta finns vid improvisation en tendens till att spara de händelser man vet måste komma till senare – gör inte det. Man vill ha något att falla tillbaka på om man skulle få slut på idéer. När spelarna gör det brukar vi kalla det *äventyrsflykt* – att deltagarna vägrar låta sina karaktärer intresseras för det mystiska, det hemska, det som uppenbart är äventyret, så länge de kan improvisera och ha roligt utan det. Genom att sysselsätta sina karaktärer med göromål som visserligen kan vara stämningsskapande men inte för berättelsen framåt flyr de handlingen vilket gör att berättelsen blir lidande. Händer det inget i berättelsen? Improvisera då att något problem-

fyllt händer, för utan problem är det enbart vardag för rollpersonerna. Sluta gå som katten kring gröten och kom till poängen om du tycker att berättelsen inte går framåt.

Det tredje rådet handlar om kopplingar. Händelser, personer och platser behöver ha kopplingar mellan sig för att det skall bli en berättelse. Det som händer i början av Snövit när hennes mor önskar att hennes barn skall ha ”hy vit som snö, läppar röda som blod och hår svart som ebentholts” är kopplat till att hon faktiskt får ett sådant barn. Skulle hon föda en pigmentlös rödbränd britt skulle hennes önskningsar inte ha så stor poäng eller hur? Dessutom kommer Snövits utseende tillbaka senare i berättelsen med styvmoderns grava utseendefixering som får henne att vilja döda Snövit. Skulle drottningen försöka avliva Snövit för att hon var en bra bågskytte skulle berättelsen inte kännas så sammanhängande som den nu gör. Poängen: det nya som sker bör hänga ihop med det som redan hänt. Har du dålig fantasi när du skall komma på något nytt, ta då något som redan varit med i berättelsen och låt det återkomma. På så sätt blir berättelsen mer av en helhet än en rad lösrykta händelser. Framförallt är detta användbart i den senare delen av en berättelse, när du har en massa lösa trådar bör du nämligen knyta ihop dem.

Det finns egentligen mycket mer att säga om improvisation men jag tror att detta får räcka för nu. Många av idéerna är influerade av Keith Johnstones böcker *Impro* och *Impro for storytellers* även om de sedan är bearbetade i viss grad för att passa bättre i rollspel. Har du fått blodad tand och vill ha mer information om improvisation, läs då Johnstones båda böcker, men egentligen behöver du inte fler förberedelser för att improvisera.

Det du behöver är spontanitet.



IBLAND FLYTER HIMLEN OCH MÅRKEN IHOP



# D en splittrade spelgruppen

*av Martin Svahn*

## TYSTNAD, TAGNING, BÖRJA!

- Lotta, ropade han, Lotta här är vi! Fast egentligen var det en lögn, egentligen var han ensam och han var obehagligt medveten om det. De andra två hade stannat i bilen och vägrat gå ut i den mörka skogen. Dessutom var det bra att ha någon som tutade då och då så att han kunde hitta tillbaka. Fast nu var det länge sedan han hörde ljudet av Fiatens nasala bilhorn.

- Lotta! Hans rop skar sig till ett desperat pipande innan det svaldes av de mörka träden. Inget svar. Det enda han hörde var sina egna allt snabbare andetag som flåsande lämnade hans lungor och ljudet av hans egna steg, hans allt snabbare steg genom skogen. Utan att egentligen ha velat det hade han nästan börjat springa, men det var vansinne i ljuset från ficklampan. Flera gånger hade han varit nära att ramla men han kunde inte förmå sig att sakta ner.

- Lotta! Han pressade fram ropet mellan sina skärande andetag. Detta är hopplöst, att leta på måfå i skogen i natten...

- Patrik... Plötsligt svarade hon i fjärran. Han stelnade till och vågade inte röra sig. Som om han skulle skrämma bort henne om han gav ett ljud ifrån sig.

