

# UPPHOVS RÄTT

JAG, FÖRFATTAREN TILL DETTA verk, avsäger mig alla rättigheter till det.  
Gör vad du vill med texten.

# INNEHÅLL

|  |            |
|--|------------|
| <b>Del Ett</b>                         | <b>1</b>   |
| Krönika över mitt liv som rollspelare  | 2          |
| Varför jag gillar spelledarlös friform | 9          |
| Vad ska vi spela?                      | 12         |
| <b>Del Två</b>                         | <b>17</b>  |
| Samsyn                                 | 18         |
| Förberedelser                          | 23         |
| Relationscheman                        | 26         |
| Rollpersoner                           | 40         |
| <b>Del Tre</b>                         | <b>44</b>  |
| Scener                                 | 45         |
| Improvisation                          | 52         |
| Principer                              | 55         |
| Nyfikenhet                             | 59         |
| Konflikter                             | 62         |
| Mysterier                              | 68         |
| Hemligheter                            | 75         |
| Det sociala spelet                     | 77         |
| <b>Del Fyra</b>                        | <b>89</b>  |
| Egri och Edwards                       | 90         |
| Den ömma punkten                       | 92         |
| Svåra val                              | 100        |
| Så och skörda                          | 103        |
| Karaktärsutveckling                    | 108        |
| Tempo                                  | 113        |
| <b>Del Fem</b>                         | <b>116</b> |
| Speltid                                | 117        |
| Dokumentation                          | 120        |
| <b>Del Sex</b>                         | <b>122</b> |
| Träna på ditt hantverk                 | 123        |
| Förberedelseöst spel                   | 125        |
| Tekniker                               | 128        |
| Mushin                                 | 135        |
| <b>Appendix</b>                        | <b>137</b> |

DEL ETT  
*Introduktion*

## KRÖNIKA ÖVER MITT LIV SOM ROLLSPELARE

JAG BRUKAR SÄGA ATT jag började spela rollspel när jag var tolv år gammal. Jag vet inte om det är sant; det är bara en gissning. Jag har få och vaga minnen från den åldern, och sanningen är att jag inte kan minnas någon tid då jag inte var en rollspelare. Det finns i min personliga historia inget som heter "innan jag började spela rollspel".

I begynnelsen spelade jag med min bror och mina kusiner i mitt barndomshem i Karlskoga. Vi spelade *Drakar och demoner*, i vad jag i efterhand gissar var 1991 års utgåva. Jag minns också min kusins hemabygge, jag tror att det hette "Rolar", i vilket jag spelade en rumpnisse och min bror en balrog.

Min bror och mina kusiner tröttnade snart på rollspel, men jag gick vidare till ett brokigt kompisgäng och fortsatte spelandet. Vi lirade *Drakar och demoner*, *Neotech*, *Eon* och senare *Shadowrun*. I efterhand har jag förstått att det är en vanlig företeelse att skolungdomar spelade långa kampanjer som pågick varje vecka i flera år, men det gjorde aldrig vi. Jag vet inte om det var för att vi gillade att göra nya rollpersoner så mycket (för varje rollperson som användes gjorde vi nog två andra som aldrig blev spelade) eller för att varje tillfälle hade en ny konstellation av spelare, men för oss innebar "kampanj" att man spelade två speltillfällen med samma rollperson, vilket tillhörde ovanligheterna. Det vanliga var att man satt och gjorde en massa rollpersoner mellan spelpassen, och sedan när det var dags att spela så valde vi en varsin rollperson och körde. Därefter suddade man ut eller slängde alla rollpersonerna, spelade eller ej, och gjorde ett lass nya till nästa speltillfälle.

Förutom den detaljen spelade vi nog som folk gjorde mest på den tiden. Vi hade en spelledare, och dennes ord var lag. Alla andra spelare hade en varsin rollperson, och de hade endast auktoritet att säga vad rollpersonen sade och gjorde, eller rättare sagt försökte göra, ty handling var möjligt endast med spelledarens goda minne. Om spelledaren sade att det jag just beskrev inte var möjligt, eller krävde ett tärningsslag som jag misslyckades med, så var min beskrivning ogiltig. Regelboken var överlag helig och reglerna följdes enligt bokstav, men spelledarens auktoritet trumfadede reglerna och han (ja, vi var bara killar i kompisgänget, som många andra spelgrupper på 90-talet) hade auktoritet att döma att reglerna inte skulle appliceras vid ett givet tillfälle. Ofta slog spelledaren dolda slag, vilket innebar att han kunde

fuska med resultaten. Det var inget vi egentligen diskuterade, men när jag var spelledare gjorde jag det utan att tveka och jag är säker på att mina vänner var lika goda kålsupare. Ibland spelade vi köpta, färdigskrivna äventyr och ibland hittade vi på egna. De köpta äventyren var undantagslöst ett slöseri med pengar, då vi generellt rånmördat uppdragsgivaren och var på flykt undan myndigheterna innan första kapitlet var avklarat, till spelledarens stora förtret. Måhända var detta en bidragande orsak till avsaknaden av längre kampanjer.

Så fortgick det under många år. Vi växte upp, vi bytte spel då och då, men spelstilen var i stort sett densamma, förutom att vi lärde oss att försöka följa med i köpeäventyren för att få mer valuta för pengarna. Jag författade också ett eller annat egenkonstruerat rollspel, som utan undantag var mer eller mindre tydliga kopior av *Drakar och demoner*. Ett av dem hette "Genesis", för det hade jag slagit upp och läst att det betyder "ursprung" på latin, och efter detta döpte jag den huvudsakliga gudomen i min Midgårdslika fantasyvärld. Spelet led av en grov obalans som gjorde att grundegenskapen Smidighet var löjligt bra i strid. I denna vända registrerade jag min på internetforumet [www.rollspel.nu](http://www.rollspel.nu), med användarnamnet "..~=::]Genesis[:=~.." (Dessa omkringliggande skiljetecken, politiskt inkorrekt kallade "cokrull"-tecken, var populära på min ungdoms internet). Min första post på forumet handlade om hur jag ville skriva ett nytt fantasyrollspel och sökte illustratörer och en webbdesigner. Spelet skulle använda en T30, en tärning jag hade inhandlat jag vet inte var, vilket antagligen skulle begränsa dess spridning. Allt detta finns bevarat för evigheten på internet, vilket för evigt kommer att hålla mig från att skratta åt nybörjare med dumma idéer.

Min första förändring kom när jag flyttade till Göteborg för att studera på Chalmers. Avklippt från min tidigare spelgrupp spelade jag först bara när jag var hemma över Jul och sommarlov, men efter ett tag blev suget mig övermäktigt och jag lyckades ta kontakt med en liten grupp spelare i Gamlestaden. Detta var första gången jag spelade med folk som inte var mina barndomsvänner, och kulturkrocken var total. Jag minns tyvärr inte deras namn, och vi spelade bara ihop ett fåtal gånger, men jag minns tydligt början av det första scenariot. Vi spelade i Ryssland, och det var vinter. Våra rollpersoner skulle till ett gammalt slott av kulturhistoriska anledningar, vill jag minnas. Rollformulären hade inga spelvärden, bara bakgrundshistoria, relationer och personligheter. Jag hade hamnat hos friformare.

Jag hade såklart hört talas om friform. Friformskrigen hade vid den här tiden rasat över rollspelssverige i något decennium. Var friformare riktiga rollspelare? Tog de inte bort "spelet" ur rollspelet? Eller var de kanske bättre och mer seriösa rollspelare, medan folk som satt med sina färdighetslistor och vapentabeller bara var så kallade "rullspelare"? Debatterna stormade och okvädesorden haglade på internetforumen. Själv var jag lite misstänksam, men också lite nyfiken, och detta var nu den grupp jag hade hittat i min närhet, så det var lika gott att prova på.

Efter att ha låtit oss läsa igenom rollformulären och prata av oss satte spelledaren igång. "Vinden blåser över de frusna ryska vidderna. Snön yr och skymmer sikten. Himmel och jord kan inte urskiljas och allt är ett vitt töcken. Men där, som små svarta prickar i ett vitt hav, kan vi skymta våra hjältar. Fyra män i tjocka pälskappor sitter på två hundslädar som flyger fram över tjälen."

Jag satt mållös och stirrade på spelledaren. Vad var detta? Sådär hade jag aldrig förut spelat rollspel. Alla mina speltillfällen hade börjat med något i stil med "Åkej, så ni sitter på ett värdshus och en mystisk gammal man kommer in." Det här var något helt annat. Här var en spelledare som vävde en rik brokad av ord och bilder på ett sätt jag aldrig associerat med rollspel. Efter den första prestationsångesten gav jag mig in i scenariot och spelade järnet, och jag upplevde en sida av rollspel jag inte sett förut.

Jag tog med mig detta hem till Karlskoga. Jag skrev ett litet "konventsscenario", som vi kallade dem, trots att jag aldrig varit på konvent – ett film noir-mysterium i en skitig Mars-koloni. Efter att jag levererat, efter bästa förmåga, en liknande stämningsfull introduktion som dem jag upplevt i Göteborg blir det tyst i spelgruppen. "Vänta lite," säger min barndomskompis Kim, "Jag måste justera mitt språk".

Jag gillade friform, och fortsatte att experimentera lite med det då och då, även om de traditionella spelen fortfarande dominerade. Men snart skulle en ny låga tändas i mitt rollspelarhjärta. Jag började exponeras för en våg av nytänkande spel från Förenta staterna. I diskussioner på mitt kära webbforum hade folk börjat länka till artiklar på en amerikansk sida kallad *The Forge*, och sättet jag ser på och spelar rollspel skulle aldrig bli sig likt igen. Detta var ett annat sätt att se på rollspel. Grundarna av *The Forge* var Ron Edwards och Clinton R Nixon, den förstnämnde en akademiker ut i fingerspetsarna. Förutom ett webbforum huserade sajten artiklar, termer, analyser, teorier. Den så kallade *Big Model*-teorin beskrev rollspel på ett grundligt och

akademiskt sätt som jag inte stött på tidigare. Jag läste, begrundade, diskuterade, lärde mig, läste mer, och jag läste även om de spel som kom ur dessa diskussioner. Jag deltog själv aldrig riktigt på The Forge (jag tror att jag skrev kanske tre poster där), men jag diskuterade idéerna med mina svenska forumsvänner. Och jag älskade det. Edwards talade om tre distinkta "kreativa agendor" som genomsyrar hela rollspelsaktiviteten. Tre olika sätt att delta i aktiviteten som är rollspel. Även om alla tre agendorna analyserades och diskuterades så var det främst de som brann för den "narrativistiska" agendan som frodades och tog sig an teoribygget.

Det är riskabelt att prata om "narrativism", eller "Story Now", som agendan efter en tid kom att kallas när det föregående namnet blev alltför kontroversiellt. Anledningen till att det är riskabelt är att det tenderar att få diskussioner att spåra ur i semantik och skyttegravskrig. Jag tror inte att ett försök till en definition här skulle göra så mycket nytta, så om du är intresserad, gå till [www.indie-rpgs.com](http://www.indie-rpgs.com) och sök upp artikeln *Narrativism: Story Now*. Men teorierna i The Big Model påverkade mig starkt och har influerat allt som står i den här boken. Tyvärr gav det upphov till en polariserad tid på mitt favoritforum, strax efter att stridsyxan grävts ned mellan friformare och regelspelare. Det nya kriget bröt ut mellan "indie"- och "trad"-spelare, där de förstnämnda älskade de nya fräcka spelen anpassade för en narrativistisk agenda, medan de sistnämnda älskade de "vanliga" rollspelen. Det är svårt för mig att beskriva de två sidorna utan att falla i fällan att nedvärdera någon av spelstilarna. I de värsta diskussionerna hette det att indiespelarna var elitister som kapat ordet "indie" (och för den delen "narrativ") och såg ned på tradspelarna, som ofta motsatte sig den etiketten som en exonym, medan tradspelarna var bakåtsträvande gamlingar som spelade dysfunctionella och trasiga spel utan att själva fatta att det fanns nya, bättre sätt att spela på. Jag svor min trohet till indie-sidan, och även om jag försökte att vara diplomatisk var jag nog skyldig till mer än enstaka fall av den elitism vi som grupp anklagades för.

En sak som kommit ur Forge-skolan var de spelledarlösa spelen. Det var inte så att inga spelledarlösa spel fanns innan dess, men jag hade inte stött på dem tidigare och för mig var det en uppskakande nyhet. Det tog bort en så fundamental och självklar del av rollspel att min bild av vad det var jag sysslade med om kvällarna såg sitt fundament tillintetgjort. Det var som att få reda på att Tomten inte fanns. Att det

gick att spela rollspel utan en spelledare var en insikt som fick mig att ifrågasätta allt jag visste och utforska på helt nya sätt att spela på.

Underligt nog var det första spelledarlösa spel jag spelade ett som jag skrivit själv. Min inspiration var *Universalis* av Ralph Mazza och Mike Holmes. Med tanke på att jag inte spelat eller ens läst spelet är det lite underligt hur mycket det har påverkat mig. Jag läste om spelet och beslöt mig för att skriva mitt eget spelledarlösa spel. Det hette *Oskriona blad* och var på många sätt en lite underlig kompromiss. Jag var fortfarande fast i tänket om en grupp rollpersoner som gemensamt försöker att lösa problem tillsammans. Spelet låter spelare att lägga upp utmaningar för gruppen som andra sedan kan klara av och på så sätt tjäna poäng, som de sedan kan använda för att skapa nya utmaningar. Det var inte ett jättebra spel, men ett stort steg för mig, och det första spelet jag publicerade. Jag tror att det sålde i ungefär 50 exemplar.

Den sista pusselbiten för den typ av spelledarlöst spel jag ofta spelar idag, och den typ den här boken handlar om, hade dock ännu inte fallit på plats. Jag är inte säker på exakt när det hände, eller vilket spel som influerade mig, men i mitt nästa publicerade spel *Utpost*, så handlar redan en hel del av spelet om konflikter mellan rollpersoner. Det utspelar sig bland en liten grupp personer på en utpost långt ute i världsrymden, och det stora temat är konflikter inom gruppen. Detta spel har en spelledarroll, men spelledaren har en ganska bakåtlutad uppgift som handlar om att hitta på yttre hot mot utposten och pressa spelarna för att se om rollpersonerna lyckas ena sig under hotet och besegra det tillsammans, eller om de kommer att insistera på sina inre konflikter och med största sannolikhet gå under. *Det sjätte inseglet*, ett spelledarlöst spel för tre spelare som jag skrev ihop med Kim Nolemo och Leo Berge, kom ut ungefär samtidigt, och där driver alla rollpersoner sina egna agendor och hamnar ofta i konflikt med varandra. Det är dock med vampyrspellet *Svart av koal, vit av lust* som jag verkligen hittar till den spelstil som sedan dess har hållit min uppmärksamhet. Även om jag såklart har provat och gillat även andra sätt att spela så har jag ofta återkommit till denna typ av spel, och det är denna spelstil som ligger till grunden till den här boken.

*Svart av koal, vit av lust* är dock visserligen spelledarlöst, men inte friform. För att jag ska anamma friformen ordentligt krävs det några vidare influenser. Den viktigaste är ett franskt spel vid namn *Psychodrame*, skrivet av Frédéric Sintes. När jag letade efter franska indierollspel för att föda mitt språkintresse lyckades jag komma över



spelttestversionen. Ett franskt opublicerat dramaspel; det var så pretentiöst det kan bli, och jag kastade mig över det. Jag spelade det ett antal gånger på konvent och jag älskade det. Detta var inte friform; det fanns ett tydligt konfliktsystem där man drog och spelade kort i dramatiska gräl där man kunde få extra kort genom att vara aggressiv, men även genom att vara undflyende. Det är nog det enda spel jag spelat där "bryt ihop och börja gråta" kan vara en vinnande taktik för att besegra sin fiende.

Jag tyckte mycket om det här konfliktsystemet, men jag fann det en aning bökiigt när man skulle dra och spela kort mitt i "rollspelens actionscener", som den gode Johan Rising brukade kalla dialoger. Det hackade upp konversationen och störde flytet. Så en kväll på det i vissa kretsar berömda huskonventet DanCon satte jag mig ned med två vänner för att spela *Psychodrame*, men utan mekaniken. Vi använde spelets utomordentliga system för att generera en spännande situation — vi var ett skotskt punkband bestående av tre tjejer som skulle slå igenom i London. Men när vi satte igång och spelade använde vi ingen mekanik, och ingen spelledare. Det var första gången jag spelade spelledarlös friform.

Och det var helt fantastiskt. Vi fokuserade helt på berättelsen, på rollpersonerna, vi lekte med tekniker, satte intensiva scener, hade dramatiska dialoger utan att behöva tänka på om det var dags att använda regelsystemet. Det var löst och ledigt och samtidigt fokuserat. Sedan dess har jag spelat *Psychodrame* på det här sättet, många gånger, med massor av olika människor, och det har i princip alltid levererat. Det är såklart inte för att när man skippar mekaniken så blir det automatiskt bra. Istället är det en kombination av förväntningar, estetisk samsyn, erfarenhet och *Psychodrames* regler för att sätta ihop en dramatisk situation som man kan spela vidare på. Ett annat spel jag kommit att älska är Fredrik Jensens *Montsegur 1244*, även det väldigt nära spelledarlös friform, även om det har en del regler runt strukturen och händelserna i spelet.

Vi börjar närma oss nutid, men vi har en sak till som jag vill nämna, något som inspirerat mig till att skriva den här boken: Hantverksklubben.

Denna grupp tog sin början under coronaepidemin, när alla satt och tryckte i sina hem och försökte att lära sig att spela rollspel över nätet istället för runt ett bord. Jag hade under en tid känt mig intresserad av vad jag kallar rollspelens hantverk, med vilket jag menar de färdigheter som gör en person till en "bra rollspelare". Jag ville jobba på saker

som scensättning, beskrivningar, dialoger, världsbygge, historieberättande och annat som gör spelpassen roliga och minnesvärda. De saker som en spelmakare inte kodar in i reglerna, utan som är upp till spelarnas egna erfarenhet och känsla. Eftersom de inte var beroende av regler, och eftersom det var lätt att spela över nätet, frågade jag efter intresserade till att spela spelledarlös friform på nätet, med syftet att öva på rollspelens hantverk. Jag fick god respons och snart var spelpassen igång. Varannan vecka väljer vi ett ämne, till exempel "scensättning", diskuterar en stund, pratar om tekniker, sätt man kan göra det bra, saker att akta sig för, saker man skulle vilja prova i spel för att se om det funkar, och så vidare. Sedan spelar vi i ett par timmar, och avslutar med eftersnack. Tre grundläggande regler i Hantverksklubben är: Ingen spelledare, ingen mekanik, inga förberedelser. Vi bara sätter första scenen och spinner vidare därifrån. Jag har haft jättekul med Hantverksklubben och jag har lärt mig massor. I skrivande stund är den fortfarande igång, och jag hoppas att den kommer att leva länge. Det är detta som fått mig att vilja skriva den här boken.

## VARFÖR JAG GILLAR SPELLEDARLÖS FRIFORM

DEN HÄR BOKEN BESKRIVER ett sätt att spela rollspel på. Det är inte det enda sättet, det är inte det bästa sättet, men det är ett sätt som jag tycker mycket om och som jag vill dela med mig av. Det är ett sätt som skiljer sig från hur de flesta spelar rollspel, och det kan ge en annan typ av nöje, en annan sorts upplevelser. Min förhoppning med den här boken är att du ska lära dig om spelstilen, att du ska förstå hur den fungerar och att du ska bli inspirerad till att prova på den, om du finner att den lockar dig. Och beslutar du dig för detta, då hoppas jag att den här boken kan hjälpa dig att förstå hur du kan sätta igång, och hur du kan få ut det mesta möjliga av ditt försök.

Om du inte finner att du vill anamma den här spelstilen rakt av, kanske du fortfarande finner en del intressanta tankar eller tricks som du kan inlemma i din egen spelstil. Det är en av tjusningarna med rollspelshobbyn att den består av en massa gör-det-självare som bygger ihop sina egna scenarion, tekniker, husregler och annat. Vi är vana att plocka ihop bitar från olika inspirationskällor och göra vår egen grej av det. Bordsrollspel i det abstrakta är som ett stort buffébord där vi alla plockar åt oss vår egen tallrik med våra favoriter på.

Men även om du gillar både brunsås och tiramisu så kommer du antagligen inte att vilja ha brunsås på din tiramisu. På samma sätt finns det principer och tekniker inom rollspel som fungerar utmärkt i sin rätta kontext, men som skär sig när de blandas. Det går utmärkt att spela ett klurigt grottröjarspel där spelarna försöker att få med sig så mycket guld som möjligt ut ur grottan utan att deras rollpersoner stryker med. Det går också utmärkt att spela ett dramaspel där vi alla samarbetar för att få en bra berättelse och där vi själva bestämmer om rollpersonerna lyckas eller misslyckas med sina handlingar. Men om du försöker att spela grottröjarspel och låter spelarna bestämma själva om deras rollpersoner lyckas eller misslyckas så kommer du nog att finna resultatet oaptitligt. Så blanda och experimentera gärna, men ha i åtanke att bara för att en teknik inte fungerar när du importerar det in i din vanliga spelstil, betyder det inte att tekniken i sig inte är bra. Den kanske bara passar bättre med köttbullar än tiramisu.



Spelredarlös friform är en sorts renodlat rollspel, där allt utom själva kärnan skalats bort, och vi finner oss ensamma, utan stöd, med bara våra egna färdigheter och vår kreativitet, för att trolla fram en berättelse. Det är inte enkelt. Utan regelböcker, struktur, färdigskrivna scenarion och definierade procedurer så måste vi göra allt arbete själva, och vi har inget att skylla på om det inte blir bra. Men det är också det jag finner så uppfriskande med det. Det utmanar mig, det tvingar mig att använda alla tekniker och lärdomar jag snappat upp under mina år som rollspelare. Det är en speciell känsla: vi är ensamma med berättelsen, nakna, och vi formar den med våra bara händer.

I den spelredarlösa friformen kan jag koncentrera mig på berättandet utan att behöva bekymra mig om regler eller scenarion. Och de färdigheter jag bygger upp här har jag nytta av när jag spelar mer strukturerade spel. Jag är fri att pröva på saker, experimentera, variera hur jag beskriver scenen, hur jag spelar ut min rollperson, formar berättelsen, bygger vidare på andras idéer. Avsaknaden av spelredare gör att jag har auktoriteten att göra vad jag vill, men utan att behöva bära hela ansvaret för att driva berättelsen.

Kärnan i den här spelstilen är berättelsen, och alla principer jag kommer att tala om är till för att hjälpa dig att skapa engagerande historier. Jag spelar rollspel för att skapa berättelser tillsammans med mina vänner. Jag älskar att kasta ut idéer och se dem förvandlas av andra och få dem tillbakakastade mot mig. Jag älskar att spela ut dramatiska scener, väva komplexa intriger, gestalta intressanta människor och se dem förändras av sina upplevelser. Detta är vad jag går igång på, och om du också gör det så kommer du att finna mycket att älska inom spelredarlös friform.

När det flyter på som bäst är det lite som ett ouija-bräde: Ingen av oss har kontrollen över vad som händer, men på något sätt synkroniserar vi oss och producerar ett meningsfullt resultat. Det kan till och med kännas lite spöklikt ibland: I många berättelser känner jag halvvägs igenom "Jösses, hur ska vi någonsin kunna få ihop det här?", men så spelar vi lite till, saker och ting faller på sin plats, lösa trådar knyts ihop och berättelsen får ett snyggt avslut. Jag har spelat det här såpass mycket att jag slutat förvånas, men inte fascineras, av detta fenomen, och jag älskar att se förvåningen hos dem som upplever det för första gången.

## *En brasklapp*

Jag vill klargöra att jag inte påstår att denna spelstil är bättre än någon annan. Jag tycker inte att "traditionellt" rollspel är dåligt, att färdigskrivna scenarion är mindre värda än improviserade, eller att min spelstil på något sätt är överlägsen. Jag tycker att alla ska hitta sitt föredragna sätt att ha roligt på, och om du har roligare med en annan spelstil så ska du spela så. Den här boken handlar om en spelstil som jag tycker mycket om, och jag kommer genomgående att tala om varför jag tycker om den och vad som är bra med den. Men den är på intet sätt bättre, bara annorlunda. Jag gillar att spela på det här viset, och jag vill visa dig varför, och få dig att prova och kanske gilla att spela på det här viset, också.

Jag kommer också att genom hela boken jämföra den här spelstilen med hur jag spelade som ung, innan jag upptäckte friform, indiespel och annat som jag spelar idag. Den jämförelsen är personlig. Jag jämför med hur *jag* spelade som ung, inte med hur *du* spelade som ung, eller hur du spelar nu. Jag har ingen aning om hur du spelar, och min upplevelse är inte på något sätt universell. Men det är den jag har att jämföra med, så det är vad jag kommer att göra.

## VAD SKA VI SPELA?

DEN URTYPISKA ROLLSPELSBERÄTTELSEN MÅSTE vara JRR Tolkiens *Sagan om ringen*. Den lade grunden för modern fantasy, som sedan genom *Dungeons & Dragons* blev urfadern till våra moderna rollspel. Sagan är också typiskt rollspel: en grupp äventyrare tar sig an ett riskfyllt uppdrag där de färdas genom farofyllda länder och slåss mot fruktansvärda monster för att besegra en ondskefull halvgud. Det är den här sortens berättelse traditionella rollspel är gjorda för. En grupp rollpersoner samarbetar mot gemensamma fiender. Spelledaren presenterar olika faror och strapatser som spelarna försöker att klara av efter bästa förmåga.

Spelledarlös friform kan absolut göra den här typen av berättelser, men det är inte det som är lättast, och inte vad den är bäst på. När vi saknar spelledare blir det svårare att presentera fiender som samtliga rollpersoner ska slåss mot. Det finns en rollspelsteoretisk princip kallad "Czege-principen", döpt efter Paul Czege, författare till bland annat indiespelsklassikern *My Life with Master*. Den säger att det inte är roligt att hitta på ett problem och sedan själv hitta på en lösning. Det är roligare när du hittar på ett problem och jag löser det, eller vice versa. Att introducera gemensamma fiender för gruppen man själv är del i riskerar att flörta lite väl mycket med Czege-principen, och det blir en utmaning att få det att fungera på ett bra sätt runt bordet.

Låt oss nu titta på en lite mer modern klassiker bland fantasyliteraturen: GRR Martins *Sagan om is och eld*. Här har vi en helt annan typ av berättelse. Huvudpersonerna är inte en grupp som kämpar mot gemensamma fiender: de *är* varandras fiender. Intriger, förräderi, allianser och politik sätter olika roller i fokus vid olika tillfällen. Den här typen av berättelse är svår att få till i traditionella rollspel. Det blir väldigt mycket ensamscener mellan spelare och spelledaren, medan de andra spelarna sitter tysta, eller till och med skickas ut ur rummet för att undvika "metainformation" (information som spelaren har, men inte rollpersonen). Det finns fler huvudpersoner än spelare, så många av de viktiga aktörerna styrs av spelledaren, och deras interaktioner sker bara i spelledarens huvud, utan att resten av bordet får reda på det, vilket kan göra att ingen utom spelledaren hänger med på den riktiga berättelsen, eftersom spelarna bara har en begränsad bild av vad som pågår.

Men *Sagan om is och eld* hade lätt kunnat vara en (lång) omgång spelledarlös friform. Spelarna kan ha flertalet rollpersoner, och gemensamt ägande över andra roller, så att alla spelare kan delta i scener som utspelar sig på vitt skilda platser. Konflikter mellan rollpersoner uppmuntras och driver berättelsen framåt. Metainformation är positivt och uppskattat, och eftersom alla är med hela tiden har alla en klar bild av vad som händer i berättelsen. Om en rollperson dör kan spelaren bara plocka en annan av det digra persongalleriet utan att pausa. Här kan spelstilen verkligen skina!

Låt mig vara tydlig: Spelledarlös friform är en otroligt flexibel spelform och du kan spela mer eller mindre vilken sorts berättelse som helst genom den, precis som du kan med spelledarlett och regelstyrt spel. Men vissa sorters berättelser är enklare och faller sig mer naturligt. Precis som det spelledarledda rollspelet enkelt kan hantera berättelser om en grupp äventyrare som kämpar mot gemensamma faror, så kan spelledarlös friform enkelt hantera berättelser om konflikter mellan personer, om dramatiska och snåriga relationer, och om instabila situationer som faller samman. Låt oss titta närmare på det.

### *Konflikter mellan personer*

Eftersom vi saknar en spelledare som matar rollpersonerna med konflikter utifrån så är den enklaste källan till konflikter de andra spelarna. Här undkommer vi också Czege-principen: Om jag skapar ett problem för dig så är det upp till dig att hitta en lösning. I ett rollspel där alla spelare driver mot ett gemensamt mål och där spelarna jobbar för sina rollpersoners framgång kan konflikter mellan rollpersoner lätt bli infekterade. Det blir en kollision mellan dramat mellan rollpersonerna och den gemensamma kampen mot den yttre fienden. I den spelstil jag presenterar i den här boken skiljer vi på spelarens och rollpersonens framgång, och vi kan helhjärtat ägna oss åt konflikter mellan rollpersoner utan att det blir personligt. Vi kommer att titta närmare på detta när vi undersöker konflikter.

Om vi har en berättelse om två stridande kriminella gäng, så skulle vi i en traditionell uppsättning oftast finna rollpersonerna som medlemmar av det ena eller det andra gänget, som poliser eller som en grupp utomstående som blir inblandade i gängkriget och väljer sida eller spelar ut dem mot varandra. Men i spelledarlös friform kan vi istället förvänta oss att finna rollpersoner på alla sidor. En rollperson är

ledare för det ena gänget, en annan är hantlangare i det andra, en tredje är polis och en fjärde frilansande yrkesmördare. Vi spelar ut scener där de talar med varandra, med sina vänner i sina respektive grupperingar, men också scener där de hotar och förolämpar varandra, där de kämpar mot eller till och med försöker att ha ihjäl varandra. Det är inte alls ovanligt att en rollperson försöker att döda en annan rollperson, och heller inte ovanligt att de lyckas. Och när de gör det blir den mördade rollpersonens spelare inte besviken, utan nöjd över en snygg och dramatisk dödsscen.

I ett traditionellt paradigm där rollpersonerna är en grupp med gemensamt mål är konflikter inom gruppen ett kontroversiellt ämne, och många vill absolut inte ha med det att göra. Men när vi spelar spelledarlös friform uppmuntrar vi rollpersoner att börja gräla och slåss, och det är där vi hittar dramat och spänningen. Konflikter mellan rollpersoner kommer inte att få berättelsen att spåra ur: de *är* berättelsen!

### *Dramatiska och snåriga relationer*

Spelledarlös friform är väldigt bra på drama. Konflikterna vi talar om ovan måste ingalunda vara av våldsam sort – tvärtom! Kärlekstrianglar, vänskap, förräderi, affärsuppgörelser, politiska allianser, otrohetsaffärer, hemliga förälskelser och motvilligt förtroende är friformens sås och potatis. Här hittar vi mycket av det sjudande drama som gör sig så väl i den här spelformen. De bästa scenerna är nästan alltid dialogscener mellan två rollpersoner. I dialoger kan man försäga sig, förnedra, förolämpa, förföra, förhöra, förfära och förundra. Dialogscenerna får spelet att sjunga, och att utforska och förändra relationer mellan människor är en av de saker den här spelformen gör bäst.

Här hämtar vi också stoffet till tema och dilemman. Vad är viktigast för dig, din lojalitet till organisationen eller kärleken till din älskare? Hur långt är du villig att gå för att hämnas den oförrätt som begåtts dig? Kommer du någonsin att kunna förlåta dig själv för det som hände? All tematik handlar inte om relationer, men så mycket av våra berättelser har dem i centrum att de kommer att bli viktiga i varje spelomgång vi spelar.

Så en berättelse som är lämplig för spelledarlös friform är en berättelse som kretsar kring relationer mellan människor. Att utforska, pröva och förändra dessa relationer är vad spelformen gör bäst. Våra



hjärnor är byggda för att hantera den här sortens information. En populär teori om varför människan utvecklade så stora hjärnor är just för att kunna hålla reda på alla relationer mellan medlemmarna i stammen. Om du ska kunna samarbeta effektivt är det viktigt att veta vem man kan lita på och att minnas oförrätter, och ska du frodas i en större social grupp och få många avkommor är det fördelaktigt att veta vem som är ihop med vem, och vilka som är öppna för sexuella inviter. Våra hjärnor är byggda för skvaller. Många ser ned på skvallerblaskor och såpoperor, men det är precis detta som gjort vår art så framgångsrik, och skrapar du på ytan till den media du själv konsumerar så finns det nog en hel del relationsdrama där också. *Game of Thrones* är egentligen mest en såpopera med svärd och drakar.

### *Instabila situationer som faller samman*

Ett av de enklaste sätten att skapa bra drama är genom att börja med en instabil situation och ge den en knuff för att se vad som händer. Skapa ett nätverk av bräckliga allianser, undertryckt avsky och gnagande begär. Introducera sedan en liten katalysator, en händelse som bryter status quo. Spelet spelar nästan sig självt. Dominobrickorna börjar falla mot varandra och det ena orsakar det andra och snart är allting ett vidunderligt kaos. Till slut kommer något att brista för gott, oåterkalleliga saker händer och situationen hittar en ny balans, ett nytt dödläge. Då är berättelsen klar. Om man inte bestämmer sig för att introducera ännu en liten knuff som får allt att ta fart igen.

Fördelen med detta är att det är lätt att driva berättelsen framåt. En subtilare, långsammare, mer trevande berättelse kräver mer av spelarna. Där måste vi leta efter ingångar, finna intressanta saker att utforska, hitta en riktning. En instabil situation kommer, när den väl börjar kollapsa, att rulla på av sig själv. Alla händelser får konsekvenser på andra ställen och det är lätt att komma på vad som ska hända härnäst.

Om du vill prova spelledarlös friform är det i den här kategorin berättelser jag rekommenderar att du börjar. Konflikter mellan personer, snåriga relationer och instabila situationer som faller samman är perfekt för att komma igång. Om du redan har hyfsad koll på spelstilen och letar efter utmaningar, försök istället att göra tvärtom. Se om gruppen kan berätta en historia som undviker någon eller alla dessa kategorier. Vi återkommer till detta i sista kapitlet, när vi tittar på hur

vi kan utmana oss själva och varandra som rollspelare genom att medvetet göra det svårt för oss.

DEL TVÅ  
*Struktur*

## SAMSYN

I SPELGRUPPEN JAG SPELADE i som ung fanns det en spelledare, och spelledaren var kung. (Ja, det var alltid en kille, men det var alla spelarna också.) Kanske bestämde vi gemensamt vem som skulle vara spelledare och vilket spel som skulle spelas, men det var så långt konsensuskulturen sträckte sig. Hur spelvärlden såg ut, vad som fanns där, vad som kunde hända, vilken typ av berättelser vi skulle uppleva, allt detta baserades på en kombination av regelbok och spelledare. För globala fakta, som att det fanns alver och dvärgar, och ett land som hette Jargien, var det regelboken som var auktoriteten. För lokala fakta, som att värdshusvärderna inte gillade alver eller att det lurade ett gäng banditer på väg till nästa stad, var det spelledaren. Detta gav naturligt upphov till en ganska enhetlig estetisk vision. Om jag ville spela en cowboy så kunde spelledaren säga nej, för det passade inte in i vår fantasy-estetik.

Spellearlös friform, för den som inte redan visste det, innebär att vi skrotad såväl spelledare som regelbok, och därmed alla traditionella källor till auktoritet över spelvärlden, till förmån för en estetisk anarki. Betyder detta kaos? Ninjor, alver, utomjordingar och cowboys i samma spel? Allt på en gång? Nej, det gör det inte, och anledningen stavas "estetisk samsyn".

Estetisk samsyn handlar om att vi som spelgrupp bygger upp en delad estetisk vision. Om vi spelar i en värld skild från vår egen så kan det handla om vad det finns i den här världen. Spelar vi i en etablerad spelvärld, som Tolkiens Midgård eller Frankrike anno 1860? Eller bygger vi vår egen spelvärld allteftersom vi spelar? Om det senare, vilken typ av företeelser kan vi introducera? Intelligenta murmeldjur? Arméer av odöda? Häxor i pepparkakshus? Och vad har vi för stil på berättelsen? Grisig realism, stunftfylld actionrulle eller mytiskt epos? Vad för saker kan dyka upp i spel? Vad är vi bekväma med? Alla dessa saker behöver vi få en samsyn kring för att kunna skapa en berättelse som inte spretar iväg åt alla håll, och det finns två sätt att göra det på: antingen diskuterar vi i förväg, eller så låter vi det utvecklas under spel.

## *Försnack*

Om ni ska spela lite spelledarlös friform, framförallt om ni är nya på det och/eller om ni ska spela en berättelse som sträcker sig över längre tid än bara en kväll, så kan det vara bra med lite försnack. Genom försnacket kan ni spåna lite idéer, synkronisera era förväntningar, kolla att alla är med och peppade på vad ni ska spela, och undvika otrevliga överraskningar när spelet satt igång. Försnacket skiljer sig från förberedelser, eller "prepp", i det att försnacket handlar om generaliteter, medan förberedelserna handlar om konkreta saker som rollpersoner, relationer och liknande. Försnacket kan vara långt eller kort, och den generella regeln är att ju längre ni ska spela, desto viktigare blir försnacket och desto mer tid bör ni lägga på det. Om ni inte är vana vid formen eller om ni inte känner varandra så väl kan det också vara bra att lägga lite mer fokus på försnacket. Ska jag spela ett enkvällslir med folk jag känner och har spelat med förut så kan jag skippa försnacket helt. Skulle jag ge mig in på en kampanj på tio speltillfällen med folk jag inte är så bekant med så skulle jag gärna lägga försnacket rejält i förväg så att alla har tid att tänka och fundera. Kanske skapa en grupp i någon meddelande-app och diskutera över flera dagar innan vi ens sätter oss vid bordet tillsammans.

Så vad ska ni försnacka om? Det finns tre primära saker att ta upp: spelvärld, stämning och känsliga ämnen.

## *Spelvärld*

I vilken typ av spelvärld ska spelet utspela sig? Jag är ganska förtjust i "Vår egen värld, nutid", men det finns ju massor av möjligheter, och rollspelare gillar ofta att sätta sina berättelser i exotiska och främmande världar. Eftersom ni skippat regelboken behöver ni inte känna er begränsade till vad andra har hittat på, heller. Det går absolut att spela i en etablerad spelvärld, från ett annat rollspel eller från någon bok eller tv-serie, men ni kan också nöja er med att säga "fantasy" och sedan spåna lite om vad ni skulle gilla för typ av företeelser i er fantasy. Någon kanske säger "Indisk-inspirerad" och någon annan gillar en lite surrealistisk känsla, och ni bollar lite idéer, diskuterar och kommer fram till en sorts mystisk, Indien-inspirerad fantasyvärld full av maharadjor, gudar, andeväsen och tigerdjungler.

Mängden detaljer ni vill gå in på här är helt upp till er, och beror återigen till stor del på hur länge ni ska spela. För kortare pass kan man lämna mycket att utvecklas efter hand, för om någon inte riktigt är nöjd med estetiken har de ändå bara spenderat en kväll på det, så det är ingen större skada skedd. Om ni ska investera alla lördagkvällar under fyra månader på detta vill ni kanske lägga lite mer tid på att se till att det blir något som alla känner sig peppade på.

## *Stämning*

Här handlar det om vilken sorts händelser som kan inträffa i berättelsen. I en pulpig actionberättelse är det inte alls orimligt att köra en motorcykel ut från ett hustak och kasta sig ut från den för att hoppa in i en helikopter. I en mer lågmäld och realistisk genre skulle detta gå helt på tvärs med stämningen. Romans, socialrealism, surrealism, och så vidare. Om spelvärlden har riddare, tänker vi oss dem som ädla hjältar eller som elitistiska förtryckare?

Stämning och spelvärld är skilda företeelser, men ofta blandas de ihop när vi tänker på traditionella fantastik-genrer som fantasy eller scifi. Det är lätt att se skillnaden om vi tittar på alla de genrer som utspelar sig i vår egen värld. En romantisk komedi och en slasher-skräckis kanske båda utspelar sig i samma universum, men de är väldigt skilda varandra i stämning och estetik. Så se gärna till att inte glömma bort den här delen av diskussionen. Vad för sort berättelse vill ni berätta? Vad för sorts händelser kan inträffa? Är det mörkt och skitigt eller idealistiskt och romantiskt? Är rollpersonerna vanliga människor som har svårt att få ihop pengar till hyran, eller är de legendariska hjältar som står över mundana besvär?

## *Känsliga ämnen*

Om ni inte redan känner varandra väl är en diskussion om känsliga ämnen definitivt att rekommendera, och även om ni känner varandra kan det vara bra om ni tänker spela en genre där obehagliga saker kan dyka upp. Det finns alla möjliga sorters obehagligheter, men tre vanliga kategorier är:

- **Obehagliga våldsamheter:** Våld i sig, specifikt våld mot barn, djurplågeri, tortyr, våldtäkt och så vidare.
- **Obehagliga värderingar:** Personer som visar upp rasistiska, homofoba eller sexistiska värderingar.
- **Obehaglig intimitet:** Romans, sex och sexuella situationer.

Inget av ovanstående är fel att ha med i spelet, men det gäller att alla är med på tåget och inte känner att det sabbar det roliga för dem. Vissa kan känna sig obekväma med en bredare kategori, som våld i allmänhet, eller med en viss specifik sak, som våld mot barn. Att se till att alla spelare är bekväma med de ämnen ni kommer att ta upp gör att alla också kan engagera sig helhjärtat i berättelsen och bidra med sin fulla kreativitet.

Och återigen, det är helt okej att ha med dessa i spel, och det är till och med helt okej att ha med saker i spel som spelare känner sig obekväma med. Den spänningen kan vara eggande och spännande, och skräckgenren inom rollspel är stor och populär och arbetar just med att väcka obehag bland spelarna. Men det är fortfarande en bra idé att påpeka detta och diskutera det så att alla inblandade vet att när dessa ämnen dyker upp så gäller det att hålla lite koll på varandra så att man inte går över gränsen från obehagsunderhållning till genuint traumatiserande.

## Linjer och slöjor

Ett vanligt verktyg för att hantera detta kallas för "Linjer och slöjor". En linje är något man inte vill ska förekomma i spel överhuvudtaget, ens mellan scenerna eller som antydningar. En slöja är något man kan tänka sig dyker upp i handlingen, men som man helst undviker direkta beskrivningar av. Om ett beslöjat ämne håller på att dyka upp i spel kan man klippa scenen där och behöver inte beskriva händelseförloppet.

Så när ni diskuterar känsliga ämnen kan detta vara en bra vokabulär att använda, eller bara ett sätt att tänka kring detta, även om man inte använder själva orden. "Jag är helt okej med att rollpersoner har sex, men vi behöver kanske inte sitta och beskriva sexualakten i detalj. Vi

kan dra en slöja för det, kanske?" eller "Jag vill inte att sexuellt våld förekommer alls i spelet."

## **X-kort**

Ett annat verktyg som många använder kallas för "X-kort", och detta är ett fysiskt kort som ligger mitt på bordet. Det finns även varianter där alla har ett eget kort. Om något dyker upp i spel som man är obekvämd med så kan man peka på eller hålla upp X-kortet, och man avbryter då genast scenen. Man behöver aldrig motivera varför man använde X-kortet.

Jag personligen brukar inte använda X-kort när jag spelar, om inte någon annan vill ha med det. Jag tycker att lite försnack och uppmärksamhet under spel räcker väldigt långt, men andra tycker om att använda tekniken, så om ni känner att det är något ni vill prova på, så kör på det. Det är ett verktyg som är uppskattat av många som använder det regelbundet.

## **Allt kan inte täckas in**

När det gäller alla dessa tre kategorier, så kommer ni aldrig att kunna täcka in allt, och ni kommer inte att veta hur spelet ter sig förrän det kommit igång. Rollspel är alltid en upptäcksfärd, och ni kommer att se er spelvärld och stämning utvecklas under spelets gång. Det är en del av charmen!

Försnack, användning av linjer och slöjor eller X-kort kan vara bra som formalisering och för att ha en struktur till hur man ska nalkas dessa ämnen, men det är viktigt att inse att bara för att någon inte nämnt ett ämne innan så betyder det inte att det är helt säkert. Visa hänsyn och var uppmärksamma mot varandra när ni nalkas känsliga ämnen. För särskilt känsliga ämnen kan det vara bra med en extra koll innan man för in det i scen. "Det här börjar gå lite mot sexuellt våld. Är alla okej med att det sker i den här scenen, eller ska vi skippa det?"

Man måste komma ihåg att det lätt kan bli lite socialt jobbigt att använda X-kortet eller att tala om sina obekvämligheter innan spelet. Man vill inte verka feg eller fjantig, och man vill inte heller vara den som lägger sordin på stämningen. Så det är lätt hänt att när obehaget närmar sig så sitter man hellre där och lider än tar steget att säga ifrån. Då är det allas ansvar att vara uppmärksamma på varandra.



## FÖRBEREDELSE

I SPELEN JAG VÄXTE upp med hade spelledaren alltid en plan, ett förberett äventyr. Rollpersonerna skulle gå till plats A och där träffa person B, som skulle ge dem ett uppdrag om att ta sig till plats C för att hämta pryl D, men på vägen skulle de råka ut för E, F och G, och så vidare. Ibland handlade det om ett köpt äventyr och ibland om förberedelser som spelledaren själv gjort.

Ganska ofta hade spelledaren en väldigt specifik plan likt ovanstående, som en snitslad bana som spelarna förväntades följa. Och när spelarna, med vilje eller av misstag, avvek från den banan kunde spelledaren antingen kasta sina anteckningar i papperskorgen eller försöka mer eller mindre subtilt leda in dem på "rätt spår" igen.

Det här är inte en beskrivning av hur alla spelar traditionella spelledade spel med förberedda scenarion, men det är hur vi spelade och det är något jag fortfarande stöter på en hel del. Det kallas ofta "rälsning" (eller varför inte "frilös spelledarform"), en term som ofta används nedsättande, men om alla är med på att det finns en förberedd väg att följa och tycker att detta är roligt så är det inget fel med det, och det här med att leda in rollpersonerna på rätt spår kan så klart skötas på ett snyggt sätt av en erfaren spelledare. I vilket fall som helst så är det ju en funktionell spelstil. Det finns många andra funktionella spelstilar. Så vi kanske inte måste ha en räls, men vi behöver väl i alla fall en karta? Om vi tar bort spelledaren, hur ska detta gå till? Ska vi köra i blindo? Det känns ju som att risken är stor att vi får något som inte alls hänger ihop och som spretar åt alla håll, fullt med logiska hål. Eller att alla rollpersoner bara driver mållöst runt i en händelselös vardag. Hur kan vi spela utan att någon har en förberedelse och en vision som vägledning?

När vi spelar spelledarlös friform i Hantverksklubben är en av våra regler "inga förberedelser". Vi sätter igång från noll, utan att veta vilka rollpersonerna är, vad berättelsen ska handla om, eller ens hur spelvärlden ska se ut. Det enda undantaget vi tillåter oss är att utnämna en genre, i stil med "Fantasy" eller "Svenskt 30-tal". Detta gör vi för att vi vill utmana oss själva och varandra, och medvetet göra det svårt för oss. Om du är ny till spelstilen är detta antagligen inte en bra idé. (Eller vad vet jag, om ni tycker att det låter spännande så tänker inte jag hindra er, och det finns lite tips i sista delen av boken, men lova bara att inte ge upp om det inte blir bra!) Som tur är så betyder inte "spelle-

darlost” att det inte får finnas ett förberett scenario! Många är vana vid att scenariot är spelledarens domän, men det är inte alls nödvändigt.

För att underlätta för berättelsen att komma igång och få styrfart så brukar någon form av förberedelser vara behjälpliga. Precis som i mer traditionella upplägg kan vi börja med ett scenario. Men utan spelledare, vem håller koll på den röda tråden, delar ut information, håller på hemligheter och driver berättelsen mot nästa del? Tja, alla och ingen. Eftersom vi inte har någon guide som kan hålla koll på alla hemligheter och framtida händelser så får vi begränsa oss lite i vad vi lägger in i vårt scenario. Det är sant att vissa typer av förberedelser och scenarion blir opraktiska utan spelledare. Men den sortens förberedelser är inte alls nödvändiga, och det finns fortfarande mycket vi kan göra för att hjälpa spelet att sätta igång.

### *Förbered bakåt*

Ett vanligt scenario till spelledarlös friform är endast förberett ”bakåt”, vilket innebär att det innehåller information om situationen så som den ser ut vid spelets början, och händelser som redan inträffat. Så scenariot kan säga att prinsessan av Vendros II ligger i krig med sin far, som försökt göra henne arvlös till förmån för sin nya hustrus dotter. Däremot kan äventyret inte säga att när prinsessan reser till grannplaneten för att söka en allians så kommer hon att bli överfallen av kungens lakejer. Det vore att förutsäga framtida händelser, och eftersom vi inte har en spelledare som kan guida berättelsen dit, får vi låta den typen av händelser utveckla sig organiskt i spel. Vi förbereder ”bakåt”, men inte ”framåt”.

Det är dock alls ingen tyngande begränsning. Genom att förbereda en intressant och dynamisk situation fylld med potentiellt drama kan vi ge berättelsen en gedigen start, och tro mig, när ni väl har kommit en liten bit in i spelet kommer ni inte att behöva vidare hjälp från scenariot — händelserna kommer att bygga på varandra och ni kommer att ha fullt upp med att följa upp alla spår och konflikter som dyker upp. Ett drama, när det väl sätter igång, är som en snöboll som rullar nedför en slänt. Det kommer att fortsätta av sig själv och samla på sig allt mer material på vägen.

Samtidigt, precis som det mesta i den här boken är detta ingen absolut regel. Det är en rekommendation för den som inte har så mycket erfarenhet av spelformen, men det går att bryta mot den. I

*Plommonkrönikan*, en spelledarlös kampanj jag skriver som utspelar sig under södra Kinas moderna historia, har jag scenarion med "programmerade" händelser baserat på historien. I *Montsegur 1244* av Fredrik Jensen utspelar sig hela scenariot under belägringen av Montsegur, och i slutet intas borgen av katolikerna och alla kättare tvingas välja mellan att avsvära sig sin tro eller brännas på bål. Detta fungerar, för det är händelser som kommer att inträffa oavsett vad rollpersonerna gör. Deras handlingar kan inte påverka detta. Vad vi absolut inte ska lägga in i förberedelserna är dock hur det hela ska sluta för rollpersonernas del. I *Montsegur 1244* är det helt öppet vem som kommer att brinna och vem som kommer att avsvära sig sin tro. Spelet handlar i mångt och mycket om att ta reda på vad rollpersonernas svar på denna fråga kommer att bli. Det är där vi hittar dramat, och begränsningarna i spelet är bara ett sätt att lyfta fram denna fråga och göra den tyngre.