- Patrik! Nu kunde han höra ilskan i hennes röst men i undertonerna fanns panik. Med ett sista ekande "Lotta!" störtade han iväg mot ropen, ficklampan svängandes som den av en galning där han närmast skenade över stock och sten. Han snubblade till och halkade ner för en slänt våt av mossa. Egentligen var det ingenting farligt, men när han ställde sig upp kändes det som om han inte kunde röra benen längre.

- Patrik... Lottas röst var nu inte högre än samtalston när hon kom fram mellan träden. Hennes uppspärrade ögon, svettblanka panna och hår som skogen rivit i med sina grenar och format till ett stripigt ovårdat fågelbo var det som först fångade hans uppmärksamhet. Den annars så prydliga Lotta.

- Vad har hänt? Han tog några stapplande steg men så såg han hennes utsträckta hand, smutsig, mörk av jord och med blod upp till armbågen. Björn var det första han tänkte, hon har blivit riven av en björn. Hans far var jägare och brukade gå på om björnarna och helvetet med att inte få försvara sina djur. Han visste egentligen att det inte var någon björn, någon sådan hade inte siktats i bygden på flera år och... Hans tankar for iväg okontrollerat innan han lyckas stamma ur sig ytterligare ett:

- Vad har hänt?

- De slet i henne så... Lottas röst var sprucken av gråt som höll på att välla ut och göra orden orydbara. Deras klor rev i henne.

- Vem då? Vad pratar du om? Han tog några steg fram för att hålla om och trösta, men då såg han vad det var hon höll i handen.

- De slet i flickan, snyftade Lotta samtidigt som hon, med tårarna strömmande, blottade det blodiga föremålet. Patrik vacklade något steg tillbaka, försökte hålla tillbaka men kunde inte hejda sig. Han spydde... och luften fylls av skratt.

## ETT ANNAT PERSPEKTIV

I ett rum sitter Kerstin och Pelle och lyssnar. De har gjort det en bra stund nu, ända sedan de valde att låta sina karaktärer vänta i bilen. De börjar båda ångra sig, önskar att de följt med, speciellt nu när det blir spännande. De andra två spelarna, Stefan och Lova spelar väldigt väl och de två utanför önskar att de kunde vara med. De tittar lite på varandra, först för att de tycker att de andra spelar bra och sedan för att de har ett gemensamt problem. Hur skall de nu göra tiden i bilen det minsta intressant? Istället för att lyssna funderar de på sina karaktärers egna öden och så plötsligt, när Lova låter sin karaktär kräkas genom att själv låtsas spy kan inte Pelle låta bli att börja småfnittra. Skrat- tet smittar även av sig på Kerstin och utan att mena något med det...

## ETT ANNAT PERSPEKTIV

...så förstör de stämningen. Janna, spelledaren, blir rent ut sagt förbannad. Den bästa scenen under hela spelpas- set och så börjar de som inte är med i spelet att skratta. Så opassande, så förödande. Snart skrattar alla spelare och Janna kan bara göra en sak: hyscha dem ganska bryskt och återigen försöka få till stämningen, nu i ett klimat där minsta referat till spyor kommer att skapa fnittrereaktioner i var spelares mage. Vad Janna egentligen skulle vilja ha är nog en...

## OMTAGNING

Om du skulle spela om scenen, vad skulle du då ändra på? Som spelgrupp finns det här ett problem, nämligen *den splittrade gruppen*. Vad skall du göra med de spelare vars karaktärer inte är aktuella att spela i detta nu? Det som är speciellt med detta är att det enbart är rollspelsre- laterat – inget annat medie har liknande problem. Därför blir lösningarna rena rollspelslösningar. Detta är intressant men tyvärr även en svårighet. Andra inspirationskällor skulle vara utmärkta för att bryta våra invanda mönster. Inom hobbyn finns i huvudsak tre sätt att lösa detta på. De

är: *Uteslutning av spelare*, *Lyssnare* och *Deltagande bortom karaktären*. Alla tre förekommer och bör begrundas som möjliga alternativ av dig som spelar rollspel.

## UTESLUTNING AV SPELARE

Detta är den vanligaste, men samtidigt minst raffinerade, av teknikerna för att lösa problemet med *den splittrade spel- gruppen*. De deltagare vars karaktärer inte är med i berättel- sen för tillfället får helt enkelt inte delta i historien alls – de får lämna rummet eller hålla för öronen istället.

Fördelen med uteslutning är att ingen spelare vet mer än sin karaktär, nackdelarna är dock flera. För det första får inte alla ta del av berättelsen, spelare missar händelser och kan inte följa stämningen i sagan. Detta ger problem när gruppen återsamlas inför berättelsens klimax om bara hälft- en av deltagarna fått ta del av upptrappningen. Historian kan idisslas sönder och mycket av stämningen försvinna av att saker återberättas och diskuteras om och om igen. För det andra är ingen med i rollspel för att bli utesluten ur spe- let. De deltagare som inte ens får sitta med i spelrummet har inte roligt och kommer inte ta med sig några positiva minnen från spelmötet – i alla fall inte från den tid de var uteslutna. Rollspel är något socialt som vi gör tillsammans och att då bli utestängd från gemenskapen är inte roligt, speciellt inte om man blir det ensam. Det tredje proble- met är att spelledaren ofta inte orkar växla nog ofta mellan de olika delgrupperna på grund av de ansträngningar som krävs vid varje växling. Förutom att folk skall ta sig ut ur, respektive in i, rummet så skall berättelsen hitta tillbaka till var den nu var. Om du väljer att låta spelarna hålla för öronen och blunda istället för att lämna rummet slipper du det sistnämnda problemet, men kom ihåg att det inte är uthärdligt i mer än några minuter.

Bygger din intrig på att deltagarna inte vet vad de andra håller på med kan *uteslutning* av spelare krävas. Innan du använder den bör du dock fundera på hur själva uteslut- ningen skall gå till. Om någon måste lämna rummet ni spelar i är det bra om så få som möjligt måste göra detta umbärande. Dels för att det senare kan vara svårt att hitta de personer som lämnat rummet – exempelvis på ett kon- vent – och dels för att stämningen i rollspelet försvinner lättare utanför spelsalen än i den. Utanför rummet kan deltagarna bli engagerade i icke rollspelsrelaterade aktivi- teter. Rekommendationen blir därför att om det bara är en spelare som skall spela en kortare period är det ofrast mer passande att denne och spelledaren lämnar rummet än att de övriga i spelgruppen gör det.

Lappskickning är en lösning som fungerar smidigt och som utesluter de spelare som inte läser lappen från det som kommuniceras i den. Risken med lappskickning är dock att spelarna lägger märke till att spelledaren kommunicerar privat med någon och ibland kan det vara av vikt att de inte gör det. I exempelvis spiondramer med dubbelagenter bland karaktärerna vore det olämpligt om det som hände i spelrummet påverkade hur karaktärerna bemötte varandra. ”Det måste vara du Charles för din spelare Lotta fick ju en lapp av spelledaren” vore visserligen en kommentar värdig Sherlock Holmes att fälla, men den är egentligen inte önskvärd. För att undvika det kan du lägga ut rökridåer med nonsenskommunikation i form av en intensiv lappskickning till samtliga spelare där bara vissa får information av vikt. Även spelarna kan självfallet skicka lappar till eller kräva att få prata i enrum med varandra. Jag tycker att man skall uppmuntra det om stämningen gynnas av det – och du som spelare anser att historien behöver lite krydda – men fyller det ingen funktion för berättelsen skall det helt klart undvikas.

Bäst fungerar detta om ni är flera spelare. Skriver du ett scenario där spelgruppen kommer att vara splittrad i stora delar av berättelsen är en extra spelare något som verkligen lyfter spelet och förhindrar dötid för deltagarna. På det sättet undviker du faktiskt uteslutande helt utan att tumma på hemlighetsmakeriet.