## RELATIONSSCHEMAN

ETT UTOMORDENTLIGT SÄTT ATT förbereda spelledarlös friform är genom ett relationsschema. Skriv upp ett antal personer, dra linjer mellan dem och definiera hur de förhåller sig till varandra. Detta kan göras av en person på sin kammare, för att sedan visa upp det för gruppen som ska spela, eller så kan det göras gemensamt av gruppen precis innan spel. Genom relationsschemat kan vi bygga upp en dynamisk situation full av konflikter och dilemman, och sedan sätta igång spelet och se hur allt detta kolliderar. Det gör den här typen av förberedelser perfekt för enkvällsscenario, eftersom vi kan komma igång snabbt med det göttiga. Relationsscheman är också superba för längre spel, men då används de mer för att dokumentera vad vi etablerar under spel, snarare än som förberedelse innan vi börjar. Mer om detta när vi pratar om kampanjer. För tillfället, låt oss säga att vi vill rita upp ett intressant relationsschema som ska bära en kul session för en kväll. Hur gör vi? Följ med lite i min tankeprocess när jag skissar upp ett.

### *Hur många personer?*

Låt oss börja med frågan om hur många personer jag bör ha i mitt relationsschema: fem till sju.

Eller, okej, visst, det går naturligtvis inte att ge ett så enkelt svar på den frågan. Det beror på hur många spelare vi är, hur länge vi ska spela och vilken typ av berättelse vi tänker oss.

Den första faktorn är enkel. Vi kan naturligtvis inte ha färre personer i relationsschemat än vi har spelare, förutsatt att vi vill ha en spelare per rollperson. När det gäller hur länge vi vill spela, så talar jag framförallt om huruvida vi ska köra en enkvällare eller en kampanj, med vilket jag här menar "fler än en kväll". (Ja, jag vet att två kvällar inte räknas som en kampanj för många, men det är så jag alltid har använt ordet.) Ska vi spela längre så kan vi spendera tid med att definiera fler roller och relationer innan vi börjar spela, bygga ut ett komplext nät av relationer som vi sedan kan utforska och leka med under spel. Spelar vi bara en kväll vill vi inte definiera fler roller och relationer än vi hinner med att dra in i berättelsen innan vi avslutar.

Till sist beror det också på berättelsen. Vi kan få fantastiskt intima och rörande berättelser där ingen förutom rollpersonerna överhuvud-

taget dyker upp i spel. Eller så kan vi skapa ett enormt episkt drama i stil med *Sagan om is och eld*, med dussintals viktiga personer och nätverk av relationer som spelar ut en komplicerad dans av intriger och bedrägerier.

Men ärligt talat, även med allt ovanstående i åtanke, så var mitt första svar ganska bra. Fem till sju är ett bra ställe att landa på. Om vi är få spelare är det ofta bra att ha lite fler biroller att interagera med för att berättelsen inte ska bli för låst i de få kombinationer som finns bland rollpersonerna. För att bygga saftiga historier är det bättre att ha lite fler roller att leka med. Samtidigt, är vi många spelare så bör vi minska antalet biroller och är vi fler än sju spelare så bör vi allvarligt fundera på att ha färre än en rollperson per spelare, för annars kommer det att bli en ganska splittrad berättelse. Så oavsett antalet spelare är fem till sju en bra siffra.

När det gäller hur länge vi ska spela så är det visserligen sant att vid längre spel har vi större möjlighet att skapa ett stort nätverk av intressanta personer och relationer innan vi börjar, men samtidigt har vi också mer tid och möjlighet att expandera relationsschemat under spel, allteftersom vi efter behov adderar personer till vår berättelse. Det har fördelen att berättelsens riktning kan avgöra vilka personer och relationer som bör dyka upp, istället för att vi bygger in en massa personer från början som sedan blir irrelevanta när berättelsen viker av. Så fem till sju är en bra siffra oavsett om vi ska spela kort eller länge.

Till sist, typen av berättelse är absolut viktig, och här spelar det faktiskt roll. Men intima berättelser med få deltagare kan vara svårare att få igång när man är nybörjare, och komplexa berättelser med många aktörer blir lätt överskådliga. Så om du inte är van vid att driva den här typen av berättelser så är fem till sju ett bra ställe att börja på. Och även om du är van, så är det fortfarande oftast ett vinnande koncept.

Det är dessutom en lagom belastning för arbetsminnet, som slipper hålla koll på ett alltför komplext nystan av personer och intriger, och det ser till att vi inte spenderar all vår tid på förberedelser, utan kan fokusera på spelet. Om vi spelar länge kommer vi att ha tid att bygga upp våra bilder av alla roller och deras relationer till varandra, men det kommer att bli virrigt i början.

Så låt oss göra ett relationsschema med sex personer, vilket ligger mitt i spannet. Jag tänker bygga ett relationsschema här, och dokumentera mina tankar. Jag gör verkligen det här i den ordning jag skriver;

det är inte ett fabricerat exempel, även om jag försöker att jobba lite på ett sätt som låter mig tala om olika principer i ordning.

## *Koncept*

Från början har vi antagligen några idéer. Kanske vill vi att berättelsen ska kretsa kring en restaurang i Paris, eller kring ett gäng gamla vänner som träffas efter många års tid. Kanske vill vi ha diplomati och politik eller ett soldatkompani strandsatt på en öde rymdbas. Idag är jag sugen på något östasiatiskt. Kanske historiskt, eller bara inspirerat av fjärran östern. Jag tänker mig ministrar, kejsare, lönnmördare och konspiratoriska viskningar i palatskorridorer.

En bra sak att börja med är någon form av händelse som kickar igång berättelsen. Jag brukar kalla denna för "katalysator". Det är något som får konflikterna inbyggda i relationsschemat att riktigt börja sjuda och koka över. De instabila relationerna kollapsar och nya bildas. Du behöver absolut inte bygga på en katalysator, framförallt om du ska ha en berättelse du har tid att låta utvecklas långsamt, men för en snabbstart är det utmärkt.



Maktintriger är ett klassiskt och enkelt sätt att få igång drama. Jag har spelat många lyckade scenarion baserat på principen "Maktinnehavaren är död. Vem ska fylla tomrummet?". Här tänker jag utgå från detta, men göra ett litet avsteg för variationens skull. Jag tänker mig att vi just fått en ny kejsare, och intrigerna handlar inte om vem som ska ta över makten, utan om de rubbningar i balansen som kommer med detta skifte. Alla vill hamna i god fot med den nye kejsaren. För att göra kontrasten ännu större, låt oss säga att den nye kejsaren tagit över med vapenmakt. Ett grannland, historiskt sett en mindre vasallstat, har gjort uppror och tagit över tronen. Detta kommer verkligen att rubba maktbalansen bland ministrarna! Jag skulle kunna göra historiska efterforskningar och basera detta på en historisk händelse, men för att slippa göra bort mig inför dig, kära läsare, med historiska felaktigheter, tänker jag feqa ur och hämta inspiration från östasien till en icke specificerad spelvärld.

När det gäller roller behöver jag inte nödvändigtvis hitta på allihop från början. Jag kan fundera ut de mest uppenbara, och sedan lägga till

fler allteftersom jag ser vad som behövs i mitt dramatiska relationschema. Till att börja med känns ju kejsaren som en viktig person. Kanske kommer det att vara en rollperson, kanske en biroll, men det är definitivt någon som ska vara med i sammanhanget.

Vi lägger till någon general som stridit på kejsarens sida och nu förväntar sig en viktig plats i det nya hovet. Dessa kommer utifrån. Redan på plats har säkert en hel del ministrar flytt eller rensats ut, men en del kan ju ha stannat kvar och svurit lojalitet till den nya dynastin. Jag slänger ut ett par ministrar som jag kan definiera i mer detalj efter hand. För att göra det enklare att få en intressant könsfördelning här tänker jag mig att såväl general och ministrar kan vara av valfritt kön, eller för den delen kan kejsaren vara en kejsarinna. En av fördelarna med att använda historien som inspiration och inte som facit.

Så, jag har nu en kejsarinna, en general, och två ministrar. En bra början. Låt oss börja dra lite relationer.



## *Konflikter*

Konflikter är en grundbult i mycket bra drama. En motsättning mellan två parter. De vill ha olika saker och kan inte bägge få som de vill. En konflikt kan vara enkel: A hatar B och vill få henne sparkad från företaget. Den kan också vara lite mer indirekt: Om A och B båda är

förelskade i C så finns det implicit en konflikt mellan dem. Bra dramakonflikter, framförallt för en enkvällare, är ofta mellan rollpersoner. I många spelgrupper är konflikter mellan rollpersoner lite tabu, men här är de huvudfokuset för spelet. Vi kan också tänka oss konflikter med externa personer som inte är rollpersoner. Det är inget fel i det, framförallt i längre spel, men det blir lite mer "utspätt" eftersom den ena sidan inte är en huvudroll. I det här relationsschemat vet jag inte riktigt hur många rollpersoner vi kommer att ha, så jag tänker inte oroa mig så mycket för det.

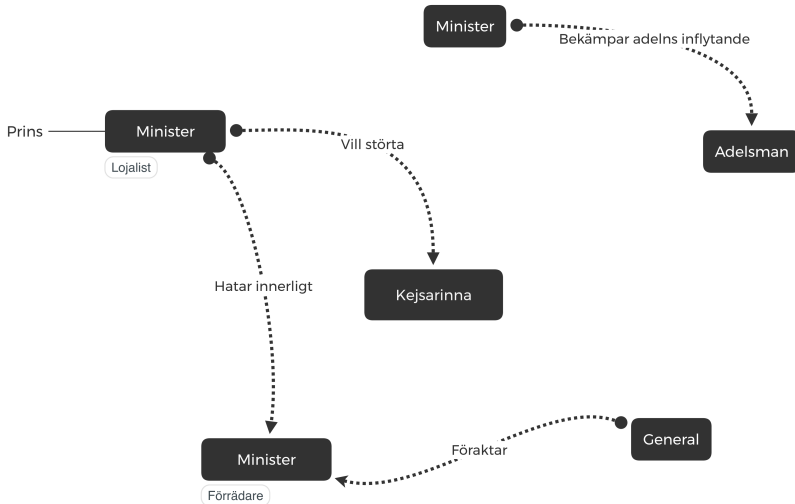


En enkel konflikt att börja med är ju såklart att någon motsätter sig kejsarinnans maktövertagande. Säg att en minister har gömt undan en son till den tidigare kejsaren och hoppas att denne ska ta tillbaka makten. Det ger en tydlig konflikt mellan denna person och kejsarinnan, och antagligen även generalen. Jag tänker att sonen är en liten gosse utan riktigt egen vilja, så jag ritar in honom i relationsschemat, men tänker mig inte att han är en viktig person. Han är mer en bricka än en spelare. Jag ritar även in relationen till kejsarinnan.

Då har vi lite konflikt, men jag vill ha in lite till. Låt oss slänga in en minister lojal med den nya kejsarinnan. Faktum är att när han såg vartåt det barkade så dödade han den gamle kejsaren och gav riket till inkräktaren. Detta är dock inte uppskattat av generalen, som föredrar en hedervärd strid snarare än svekfullt lönnmord, så generalen är inte ett dugg förtjust i denna förrädare. Vi kallar honom helt enkelt "förrädaren". Generalen föraktar förrädaren, men kejsarinnan är honom skyldig sin tron, och har därmed en viss tacksamhetsskuld. Det är dock något av en implicit relation, och inte en väldigt stark sådan, så låt oss vänta med att rita in den, för att det inte ska bli för kladdigt. Vi kanske hittar något intressantare att sätta där. Lojalisten hyser naturligtvis ett innerligt hat för denne förrädare.

Ännu är alla våra konflikter bundna till huruvida man är för eller emot kejsarinnan. Vi behöver också fler roller, så låt oss slänga in två nya personer med en orelaterad konflikt. En son av ett nobelt hus, som hoppas stärka sin familjs ställning genom att liera sig, eller ännu hellre gifta sig, med kejsarinnan. Den andra, en minister som kämpat för att minska adelns makt vid hovet till förmån för det något mer meritokratiska examenssystemet. Fint! Nu har vi sex personer i vårt relationsschema, och ett par olika konflikter. Låt oss titta på nästa sak.





## *Dilemman*

Ett dilemma är en inre konflikt, i kontrast med yttre konflikter som vi talade om innan. Vi har en konflikt mellan två olika viljor inom en och samma person. Det här är en stor del av kärnan i bra drama och det tvingar personer till svåra val. Ska jag välja kärleken eller familjen? Hedern eller rättvisan? Karriären eller friheten? Min vän eller min mor? Och så vidare. En rollperson som har flera saker som hen håller kärt och som tvingas välja mellan dem är bra drama. Genom detta val får vi reda på vem rollpersonen är, och vi bygger också tema (mer om det senare).

Relationer är absolut inte det enda sättet att bygga dilemman, men det är ett bra verktyg, och att bygga in lite inre konflikter i ditt relationsschema är alltid en bra idé om du vill ha dramatiskt spel. Ett av de enklaste sätten att göra det på är genom att skapa trianglar.

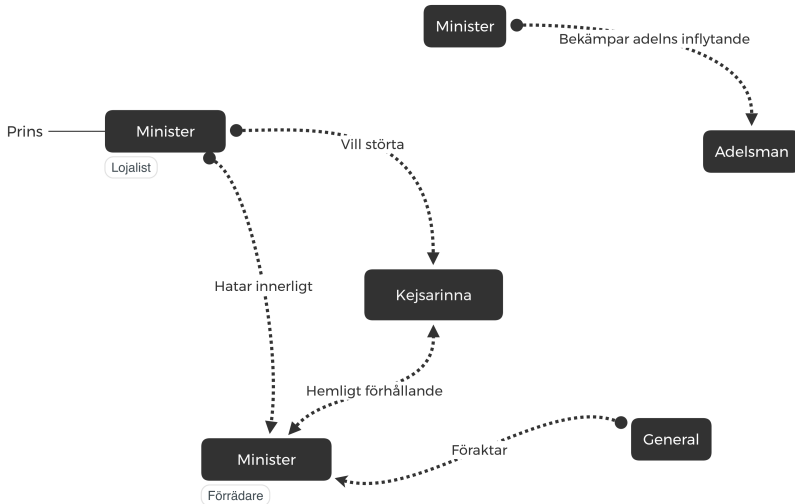
## *Trianglar*

Nu ska vi prata geometri. När det gäller relationskartor är trianglar den fundamentala och bästa formen. En triangel av relationer är toppen för att skapa drama, och är ett enkelt sätt att få in lite interna

konflikter. Om A gillar B och C, men B och C är fiender, har vi genast skapat en inre konflikt i A. Om A, B och C alla ogillar varandra så har vi skapat en intressant triangel där två av dem kan vilja alliera sig mot den tredje, om de bara kan begrava stridsyxan, och så vidare. Det finns massor av intressanta trianglar att bygga.



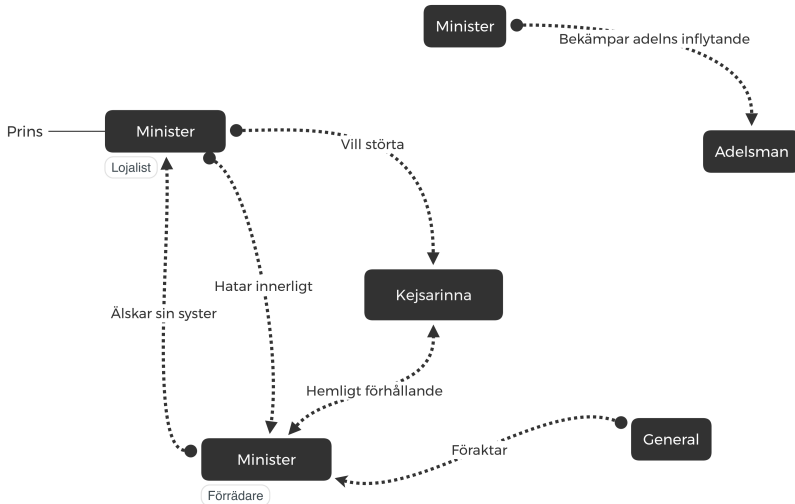
I vårt hovdrama har vi ett ställe där vi kan bygga en triangel. Vi har två negativa relationer som utgår från vår lojalist-minister. Om vi drar en fientlig relation mellan kejsarinnan och förrädaren så får vi en fientlig triangel, där alla har att vinna på att sluta fred med en av sina fiender för att bekämpa den tredje. Detta är bra drama. Problemet är att det skulle göra förrädaren väldigt utsatt. Då är han uppe i tre fiender och inga vänner. Sorgligt! Vi skulle kunna lösa det genom att ändra på generalens relation och göra den positiv. Men jag gillar den relationen som den är. Det känns rimligt att generalen skulle förakta förrädaren. Låt oss dra en positiv relation mellan kejsarinnan och förrädaren istället. Kanske har de ett hemligt förhållande? Förrädaren mördade sin herre av kärlek till kejsarinnan. Detta ger oss också ett intressant dilemma hos kejsarinnan. Hon älskar förrädaren, men han är illa ansedd av resten av hovet, såväl av den gamle kejsarens ministrar som av generalen. Det politiskt vettiga vore att gifta sig med adelsmannen, för att säkra lojaliteten hos adeln och visa att hon ämnar integrera sig med det existerande ramverket.



### *Assymetriska relationer*

Se där, triangeln vi gjorde gav oss ett intressant dilemma och en tragisk figur i den hatade förrädaren som agerade i kärlek. När vi ändå jobbar med melodramat så kanske vi kan bygga in lite mer dilemman. Låt oss göra förrädaren och lojalisten till syskon. Lojalisten har fullständigt tappat all respekt och tilltro till sin bror, men förrädaren älskar fortfarande sin syster. Det gör den stackaren till en ännu mer tragisk figur, och ger ett intressant dilemma i att han tvingas välja mellan sin kärlek till kejsarinnan och sin kärlek till systemen.

Den här typen av asymmetriska relationer, där A:s relation till B är helt annorlunda än B:s relation till A, kan ge väldigt komplexa och intressanta resultat, och bidra till bra drama. Ofta ger det upphov till en intressant statusdynamik, där den som bryr sig mindre har makt över den som bryr sig mer.



## Öar

Vid det här laget kan vi ganska tydligt se att vi har två olika öar av relationer här, som inte är hopbundna med varandra. Vi har visserligen gjort relationen mellan adelsmannen och kejsarinnan viktigare i och med kärleksförhållandet, men adelsmotståndaren är väldigt isolerad från de andra, och det är även generalen. När vi bygger ihop ett relationsschema är det viktigt att vara uppmärksam på den här typen av öar och halvöar. Det är okej för roller som inte förväntas vara rollpersoner, men rollpersoner bör vara ordentligt inknutna i historien för att inte hamna vid sidan av det huvudsakliga dramat, och det är ofta en bra idé även för biroller. Låt oss rita ut relationen mellan adelsmannen och kejsarinnan och sedan leta efter bra ställen att binda ihop dramat.

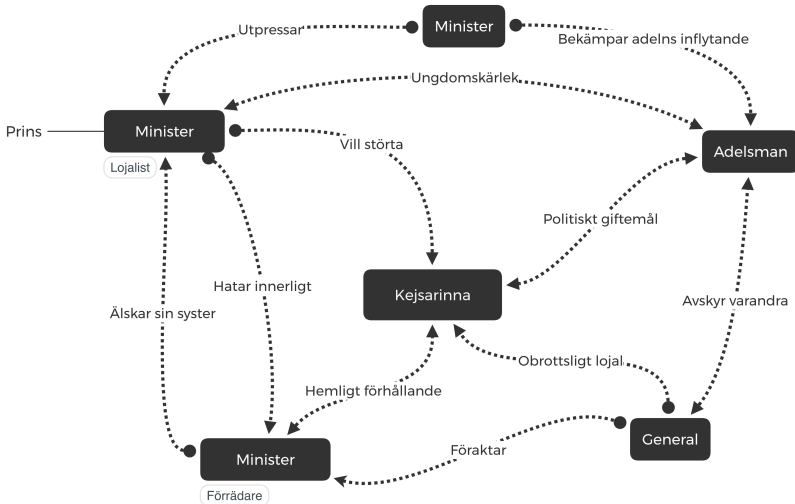


Vi kan se att allt kretsar kring kejsarinnan, som har många pilar riktade mot sig. Låt oss binda ihop de andra lite. Vad kan vi göra med adelsmotståndaren? Vad sägs om att hon känner till hemligheten med prinsens? När vi jobbar med hemligheter är det ofta en bra idé att se till att de riskerar att komma i dager. En hemlighet som inte avslöjas är

oftast något av ett antiklimax. Vi säger att hon utpressar lojalisten för sina egna syften, genom att hota att avslöja prinsens existens. På detta sätt får vi också en implicit relation där adelsmotståndaren kan utnyttja lojalisten för att agera mot adelsmannen.

Vad säger ni? Ska vi skruva upp melodramat ett steg till? Låt oss binda ihop adelsmannen och lojalisten med en ungdomskärlek som fortfarande dröjer kvar bland deras känslor. Vi bygger två intressanta trianglar på detta sätt: En med kejsarinnan, där adelsmannen får ett dilemma mellan det politiska giftemålet, med hårda påtryckningar från sin släkt, och sin ungdomskärlek; och ett med adelsmotståndaren, där lojalisten får ett dilemma i att agera mot sin älskade eller riskera att prinsens existens läcker ut.

Fattas då generalen. Hur kan vi få in honom? Vi har möjligheter till många trianglar här, men de flesta personer har redan väldigt mycket pilar mot sig. Låt oss binda ihop honom med adelsmannen, så får vi en triangel med kejsarinnan. Det känns givet att det finns en relation av stark lojalitet gentemot kejsarinnan, och en negativ åsikt om adelsmannen kan ge ett fint dilemma där. Generalen inser att det är i kejsarinnans intresse att gifta sig med honom, för att säkra adelns lojalitet, men han avskyr karln. Varför? Kanske för att just denna släkt stridit mot honom och nu bytt sida och blivit bundsförvanter? Kanske för att han inte anser att den här poesiläsande fjompen utan vett och kompetens annat än att vara född i rätt familj bör upphöjas till en viktig post som kommer att kunna beordra generalen själv? Kanske är det ömsesidigt, där adelsmannen avskyr den oborstade generalen, och planerar att ta ifrån honom all makt när han väl blivit kejsarinnans gemål? I vilket fall gör detta fiendskap att generalen får ett pest-eller-kolera-val mellan förrädaren och giftmördaren å ena sidan, och idioten och det politiska hotet å andra.



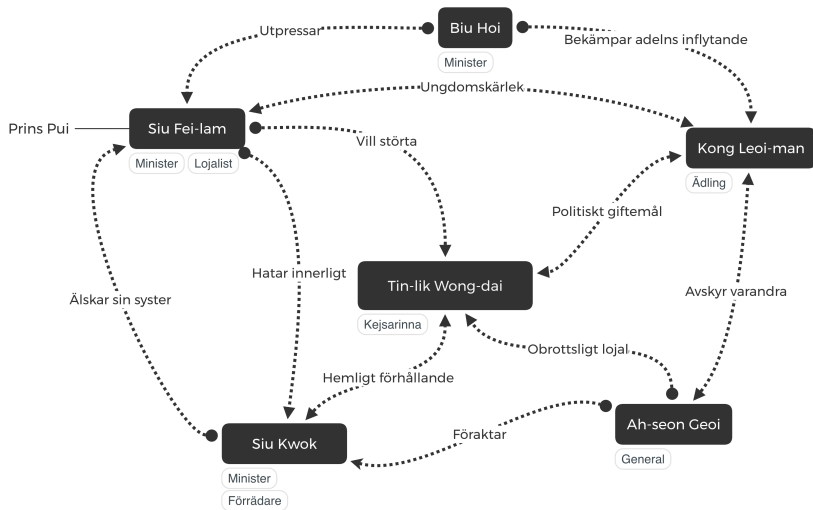
## Drivkrafter

Låt oss göra en sista check. Ett vanligt problem i relationsscheman är bristen på drivkrafter, på mål. Det är lätt att skapa relationer som inte driver rollpersonerna till handling. De flesta relationer i vår vardag är sådana, trots allt. Vi har kollegor, syskon, vänner och makar. Även negativa relationer, som chefen vi inte gillar, är ganska passiva. Vi knyter näven i fickan och försöker att ignorera henne och så är det inte mer med det. Men ett sådant nätverk av relationer kommer inte att driva till spännande dramatan, vilket blir uppenbart av den relativa frånvaron av spännande dramatan i våra egna liv. Drama kommer när relationerna är såpass starka att vi drivs till handling. Den hemliga förälskelsen vi vill fråga på en dejt. Det dysfunktionella äktenskapet vi vill fly från. Den bekymmersfria presidentsonen som kom undan efter att ha kört över vår bror. Dessa relationer som driver till handling gör att dramat blir lätt att sparka igång. Så det är en bra idé att titta på sitt relationsschema och se om de viktiga personerna har tydliga drivkrafter. Då kan dramat kicka igång direkt.



Det är inte nödvändigtvis så att alla måste ha aktiva drivkrafter. Kejsarinnan i vårt lilla scenario har inget direkt mål annat än att konsolidera och behålla sin position, men hon är föremål för så många andras direkta drivkrafter att hon ändå kommer att ha fullt upp. Förrädaren är motiverad att försöka lappa ihop relationen med sin syster och förhindra kejsarinnans giftemål med adelsmannen. En annan tydlig drivkraft är lojalistens vilja att underminera kejsarinnan, som definitivt kan driva henne till handling. Hon är lite ensam i sin kamp här, då alla andra har relativt positiva relationer till kejsarinnan. Hade jag utökat relationsschemat till sju personer hade nog den sjunde också varit en fiende till kejsarinnan, men ha något annat problem med lojalisten. Man kan också tänka sig att göra adelsfienden till motståndare till kejsarinnan. Om giftemålet blir av så sker ju detta naturligt. Denna minister har ju för övrigt en tydlig agenda i att försöka sabotera giftemålet, och adelsmannen själv har ett intresse (om än kluvet) att få det till stånd. Den mest problematiska personen här när det gäller drivkrafter är antagligen generalen. Han har diverse negativa relationer, men de är inte så starka att han drivs till handling, och de förlamas av lojaliteten till kejsarinnan, som antagligen kommer att se till att han inte agerar på dem. Skulle jag spela detta med fem rollpersoner skulle jag antagligen undanta generalen. På fyra skulle jag även göra adelsmotståndaren till biroll, tror jag, och på tre kejsarinnan. Förrädaren, lojalisten och adelsmannen är de tre viktigare personerna i dramat.

På det stora hela är jag nöjd med schemat och jag tror att det här kan bli ett underhållande scenario att spela igenom. Låt oss bara slänga på lite namn på rollerna så är vi redo. Eftersom jag inspirerades av kinesisk historia plockar jag namnen därifrån. Jag inspireras en del av klassisk wuxia-litteratur och -film, så kantonesiska känns som helt rätt språk att använda som namnkultur. Jag slänger på lite kantonesiska namn och så känner jag mig klar.



## Tankar

Min tanke med ovanstående övning är att ge dig lite insikt i min process när jag skapar ett relationsschema. Vad bör man tänka på, vad bör man undvika, hur säkrar man att spelet är lätt att sätta igång och att alla har något att driva mot? Det finns massor av sätt att göra detta på, och det är verkligen ett flexibelt format, så känn dig inte bunden av dessa regler. Men det är en bra plats att börja på: Bygg in konflikter och dilemman, jobba i trianglar, undvik öar och se till att relationerna du sätter in driver rollpersonerna till handling.

Och på samma tema: Relationsscheman är ett enkelt sätt att skapa dramatiska situationer som snabbt kan ge kul spel. Det är absolut inte det enda sättet att spela på, och tro inte att all spelledarlös friform måste vara den här typen av snaskiga såpoperaintriger. Men det är en ypperligt bra plats att börja på om du är ny till spelformen. Lätt att komma igång och lätt att spela. Sedan kan ni börja utforska andra spelstilar som är lite lugnare, lite långsammare, eller uppbyggda på andra sätt. Man måste inte bygga sitt drama på konflikter, och det måste inte alltid vara drivet av starka känslor och melodrama. Men det är den enklaste sortens drama att bygga, och när känslorna flyger och folk försöker ligga med och/eller ha ihjäl varandra så får spelet snabbt ett driv som gör det ganska självgående. Ett spel där huvudpersonerna



kämpar med sin blyghet eller försöker att finna en mening i ett själsdödade arbete kan vara otroligt givande och långt ifrån tråkigt, och många av mina mest minnesvärda omgångar har varit den här typen av lugnare, mer subtila berättelser, men de kräver mer driv och självförtroende hos spelarna, eftersom berättelsen inte driver sig själv på samma sätt som en instabil situation som håller på att kollapsa.

I processen ovan gjorde jag alla förberedelser själv. Jag funderade, lade till roller, ritade ut relationer och byggde på detta sätt scenariot. Men det går också bra att göra detta gemensamt i gruppen. Ni kan göra det helt fritt, genom att diskutera och rita allteftersom ni kommer på idéer, eller så kan ni göra det i en strikt turordning, för att se till att alla får samma möjlighet att bidra.

## ROLLPERSONER

I DET TRADITIONELLA PARADIGM jag växte upp med var relationen spelare–rollperson enkel och obeveklig. Varje spelare, förutom spelledaren, hade en rollperson som hen hade fullständig kontroll över. Eller ja, jag hade fullständig kontroll över min rollpersons vilja, tankar och känslor. Jag hade inte kontroll över hens handlingar. Om jag sade att min rollperson "öppnar dörren och går in" så kunde detta motsägas av spelledaren, som svarade "dörren är låst". Det här är intressant, och vi kommer att återkomma till detta i kapitlet om konflikter. Men för tillfället, låt oss fokusera på kontrollen jag faktiskt har. Jag kan bestämma över min rollperson, och jag kan inte bestämma över något utanför min rollperson. Allt annat är spelledarens domän. Lika självklart att ingen annan hade kontroll över min rollperson var att jag bara kunde ha en rollperson i taget. Om jag ville spela en annan rollperson så behövde vi byta spel, byta äventyr eller så kunde min rollperson pensioneras eller dö i förtid. Det var en sorts seriell rollpersonsmonogami.

Allteftersom jag upptäckte andra sätt att spela har den här monogamin luckrats upp och jag och mina rollpersoner lever numera i ett skamlöst öppet förhållande. Inte nog med att jag kan ha flera rollpersoner samtidigt, jag låter dem ha intimt umgänge med andra spelare utan att jag blir svartsjuk. Och ibland spelar vi med en lös grupp rollpersoner som vi skickar mellan oss fritt i en uppvisning som skulle få traditionalister att bli högröda i ansiktet. Låt oss undersöka dessa alternativa levnadssätt! Vi börjar med det mer traditionella förhållningssättet och sedan tar vi en titt bakom gardinerna på lite mer utsvävande stilar.

### *En rollperson per spelare*

Det här kan vi väl kalla normalfallet, och precis som i spelledarstyrt spel är nog detta det vanligaste sättet att köra spelledarlöst. I det här läget har varje spelare sin egen rollperson som hen styr över. Närhelst min rollperson är med i en scen så är det jag som spelar hen. Jag spelar aldrig din rollperson och du spelar aldrig min.

Det finns såklart andra personer, som i ett spelledarlett spel hade kallats "spelledarpersoner". Eftersom vi inte har en spelledare föredrar

jag att kalla dem biroller. Biroller kan spelas av vem som helst vars rollperson inte är med i scenen. De kommer att hoppa mellan olika spelare från scen till scen, men rollpersonerna gör det inte.

### *Flera rollpersoner per spelare*

I det utmärkta och spelledarlösa spelet *Montsegur 1244* av Fredrik Jensen finns det tolv rollpersoner, och de delas ut till de olika spelarna runt bordet. En spelare kan ha två till fyra egna rollpersoner. Varje spelare väljer dock en "huvudperson" att spela, och de andra rollpersonerna är främst till för att agera biroller, men de delas inte av spelarna utan tillhör fortfarande en och samma spelare. Om det behövs för scenen, om flera av ens rollpersoner är i samma scen, så kan man låna ut en av sina biroller, men det är ett tillfälligt byte, och man försöker generellt att undvika att detta sker.

Men man behöver inte nödvändigtvis ha en rollperson som huvudroll och de andra som biroller. Man kan också tänka sig att man helt enkelt har flera rollpersoner som alla är lika viktiga för handlingen. Det kan vara ett praktiskt grepp i koncept där man hoppar mycket i tid eller rum. Kanske spelar vi ett krig och vi har en varsin rollperson på varje sida. Eller så spelar vi i två olika tidsperioder och vi har en varsin rollperson på 1800-talet och en på 2000-talet.

Ibland kan detta hända lite av en slump. Du kanske spelar en biroll i en scen och vi tycker att du spelade henne så väl att du får spela henne även nästa gång hon dyker upp i spel. Snart känns det udda att någon annan skulle gestalta henne, så hon blir lite din de facto-rollperson. Kanske till och med berättelsen drar iväg på ett spår som gör att hon får en mycket viktigare roll än din ursprungliga rollperson.

### *Flera spelare per rollperson*

Åt andra hållet kan vi också se spelare dela på rollpersoner. Detta kan gå alltifrån mindre inlägg (jag spelar oftast min rollperson, men ibland lånar jag ut hen) till att rollpersonen inte har någon egen spelare alls. Här handlar det om att vi har en hög av rollpersoner som vi delar mellan oss, eller så finns det bara en. Låt oss titta på dessa typer separat.

## Rollpersonspöl

I den här typen av spel har vi helt enkelt inga starka band mellan en viss spelare och en viss rollperson. När jag sätter en scen kan jag bestämma mig för att jag vill spela Gonzales, eller Esmeralda, eller någon annan av rollpersonerna. I nästa scen spelar jag någon annan. Det är helt fritt att välja beroende på scen. Med den här typen av setup behöver vi inte ens göra skillnad mellan rollpersoner och biroller.

Det här lämpar sig väl för berättelser med stora samlingar viktiga personer, som i *Sagan om is och eld*. Eller berättelser där personerna kanske inte ens är viktiga, utan snarare platsen berättelsen utspelar sig på. Men det fungerar också bra för berättelser där antalet huvudpersoner helt enkelt inte är detsamma som antalet spelare. Det här gör det väldigt praktiskt när man är många spelare. Jag spelade nyligen en session spelledarlös friform där vi var sex spelare. Med sex huvudpersoner hade vi knappast haft tid att utforska dem på djupet inom loppet av ett enskilt spelpass. Som det blev så hade vi egentligen bara två eller kanske tre viktiga personer i berättelsen, och turades om att spela dem. På det sättet kunde vi spela igenom en komplett och givande berättelse på bara två timmar.

Vi har dessutom fördelen att vi inte riskerar att en spelare knappt hinner vara med för att hans rollperson inte dyker upp så ofta, utan alla scener är mellan andra rollpersoner. Istället kan vi fördela rampljuset olika på de olika personerna i berättelsen, utan att behöva få en ojämn fördelning bland spelarna. Extremfallet av den här lösningen blir att vi fokuserar på en enda rollperson, som vi alla turas om att spela.

Nackdelen med den här formen är såklart att man får ett ännu mer distanserat förhållande till rollpersonerna. Vi förflyttar oss ännu längre från rollpersonen som "jag" och blir mer distanserade från dem. För mig personligen har den här spelformen blivit mer och mer intressant, och jag har inga problem att jobba med berättelsen som mitt verktyg istället för rollpersonen, men det är inte allas kopp te, och det är absolut inte det enda sättet att spela spelledarlös friform.

## Ensam rollperson

Många, kanske de flesta, literära och cinematiska berättelser har en ensam huvudperson som hela handlingen kretsar kring. I rollspel är detta fortfarande väldigt ovanligt. Rollpersonsmonogamin gör att vi

tvingas spela berättelser med flera huvudpersoner. Detta gäller även i spel som inspirerats av medier med en ensam huvudperson. I *Call of Cthulhu* spelar man grupper av människor som utforskar mysterium tillsammans, men i den överväldigande majoriteten av H.P. Lovecrafts berättelser, som spelet är baserat på, hittar vi ensamma huvudpersoner. Detta kan till och med sägas vara tematiskt viktigt, då huvudpersonen finner sig ensam med den fruktansvärda vetenskapen, oförmögen att tala med någon annan om vad han vet. Detta tema undergrävs ju lite när vi har en hel grupp personer som gemensamt utforskar de onämnbare mysterierna. James Bond-filmerna är också starkt baserade på den ensamme agenten, men spelar man rollspel inspirerat av böckerna eller filmerna så är chansen stor att man plötsligt har en hel grupp hemliga agenter som dräller omkring, vilket förvandlar genren från Bond till A-Team. Man kan tycka bättre eller sämre om detta, men faktum är att det är annorlunda. Det finns många sorters berättelser som helt enkelt inte funkar med flera huvudpersoner, för då blir det en helt annorlunda berättelse.

Men släpper vi på vårt svartsjuka grepp om våra egna rollpersoner så öppnar sig plötsligt en värld av möjligheter för den här typen av berättelser. Det finns två huvudspår att gå på här. En metod är att göra som i det utmärkta spelet *Lovecraftesque* av Joshua Fox och Becky Annison, som liksom namnet antyder just försöker emulera Lovecrafts noveller. Här har vi en ensam huvudperson och vi turas om att spela hen. I varje scen är det en viss spelare som spelar huvudpersonen, och varje gång vi byter scen så flyttar rollen till en annan spelare. Ett annat grepp använder jag i mitt film noir-spel *Nerver av stål*. Detta är också en genre dominerad av ensamma huvudpersoner, och här väljer jag att låta en spelare ta sig an huvudpersonen medan de andra spelar biroller i berättelsen. Det kan kännas lite "orättvist" att en spelare får spotlightrollen, men det fungerar hur bra som helst, och eftersom alla kan bidra med material till berättelsen har jag aldrig varit med om att någon tyckt att det varit tråkigt att spela biroller.

DEL TRE

*Spel*

## SCENER

DU VET ANTAGLIGEN REDAN vad en scen är. Vi talar om scener i filmer och TV-serier, där det refererar till en samling händelser på en viss plats under en kontinuerlig tidsperiod, vanligtvis några minuter. Gränserna mellan scener är generellt skarpa. Vi ser huvudpersonen tala med sin make i deras hem, och sedan klipper vi till en scen där hon sitter i en bil. Alla är kanske inte lika vana vid att tala om eller tänka på scener i rollspel. Men om vi tänker efter kan vi även dela upp rollspelandet i scener. Vi spelar rollpersonerna när de blir överfallna av banditer i skogen. Efter att striden är över reser de vidare, och vi klipper till när de anländer till sitt resmål. Jag har visserligen hört talas om en spelgrupp som spelade *Call of Cthulhu* i realtid, så för en tre timmar lång tågresa satt de och småpratade i tre timmar, men det tillhör ovanligheterna. Men gränserna mellan scener i rollspel är ofta inte lika tydliga som i film eller böcker. Ofta består klippen inte av tydliga hopp, utan av "mellansnack". Spelledaren frågar vad spelarna vill göra när de anländer i staden, de svarar att de vill hitta ett värds-hus, spelledaren räknar upp ett par olika värds-hus, spelarna väljer ett och sedan kanske vi hoppar in i handlingen igen när rollpersonerna kliver in på Oxen och pigan för att beställa ett rum och ett mål mat.

Det går att spela utan spelledare med den typen av mellansnack och förhandling. Men eftersom rollpersonerna i spelledarlöst spel tenderar att vara mer fristående från varandra och inte agerar i grupp så kommer man ofta att hoppa fram och tillbaka mellan dem, och ett väldigt praktiskt sätt att organisera detta är genom att arbeta mer explicit med scener. Vi talar om att "sätta" och att "klippa" scener, med vilket vi markerar scenernas början och slut.

Att sätta en scen är enkelt, men kan göras på många olika sätt. Grundreceptet är ungefär som följer: Säg var scenen utspelar sig, vilka som är närvarande, vad som håller på att hända och om nödvändigt vilka som spelar eventuella biroller. Sådär kan det låta när jag sätter en enkel scen:

"Okej, jag skulle vilja ha en scen mellan mig och Fatima. Jag tänker mig att du just kommer hem från en hård träningssession med soldaterna, och jag står och väntar på dig framför dörren till din bostad. Bredvid mig står Elena, min högra hand. Lotta, vill du spela Elena i den här scenen?"

Mer komplicerat än så behöver man inte göra det. Man kan dock elaborera variera detta på massor av spännande vis, och vi kommer till det, men för tillfället så räcker detta gott. Efter att jag har satt scenen på detta vis kan vi börja spela. Jag och Fatima har en konversation. Låt oss säga att den blir hetsig, och till slut skriker Fatimas spelare till mig: "Ge dig iväg härifrån innan jag blir våldsam, Julius!" varpå jag svarar "Och där klipper vi scenen!"

Att klippa en scen är inte svårare än så. Det är bara att säga att du klipper den, så kan någon ta itu med att fundera över nästa scen. Mellan scenerna kan man sedan diskutera och klargöra vad som hänt, ge kommentarer, passa på att värma upp mer tevatten och liknande. Sedan är det nästa spelares tur att sätta sin scen.



Nu när vi vet vad det innebär att sätta och klippa scener, låt oss tala om det logistiska runt bordet. Vem sätter scenerna, om det inte finns en spelledare? Och vem bestämmer när de ska klippas?

Mitt tips till den som inte är van vid att jobba med scener är att turas om runt bordet. Att ha en explicit turordning kan ofta vara hjälpsamt, då man slipper fenomenet där folk har idéer till scener, men tänker att någon annan säkert har en bättre idé, vilket i min erfarenhet med svenska grupper är vanligare än att flera personer vill sätta nästa scen. Med en turordning slipper man fundera över detta och personen vars tur det är närmast tar sin bästa idé och kör på det. I värsta fall kan man fråga om idéer om man har slut på dem själv.

En annan metod är att sätta scener helt fritt. Många föredrar den här metoden då den som har en intressant idé just nu kan köra på den, och det gör att vi får ett naturligt samarbete där de bästa idéerna kommer fram i ljuset. Betänk dock att detta med stor sannolikhet innebär att vissa personer kommer att sätta fler scener än andra. Det är inget fel med det, om ni alla är okej med det, men om det finns folk som gärna vill vara med och bidra, men som är lite mindre högljudda än andra, så kan de lätt hamna lite i skymundan med sina idéer. Jag är själv en ganska framåtlutad spelare som gärna slänger in mycket idéer, så när det är fritt fram att sätta scener måste jag tänka på att låta andra också få ta plats runt bordet.

När det gäller klippning är det enklaste att den som satte scenen är ansvarig för att klippa den. När man är mitt uppe i spelandet kan det dock vara lätt att glömma bort att man är ansvarig för klippandet, och



här brukar en liten klippande rörelse med pek- och långfinger, tillsammans med en frågande blick, vara till hjälp för att utan att störa för mycket fråga scensättaren om det är dags att klippa.

Att klippa en scen är en konstform. Vissa scener mår bra av att få lite andrum, att få ta tid på sig att utvecklas. Andra scener har en intressant interaktion, och när den är över behöver de klippas, annars sjunker de ihop och vandrar omkring planlöst utan energi. När scenen har en klimax kan det vara intressant att låta den pågå lite för att se efterspelet, eller så kan det vara kul att klippa direkt efter. Låt mig ta ett enkelt exempel. Här har vi en scen mellan Julius och Fatima. De håller på att diskutera en annalkande strid, och Julius har något han måste berätta.



**Fatima:** Imorgon är det dags för den slutgiltiga striden, min vän. Jag vet inte hur det kommer att sluta, men efter morgondagen kommer det i alla fall att vara över, på ett eller annat sätt.

**Julius:** Fatima, jag ...

**Fatima:** Du behöver inte säga något. Jag vet att du är orolig. Jag vet att du inte ville ha den här striden. Men den är oundviklig nu. Det får bära eller brista. Och jag tror på vår ...

**Julius:** Jag kommer inte att delta i striden imorgon.



Där skulle vi kunna klippa scenen! Pang! Utan att vänta på Fatimas svar. Det skulle ge en klatschighet till berättelsen, och skulle verkligen sätta fokus på Julius chockerande avslöjande. Vi får inte chansen att landa, och Fatima får inte chansen att reagera. Denna ovisslighet om hur konversationen slutade, hur Fatima egentligen känner, ligger kvar, och får sitt utlopp senare, kanske när vi ser Fatima tala om det hela med någon annan.

Men vi skulle också kunna låta scenen fortgå, få höra Fatimas svar, spela ut den ilska, uppgivenhet, förvirring eller vad som nu finns där. Det finns fortfarande en massa bra drama att klämma ut ur den scenen. Det kommer att finnas massor av bra klipp-punkter som ger olika smak och olika tempo till berättelsen.

Vissa scener kan till och med må bra av att få dra ut på tiden, nästan plågsamt mycket. Scener där ovissheten råder, där tveksamma stammanden och oavslutade meningar kommunicerar saker som ord inte kan. Eller där rollpersonerna inte så mycket samtalar *om* någonting, utan mest är i varandras närhet, småpratar och umgås. Jag minns en scen från Hantverksgruppen när vi spelade skräck. Jag spelade Anna, och hade just flytt ut i skogen, jagad av Kalle, mördaren. Han lyste in i skogsbrynet med bilens strålkastare och ropade efter henne, förklarade sin version av händelserna, bad henne att visa sig. Allt medan Anna låg och tryckte sig mot den blöta skogsmyllan och hoppades innerligt att Kalle inte skulle få syn på hennes jacka. Och den jäkla scenen ville aldrig ta slut. Den bara fortsatte. Kalle fortsatte att ropa, och gick under plågsamma minuter från att förklara sig oskyldig, till att berömma Anna, till att tala skit om de andra, till att svära över sin egen situation och sin otur. Björn, som spelade Kalle, bara lät scenen fortgå, och den plågsamma, till synes eviga väntan på att Kalle bara skulle ge upp, bara sticka därifrån, har etsat sig fast i mitt minne.



Sättning och klippning av scener styr otroligt mycket av spelets känsla och tempo. Scener kan börja trevande, långsamt, två personer som vet att de borde tala om något men inte riktigt vågar öppna sig. De kan börja poetiskt, mjukt, med beskrivningen av en gyllene himmel över böljande kullar och kanadagässens rop när de flyr mot varmare länder. Eller rappt, mitt i handlingen, kanske till och med genom dialog, utan förklaring. "Vad fan sysslar du med?" ropar Stella till dig, där du står böjd över motorn med en avbitartång i handen."

Vissa berättelser behöver ett snabbare tempo, andra ett lugnare. De flesta mår bra av lite variation, med rappa scener som bygger upp energi och långsammare som låter oss att hämta andan. Tiden ni har på er spelar såklart också roll. Jag älskar att sätta scener, för det är ett tillfälle där jag har lite betänketid och kan sätta en prägel på spelet. När jag sätter en scen har jag rampljuset en liten stund, och de andra lyssnar på mig. Du behöver inte rusa in i scenen. Det är helt okej att

säga "Jag har en scen", och sedan ta lite tid på att fundera på hur du ska sätta upp den, finna platsen och ordvalen. Jag tycker om att göra detta för att jag tycker om att lägga lite möda på presentationen, men du ska absolut inte känna prestationsångest. Det är helt okej, speciellt när du är ny till spelstilen, att sätta scener med en enkel "Okej, jag tänker mig att du håller på och typ meckar med motorn, när jag kommer in och får syn på dig." Absolut inget fel med detta, och det är nog den vanligaste metoden.

### *Intention*

En annan viktig del av scensättning är din intention med scenen. Med detta menar jag din tanke på vad scenen handlar om och hur den ska utveckla sig. Regel nummer ett är att undvika att ha en fast idé om vad som ska hända i scenen. Snarare än att sätta en scen med tanken "I den här scenen ska vaktkaptenen vägra att arresteras profeten, och därmed bli arresterad själv", sätt en scen med attityden "Jag undrar vad som kommer att hända om vaktkaptenen får en order om att arresteras profeten?". Ha ingen specifik utgång i åtanke, utan sätt scener där du själv är öppen för vad som kan hända. Dels blir du inte besviken om det inte går som du planerat, när de andra spelarna visar sig mindre förutsägbara än du trott, och dels blir det antagligen en bättre scen, för scener där slutet inte är uppenbart är generellt intressantare.

Ovanstående är en baslinje att utgå ifrån, men scener kan sättas lite olika, med olika hårda intentioner. Ibland kanske jag har en intressant idé som jag gärna vill föra in i spel, och där jag inte vill att den ska försvinna för att en annan spelare inte hänger med på min intention. Om min idé hänger på att en viss rollperson, ägd av en annan spelare, ska agera på ett visst sätt, så kanske jag borde släppa den. Men ibland har jag bara en händelse jag vill introducera på ett snyggt sätt. Säg att jag tänker att under banketten så kommer ett meddelande att anlända till konungen. Ett sätt att få till detta är att sätta scenen väldigt skarpt. "Ni är mitt uppe i banketten när en budbärare kommer in och lämnar ett meddelande till konungen." Det funkar, men det är kanske inte rätt tempo. Vi har inte sett banketten ännu, och en massa viktiga personer kommer att vara där, så att bara hoppa in i handlingen mitt i känns för abrupt. Jag vill ha tid att beskriva dekoren, tala om vilka som är där, låta folk småprata lite innan budbäraren dyker upp. Men gör jag detta riskerar jag att en annan spelare sätter igång något innan min budbära-

re dyker upp. Plötsligt utmanar en rollperson en annan på en duell mitt under festligheterna. Kul grej, men min idé om en budbärare försvinner för att jag inte hann introducera den. I den här typen av situationer är det ofta en bra idé att helt enkelt vara tydlig med intentionen innan man sätter scenen. Jag kanske säger "Jag har en tanke med den här scenen, men jag vill ha lite allmänt bankettmingel först."

Jag kan naturligtvis göra tvärtom, också. "Jag har ingen speciell plan med den här scenen. Jag tänker att vi ser lite vad som händer. Hittar ni något spår ni vill driva så kör på det" är också en utmärkt intention. Nu vet de andra spelarna att det är fritt fram att spela ut eventuella infall de får utan att känna att de trampar scensättaren på tårna.