Sammanfattningsvis: när du spelar rollspel vill du vara med i spelet, inte bli utesluten. Om spelare bara får delta i två timmar under ett femtimmars scenario kan de börja se det som slöseri med tid. Som spelare bör du därför se till att spelare inte behöver vänta utanför gruppen särskilt länge – helst inte alls.

I den inledande scenen skulle uteslutning av de båda i bilen hindrat dem från att skratta och förstöra stämningen, men samtidigt skulle det få stämningen mellan de båda delgrupperna att halta och få berättelsen att tappa lite av sitt flöde.

## LYSSNARE

En annan metod är att låta de spelare vars karaktärer inte är närvarande ändå sitta kvar i rummet och lyssna på vad som händer. Att helt enkelt fortsätta spela med dessa spelare tysta. Fördelen med detta är att stämningen finns kvar även hos de deltagare som inte deltar, till skillnad från när du utesluter dem. Problemet är att vissa spelare har svårt att sitta passiva och lyssna när de andra deltagarna har roligt. Lusten att komma med infall, kvicka kommentarer eller att ropa ut de uppenbara lösningarna kan vara allt-

för stor, framförallt om man suttit tyst länge. Dessutom kan det vara svårt att tänka bort det man själv men inte ens karaktär har hört. I alla berättelser är inte detta något problem för de flesta spelgrupper delar ändå information med varandra så fort de träffas. Snarare kan det vara skönt att kunna säga, ”jag berättar om allt” istället för att behöva traggla igenom det som har hänt, missförstå vad den andre menar, förklara om igen och så vidare. Tiden kan användas till att spela istället. Dessutom är det väl nästan alltid så att spelare vet saker som deras karaktärer inte vet, speciellt om du spelar rollspel med en medeltida teknikknivå, där bondesonen inte kan gängertabellen eller namnen på alla varelser i Pokémon.

Hur skall spelledaren göra om åhörare börjar lägga sig i fast de inte bör det? Tala om det, ta upp det till diskussion och ta reda på hur de andra deltagarna upplever det och om inte det hjälper får du börja säga till på skarpen när det sker. Det är viktigt att tillsägningen kommer just när det sker så att spelaren får direkt kritik på sina beteenden. Att få kritik i efterhand kan göra att spelaren har svårt att ta till sig denna, eller relatera den till ett specifikt beteende.

En teknik som du kan använda för att öka spänningen samtidigt som du låter deltagare bli *lyssnare* är vad Hollywood skulle kalla cliffhangers. När du har flera grupper, som alla sitter med vid spelet hela tiden kan du se till att klippen mellan dem hela tiden hamnar mitt i det spännande. I ovanstående exempel – om vi tänker oss att de två i bilen istället skulle vara sysselsatta med att leta igenom ett öde industriområde – så skulle vi kunna klippa från dem just när de skrämmer upp en flyendes gestalt, till scenen i skogen, och just när Patrik ser vad Lotta har i sina händer kan vi klippa tillbaka till industriområdet och jakten på gestalten. Har du två bra parallella scener kan du klippa fram och tillbaka ett antal gånger och därmed få spelarna att sitta som på nålar.

I inledningen användes *lyssnare*, men metodens stora nackdel slog igenom. Skulle Janna göra det igen skulle det nog vara skarpare koll på de som inte spelar.