Jag kan också ge lite instruktioner för vem som kan dyka upp i scenen allteftersom den pågår. "Det är bara Julius och Fatima där, men Cassius, du får gärna dyka upp någon gång under scenens lopp, om du känner att det vore intressant."

Jag kan också ge lite indikationer till spelaren som ska plocka upp en biroll jag slänger in i scenen. "Lotta, du spelar Elena i den här scenen. Hon är min högra hand och väldigt lojal, men håller inte alls med mig i den här frågan." Här ger jag Lotta lite att spela på, en ingång i scenen. Den här typen av kommunikation kan också hjälpa till att motverka ett fenomen som dyker upp ibland, där jag kastar in dig i en scen och direkt förväntar mig att du ska hitta på något. I extremfallet: "Fatima, du har kallat mig till dig och jag dyker upp. 'Okej, jag är här. Vad ville du prata om?'" Här slänger jag in Fatimas spelare plötsligt i scenen och förväntar mig kreativitet utan förvarning. Det kan vara ganska obehagligt att sättas i en sådan situation. Bättre i så fall: "Fatima, du har kallat mig till dig för att diskutera strategin inför den stundande striden. Jag dyker upp. 'Okej, jag är här. Vad ville du prata om?'" Här slipper Fatimas spelare hitta på något på stående fot.



Ovanstående scensättning väcker dock en annan fråga. Är det okej för mig att sätta en scen på det här viset? Jag kontrollerade ju just Fatimas handlingar, trots att hon är en annan spelares rollperson.

Svaret beror såklart på vilka förhållanden ni har till rollpersonerna. Om ni spelar utan ägande av rollpersoner är det såklart inga som helst problem. Men i de flesta fall är det lugnt även om ni har en varsin rollperson. Man får bara vara lite försiktig. "Jag tänker att Fatima har kallat på Julius för att diskutera den stundande striden. Känns det

rimligt?" Och även om man inte gör det, känner sig Fatimas spelare förhoppningsvis tillräckligt trygg för att kunna säga ifrån om det inte passar med bilden av rollpersonen. "Ärligt talat tror jag inte att Fatima bryr sig om Julius strategitankar. Hon förväntar sig att han slåss, inte att han tänker." Jag kan också lägga upp det såhär: "Jag skulle vilja ha en scen med Fatima, men jag tror inte att Julius skulle söka upp henne självmant. Kan Fatima kalla till sig Julius av någon anledning? Någon som har ett förslag på varför?"

Vill du ha en generell regel så brukar jag säga något i stil med "Scensättaren får bestämma vem som är med i scenen och vem som kan dyka upp, men spelarna kan säga ifrån om det gäller deras rollpersoner". Men i praktiken behövs aldrig någon fast regel. Man talar om saken som vuxna människor.

## IMPROVISATION

OKEJ, SÅ NU VET vi det rent tekniska. Hur vi sätter scener och spelar ut dem. Men hur vet vi vilka scener vi ska sätta? Vi improviserar.

Det kan kännas skrämmande. Att sätta igång spelet utan plan, utan några stödhyjul, utan någon aning om vad som kommer att hända. Tänk om inget händer? Tänk om vi bara sitter där och har tråkigt? Om vi inte har en spelledare med förberedda händelser hen kan slänga på spelarna när spelet saktar in, hur kan vi se till att det flyter snyggt? Och hur kan vi se till att berättelsen hänger ihop istället för att spreta åt alla håll? Lugn, det är inte alls så svårt som det verkar. Låt oss börja med att tala om improvisation, så tar vi spretigheten senare.



Jag har träffat många rollspelare som är rädda för improvisation. Som vill ha väl förberedda scenarion att luta sig mot, helst som nästan kör sig själva. Andra är inte så mycket rädda för improvisationen som ogillar den. De tycker att ett väl förberett scenario är bättre. Det vi hittar på i lugn och ro på vår kammare, med gott om betänketid och möjlighet att planera in allting måste väl rimligtvis bli bättre än det vi kastar ur oss i stundens hetta, panikslagna och desperata för att vi måste säga något, och vi måste hitta på det på stående fot?

Svaret på den frågan har två delar. För det första, när vi spelar spelledarlös friform är vi inte ensamma. Hela poängen med att göra sig av med spelledaren är att alla spelares kreativitet ska vara med och hjälpa till. Om du inte har en bra idé kanske någon annan har det. Det fina med den här spelformen är att alla kan slänga in sina bra idéer när de får dem, och spelet blir en samling av alla våra bra idéer. Har man ingen bra idé så kan man låta andra styra. För det andra, det vi inte kan styra när vi sitter på vår kammare och planerar, det är ju rollpersonernas handlingar. Eller rättare sagt, vi kan styra dem, men gör vi det så tar vi död på berättelsen.

De flesta bra berättelser handlar om sina huvudpersoner. De handlar om huvudpersonernas val och deras konsekvenser. För att detta ska vara gripande måste dessa val vara meningsfulla. Huvudpersonen måste ha möjlighet att göra ett annat val. Och konsekvenserna av valet hon gjort måste vara reella, betydelsefulla. Hade hon valt något annat så hade historien tagit en annan vändning och fått ett annat slut. Det

går såklart att göra en berättelse utan detta element. En berättelse där huvudpersonen slussas från situation till situation, där snarare än att göra saker så *utsätts hon* för saker, och denna typ av berättelse kan till och med vara givande. Men det är en speciell typ av berättelse och i alla fall de flesta jag personligen gillar har huvudpersoner som tar meningsfulla val och lider konsekvenserna av dem.

Och här stöter vi på patrull när det gäller våra snyggt genomtänkta, planerade scenarion. Om rollpersonerna är berättelsens huvudpersoner, och de ska kunna ta meningsfulla val, så kan jag inte planera vad som kommer att hända. Om jag har planerat det så är inte rollpersonens val meningsfulla, för de påverkar inte utfallet. Visst, jag kanske kan göra en berättelse med flera möjliga utfall, alla planerade, men det räcker inte så långt. Jag kan ge rollpersonerna ett eller ett par val med begränsade alternativ, men vill jag gå längre kommer jag snabbt att hamna i ett tråk av ofantliga mängder förberedelser för en begränsad mängd val.

Det finns flera sätt att lösa detta problem på. En metod, som jag inte är så förtjust i, är illusionismen. Den går ut på att jag på olika sätt ger illusionen av att rollpersonernas val är meningsfulla, medan de i själva verket inte spelar någon roll. Ett annat sätt är det som ibland kallas participationism. Det innebär att alla inblandade är medvetna om att deras val inte har någon betydelse, men att de är okej med detta. Rollpersonerna väljer att ge sig iväg för att försöka hitta botemedlet mot den mystiska sjukdomen, för om de inte gör det "så blir det ju inget äventyr". Ett väldigt vanligt sätt att hantera det hela, som dock inte alltid sker medvetet, det är att helt enkelt göra någon annan till huvudperson i berättelsen. Många färdigskrivna äventyr som man kan köpa använder denna metod. Det finns personer som tar meningsfulla och betydelsefulla beslut, som påverkar utgången av berättelsen och vars val får oåterkalleliga konsekvenser. Men det är inte rollpersonerna. Rollpersonerna är de som kallas in för att ta hand om dessa konsekvenser, som drabbas av dem, som ser dem hända, som verkställer dem. Men det är inte rollpersonerna som är orsaken till konsekvenserna.

Alla ovanstående metoder är mer eller mindre funktionella, och kan användas i olika kombinationer tillsammans med begränsade val med begränsade konsekvenser. Men de kommer aldrig att ge upphov till samma typ av dynamiska, livfulla, greppande berättelser som vi kan uppnå när vi låter rollpersonerna ta riktiga beslut, utan påverkan från en spelledare eller ett scenario, och sedan lida riktiga, kännbara,

personliga konsekvenser av dessa beslut. När jag upptäckte den här typen av spel fann jag det gripande på en helt annan nivå än vad jag spelat förut.

Innan vi fortsätter, för att du inte ska känna att jag dissas din spelstil, vill jag förklara följande: För det första, den här typen av spel är fullt möjligt med både spelledare och förberedda scenarion. Det är bara inte möjligt när scenariot förbereder framtida händelser. Återigen: Förbered bakåt, inte framåt. Det går att spela på detta sätt utan att spela spelledarlös friform. Men om du spelar spelledarlös friform är det svårt att spela på något annat sätt.

För det andra, alla spelar inte med målet att uppleva den typen av berättelse jag nämner ovan. Det finns massor av anledningar till att spela rollspel, och om du är mer intresserad av att leva dig in i din rollperson, att uppleva en trovärdig och intressant fiktiv värld, att lösa intressanta mysterier eller att klura ut det bästa sättet att nå ditt mål utan att sätta dig själv i fara, så är ovanstående problematik inte avgörande. Men vill du gemensamt skapa hjärtskärande, nagelbitande, pulshöjande och kallsvettande *berättelser*, då är det dags att släppa taget om dina förberedelser och omfamna improvisationskonsten.



## PRINCIPER

LÅT OSS SÄTTA LITE grundregler. Se dessa principer som "hur man improviserar väl". Ingenting här är hårt och fast, utan snarare tendenser. Se det som en kompass som pekar ut vilken riktning du ska gå, men landskapets olika egenheter gör att du ibland behöver gå omvägar och avvika från den perfekta raka linjen. Det är helt okej, och lite omvägar är både naturligt och inte så problematiskt, men försök att på det stora hela hålla riktningen som indikerats av nedanstående principer så kommer din improvisation att gå bättre.

### *Försök inte vara klyftig*

Den första principen är något av en lättnad för många. Du måste inte hitta på smarta och komplicerade vändningar på stående fot. Det räcker i princip alltid att hitta på något uppenbart, att bygga vidare på den naturliga riktning spelet redan har. Fråga dig själv "Vad vore rimligt att det händer härnäst?". Svaret på den frågan är antagligen en utmärkt riktning att gå i. När vi anstränger oss för att hitta på kluriga och oväntade spektakel så slutar det ofta med att vi klämmer in något krystat och underligt som inte passar in. Men när vi kör på det uppenbara spåret kommer vi att få något som känns passande och naturligt i situationen, och ofta finner vi att det som var uppenbart för oss inte är det för andra.

Den här principen kan naturligtvis dras för långt. Vi vill inte fokusera på en massa mundana händelser utan intresse för berättelsen. Vi vill fortfarande fokusera på de mustiga bitarna. Men som en ledstjärna är det inte fel, speciellt i kombination med de andra principerna. Vår naturliga tendens är ofta att överanalysera och komplicera saker. En risk med detta är det jag nämner ovan, att resultatet känns krystat, men en annan risk är att vi slutar lyssna på spelet som pågår och istället sitter och funderar på vår egen nästa scen. Detta gör att resultatet blir än värre, eftersom vi kommer att missa detaljer som gör att vår tänkta scen ändå inte passar. Vilket för oss in på nästa princip.

## *Lev i nuet*

När du sitter och planerar din nästa, fräcka scen och hur den ska gå så tappar du fokuset på spelet. Om vi alla gör det så blir vår spelsession till ett YouTube-party: Ingen bryr sig om klippet som visas, utan alla sitter och tänker på vilken video de ska visa upp för de andra som kommer att få dem att tappa hakan. Dessutom är det antagligen två andra spelare som kommer att sätta sina scener innan det är din tur, och när det väl är dags för dig att sätta din scen har situationen förändrats och din scen passar inte längre. Så spenderar du spelet frustrerad över förlorade möjligheter.

Istället, gör såhär: När andra håller sina scener, luta dig framåt och lyssna. Titta på dem. Var en intresserad åskådare. Om det passar med er spelstil, ge kommentarer och uppmuntran. Om du inte vill avbryta, visa din uppmuntran med ditt kroppsspråk. Genom att vara en aktiv lyssnare pumpar du in energi i scenen och får de som spelar i scenen att känna sig uppskattade.

## *Undvik att blockera*

Det här är en av improvisationsteaterns fundamentala regler, och den är också viktig för många sorters spelstilar inom rollspelen; framförallt de som drivs av samarbete och improvisation. Det fundamentala konceptet här är "blockering". Låt mig illustrera med ett (över)tydligt exempel:

Du och jag spelar ett dramarollspel om unga vuxna som försöker att hanka sig fram i en dålig ekonomisk situation. Du sätter en scen hemma hos min rollperson, och din rollperson har kommit förbi på besök. Du säger "Hur är det med din mamma? Jag hörde att hon är sjuk," varpå jag svarar "Nejdå, min mamma mår bra, det är ingen fara med henne."

Här har du lagt fram en idé om min sjuka mamma, och jag skjuter ned den så att den inte kan utvecklas vidare. Detta kallas för "blockering" och är problematiskt om det förekommer för ofta. Om du lägger fram en massa idéer och för in spännande material in i spelet och jag fortsätter att blockera dig så kommer du att bli frustrerad och känna att dina bidrag inte tas på allvar. Dessutom kan spelet lätt gå i stå när inte nya idéer får blomma ut. Improviserat spel behöver tillskott av idéfrön

som kan gro och växa och ge frön till nya idéer, och om detta inte sker så kommer vårt spel att te sig som ett kalt ödeland istället för en prunkande grönska som är en fröjd att påta runt i.

Det här betyder inte att man aldrig får säga nej till någonting. Om man inte gillar en idé så finns det ingen lag som säger att man måste acceptera den i spel. Men i min erfarenhet vinner spelet oftast på att man jobbar med idéer man inte gillar, istället för att döda dem. Låt idén slå rot, och jobba med den så att den blir mer som något du gillar. Det här har flera fördelar.

För det första är det en av de roligaste och mest intressanta sakerna med den här typen av rollspel. Att se sina idéer mutera och förvandlas till något annat än man tänkte på när man planterade dem är en otroligt givande känsla.

För det andra, ibland finns det spelare som inte bidrar med sina bästa idéer med vilje, för att skydda sig själva. Om jag slänger in en idé jag tycker är kul och häftig, och får den nedskjuten, så kommer mitt ego att såras. Vi människor är väldigt känsliga för avvisande, och vill inte lämna oss sårbara för detta. Så istället kan det vara lättare att slänga ur sig en medvetet knasig idé som man inte tar på allvar, för att därmed skydda sitt ego. Om dessa idéer skjuts ned så visar det bara att spelaren hade rätt i att försöka skydda sig, och beteendet kvarstår. Om idén istället tas på allvar och inkorporeras i spelet inser spelaren att det är säkert att bidra med bra idéer, för de kommer inte att skjutas ned. Egoskyddarbeteendet verkar här i andra riktningen. Om gruppen tar mina idéer på allvar kan jag ju inte slänga fram fåniga och oseriösa idéer, för då kommer de att tro att det är det bästa jag har att komma med. För att skydda mitt ego måste jag nu lägga fram bra grejor istället.

### *Bejaka*

Bejakande är motsatsen till att blockera. Det är att ta någons idé och göra den viktig, ta den till sig och jobba vidare med den i berättelsen. Om jag istället för att skjuta ned din idé med den sjuka modern säger "Ja, hon är riktigt dålig. Jag funderar på att hoppa av kvällskursen för att ha tid med att ta hand om henne," så har jag inte bara accepterat din idé, utan jobbat vidare med den och gjort den till en viktig del av min rollpersons berättelse. Att bejaka är inte bara att låta bli att blockera, det är att aktivt acceptera och integrera idén.

För mig är detta en av rollspelens absolut största källor till stimulering. Att se idéer gro, mutera, korsbefrukta varandra och växa till något jag inte kunnat föreställa mig eller kunnat hitta på själv. Att berättelsen vi skapar tillsammans är frukten av alla våra idéer, på ett oförutsägbart sätt som är mer än summan av sina delar. För att uppnå detta måste vi aktivt jobba med att snappa upp varandras idéer och använda dem.

### *Play to lose*

Spela för att förlora. Eller, sträva inte efter att förlora, men sträva inte heller efter att vinna. Koppla loss din rollpersons framgång från din egen. Din rollperson kan misslyckas, förnedras, få sina planer kullkastade och dö en neslig död, och du kan fortfarande ha kul och vara supernöjd. Det kan till och med vara så att du själv är ansvarig för en hel del av ovanstående nederlag. Det är fullt rimligt och ibland önskvärt att medvetet sabotera för sin egen rollperson. Vi kommer att gå in på mer detalj om den här principen när vi kommer till kapitlet om konflikter.

### *Spela djärvt och sårbart*

I min ungdoms spelkvällar var min rollpersons liv alltid hotat. Jag visste att om jag gjorde ett felsteg kunde jag bli av med min avatar och allt jag investerat i den. Spelet handlade om att klara av ett äventyr och jag behövde spela smart och undvika faror om jag skulle överleva. Detta gjorde att jag inte ville ta risker. Och när jag inte tog risker blev berättelsen mindre spännande. Spelet var visserligen spännande för att jag visste att jag riskerade min rollpersons liv, men historierna vi spelade ut blev mindre intressanta, eftersom jag ville skydda min rollperson. Men när rollpersonen utsätts för svårigheter, faror, nederlag och risker så bildas gripande drama.

”Djärvt” och ”sårbart” låter som två olika saker, men de är egentligen två sidor av samma mynt. De innebär att jag vågar utsätta min rollperson för risker, såväl fysiska som emotionella. Och när jag gör det märker jag att berättelsen får liv. Men för att våga göra detta måste jag ha en viss trygghet i gruppen och i mig själv. Även denna princip kommer vi att återkomma till, när vi talar om just trygghet.

## NYFIKENHET

EN BERÄTTELSES CENTRALA MOTOR är att skapa nyfikenhet. Det kanske känns som ett udda sätt att se på en berättelse, men tänk på saken: Varför fortsätter du att titta på en film efter de första tio minuterna? Varför fortsätter du att läsa en bok efter inledningen? För att du är nyfiken. Du vill veta vad som kommer att hända. Vi kommer inte att läsa en sida om vi inte är nyfikna på vad som står på den, och därför måste författaren se till att läsaren alltid är nyfiken. Det behöver inte betyda att det ska hända en massa nya grejor hela tiden, men om läsaren slutar bry sig om vad som händer så kommer hen inte att läsa vidare.

Samma sak gäller i ett rollspel, fast här är vi både författare och läsare, och vi måste väcka vår egen nyfikenhet. I de spel jag spelade när jag växte upp tillföll detta ansvar spelledaren. Spelledaren skulle visa upp en värld att utforska och en historia att uppleva, och detta skulle väcka spelarnas nyfikenhet. När vi plockar bort spelledaren får vi allihopa jobba med att väcka varandras och vår egen nyfikenhet. Det finns ett par olika sätt att göra detta.

### *Konflikter*

Konflikter är grundbulten i en stor del av berättelser vi är vana att uppleva, och det är i ännu högre grad sant om rollspel. Om vi spelar en grupp äventyrare som tar sig ned i en grotta för att få tag på en skatt så är vi alla nyfikna på att se huruvida vi kommer att överleva färden och få med oss skatten. Om vi kämpar mot en ond kult så är vi nyfikna på huruvida vi kommer att lyckas att besegra den. Jobbar vi med konflikter mellan rollpersoner så är vi nyfikna på hur dessa kommer att sluta. Så fort vi ställer två viljor mot varandra, vare sig det är konflikter med biroller, konflikter mellan rollpersoner eller konflikter inom rollpersoner (dilemman), så väcker vi en nyfikenhet. Vilken av dessa två viljor kommer att vinna?

## *Mysterier*

Om en konflikt är osäkerhet om framtiden, så är ett mysterium osäkerhet om dåtiden. Här undrar vi inte längre vad som kommer att hända, utan vad som har hänt. Ett mordmysterium är det klassiska exemplet. Någon har blivit mördad, vilket väcker vår nyfikenhet. Vem är mördaren? Vad är motivet? Hur gick det till? Alla dessa olösta frågor väcks i oss och vi vill ta reda på svaren. Detta driver oss mot att vilja fortsätta.

Mysterier kan vara av andra typer, också. Kanske utforskas ruinerna av en uråldrig civilisation, och vi är intresserade av att få reda på mer om hur den här civilisationen fungerade och hur den dog ut.



Det centrala i detta är nyfikenheten, och uppdelningen i konflikter och mysterier är helt artificiell. Om jag läser en bok om en ensam man och vill veta om han lyckas hitta kärleken, är det en konflikt eller ett mysterium? Om vi spelar ett rollspel där vi tar reda på hur alla våra rollpersoner känner varandra och gräver upp deras historia? Det spelar ingen större roll. Det viktiga är att vi väcker nyfikenhet. Det är den som får oss att vilja fortsätta, att ta reda på hur berättelsen kommer att fortsätta, att hitta svaren. Men för att väcka nyfikenheten räcker det inte med att introducera något okänt.

## *Att bry sig*

Låt mig påbörja en historia: en kvinna ska äta pyttipanna, men när hon ska spritsa ketchup på den upptäcker hon att ketchupen är slut. Väcker det din nyfikenhet? Vill du veta varför ketchupen har tagit slut? Vem som ätit den och till vilka maträtter? Vill du veta om kvinnan kommer att äta sin pyttipanna utan ketchup, eller om hon går till ICA och köper ny?

Jag kommer inte att ge dig svar, och du kommer nog inte att ligga vaken inatt och undra. Du har ingen speciell anledning till att bry dig om kvinnan, och ännu mindre om hennes ketchup. För att väcka nyfikenheten behöver vi bry oss om svaren på frågorna. Och för detta behöver vi engagemang. I ett mysterium kan det ibland räcka med att vi har svårt att komma på ett eget svar. Ett klassiskt "låst rum"-myste-

rium där den döde ligger i ett rum som är låst från insidan väcker vår nyfikenhet för att vi inte kan komma på någon uppenbar lösning på hur mordet gått till. Jämför med ketchupflaskan där vi genast kan komma på enkla svar på varför den har tagit slut. Om hon nu upptäcker att hennes ketchupflaska, trots att det inte kommer någon ketchup, ändå väger som om den vore full blir vi lite mer intresserade. Hon öppnar upp den och finner en plastpåse full med schweiziska sedlar. Det här är en underlig företeelse, och svaren blir lite mindre uppenbara. Nyfikenheten väcks.

För konflikter behöver vi istället bry oss om personerna som är inblandade och känna att det som står på spel är viktigt. I en klassisk superhjalteberättelse får vi se superhjältens vanliga liv, vi lär känna henne och vi får empati med hennes kamp. Att många superhjältar har ett alter ego är just av denna anledning. När vi får se henne kämpa i sitt vardagsliv, med att finna vänskap, med kärleksbekymmer, så lär vi känna henne och blir mer involverade i hennes berättelse. Sedan får vi dessutom stora, episka konflikter när hon iklär sig sin spandex. Dessa konflikter kan ha hela världens öde i vågskålen. Och så ser författaren ofta till att personliga mål för vår hjälte står på spel samtidigt. Världens öde kan lätt bli lite för abstrakt och opersonligt, men när skurken dessutom är någon som hjälten känner och som huggit henne i ryggen? Nu är vi riktigt engagerade. Vi bryr oss om resultatet av konflikten, för vi bryr oss om hjälten.



Med detta i åtanke, låt oss börja titta på det praktiska. Hur ska vi bygga upp engagemang och få spelarna (alltså varandra) att bry sig om rollpersonerna och deras öden? Hur ska vi kunna bygga upp ett mysterium som saknar uppenbara lösningar utan att det finns en färdiguttänkt lösning i bakgrunden? Och när vi byggt upp detta, hur ska vi sy ihop det? Hur hanterar vi konflikter när vi inte har några tärningar och rollformulär att förlita oss på? Och hur kan vi lösa mysteriet vi byggt upp och knyta ihop säcken utan att det blir fullt av lastbilsstora intrighåll?

Har din nyfikenhet väckts? Har jag presenterat ett mysterium utan uppenbara lösningar? Har jag lyckats få dig att bry dig om svaren? Jag hoppas det, för jag vill att du ska fortsätta läsa nästa kapitel.

## KONFLIKTER

TVÅ FIGURER I REGNET. Åskan lyser upp deras ärrade gestalter. Deras ögon möts. De vet bägge två att bara en av dem kommer att gå härifrån. De sträcker sig mot sina vapen och ... Vad gör vi nu? Om vi inte har något regelsystem, inga värden eller tärningar, inga stridsrundor, vapensador, inte ens en spelledare som kan bestämma vem som vinner, hur gör vi? Hur avgör vi vem som vinner duellen? Vem som dör? Den som paxar först? Den som skriker högst? Röstar vi? Sten, sax, påse?

Det här är det uppenbara problemet i spelledarlös friform. När vi har en spelledare har vi i alla fall någon som kan avgöra, en domare. Nu har vi ingenting. Situationen ovan är antagligen den svåraste att hantera. Låt oss jobba oss fram till den. Låt oss börja med det enkla och ta oss framåt.

Vi börjar med en dörr. Din rollperson tänker gå in genom dörren. Hur avgör vi om hon kan göra det? I vilket rollspel som helst är det bara att göra det. Kanske kommer spelledaren att säga att dörren är låst, men annars är det bara att beskriva det. Visst är det möjligt att snubbla på tröskeln, men jag har aldrig hört talas om en spelgrupp där man slår tärning för att se om rollpersonen snubblar på tröskeln eller inte. Det kanske känns som ett löjligt exempel, men tänk efter: Betyder detta att det är omöjligt för rollpersoner att snubbla på trösklar? Att det aldrig kan hända? Nej, naturligtvis inte. Om du tycker att det vore en intressant detalj, kanske för att visa hur rollpersonen är berusad, trött, distraherad, nervös eller klumpig, så är du fri att lägga till det i din beskrivning. Om du sade "När jag går in genom dörren snubblar jag till lite på tröskeln, och rodnar över min klumpighet" så skulle ingen klaga och säga att du inte misslyckats med ett smidighetsslag, så det är inte rimligt att du snubblar på tröskeln. Vi lämnar det här avgörandet helt till dig som spelare. Vill du att din rollperson snubblar så kan du beskriva det, om du tycker att det vore kul eller intressant.

Jag vill påpeka en annan detalj här. Din rollperson vill antagligen inte snubbla på tröskeln. När du som spelare beskriver detta så tar du ett beslut som går emot din rollpersons intressen. Här handlar det om en liten detalj som inte har någon större effekt på din rollpersons välbefinnande, eller på huruvida vi kommer att lyckas besegra den onde greven, men det är ändå intressant. Det vi ska göra nu är att ta den här attityden, den här tanken om att sabotera för sin egen rollper-



son för att man tycker att det vore intressant, och blåsa upp den. Applicera den på spelet som helhet.

### *Play to lose*

Spela för att förlora. Det låter jättekorkat. Hur kan vi ha ett spel där vi försöker att förlora? Nå, namnet är lite missvisande. Det handlar inte om att försöka förlora, utan om att inte försöka vinna. Det handlar om att spela med utgångspunkten att få till en intressant och spännande berättelse. Det här är något vi talade om även runt min ungdoms joltcolafläckade spelbord. "I rollspel finns det inga vinnare och förlorare," sade vi. "Alla vinner om vi har roligt." Men det var en illa kamouflerad lögn. Vi spelade rollpersoner som upplevde äventyr. Vi kunde lyckas med uppdraget, besegra skurken, länsa skatten, hitta mördaren eller vad det nu handlade om. Är det inte att vinna? Eller så kunde vi alla dö en neslig död i en strid mot våra motståndare. Är det inte att förlora? När det gick bra för min rollperson blev jag glad, och när det gick dåligt blev jag ledsen.

När jag spelar idag är "det finns inga vinnare eller förlorare" inte längre en lögn. Eller, det kan fortfarande finnas vinnare och förlorare bland rollpersonerna. Min rollperson kan möta en neslig död på samma sätt som förr. Men nu kan jag känna mig stolt och glad när det händer. Ofta är jag till och med själv delvis ansvarig. När man spelar med en intressant berättelse i åtanke kan det mycket väl vara så att det är intressant att sabotera för sin rollperson. Och att få till en snygg död eller ett olyckligt slut för min rollperson är lika tillfredsställande som att få till ett lyckligt sådant.



Tanken här är att man byter mål. Istället för att göra sitt bästa för att "klara äventyret" så gör man sitt bästa för att det ska bli en intressant berättelse. Det är fortfarande en utmaning, det kan fortfarande göras bra eller dåligt, och jag kan vara mer eller mindre nöjd med min insats. Ibland när vi kört en session kan jag vara stolt och uppspelt, för jag tycker att jag har presterat riktigt bra, fått till snygga vändningar i berättelsen, stämningsfulla beskrivningar, dramatiska ögonblick och vassa dialoger. Andra gånger kan jag känna mig missnöjd med min prestation. Det finns fortfarande ett mål, och det går fortfarande att

misslyckas. Detta är viktigt! Målet gör spelet mer spännande, inlevelsefullt, och givande. Men när vi bytt mål på det här sättet inträffar något magiskt: Plötsligt strävar vi efter samma mål allihopa!

När vi har ett äventyr att klara av, med fällor, monster och olösta mysterier, då behöver vi ha en spelledare som har koll på dessa saker, och när vi kommer i konflikt så vill vi spelare alltid vinna. Men för att det ska finnas något nöje i detta måste motståndet få en rimlig chans, och till detta behöver vi regelmekanik och/eller en spelledare. Om vi själva fick bestämma om vi ska vinna eller förlora så skulle hela utmaningen gå förlorad och spelet tappa sin mening. Men när vi spelar för att få till en så bra berättelse som möjligt, då är det något annat. För att få till en bra berättelse kan man inte låta rollpersonerna vinna hela tiden. Det är inte där svårigheten ligger. Svårigheten ligger i att få till snygga vändningar, dramatiska situationer, känslolösa scener, episka fajter eller vad man nu vill ha. Detta innebär att det nu inte längre är ett problem att låta oss bestämma om rollpersonerna vinner eller förlorar. Det tar inte bort utmaningen i spelet, eftersom utmaningen inte ligger där.



Låt oss nu uppgradera situationen lite. Dörren är låst, och jag spelar en tjuv med en dyrksats. Lyckas min rollperson dyrka upp låset eller inte? Tja, om det är jag som beskriver låsdyrkningsförsöket är det bara för mig att beskriva hur hon lyckas eller hur hon misslyckas. Vad jag ska välja beror på situationen. Att välja mellan att lyckas eller misslyckas är ett taktiskt val. Det motsvarar i det traditionella spelet att välja om jag ska anfälla med svärdet eller använda min magiska förmåga. Båda har för- och nackdelar, och om jag ska kunna vinna striden måste jag välja smart. Det kan bero på vilken fiende jag möter, hur många magipoäng jag har, om vi ligger i över- eller underläge, etc.

På samma sätt gör jag ett taktiskt val när jag ska välja om min tjuv ska lyckas dyrka upp dörren eller inte. Det beror på var i berättelsen vi befinner oss, vad som finns på andra sidan dörren, konsekvenserna av att lyckas eller inte, och så vidare. Om berättelsen skulle stanna upp helt och hållet om dörren inte öppnas så bör jag välja att lyckas. Om min rollperson har ljugit om sina färdigheter som tjuv för att passa in i gruppen så kanske det vore intressantare att misslyckas. Jag måste göra smarta val för att lyckas nå mitt mål. Däri ligger utmaningen. Skillnaden är att vinstkriteriet inte är lika svartvitt. Vad som är en "bra

berättelse” är subjektivt, och det är en gråskala. Men det går likafullt att vara nöjd eller missnöjd med sin insats, och det är likafullt en spännande utmaning att se om man kommer att lyckas.



Är du med så långt? Hur jag hanterar situationen när min rollperson försöker att dyrka upp en låst dörr? Vi är fortfarande på den relativt enkla delen av skalan. Vi har bara tagit hänsyn till mig själv. Låt oss ta oss an det svårare fallet: duellen i regnet. Här har vi två personer som möter varandra i strid på liv och död. Kan vi verkligen applicera samma princip här? Nu är det två spelare inblandade. Vems rollperson ska vinna och vems ska förlora?

Applicerar vi ”play to lose”-principen här så ser vi att vi båda gör vårt bästa för att få till en bra berättelse. Våra rollpersoner är bittra fiender, men vi spelare är det inte. Vi vill ju samma sak! Vi vill bägge få en bra stäry, och om det blir en bättre stäry av att min rollperson dukar under, så är det både vad du vill och vad jag vill. Våra rollpersoner är i konflikt, men inte du och jag. Så vad gör vi? Vi börjar beskriva fajten. Jag beskriver ett utfall, du en parad. Du skriker en förolämpning i regnet. Jag plockar upp en grästuva och kastar den i ditt ansikte. Jag gör ännu ett utfall. Du blir träffad, sårad, trillar bakåt. Jag kastar mig över dig, men i sista ögonblicket rullar du undan och slår min tinning med hjaltet på din värja.

Här frågar du mig lite snabbt ”Är det okej om jag har ihjäl din rollperson?” Vid mitt spelbord är det i princip alltid en regel att vi inte får döda rollpersoner utan spelarens medgivande. Mer om detta senare. Jag nickar tyst. Det här är slutet på min rollpersons saga. Jag är nöjd. Du beskriver nådastöten, och jag ropar ut en förbannelse över dig och din ätt innan jag går min gurglande död till mötes. Klipp scen. Applåder och ryggdunk; det där gjorde vi bra!

Sådär kan det gå till när jag och mina vänner spelar ut en fajtscen. Vi bollar lite fram och tillbaka, ser vartåt det barkar, försöker att göra det dramatiskt och avslutar.

Men, men, men! protesterar du säkert. Det där utgår ifrån att vi båda är överens om vem som ska vinna. Må så vara att vi bägge vill ha en intressant berättelse, men om du tycker att den vore intressantare om du vinner, och jag tycker att den vore intressantare om jag vinner, vad gör vi då? Eller, för den delen, om vi båda vill förlora? Tro det eller ej, men det där är ett problem som ytterst sällan dyker upp. Rollspel är

hela tiden ge och ta, bolla med idéer, bli överraskad, ta det oväntade och göra något intressant med det. Håll dina idéer med en lätt hand och var inte gift med resultatet. Med största sannolikhet är både du och jag okej med båda resultaten. Båda två kan bli en intressant berättelse; det handlar om hur vi behandlar dem. Om du tror att det vore coolt om min rollperson dör, och jag tror att det vore coolt om din rollperson dör, tja, då vore antagligen båda resultaten spännande. Dessutom, jag och mina vänner, hämmade svenskar som vi är, löper en större risk att vara rädda för att trampa varandra på tårna än att ha starka och kompromisslösa åsikter.

Sanningen är att vanan att låta tärningar avgöra konflikter kan få oss att tro att spelarna behöver den typen av yttre påverkan för att komma överens, men så är helt enkelt inte fallet, och det är inte vad tärningarna är till för. De är inte till för att lösa dispyter mellan spelare, utan för att föra in ett element av osäkerhet och slump i spelet, av olika anledningar. Dispyter mellan spelare löser vi som vuxna människor genom att prata med varandra. När du och dina medspelare inte är överens om vilken som är den bästa taktiken för att stjäla Den svarta pärlan, klä ut sig till turister eller smyga in på natten, hur avgör ni då? Ni diskuterar och kommer överens. Samma sak händer i de ytterst få fall där jag och mina medspelare inte kommer överens om den bästa utgången av en konflikt. Men tro det eller ej, det händer i princip aldrig. Istället kör vi bara på och bygger vidare. Någon säger vad som händer, vad utgången av konflikten blir, och om någon annan inte gillar det är hen fri att säga ifrån, men i princip alltid så spelar vi bara vidare. Den här flexibiliteten, att spela bollen där den ligger, är en nyckelfärdighet i allt rollspel, men den är speciellt viktig i spelledarlös friform.



För att detta ska fungera behövs just den här play to lose-attityden. Det kanske känns svårt att kultivera, och jag vet inte hur många gånger jag hört folk säga "Ja, det är ju lätt att säga, men du har inte träffat *mina* spelare. De skulle aldrig klara av det där. Kobolder och minmaxare hela bunten." För det första, sluta underskatta dina vänner. Ge dem en chans. Och för det andra, jag har spelat den här typen av spel med hundratals människor och inte en enda gång har jag stött på problem med detta. Det finns absolut folk som inte gillar det, men ingen som, när hen har fått friheten att bestämma utgången av konflikter, börjat

beskriva sin rollperson som bäst på allt och få henne att gå oskadd och opåverkad genom berättelsen. Och vet du varför? För att det är för lätt!

När vi spelar ett spel där rollpersonernas liv står på spel, där det finns ett uppdrag, äventyr eller mysterium du kan misslyckas med, då blir vi utmanade och motiverade till att göra vårt bästa för att lyckas med detta. Vi försöker naturligtvis att använda alla resurser som står oss till buds. Det är därför många spelgrupper kämpar med "minmaxande", alltså där spelare försöker att göra rollpersoner som är så effektiva som möjligt på att klara äventyr, utan att ta hänsyn till om de är intressanta eller rimliga personer. Vi får krigaren med Karisma 1, för krigaren behöver inte vara karismatisk. Många ogillar detta beteende, men det är ett naturligt svar på vad spelet ofta presenterar spelarna med. Att säga "Här är en uppgift ni ska försöka klara av, och här är verktygen ni får använda för att klara av det. Om ni misslyckas så kanske ni förlorar er plats i spelet och måste börja om," och sedan förvänta sig att spelarna *inte* kommer att använda verktygen på ett optimalt sätt är att förvänta sig att de går emot sina instinkter.

Men om vi istället säger "Ni får själva bestämma om rollpersonerna vinner eller inte" tar vi bort hela utmaningen. Det finns liksom ingen poäng med att försöka vinna, för vill man det är det bara att säga det. Detta desarmerar tävlingsinstinkten och gör att spelarna kan koncentrera sig på den verkliga utmaningen: att skapa en intressant historia. Det är därför "play to lose" fungerar så bra för att bygga berättelser. Det tar bort alla distraktioner. Ingen spelare vill sabba spelet, men om du gör det svårt att sabba så presenterar du en utmaning. Gör du det lätt att sabba spelet tar du bort utmaningen, och ingen kommer att göra det.

Detta är svaret på en fråga jag ofta får när jag talar om den här typen av spel. Jag säger att "om någon hittar på något så är det sant". Folk blir förfärade och säger "Men om vi spelar fantasy och någon hittar på att det kommer utomjordingar med laserkanoner? Det skulle ju sabba spelet totalt!". Och mitt svar är alltid "Men varför skulle de vilja göra det? Varför försöker de att sabba spelet? Sluta spela med folk som vill förstöra." Sanningen är såklart att ingen kommer att slänga in de där laserkanonerna, för de *vill* inte sabba spelet. Och gör de det, ja, då har ni antagligen olika bild av vad spelet bör handla om och vad som passar in. Då har ni lite jobb att göra med att bygga en gemensam estetisk vision, som vi talade om i början. Och ni löser det genom att prata om det som vuxna människor. Svårare än så är det inte.

## MYSTERIER

DET KAN VERKA SOM att "mysterielösande" är den genre som är allra sämst anpassad för spelledarlös friform, för att inte säga helt omöjlig. Hur hanterar man ett mysterium utan spelledare och förberedda hemligheter? Men faktum är att jag tycker att det är en av spelstilens främsta styrkor. Innan jag provade att spela på det här sättet ogillade jag mysterielösande i rollspel. Det handlade om att springa runt och nosa på spår, fråga ut folk, dra fel slutledningar, gissa vilt, sitta fast och känna sig korkad. Allt medan spelledaren satt där och visste svaret på allt. Jag förstår såklart att min upplevelse inte delas av alla. Massor av folk älskar mysterielösande på det här sättet, med en gåta man ska lista ut genom att följa ledtrådar och dra slutledningar. De känner sig smarta istället för korkade. Det är toppen! Men en sak de inte kommer ifrån är alla felslut och undersökningar som inte leder någon vart. Ser man spelet som ett pussel för spelarna att lösa är detta naturligt och rimligt. Men ser man det som en berättelse är det mindre kul. Vem vill se en deckarfilm där snoken spenderar en massa tid med att undersöka sidospår som inte har något alls med mordet att göra? Som sitter i en timme och diskuterar ledtrådar med sina kollegor? Den här typen av mysterielösarspel, med ett förberett mysterium som spelledaren känner till, är toppen om man vill få spelarna att klura ut en gåta, men det är botten om man vill berätta en historia i stil med Sherlock Holmes eller Sam Spade.

Jag skrev rollspelet *Nerver av stål* för att emulera de klassiska film noir-rullarna från 40-talet. Det är ganska nära spelledarlös friform, då regelsystemet är otroligt enkelt. Vad jag upptäckte när jag spelade det spelet var att vi kunde improvisera, runt bordet, i realtid, komplexa intriger och mysterier som kan tävla med Hollywood utan att skämmas. (Nåväl, den ribban är kanske ganska låg.) Det var en överraskning för mig, men det var egentligen bara vidare bekräftelse på en smygande insikt jag byggt upp under många års spel: Vi människor har en inbyggd känsla för berättelser. Kanske har det något med vår evolutionära historia att göra, kanske är det för att vi matats med tusentals och åter tusentals berättelser sedan barnsben, men vi vet alla hur en berättelse fungerar och hur den ska hänga ihop. Och det ger en nästan magisk känsla när man i ett rollspel, med input från flertalet deltagare, som går i alla möjliga riktningar, på något sätt alltid lyckas

sy ihop de här lösa trådarna och få till ett snyggt avslut som svarar på alla öppna frågor.

När jag spelar den här typen av spel med folk som inte provat det förut kommenterar de nästan alltid detta på slutet: "Det är ju helt otroligt att vi fick ihop den här berättelsen." Och så är det verkligen. Mitt i berättelsen får jag ofta en känsla av "Hur ska vi knyta ihop det här?", men det blir så gott som alltid ett snyggt slut, och det känns nästan alltid osannolikt, trots att jag numera vet att det är nästan oundvikligt. Det är historieinstinktens magi. När jag är spelledare för nybörjare tror de att det är någon sorts fantastisk skicklighet jag har, eller så tror de att jag hade förberett alltihop. Det är en fin egotripp, men det är ännu skönare att se reaktionerna när vi spelar spelledarlöst. Då kan de inte säga att det var jag, för vi var alla med om det, och ingen styrde. Istället för "Fan, vad duktig du är!" så säger de "Fan, vad duktiga vi är!", och det är en otrolig känsla. Jag älskar att se det där ljuset tändas i deras ögon, och jag ser vad de tänker. "Jag visste inte att man kunde spela såhär."

### *Hur man improviserar en berättelse*

Okej, nog om mina känslor och flummiga new age-teorier om att "berättelsen finns inom oss". Hur gör vi detta rent praktiskt? Svaret på den frågan är ... än mer flum. Gör det genom att inte försöka. Men jag lovar, det är ett praktiskt råd!

Det är nämligen så att när vi alla bidrar till berättelsen, sätter scener, introducerar nya idéer och muterar de gamla, så är det omöjligt för alla att ha en helhetsbild över berättelsen som får med alla dessa idéer och hur de hänger ihop. Förändringar sker hela tiden och de kommer konstant att sabba din plan för hur staryn ska hänga ihop. Så lösningen är: försök inte att göra det. Släpp kontrollen över berättelsen som helhet och fokusera på detaljerna. Hitta någon del av berättelsen där du har något intressant att bidra med, gör din grej och låt sedan andra bidra med sina grejer. Det här gäller om berättelsebyggande i allmänhet, men det är speciellt tydligt i mysterier. Låt mig ta ett exempel:

I vår film noir-deckare har huvudpersonen Johnny mottagit ett mystiskt brev som säger att han måste "Skydda Marius", men han vet inte vem denne Marius är. Personen som skickade brevet är hans gamla faster Mildred, som han inte sett på tio år, men när han ska besöka henne finner han henne död i sin lägenhet. Dessutom har

Johnnys eget kontor blivit genomsökt under natten, och han verkar vara förföljd. Här har vi massor av frågor och massor av möjliga lösningar, men jag, som ska sätta nästa scen, behöver inte bekymra mig om att svara på alla dessa frågor. Det finns ingen poäng med att jag försöker skaffa mig en bild av allt som pågår, för om tio minuter så kommer något att ha hänt som sabbar denna bild och jag måste komma på något nytt. Istället kan jag fokusera på detaljerna. Jag väljer en liten del av mysteriet: Vem är Marius? Jag sätter en scen där Johnny går förbi en affisch som gör reklam för en show med illusionisten "Den makalöse MARIUS" som kommer att besöka staden och hålla ett par föreställningar under sin turné runt landet. Kan detta vara den Marius hans gamla faster nämnde i brevet?

Jag vet inte varför Marius är i fara, eller kopplingen mellan Mildred och illusionisten. Men jag har fört berättelsen framåt. Naturligtvis behöver jag se till att inte säga emot något som vi redan etablerat, men jag behöver inte ta hänsyn till de frågor som ännu är obesvarade. Nu är det nästa spelares tur att bygga vidare. På det här sättet kommer vi att arbeta oss framåt och först bygga upp mysteriet, och sedan lösa det, helt utan att någon är ansvarig. Och mysteriet, och berättelsen, kommer att bli något helt annat än vad någon av oss hade hittat på själva.

Detta är i sig något av ett mysterium, och det fascinerar mig. Jag älskar den här delen av rollspel, och det är en stark anledning till att jag tycker så mycket om att spela utan förberett scenario och utan spelledare. Att se berättelsen växa fram organiskt, se idéerna planteras, slå rot, växa sig stora och snärja in sig i varandra är bland det bästa jag vet.

### *Helhetsbilden*

Men om vi gör på ovanstående sätt, om alla är fria att slänga in sina idéer, kommer vi inte bara att få en otroligt spretig berättelse som inte hänger ihop? Kan vi verkligen släppa helhetsbilden helt fri? Nja, inte helt. Vad vi kan och bör släppa är helhetsbilden över den specifika intrigen. Hur alltihopa hänger ihop. Vad vi inte ska släppa är helhetsbilden över dramaturgin, över spelets tempo. För att ett mysterium ska få sin upplösning måste vi sluta slänga in nya saker vid något tillfälle och fokusera på att knyta ihop de trådar som redan finns ute.

Vi kan dela upp en mysterieberättelse i en början, en mitten och ett slut. I början fokuserar vi på att väcka frågor. Ett mystiskt brev anlän-



der, Mildred hittas mördad, kontoret blir genomsökt. Här väcker vi publikens (alltså vår egen) nyfikenhet. Vi vill veta mer. Vem är Marius? Vem mördade Mildred? Varför? Hur är Johnny inblandad i detta? I mitten börjar vi besvara lite frågor, men dessa svar väcker nya frågor. Marius är en illusionist. Men varför är han i fara och varför bad Mildred Johnny att skydda honom? Johnny dyker upp på Marius show och får se honom bli skjuten på scen. Han lyckas driva mördaren på flykten innan denne kommer fram till Marius, och innan illusionisten dör ger han Johnny ett kuvert med mystiska meddelanden skrivna på kod. Här jobbar vi med att driva berättelsen framåt, och hålla en bra balans mellan att svara på frågor och väcka nya, så att intrigen komplieras och nyfikenheten fortsätter att stimuleras.

Därefter kommer en punkt där vi måste sluta introducera nya frågor och fokusera på att besvara de vi väckt. Detta kan ske implicit, eller så kan vi säga till varandra "Det känns som att det är dags att börja knyta ihop säcken". Det är fortfarande så att ingen behöver sitta på alla svaren eller ha en komplett bild av hur allt hänger ihop. Det räcker med att man tittar på de lösa trådarna och bestämmer sig för en detalj där man har möjligheten att ge ett svar. Jag kanske kan knyta ihop frågan om hur Mildred blev inblandad genom att sätta en scen där Johnny lär sig att hon tidigare arbetat som Marius assistent. Någon annan besvarar frågan om de kodade dokumenten, som visar sig vara bevis på att en högt uppsatt general sålt militära hemligheter till fienden under kriget. Och så vidare. Till slut har vi knutit ihop alla lösa trådar och berättelsen får sitt slut. Och vi blir alla förvånade över hur alltihop passade ihop och känns logiskt.

Visst, jag ska inte låtsas som att det är helt automatiskt. Det krävs lite övning för att bli bra på det. Men det är inte alls så svårt som många tror.



Och ovanstående principer applicerar inte bara på mysterier. Det är bara det tydligaste exemplet. Vilken berättelse som helst fungerar på samma sätt, men istället för att prata om att väcka frågor kan vi tala om att väcka nyfikenhet. Låt oss kolla på hur en annan typ av berättelse kan se ut, en som fokuserar mer på drama än på mysterier.

I mysterieberättelsen började vi med att väcka frågor. I en dramaberättelse så introducerar vi personer och konflikter. Vi introducerar Evridiki, en kvinna som driver ett litet charmigt hotell på en grekisk ö

med en handfull anställda. Vi visar upp henne, hur hon brinner för hotellet, introducerar de anställda (som också är rollpersoner), och så vidare. Vi låter publiken (oss själva) lära känna dem och empatisera med dem. Sedan introducerar vi lite konflikt. Recession. Turisterna sviker. Hotellet blöder pengar. Vi kan också ha lite snaskiga kärleksbetyg bland personalen, kanske lite dålig stämning mellan vissa som inte kommer överens. Här väcker vi nyfikenheten. Vad kommer att ske med hotellet? Hur ska det gå i kärlekstriangeln?

I mitten löser vi en del av dessa konflikter, men introducerar samtidigt nya konflikter och ibland även nya personer. Evridiki lyckas säkra en investering från ett kinesiskt bolag, som dessutom hjälper henne att annonsera för att locka kinesiska turister. Vi har löst det ekonomiska bekymret, men nu börjar det kinesiska bolaget kräva förändringar i verksamheten och säger att hon måste se till att personalen talar mandarin, förslagsvis genom att sparka några av dem och anställa nya. Kärlekstriangeln kanske löser sig när en av de inblandade istället inleder en romans med en rik australiensare som bor på hotellet, men nu kommer istället frågan om hur detta kommer att sluta, då denne kommer att resa hem om några veckor och ber rollpersonen att följa med till Australien. På det här sättet kan vi jobba länge, lösa knutar och skapa nya. Vi kan jobba med konflikter mellan rollpersoner (kärlekstriangeln), konflikter gentemot externa parter (ekonomin, de kinesiska investeringarna) eller konflikter inom rollpersoner (lämna land och familj eller ge upp sin nyvunna kärlek?).