Det finns även en hybrid mellan *lyssnare* och *uteslutning av spelare*, nämligen att de som inte spelar aktivt med spelledaren har ett eget minispel mellan sina karaktärer i samma rum som de övriga. Då är de inte fokuserade på vad som händer med de övriga spelarna, likt de som blir uteslutna missar de stämningsbitar, men de kan samtidigt belysa bitar av scenariot som annars inte skulle komma fram och då framför allt i relationerna mellan karaktärerna. I exemplet ovan skulle de kunna spela ut vad som sker i bilen, kanske

ett gräl eller en flört, och därmed skapa lite egen stämning. Börjar du som spelare sådana här minispel kan det vara bra att hålla dem inom vissa ramar, ni bör exempelvis inte bli så högljuda att ni stör huvudspelet och vara beredda på att bli inslungade i huvudspelet när som helst. Ofta brukar dessa minispel enbart innefatta samtal och underförstått brukar inte spelarna handla på ett sådant sätt att det påverkar berättelsen allt för mycket eller förflyttar karaktärerna alltför långt från den plats spelledaren lämnade dem på.

En annan variant av minispel är när en av de lyssnande spelarna tar på sig rollen som en *liten spelledare* (se Frispel #1 för en utförlig förklaring av begreppet) och spelleder de övriga lyssnarna. Även detta är ett utmärkt sätt att utforska delar av scenariot som annars skulle lämnas mer eller mindre oberörda, men här kan även spelarna utforska miljöer som minispelaren kan beskriva utan att riskera att sabotera berättelsen. Exempelvis någon rollpersons hemmiljö, den vanliga GP-macken de stannat vid eller individerna som hänger i baren på syltan där de inväntar de andra karaktärernas ankomst. Denna sista variant av minispel gränsar till nästa idé på lösning av problemet med *den splittrade spelgruppen*, nämligen:

### DELTAGANDE BORTOM KARAKTÄREN

Den sista metoden är idag ovanlig, men har intressanta aspekter som beskrivs här nedan. Den har alla deltagarna närvarande men det som skiljer den från *lyssnare* är att alla dessutom är aktiva. De spelare vars karaktärer inte är närvarande deltar i berättelsen som något annat, förslagsvis någon av berättelsens bikaaktörer. Fördelen är att deltagarna kan vara med hela tiden och aldrig behöver lämna berättelsen, men det finns en viss risk att spelare får svårt att hålla ordning på vad som händer. När deltagare börjar byta mellan olika roller – beroende på vilka karaktärer som närvarar eller ej – kan det bli svårt att hålla reda på vem som är vem. För koncentrerade deltagare brukar inte detta vara något problem men även den bäste tappar lätt fokus i nattsuddet. Dessutom gäller problemet med att spelare vet saker som deras karaktärer inte vet, men risken att de lägger sig i med opassande kommentarer är betydligt mindre då de är upptagna med, och har en plats i, berättelsen.

Vad kan vi låta spelare vara upptagna med? Det lättaste är att låta dem gestalta några andra karaktärer som finns i miljön där historien utspelar sig. Lämpligast är att låta dem ta bikaaktörer som egentligen inte har någon betydelse för berättelsen. Mackföreståndaren som skall ta betalt för två Snickers och ett sexpack folköl gestaltas ofta av en spelare lika bra som av spelledaren och några kändisar ur vimlet



inne på Spy bar, den efterhängsna hunden eller ett bråkande par på en restaurang skulle nog också gå bra. Detta ger dessutom inte bara de annars passiva spelarna något att göra utan det ger dessutom mer liv till miljöerna som berättelsen utspelar sig i. Om du vågar kan du även låta dem ta tag i karaktärer som har betydelse för berättelsen. Detta är mer av ett högriskagerande eftersom spelarna då kan göra "fel" på ett helt annat sätt. De kan tillfoga berättelsen mycket mer skada som ärkefienden än som mackföreståndaren eller Björn Borg på Spy bar, men har du spelare med lite känsla kan du låta dem tortera de infångade hjältarna och sitta leendes bredvid dem medan knän krossas och nålar sticks in under naglar. Känn dina spelare och ge dem saker som de klarar av att hantera.