Ovanstående procedur är egentligen precis samma sak som mysteriet. Vi väcker nyfikenhet, vi väcker frågor, och sedan besvarar vi dem. I ett mordmysterium väcker vi ofta frågor om vad som *har hänt*, medan i ett konfliktdrivet drama väcker vi frågor om vad som *kommer att hända*. Men principen är densamma. Nyfikenhet, frågor och svar. Det finns också berättelser som bygger sin nyfikenhet på nuet. Jag spelade en omgång av det fantastiska spelet *It's Complicated* av Elizabeth Shoemaker, där dramat, så som det var, kretsade kring ett insnöat swingjazzband i en stuga i Finland. Det fanns inga mordmysterier och inga egentliga konflikter. Men det var fortfarande en otroligt engagerande berättelse, för vi var nyfikna på personerna och deras relationer. När berättelsen började visste vi ingenting om dem. I olika scener antydde relationer och attityder och deras personliga historia, och allteftersom spelet fortgick fick vi reda på mer. Vilka var barndomsvänner, vilka hade legat med varandra, vem var nykomlingen in i bandet, vem hade en traumatisk uppväxt, och så vidare. Vi var nyfikna på personerna,

detta skapade frågor, och de besvarades. Det räckte för att skapa en berättelse som höll vår uppmärksamhet och kändes spännande, trots att inte så mycket hände i den.

Men en bra berättelse behöver också få ett slut, oavsett om det är en enkvallare eller en kampanj på tolv speltillfällen. När det börjar närma sig slutet är det dags att sluta väcka nya frågor, bygga upp nya konflikter och introducera nya personer, för att istället koncentrera sig på att lösa de öppna frågorna och finna en bra plats att avsluta på. Ibland kan det vara bra med ett öppet slut, där vissa frågor förblir obesvarade, medan det andra gånger ger en skön känsla att knyta ihop alltihop och ge en epilög om allas slutgiltiga öde. Här är smaken som baken, men de flesta uppskattar inte en berättelse där alltför mycket hänger i luften.

### *Frågepapper*

Om du vill få till ett spel med en riktigt tajt intrig och ett snyggt ihop-sytt mysterium utan lösa trådar och hål i intrigerna, så finns det ett bra verktyg du kan använda: Frågepappret. Ett frågepapper är, som namnet antyder, ett papper med frågor på. Allteftersom spelet fortgår, mellan varje scen, skriver ni ned de frågor som väcks, och stryker de frågor som besvarats.

Så låt oss ta vårt exempel med Johnny och Marius. I första scenen tar Johnny emot ett brev från sin faster Mildred, där det står att han måste skydda Marius. När vi klippt scenen tar vi en titt på frågepappret. Detta var första scenen, så pappret är tomt. Vi funderar på vad för frågor som väckts i scenen. "Vem är Marius?" känns som en uppenbar fråga, och även "Varför är han i fara?" och "Vad är Mildreds relation med Marius?". Vi skriver ned dessa tre frågor.

I nästa scen söker Johnny upp Mildred, men finner henne mördad. Vi skriver ned "Vem mördade Mildred?" på pappret. Nästa scen, Johnny finner sin lägenhet genomsökt. "Vem sökte igenom Johnnys lägenhet?" och "Varför söktes lägenheten igenom?" Nu har vi många frågor på pappret.

När jag sedan sätter scenen där Johnny stöter på affischen med Marius på har jag besvarat en fråga. Jag stryker den från frågepappret. Frågan har blivit besvarad, och vi undrar inte längre över det. Vidare genom spelet använder vi frågepappret för att hålla koll på alla trådar i mysteriet. När jag ska sätta en scen kan jag titta på pappret, och om det

finns många öppna frågor kan jag försöka sätta en scen som ska besvara en eller två av dem. Är det få öppna frågor så kan jag försöka sätta en scen som väcker nya och fördjupar mysteriet.

En viktig fråga här blir hur vi avgör vilka frågor vi ska skriva ned. Min regel är följande: Kommer publiken att bli missnöjd om frågan inte blir besvarad? Om ja, skriv ned frågan. Publiken här är ju spelarna, såklart, men det är just i egenskap av publik vi ska tänka. Om jag sätter en scen med ett förtroligt samtal så ska jag inte skriva ned frågan "Var det någon som tjuvlyssnade på samtalet?" om vi inte sett några tecken på att något sådant skedde. Det är ingen fråga som publiken kommer att ställa sig. Däremot, om jag förhör ett offer till en kidnappning och vittnet talar om ett brummande ljud som kunde höras på platsen han hållits fången, så är det absolut rimligt att skriva ned "Vad var det brummande ljudet?". Det är en uppenbar ledtråd, och vi förväntar oss att den kommer att bli användbar i utredningen. Dyker den inte upp blir publiken missnöjd.



Det här är alltså bara ett sätt att göra tekniken jag beskrivit ovan mer explicit. Att väcka frågor och besvara dem är en fundamental del av historieberättande och något vi kommer att göra närhelst vi spelar rollspel, men om vi vill göra det till ett fokus för spelet, om vi vill jobba med komplexa intriger som är svåra att hålla koll på, så kan frågepappret behövas för att vi inte ska tappa bort oss. Det är inte bara en teknik för att arbeta med mordmysterier, heller. Närhelst ni vill jobba med en intrig som kommer att vara snårig och komplex så kan detta vara ett bra sätt att hålla koll på den och inte tappa bort trådarna. Ett konspirationsspel där huvudpersonerna undersöker och blottlägger ett komplicerat nät av korrruption, manipulation och organisationer i samarbete och konflikt med varandra är ett annat exempel på en genre där frågepappret kan komma till användning. Eller kanske en berättelse om arkeologer och historiker som utforskar en antik civilisation. Här kan vi skriva ned frågor som "Vad representerade den bevingade bävern?" eller "Vad hände som utrotade flodfolket?".

## HEMLIGHETER

I SPELEN JAG SPELADE som ung var ordet "metaspel" ett skällsord. Att metaspela innebär att använda information min rollperson inte känner till. Det kan handla om allt ifrån "Spelledaren har uppenbarligen förberett detta, så vi får följa med för att det ska bli något äventyr" till "Jag vet ju att kungen är förhäxad, för det står ju i världsboken". För att undvika metaspel var en viss informationshygien nödvändig. Spelare skickades ut ur rummet när det hände saker deras rollpersoner inte visste om, och i regelboken fanns det stora sektioner spelarna inte fick läsa, då de innehöll hemligheter avsedda endast för spelledarens ögon. För att inte tala om själva äventyret!

I de spel jag spelar idag är metaspel inte längre ett fult ord. Det är inte något som ska undvikas, utan något som ska omfamnas. Inte längre en synd, utan en plikt. Alla bör ta hänsyn till all information de har som spelare när de fattar sina beslut, och hemligheter är oftast bäst när alla spelare känner till dem, även om inte deras rollpersoner gör det.

Hur kan detta gå ihop? Kommer jag inte att använda metainformationen för att skaffa mig fördelar? Om jag vet att min rollpersons tjänare är en förrädare, kommer jag inte att hitta på en dålig ursäkt för att få honom avlivad? Nej, inte när vi spelar med berättelsen som mål. Som vi talade om i kapitlet om konflikter, så försöker jag inte att skaffa fördelar för min rollperson. Rollpersonens framgång är inte densamma som min, och jag kan mycket väl finna det intressantare att min rollperson misslyckas.

Och därmed är heller inte metaspelandet ett problem. Tvärtom, det är en dygd. Om jag känner till att min rollpersons tjänare är en förrädare så ser jag till att anförtro honom ett viktigt uppdrag. För det bidrar till intressant spel. Mina rollpersoner kämpar fortfarande för sitt liv, sin värdighet, sin rätt och sin övertygelse, och jag spelar dem så. Men jag sätter dem i situationer jag vet är svåra och jobbiga, för jag vill se dem kämpa, jag vill se dem prövas, jag vill se vad de verkligen är gjorda av.

Så det finns inte längre något behov av att se till att spelare inte känner till information deras rollpersoner är ovetande om. Hemligheter mellan rollpersoner är bra, men hemligheter mellan spelare är inte nödvändigtvis det. Jag kan fortfarande tycka att det är roligt ibland att det finns hemligheter mellan spelare. Det kan göra det roligare för mig som publik, att få bli överraskad när de avslöjas. Men det gör jobbet

svårare för mig som medförfattare till den här berättelsen. Så min utgångspunkt är öppna hemligheter. Fyll spelet med hemligheter mellan rollpersonerna, men låt de andra spelarna få del av dem, så att de kan använda den informationen för att bygga bättre scener. Det kan också ofta ge upphov till mer intensiva och dramatiska scener genom "dramatisk ironi", alltså när publiken (jag) vet mer än huvudpersonen (min rollperson). Jag kan uppleva en scen som otroligt intressant, trots att min rollperson bara diskuterar skolarbete med sin klasskamrat, då jag vet att hennes samtalspartner är intensivt förälskad i henne.

Bra hemligheter kan lyfta spelet för alla inblandade. Jag har spelat spel där någon spelare, eller spelledaren själv, sitter och håller på en hemlighet som påverkar allt som vi spelar, utan att vi andra känner till det. Efter att vi är klara med vad som kändes som en medioker omgång, berättar de bakgrunden, vad som egentligen hände och hur det egentligen låg till. För dem var spelet jättespännande och de satt och undrade om någon skulle komma på deras hemlighet, men för oss andra var det tråkigt. Om den här intressanta saken händer under spelet, kan inte vi andra få ta del av nöjet, också?

Hemligheter är till för att avslöjas. Om alla spelare känner till dem kan alla arbeta för att se till att de avslöjas. Om bara en spelare känner till en hemlighet (som sagt, jag kan också tycka att det är kul ibland) så måste denna arbeta desto hårdare för att se till att hemligheten läcker ut. Detta är svårare, då de andra spelarna inte vet hur de ska hjälpa till, och spelarens primära instrument är en rollperson som själv antagligen försöker förhindra det. Av den anledningen skulle jag rekommendera att om ni inte är vana vid den här spelstilen, spela med öppna hemligheter. Det gör det både enklare att se till att de kommer i spel, och motverkar också tendensen att vilja ställa sig på sin rollpersons sida och försvara hemligheten istället för att exponera den.

## DET SOCIALA SPELET

OKEJ, NOG OM DET tekniska nu. Allt det där är såklart viktigt; det är skruvarna och muttrarna i vårt historiebygge. Men det finns en annan dimension som också är superviktig, och som folk glömmar bort: den sociala dimensionen. Gruppdynamiken är verkligen viktig här, för ofta är vi själva det största hindret för att bygga en bra berättelse. När den sociala dimensionen inte är på topp blir prestationen lidande. Vi bidrar inte med våra bästa idéer för att vi inte tror att de är bra, för att vi vill hålla en distans och inte visa oss sårbara, för att vi inte vill trampa de andra spelarna på tårna eller för att vi helt enkelt inte bryr oss. Låt oss ta en titt på tre viktiga sociala faktorer som lyfter det gemensamma historieberättandet: djärvhet, trygghet och engagemang.

### *Djärvhet*

Låt oss återgå till en av principerna jag talade om förut: Spela djärvt och sårbart. Det är inte jag som hittat på det här; det kommer från en krets rollspelare i norra Sverige vid namn Nordnordost (kända bland annat för sin podcast). Den riktiga attribueringen är antagligen någon kombination av Anders Bohlin, Joel Nordström, Wilhelm Persson och Elin Dalstål. Men nedanstående är såklart min egen förvanskning.

Principen handlar just om att våga sätta sin rollperson i trubbel. Våga visa upp hennes sårbara sida, låt henne lida. Spela ut lidandet, kampen, kvalen. Låt rollpersonen ta dåliga beslut även om du vet att de är dåliga. Låt henne lida konsekvenserna. Det är där vi ser vad din rollperson är gjord av. Försök inte att skydda henne, vilket vi gärna instinktivt gör. Detta knyter an till "play to lose"-principen vi redan diskuterat.

Men samtidigt: överge aldrig din rollperson. Spela henne ärligt och låt henne kämpa för vad hon tror på. Låt henne visa upp sina övertygelser, visa sitt sanna jag. Kommer hon att gå under i flammorna eller födas på nytt ur askorna? Som jag talade om i kapitlet om improvisation: kärnan i en gripande berättelse är en relaterbar människa som tar meningsfulla beslut och lider konsekvenserna. Rygga inte inför dessa beslut. Ställ din rollperson inför dessa svåra dilemman, där allt som är viktigt för henne står på spel. Tvinga henne att välja. Fråga henne ärligt vilken väg hon tänker vandra, och respektera hennes svar. Även

om du vet att det är en dålig idé, att det kommer att sluta illa, kanske till och med att det är en förkastlig handling du inte kan försvara, låt henne vandra den vägen, och följ med henne. Försök inte att skydda henne från konsekvenserna av hennes beslut utan låt henne drabbas av deras fulla vikt. Men lämna inte hennes sida. Det är där, när vi står med vår rollperson, känner vägen som lett henne hit, förstår de val hon gjort (även om vi inte kan försvara dem) och tillsammans med henne genomlider konsekvenserna av dem, det är där vi finner den mäktigaste upplevelse rollspelen kan erbjuda. Och det är dit jag hoppas att den här spelstilen kan ta dig, liksom den tagit mig. Detta är att spela djärt och sårbart.

Och konsekvenserna av hennes val är ingalunda bara fysiska. Ett meningsfullt val kan vara att ställa sig vid sin vapenbroders sida mot oöverstigligen odds, men det kan också vara att erkänna för honom att man älskar honom. Konsekvenserna kan vara att dö för en princip, men de kan också vara att gå miste om en vänskap för en obesvarad kärlek. Eller för den delen, valet kan vara att ta avsked från sitt jobb för att starta eget, med risken för misslyckande hängande över sig. Eller till och med att låta bli att lämna tillbaka en bok till biblioteket eller att skolka från matten för att nakenbada. Berättelser kan vara stora eller små, och val kan vara meningsfulla även i det lilla. Rollspel låter oss utforska alla dessa liv, dessa val, dessa *väljare*, förstå dem, empatisera med dem, följa med dem en bit på vägen och dela en bit av deras berättelse, på ett mycket närmare och mer personligt plan än en bok eller film kan ge oss.

Så låt oss göra just detta. Låt oss erfara allt detta. Och naturligtvis behöver vi inte spelledarlös friform för att göra det. Men en av friformens fördelar är att vi kan fokusera så hårt på just berättelsen, på upplevelserna, på teknikerna, på att finna dessa val och utforska dem utan att trassla in oss i annat. Och om vi lärt oss att hitta hit i friformen så kan vi hitta hit även i andra spelformer. Här har vi inga hinder, men heller ingen hjälp. Vi har bara oss själva och vår skicklighet att förlita oss på när det gäller att skapa dessa fantastiska ögonblick.



En annan aspekt av djärvheten är att våga ta beslut. Det här är inte alltid helt enkelt i den här spelstilen. Vi har ofta en ganska självkritisk syn på våra egna idéer, och vi är ovilliga att lägga fram dem. Framförallt är vi ofta oroliga för att trampa de andra spelarna på tårna. Jag



har sett det här många gånger: Vi har ett drama som kretsar kring mordet på den gamle vampyrkungen. Hela vampyrsamhället är i uppror och anklagelser och intriger duggar tätt. Vem är egentligen mördaren? Det har vi inte etablerat. Vi spelar ett tag och det finns flera kandidater, men ingen spelare kommer ut och säger "Det var jag som mördade honom!" ens i en inre monolog, än mindre ett dramatiskt avslöjande. Alla tassar som katten kring het gröt, för alla tänker "Det är kanske så att någon annan har en tanke på hur mordet gick till, och jag vill inte sabba det". I slutänden pyser en hel del av dramat ur situationen, för den utvecklas ingenstans.

Det här är något man kan stöta på i konflikter mellan rollpersoner, också. Du och jag har en konflikt. Vi kanske slåss med varandra. Vi har lite beskrivningar: knytnävar svingas, värjor korsas, pistoler avfyras, vad det nu kan vara. Men ingen vill riktigt beskriva att hen vinner. Eller förlorar, för den delen. Båda sidor är osäkra på om den andra har en plan och man vill inte trampa varandra på tårna.

Det här kan lösas på två sätt. En del av lösningen bör vara att helt enkelt spela djärvt! Våga ta beslut. Våga ta tag i berättelsen och styra in den på en väg. Den som har en bra idé får ta tag i den, och det är ingen rättighet att få igenom sina idéer. Hinner någon före så är det så. *Le spectacle continue !* En annan del av lösningen är att bättra på kommunikationen. Det finns inga problem med att avbryta scenen kort för att fråga "Jag tänker att det var jag som mördade vampyrkungen. Är ni okej med det?" eller "Det känns som att jag borde vinna den här striden. Funkar det för dig?" Det är bra och kul när spelet bara flyter på och ingen avbryter med metakommentarer, men det finns ingen regel som säger att man inte kan flika in sådana saker för att underlätta kommunikationen.

## Trygghet

För att kunna spela djärvt, och i än högre grad sårbart, behöver vi trygghet. När vi är trygga vågar vi öppna oss, vi vågar släppa våra hämningar och ta ut svängarna. Det är två sorters trygghet vi behöver.

Den första är vissheten att rollpersonen inte kommer att tas ifrån oss. Om jag vet att ett dåligt beslut kan göra att min rollperson dör utan att jag känner mig färdig med hennes historia så kommer jag att försöka skydda henne. På grund av detta spelar jag i princip alltid med regeln att *ingen rollperson kan tas ur spel utan spelarens explicita tillåtelse*. Mina

rollpersoner är ingalunda odödliga, men de dör först när jag är redo för det, när deras historia är färdig. I en duell på taket av ett brinnande hus kan min medspelare säga till mig "Är det okej om jag dödar din rollperson här?" och jag vet att jag har full rätt att säga "Nej, jag vill att hon överlever," och då måste vi hitta en annan lösning. Den tryggheten gör att jag vågar sätta henne i fara, för jag vet att jag inte mister henne innan hennes tid är kommen.

Den andra sortens trygghet är den emotionella tryggheten i gruppen och i mig själv. Om jag känner mig trygg i gruppen vågar jag spela ut sårbara och känsllosamma scener. Jag vågar låta min rollperson älska och bli sviken, vågar låta henne gråta, tappa humöret, bete sig barnsligt eller bli kåt. För att jag ska våga ta ut svängarna och spela ut alla dessa känslor behöver jag veta att de andra kring bordet inte kommer att göra narr av mig för detta.

Den här sortens trygghet kommer från två håll. En viktig del utvecklas som en gruppdynamik. En grupp där spelarna känner varandra och är bekväma med att agera ut inför varandra är något som utvecklas över tid. En annan del, ofta som en konsekvens av den första, är en inre trygghet i dig själv som rollspelare. Jag har idag inga problem med att flörta eller gråta inför en främling på konvent, men det var jag nog inte för femton år sedan.

Och nu vet jag vad många tänker: Herregud, ska vi sitta och teaterapa oss och böla och hålla på? Stön. För det första: Ja, det är precis den attityden som gör att folk inte känner sig trygga att spela ut i sina grupper. Men oavsett: allt detta gäller oberoende av vilken grad av utagerande man gillar. Jag kan spela ut en känslomässigt stark scen på ett melodramatiskt, subtilt eller torrt konstaterande sätt, den kommer fortfarande att vara en känslomässigt stark scen, och jag behöver fortfarande känna mig trygg i att kunna spela ut den. Gör jag det inte så är risken stor att jag försöker att distansera mig. Jag kanske drar ett plump skämt för att punktera den obekväma stämningen och visa att jag minsann inte är på allvar berörd av den här scenen. Och då har jag gjort det jag aldrig får göra: Jag har övergivit min rollperson. Jag lät henne ta den där vägen, jag gick vid hennes sida, men när konsekvenserna av hennes val slår till så får hon stå där ensam, medan jag står bredvid och skrattar.

Överge inte din rollperson. Stanna kvar i den där känslan. Och hjälp dina medspelare att kunna göra detsamma, genom att bygga en stämning runt bordet där det känns som det naturliga och rätta att göra.



En viktig del i den här tryggheten är också bejakandet. Du kanske minns att vi talade om personen som medvetet lägger fram löjliga idéer för att distansera sig själv från berättelsen och på så sätt inte utsätta sitt ego för kritik. Här är tryggheten viktig, tillsammans med bejakandet. För all del, om ni spelar ett komedispel och de löjliga idéerna är en del av grejen och stämningen, kör på. Det är inte så att man aldrig får ha roligt och ta lite självdistans. Men om det är ett dramatiskt spel och dessa idéer punkterar stämningen har jag alltid funnit att den bästa medicinen är bejakandet. Att ta dessa idéer på allvar. Utgå ifrån att personen ifråga levererar sina bästa idéer och behandla dem som det. Då desarmerar du egoskölden och personen kan inte längre använda fjanterierna till att distansera sig. Om idéerna tas på allvar måste hen ju leverera sina bästa idéer.

Bejakande och förtroende stärker tryggheten i gruppen och också tryggheten i oss själva. En av de viktigaste färdigheterna vi måste lära oss är att släppa den där självkritiska rösten och våga tro på oss själva och på våra idéer. Det är kärnan i bra improvisation och även i bra rollspel.

### *Positiv feedback*

En aktivitet som blivit mycket populär i mina kretsar och som jag liksom "djärvt och sårbart" lärt mig från Joel Nordström (som fått det från Elin Dalstål) och Nordnordost-gänget är den så kallade "positiva feedback-rundan". Det är en övning man kan köra efter ett speltillfälle, eller efter en hel kampanj om man vill och kör längre kampanjer. Den går till som följer:

Turas om att vara den som mottar positiv feedback. Mottagaren skall vara tyst under sin tur och får alltså inte svara på de kommentarer hen mottar. De andra spelarna, utan turordning, ger positiv feedback. Det kan vara allmänna kommentarer i stil med "Jag tycker att du är väldigt bra på att få till snygga scensättningar" till mer konkreta detaljer från partiet som spelats, som "Den där scenen mellan dig och Inga-Lill var helt magisk. Du lyckades verkligen få mig att vändas över Gunnars ånger och självförakt". Konkreta detaljer är oftast att föredra, om inte

annat för att de allmänna kommentarerna ofta är samma från session till session, medan de konkreta är nya varje gång.

Ni behöver inte hålla på i timmar; det räcker gott med en eller två kommentarer per spelare, och det ska heller inte kännas som ett tvång att man måste säga något. Ibland kan någon annan ha sagt det man tänkte säga, och det är inga problem. Efter att ni har fått givit era kommentarer säger mottagaren "Tack så mycket" och man går vidare till nästa spelare.

Den här övningen tjänar två syften. För det första är den såklart en massiv ego-boost. Det är en fantastisk känsla att få höra hur bra man är, och vi är ofta ganska dåliga på att spontant ge den här typen av positiv feedback. Att strukturera upp det på det här viset gör att det blir naturligt att säga dessa saker som annars hade gått onämnda. Och ego-boosten är inte bara substanslös feelgood. Kom ihåg vad vi sade om trygghet i gruppen och hur viktigt det är för att alla spelare ska kunna lägga fram sina bästa idéer utan att självcensurera. Att förbättra självkänslan förbättrar tryggheten och bekvämligheten i gruppen, vilket gör att alla kommer att vara bekväma med att lägga fram sina bästa idéer och spela ut sina roller på det sätt de själva vill. Trygga och glada spelare presterar bättre.

För det andra visar man tydligt vad man uppskattar hos de andra spelarna. Jag får reda på vilka saker jag gör som mina medspelare uppskattar, och det ska jag då såklart gärna göra mer av. Jag måste dessutom när jag ger beröm tänka på vad jag uppskattar hos de andra spelarna och kanske fundera på om jag kan inkorporera lite av dessa vanor i mitt eget spelande för att förbättra det. På det här sättet kan den här övningen stärka både självförtroende och kvalitet över tid.

## *Engagemang*

Du har säkert varit med om det. Den där elektrifierande känslan, där alla sitter på spänn, lutar sig framåt, lyssnar på varje ord som sägs, vare sig deras rollpersoner är närvarande eller inte, nästan rädda att ens andas. Den där känslan av att det som händer just nu, här runt bordet, i spelet, i berättelsen, är *viktigt*.

Vi kan kalla den här känslan för många saker. En del av den är "flow", känslan av att världen försvinner bort och man är fullt fokuserad på aktiviteten man deltar i. Vi kan tala om inlevelse, om "immersion", där har vi en laddad term. Vi kan tala om "energi" eller "intensi-

tet". Oavsett vad vi kallar det är det en viktig del av de flesta riktigt minnesvärda, intensiva rollspelsupplevelser. Låt oss prata om det.

Vi kan börja med "immersion". Det är en term som funnits med i diskussioner om rollspel så länge jag kan minnas. Känslan av att glömma bort omvärlden, glömma bort att man spelar en roll, att man sitter runt ett bord, och bara bli ett med sin rollperson. Jag har aldrig upplevt det. Inte ens innan jag började med flummiga indiespel.

Åtminstone inte som jag hört det beskrivas. Jag har en massa tankar kring immersion och jag har haft en massa teorier, men de kommer inte att platsa i den här boken. Det viktiga är detta: Den här spelstilen främjar inte immersion. Inte i ovanstående bemärkelse, där vi lever oss in i, blir ett med vår rollperson. Detta är knappast överraskande; jag har ju tjatat en hel del om att rollpersonens framgång inte är spelarens framgång, om att skapa berättelser och agera författare. Man kan argumentera att en av anledningarna till att ha en spelledare är just för att främja immersion, då denne tar hand om alla de saker som rollpersonen inte kontrollerar, och därmed för spelaren närmare rollpersonen. I spelledarlöst spel har alla spelare hela tiden en roll som författare, och uppmantras att använda metainformation och till och med sabba för sina egna rollpersoner.