Nu finns det dock många scener i rollspel där det inte finns några överflödiga bikaraktärer för spelarna att ta hand om. I exemplet ovan finns det bara skog och mörker kring de två som spelar, så där kan de inte hoppa in som bikaraktärer. Det du då kan göra är att ge de passiva spelarna ansvaret för stämningen och miljön. I skogen kan de susa som vinden i träden, vaja med sina armar likt grenarna eller stryka de andra spelarna lätt över kinden när deras karaktärer får grenarna från träden i ansiktet. Helt enkelt, de kan bli omgivningen. Som spelledare kan du lättare åstadkomma detta om du ger dem direkta instruktioner, exempelvis en lapp med den stämning du hade tänkt dig. Förslagsvis kan även ordet *regi* användas så att spelarna vet att de skall agera som träd. "Regi: mörk skog, vind i träden, kuslig stämning" kan du exempelvis ge som instruktion. Poängen är att instruktionerna skall försäkra att scenen får passande kulisser. Regi kan även användas när passiva spelare gör olämpliga saker: "det är inte passande med skratt just nu, lite stilla gråt i bakgrunden vore bättre." Du slår då inte bara ner på vad spelaren gör fel utan ger även denne ett sätt att agera på som fungerar bättre i berättelsen.

En tredje sak som kan uppta de passiva spelarna är att gestalta karaktärernas inre dialoger. Är det någon karaktär som skall göra ett viktigt val och det inte finns några

bikaraktärer att besätta medan miljön inte är speciell på något sätt skulle du kunna låta de passiva spelarna bli olika tankegångar. De kan stå bakom de aktiva spelarna och viska tankar i deras öron och om bara en karaktär deltar i berättelsen för tillfället kan den spelaren få flera personer som pratar utifrån olika drivkrafter, som lust, samvete och logik. Detta är kanske inget som passar i alla sorters spel eller med alla sorters spelare men vad jag erfar fungerar det oftast ypperligt, bara ni som spelledare och spelare ger det en chans.

Hos alla dessa tre aspekter – bikaraktärer, miljö och tankar – är det alltid bäst om spelarna själva tar initiativet till att besätta. Att mot sin vilja bli tilldelad att spela ett träd i en scen kan sänka en spelares humör men har ni som spelgrupp en vana att alltid utesluta spelare, eller få dem att bli *lyssnare*, kan du inte hoppas på att spelarna själva skall börja deltaga bortom karaktären. För att spelare skall börja göra det måste de öva sig på det och vill du som deltagare testa på detta bör du först diskutera det med din spelgrupp och sedan testa det i liten skala. Efter några gånger går det av automatik.

I den inledande scenen skulle de passiva spelarna kunna vara träd som vajar i vinden eller Patriks inre tankar, exempelvis hans förtvivlan och hopp.

Detta är de lösningar jag kan dela med mig av när det gäller problemet med *den splittrade spelgruppen*. Min förhoppning är att du nu när du läst denna artikel – och Fri-spel i sin helhet – fått några nya uppslag till hur du kan spela rollspel i framtiden. Om du vet några fler sätt att hantera *den splittrade spelgruppen* på eller har andra reflektioner kring innehållet i denna tidning så hör gärna av dig till oss.





Graffiti kom ursprungligen till Sverige från USA i början av 80-talet. Det är en så kallad subkultur. Graffitimålare blev uppmärksammade i pressen som vandaler och man tillskrev dem gärna olika former av drognisbruk, som cannabis och heroin. Rollspel kom ursprungligen till Sverige från USA i början av 80-talet. Det är en så kallad subkultur. Rollspel blev uppmärksammat i pressen som

ett media som gjorde utövarna till djävulsdyrkare, satanister och mördare. Deltagarna sades bli hjärntvättade och förlora sin identitet. Graffiti och rollspel är båda relativt nya ungdomskulturer som blivit svartmålade av pressen. Trots likheterna i ursprung har de båda kulturerna haft ytterst lite utbyte av influenser. Graffiti ställs idag ut på galleri. Rollspel ställs inte ut, ännu.