Men att spelstilen inte främjar immersion ska inte förväxlas med att den inte främjar *inlevelse*. Känslan av att glömma bort tid och rum, att leva mig in fullständigt i fiktionen, är något jag absolut känner igen, och något den här spelstilen absolut kan stödja. Men istället för att leva oss in i en viss rollperson lever vi oss in i situationen, i fiktionen, i berättelsen. Och den här känslan vill vi göra vårt bästa för att uppnå och hjälpa andra att uppnå.

Jag vill stanna lite vid den här punkten, för det är en vanlig invändning mot den spelstil jag älskar. Folk gillar inte saker som kommer mellan dem och deras rollpersoner. Man säger att saker som att bestämma över omgivningen tar en ur immersionen, bryter inlevelsen. Men det finns verkligen en otroligt engagerande, djup och kraftfull inlevelse som inte har något att göra med att låtsas vara rollpersonen. Det är samma typ av inlevelse man kan känna när man förlorar sig i en god bok eller film, fast här är den ännu starkare, för du är direkt med och skapar berättelsen. Jag tycker att folk alltför ofta tar för givet att saker som distanserar dem från ett förstapersonsperspektiv är dåliga för inlevelsen, och att poängen med rollspel är att bli ett med sin rollperson. Det är absolut en viktig del av vissa spelstilar, och något som många njuter av, men det är knappast den enda eller på något sätt

den bästa sortens inlevelse. Man kan förlora sig i dramat, i situationen, i omvärldsbeskrivningarna, i den sociala aktiviteten, och allt detta kan ge en inlevelse som är djup och härlig. Jag känner ofta den här typen av inlevelse och engagemang när jag spelar rollspel, och den här spelstilen är fantastisk på att främja den. Det är bara en annan sorts inlevelse än du kanske är van vid eller förväntar dig i rollspel.

I inledningen till den här boken nämnde jag spelet *Psychodrame*, där jag kapade bort konfliktmekaniken och bara använde reglerna för att skapa en situation. Jag spelade det här spelet med många olika spelare, på konvent, med vänner, främlingar, folk jag kände via forumet rollspel.nu, och jag noterade ett underligt fenomen: Det blev nästan alltid riktigt bra, intensiva, inlevelsefulla sessioner. Detta trots att i princip hela spelet var bortkopplat och vi mer eller mindre bara satt och friformade. Efter ett tag började jag förstå anledningen. Det var inte, vilket många kanske skulle kunna tro, att jag tog bort det som var "i vägen" för inlevelsen. Jag tror inte på skolan som säger att mekanik och regler på något sätt hämmar inlevelsen. Jag gillar friform, men det är inte för att jag tycker att mekanik på något sätt kommer i vägen för rollspelandet. Snarare tvärtom; friform utmanar mig och gör saker svårare. Mekanik hjälper till och förenklar spelandet.

En del av anledningen till att *Psychodrame* alltid blev så lyckat var den goda estetiska samsynen, som jag talade om i början av boken. Vi visste alla att vi skulle spela fransk dramafilmspel, och vi hade en ganska synkroniserad bild av vad som händer i sådana berättelser. Detta gjorde att vi alla drog åt samma håll. Men för just inlevelsen fanns en bit som jag tror var viktigare: Alla var otroligt peppade på att spela. Eftersom det bara var jag som arrangerade det här spelet så kom folk att spela det för att de hört talas om det. Och eftersom mina första sessioner hade varit så lyckade fick spelet ett rykte om sig att vara riktigt bra, och ge fantastiska upplevelser. Dessutom var det ett franskt indiespel, vilket kändes spännande och exotiskt, och alla var riktigt taggade på att spela.

Det här är kärnan av *Psychodrame*, som jag spelade det. Mer än ett regelsystem var spelet en pitch, en känsla, ett löfte, och det gjorde att folk kom in i spelet med höga förväntningar och mycket energi. Och det gjorde omgången intensiv, vilket stärkte spelets rykte inom pretentiösa indiespelskretsar, så det hela blev en självuppfyllande profetia. Kanske har du upplevt detsamma i någon kampanj du spelat med dina vänner. Spelet är spännande, vilket gör att folk blir peppade, vilket gör att spelet blir ännu bättre.



Detta låter ju inte så hjälpsamt, dock. Bygg bra spelupplevelser genom att bygga bra spelupplevelser. Men poängen med den här historien är att om man kommer in i spelet med entusiasm och pepp så lyfter det spelomgången, vilket sedan kan bilda en positiv spiral genom att smitta av sig på nästa spelmöte. Den här entusiasmen kan man till viss del fejka, om man inte är så pepp, eller i alla fall göra en medveten ansträngning för att kommunicera sin iver om man har den. Hur bra spelomgången blir börjar redan när du först börjar prata om den. Om du skulle vilja testa spelledarlöst rollspel och pitchar det för dina vänner med attityden "Jag vet inte om det är något att ha, men man kan ju ge det en chans", så har du redan sett till att folk kommer in med låga förväntningar. Det kanske känns rimligt att göra, för att man tänker "med låga förväntningar blir ingen besviken", men problemet är att man redan från början sätter en tveksam och negativ energi. Om du istället pitchar det som "Jag skulle vilja prova detta; jag tror att det kan vara kul" så hjälper det till.

Runt bordet är det sedan samma sak. När folk skapar rollpersoner eller bollar idéer om spelvärld, se till att kommentera och ge positiv feedback. Repliker som "Ah, cool idé!" eller "Jaaa, så är det såklart, hahaha" kan du med fördel strössla lite med. Det bygger upp en bra stämning där folk känner att deras idéer är intressanta och uppskattade och gör dem taggade på att bidra mer. Du kan göra en del av detta under spel, också, men var försiktig med att inte avbryta spelet så mycket. Speciellt i intensiva scener kan du bryta stämningen mycket genom att komma med kommentarer utifrån, men du kan alltid visa ett engagerat minspel. Du kan pumpa in energi i spelpasset genom att luta dig framåt, se på de som talar, visa med ditt ansiktsuttryck att det de säger är intressant och bra. Visa att du lyssnar och är intresserad, helt enkelt.

Och jag behöver väl inte säga detta, men allt ovanstående gäller ju med måttlighet, såklart. Du behöver inte sitta och spela teater eller ljuga för dina vänner, och det är inte tanken att du ska hoppa och skrika av glädje för varje ord som kommer ur deras mun. Men det fattar du nog själv. Poängen är att din entusiasm smittar av sig på andra, så försök visa upp den.



Så ovanstående är en del av nyckeln till att bygga upp ett bra engagemang i gruppen. Den andra delen handlar om fiktionen i sig. Vi behöver bygga en berättelse där vi spelare bryr oss om rollpersonernas öde. Där det som händer är *viktigt*. Detta kan kännas att gå lite emot det vi talat om innan med "play to lose". Jag ska ju inte bry mig om huruvida min rollperson vinner eller förlorar, eller hur? Koppla loss min egen framgång från rollpersonens, var det inte så? Nja, sanning med modifikation. Det är absolut sant att du ska låta din rollperson lida, och ibland själv sabba för henne. Men det är en helt annan sak att inte bry sig! När din rollpersons ära står på spel, när hon bekänner sin kärlek, när hon står upp för sina vänner, när hon ljuger för att skydda sitt eget skinn, i alla dessa situationer är det jätteviktigt hur det går för henne! Om det går bra eller dåligt spelar jättestor roll, och du ska absolut bry dig om resultatet. Men du ska inte slåss för att rollpersonen ska få som hon vill.

Om det känns konstigt, tänk dig när du tittar på en bra film. Huvudpersonen springer runt och möter diverse hinder, hamnar i konflikter, slåss, kämpar för sitt liv. Du som tittare är involverad i handlingen, stirrar med uppspärrade ögon på skärmen, vågar knappt andas för du vill veta hur det ska gå. Vill du att det alltid ska gå bra för hjälten? Nej, naturligtvis inte. Det vore en jättedålig film om hjälten bara strosade från utmaning till utmaning och besegrade sina fiender med lätthet. Nej, du vill se kamp, frustration, beslutsamhet, nederlag, insikt, ånger, sorg, och såklart också seger, glädje, lättnad, lycka. Du vill ha allt detta, inte bara seger. Men det betyder inte att du inte bryr dig. Att du där när hjälten möter sin rival inte sitter och tuggar på naglarna och undrar över hur det ska gå. Oavsett om huvudpersonen vinner eller förlorar den här fajten, så kan du fortfarande tycka att det är en bra film. Filmens kvaliteter är en helt annan sak än huvudpersonens framgång.

I den här spelstilen är det samma sak. Du kämpar och gör ditt bästa för att få till en bra berättelse. Här är det en simpel skala från dålig till bra, där du vill lyckas så bra som möjligt, tillsammans med dina vänner. Rollpersonens framgång är på en annan skala, och där är inte mer framgång alltid bättre. Men det betyder inte att du inte bryr dig. Att det inte är viktigt. För det *är* viktigt, och vi *ska* bry oss, och detta engagemang måste vi bygga upp för att få dessa oförglömliga upplevelser som rollspel kan ge. Kärleken till våra rollpersoner är en sorts



*tough love.* "Jag älskar honom, men han måste gå igenom det här själv." Den sortens känsla.



I ett spel med en spelledare där rollpersonerna är lite av en förlängning av spelarna, där spelarna gör sitt bästa för att rollpersonerna ska lyckas och där rollpersonernas framgång och misslyckanden blir spelarnas framgång och misslyckanden så får man en del engagemang på köpet. Men här måste vi använda andra verktyg. Engagemang byggs på många olika sätt, och ett av de främsta är helt enkelt bekantskap. Det finns gott om psykologiska studier som visar att vi bildar oss en mer positiv inställning till folk och saker vi spenderar mycket tid med. Om du spenderar tid med din rollperson kommer du mer eller mindre automatiskt att börja bry dig om henne. Det här går olika fort för olika människor. Vissa gör det på tjugo minuter, andra tar många spelsessioner på sig innan det träder i kraft på riktigt. Oavsett vilket så finns det dock ett par sätt att snabba upp processen.

En metod är att jobba med att lära känna rollpersonen. När vi ser rollpersonerna agera i olika scener och situationer får vi se olika sidor av henne. Vi får se henne arg, glad och ledsen, och vi får även se *vad* som gör henne arg, glad och ledsen. I min erfarenhet har vi en fördel här, i dramaspel, eftersom de dramatiska situationer som uppkommer visar upp personen i känslomässiga situationer, vilket låter oss lära känna henne på djupet snabbare.

Ett annat knep är att låta spelarna vara med att definiera personen. Vi tenderar att investera mer i personer och idéer som i själva verket med om att hitta på. Det är lite som att vår egenlagade mat smakar bättre än den objektivt egentligen borde, eller som stoltheten över en IKEA-bokhylla vi monterat ihop själva, trots att den är sned och den understa hyllan sitter uppochned. Förberedelser där vi gemensamt skapar rollpersonerna och deras relationer till varandra har en fördel här. Det blir ofta inte lika snyggt och väl ihopsatt som en uppsättning förberedd med genomtänkt planering under veckors tid, men man tjänar igen en del av det genom att vara sin egen kock, så att säga.

Vi behöver också se till att skapa rollpersoner vi kan relatera till och empatisera med. Det behöver inte betyda att vi ska gilla dem eller hålla med om deras åsikter, men vi måste känna att de går att förstå, att det känns som en riktig människa skulle kunna ha dessa åsikter, och att vi har en förståelse om varför personen känner såhär. Om jag spelar en

rollperson som betar sig som en skitstövel för att hon är en skitstövel och har alltid varit en skitstövel så blir det svårt att bry sig så mycket om vad som händer med henne. Men om jag spelar en skitstövel som kan argumentera för sina åsikter, som gör saker som jag ibland känt mig frestad att göra trots att jag vet att det är fel, då blir det en helt annan sak. Att spela skitstövlar är svårt, men mina favoritrollpersoner är ofta sådana där jag har svårt att bestämma mig för om de är skitstövlar eller inte.

Här finner vi återigen temat med att vi ska vandra på vägen tillsammans med våra rollpersoner. Välj en reskamrat som blir ett intressant resesällskap, och som du inte kommer att vilja överge. Det kan också bero på hur länge ni ska resa tillsammans. Många finner det lättare att ha udda och kanske svårrelaterade rollpersoner i ett enkvällsscenario, men behöver någon närmare dem själva i längre spel. Gör intressanta rollpersoner, som väcker tankar. Fascinerande människor som gör oss nyfikna. De måste inte vara extravaganta och utsvävande – vanliga människor kan vara fängslande när man kommer dem inpå livet! Så hitta det som är intressant och spännande med din rollperson och visa upp det. Då kommer du att bygga ditt eget engagemang, och det kommer att smitta av sig på dina medspelare.

DEL FYRA  
*Dramaturgi*

## EGRI OCH EDWARDS

DET FINNS MÅNGA HYLLMETER skrivet om dramaturgi och berättelsers struktur, och den här boken kommer knappast att ta upp dem alla. Aristoteles, Joseph Campbell, Gustav Freytag, kishoutenketsu, den obligatoriska scenen, det finns massor av material att inspireras av. Men den som haft mest inflytande inom rollspelsvärlden, eller i alla fall för mitt sätt att tänka kring dramaturgi, är Lajos Egri och hans bok *The Art of Dramatic Writing* (såvitt jag vet finns den inte i svensk översättning). Egri beskriver drama som en dialektik, där tes och antites möts och blir till syntes, och han hamrar hårt på vikten av att varje drama bör ha en så kallad "premiss". Denna premiss är ett påstående, i stil med "Hänsynslös ambition leder till fördärv" (*MacBeth*) eller "Sann kärlek övervinner till och med döden" (*Romeo och Julia*), som dramat sedan skall försöka bevisa genom sin argumentation. Egri har varit väldigt inflytelserik och ligger till grund till mycket av det drama du har växt upp med, i alla fall om du liksom jag matats med amerikanska tv-serier och hollywoodrullar.

Egris idéer plockades sedermera upp av Ron Edwards, spelskapare och teoretiker, när han definierade sin *Big Model*-teori om rollspel. I Edwards tappning blir detta till den kreativa agendan *Story Now*, ett sätt att spela rollspel på där man gör exakt det Egri talar om. Berättelsen man spelar har en premiss, som kan levereras av spelet via dess struktur och regler, eller av spelarna själva. Men till skillnad från den som skriver en pjäs eller roman vet inte rollspelarna hur premisen kommer att adresseras. Författaren planerar sin berättelse från början till slut och har redan en premiss i form av ett påstående. Rollspelaren skapar berättelsen under spelets lopp och kan därför inte ha ett färdigt påstående. I Edwards terminologi är därför premisen en fråga, som besvaras under spelets gång. En premiss kan vara "Vad är viktigare, kärlek eller pengar?" eller "Kan en gammal syndare förtjäna förlåtelse?". Viktigt för spelet är att frågan är öppen, att vi inte vet svaret. Genom berättelsen som spelas upp, under inflytande av olika spelares infall och bidrag, samt regelsystemet och tärningarna, kommer ett svar att erhållas. Den här kreativa agendan döpte Edwards till "narrativism", men över tid har den kommit att istället bli refererad till med sin undertitel: "Story Now".

Ovanstående är en extremt överskådlig sammanfattning, och det är inte min mening att ge dig en komplett förståelse för dessa teoretiska

ramverk. Vill du förstå Egris dialektik, läs *The Art of Dramatic Writing*, och vill du förstå Story Now, läs *Narrativism: Story Now*. Båda två är utmärkta verk, och jag rekommenderar dem varmt. Min tanke i att presentera dem här är bara att ge dig en bakgrund, och visa var mina tankar kommer ifrån. Jag vill visa hur jag tänker på dessa teman, och hur det hjälper mig att väva intressanta berättelser när jag spelar spelledarlös friform (och andra former av rollspel också, för den delen). Vad som följer är alltså min egen tolkning, influerad av men inte nödvändigtvis identisk med någon av ovanstående två giganter.

## DEN ÖMMA PUNKTEN

ETT ROLLSPEL SOM HAFT en djup inverkan på mitt spelande är *Primetime Adventures* (PTA) av Matt Wilson. Det finns många saker jag hämtat därifrån, och jag kan helhjärtat rekommendera spelet. En av dessa saker är idén om en rollpersons ömma punkt. I PTA kallas det för "issue" och det är något rollpersonen kämpar med, något obestämt som rollpersonens berättelse kretsar kring. Eftersom "issue" inte har en enkel översättning till svenskan har jag hittat på min egen term, "öm punkt", för jag tycker att det är en metafor som fungerar ganska bra. En öm punkt kan vara kärleksbekymmer, där rollpersonen kämpar med att finna någon att dela sitt liv med. Den kan vara familjen, som rollpersonen försöker att ta hand om, eller tvärtom som rollpersonen kämpar med att göra sig fri från. Den ömma punkten är något som inte riktigt är som det ska, något obekvämt, något rollpersonen kämpar med, något som gör ont om man trycker på den. Ibland kan det dock vara något rollpersonen själv inte vet om är ett problem, i stil med "stolthet". Rollpersonen är stolt och vägrar erkänna sina misstag, ens för sig själv. Han ser det själv inte som ett problem, men om vi pressar honom, visar honom hans misstag, så skaver det fortfarande, och förr eller senare kommer något att brista.

En rollperson är inte samma sak som sin ömma punkt, och olika rollpersoner kan ha samma ömma punkt men vara väldigt olika, men att hitta den där ömma punkten, trycka lite på den och se vad som händer, är en bra utgångspunkt när vi jobbar med berättelser och dramaturgi.



En av mina favoritrollpersoner var Babi, en Battle Babe i Vincent Bakers postapokalyptiska rollspel *Apocalypse World*. Under spelets gång blev det tydligt att hennes ömma punkt var något i stil med "oberoende" eller "frihet". Hon var extremt tydlig med att hon inte kände lojalitet till den lokala gängledaren, utan agerade på eget bevåg: en fri kämpe, obunden av andra, som kommer och går som hon vill och inte accepterar någons auktoritet. Under spelets gång blev hon dock mer och mer indragen i andras affärer. Hon fann vänskap, hon startade ett gäng, hon tog på sig ansvar. Hon blev till och med drogberoende, vilket nästan bokstavligen förslavade henne. Allt detta skavde

mer och mer på hennes självbild och hon kände att den frihet hon hävdade alltmer ekade tomt. När hon under en drogtripp gick bärsärk och brottades ned vaknade hon upp inlåst och med en kedja runt halsen. Den ansvariga, en gängledare och tillika en av hennes vänner, bad om ursäkt, men det blev för mycket för Babi. När hon blivit frisläppt tog hon sin kedja och gick mot sin vän med mord i blicken. Gängmedlemmar runt henne försökte att stoppa henne, men hon slog sig genom folkmassan. Hennes vän grät och bad henne att sluta, men hon stannade aldrig. Hon hade egentligen aldrig någon chans, utan gick under när gänget runt omkring henne slog ihjäl henne för att rädda sin boss.

Jag ber om ursäkt för min "låt mig berätta om min rollperson", men jag ville visa ett exempel på hur man kan arbeta med en öm punkt. Babis frihet var vad hennes berättelse handlade om, och den utmanades konstant av allt som hände henne. En massa småsaker petade på den där ömma punkten, och varje gång blev den allt ömmare, och det hela drevs till sin spets när hon fick kedjan om halsen. Hennes sista kamp var för att bevisa för sig själv att hon verkligen var fri, att hon inte lät sig kedjas, inte lät sig bindas, ens av lojaliteten till sin vän. På detta sätt adresserade hon frågan om sin egen frihet. Det hade också kunnat sluta med att Babi insåg att det finns andra saker i världen hon höll mer kärt än sin frihet, att vänskap och lojalitet var viktigare, och att hon på så sätt gav upp sin frihet till fördel för något annat. Det hade också varit ett sätt att adressera den här premissen.



Den här typen av öm punkt är en grundbult i många bra berättelser, och det är något som gör att rollpersonens historia får en vikt och ett drama och säger något allmängiltigt. Det är också ett oerhört bra verktyg för mig som spelare att använda som kompass för att driva rollpersonens berättelse. Att jobba med ömma punkter kan ske i både kortare och längre spel. I ett ensessionsspel kanske vi hinner utforska en enskild punkt under berättelsens gång, medan vi i längre kampanjer hinner jobba med en per rollperson, eller till och med flera.

Du behöver inte ha en strikt formulerad öm punkt i huvudet, och du behöver heller inte försöka få varje scen och varje replik att kretsa kring den, men i de stora dragen, när du funderar på hur din rollperson ska ställa sig till olika frågor, eller vad du ska sätta för scen närmast, kan en känsla för vad din rollpersons berättelse handlar om

vara ett bra utgångsläge. Detta kan kännas underligt för den som är van vid ett mer rollpersonscentrerat spelande. Jag kan väl inte gärna bestämma min rollpersons agerande utifrån någon extern tematik? Rollpersonen har ju sin egen personlighet, sina egna tankar och värderingar, och om jag inte agerar efter dessa, utan styr rollpersonen som en marionettdocka för att bygga upp ett tema, så tappar jag ju all trovärdighet och går miste om all immersion.

Det finns två svar på detta. Det ena är att människor är mycket mer komplexa än vi ibland föreställer oss när vi spelar rollspel. Jag har hört immersionistspelare tala om hur de lärt känna sin rollperson så innerligt att de genast vet hur hen skulle reagera i alla situationer. Detta känns för mig orimligt. Jag vet inte hur jag själv skulle reagera i alla situationer, och vetenskapen är rätt tydlig med att vi ofta är ganska dåliga på att veta hur vi kommer att reagera i hypotetiska situationer. I vilken situation som helst finns det en massa olika beslut du kan ta utan att dina vänner skulle reagera och säga "Oj, det där var olikt dig". Det finns till och med en massa beslut som forskare, med olika trick som psykologin känner till, kan manipulera dig till att ta utan din vetskap, och när de frågar om motivet står du inte perplex och funderar på varför du gjorde som du gjorde. Istället fabulerar du en anledning som du själv tror på.

Vad jag vill säga med detta är att i en given situation finns det en massa olika saker din rollperson skulle kunna ta sig för utan att det skulle kännas underligt eller okaraktäristiskt. Dessutom är den ömma punkten en konsekvens av vem din rollperson är, så det är inte som att de beslut du tar inte är grundade i rollpersonen.

Det andra svaret är att, som jag förklarat innan, den här spelstilen inte är lämpad för den sortens immersion som placerar dig som spelare i huvudet på din rollperson. Vi har ett konstant utanförperspektiv när vi spelar spelledarlös friform: vi är författare, inte skådespelare. Det innebär att det enda vi behöver ta hänsyn till är vad som redan är etablerat i spel. För en immersionist finns det en massa delar av rollpersonens sinnevärld som är okänd för resten av spelbordet. Hon kanske känner sin rollpersons favoritbok, vad han hade för drömmar som liten och hans politiska åsikter, men om inget av detta syns i spel så är det inget vi behöver ta hänsyn till när vi styr rollpersonens agerande. Ingen kommer att reagera på att du tar ett beslut som inte ligger i linje med din rollpersons politiska läggning om din rollpersons politiska läggning aldrig etablerats i spel.



Som författare av vår rollpersons historia skapar vi hans personlighet genom att visa upp hans handlingar, istället för att som immersionisten skapa rollpersonens handlingar genom att konsultera personligheten. Det är ett fundamentalt annorlunda perspektiv på vad aktiviteten rollspel är.



Och vet du vad? Några av mina bästa ögonblick i rollspel har kommit av situationer där min rollperson har gjort något som går tvärs emot vad som redan etablerats av hans personlighet. Jag ber om ursäkt i förväg, men jag tänker berätta om en annan av mina rollpersoner.

Det här utspelar sig i spelet *Det sjätte inseglet* som jag speltestade fram tillsammans med Kim Nolemo och Leo Berge. Spelet har som miljö en totalt sammanblandad vision av Europa, där händelser och personligheter från hela hennes historia plockas ihop till ett stiliserat *Tre musketörerna*-liknande hjältedrama, fast med en underton av tragedi och svikna ideal. Jag spelade en spansk soldatkaptan som ledde sitt kompani i återtagandet av Spanien från morerna, ledda av den muslimske härledaren Saladin. Min rollperson var en hetlevrad stridstupp och i en scen, när hans överordnade inte ville ge order till anfall, ledde han sitt kompani mot en samling moriska trupper. Konflikten gick dåligt, och jag förlorade. Reglerna i spelet sade att Kim, som i denna scen spelade Saladin, fick beskriva hur det gick. Dock gav jag inte tillåtelse till honom att döda min rollperson, då jag kände att kaptanens historia inte skulle sluta här.

Kim beskrev hur mina trupper blev omringade, hur de föll en efter en tills bara jag fanns kvar, på toppen av ett berg av kroppar, både av mina soldater och av fiender, och utanför detta berg stod Saladins soldater och gjorde sig redo för ett sista anfall som skulle döma mig till döden, när plötsligt Saladin ropade åt dem att stanna upp. Han förklarade att jag stridit modigt och ärligt och som en sann hjälte, och att jag genom mitt mod och min skicklighet hade förtjänat nåd. Soldaterna ställde sig i givakt och öppnade en väg för mig att ge mig av, oskadd, och lämna mina mannan bakom mig.

Jag visste först inte vad jag skulle säga. Min hetlevrade kaptan, som alltid talade om ära och att vara villig att dö för ett kristet Spanien, som avskydde morerna och kände ett betungande ansvar för sina mannan, som nu låg döda runt om honom, skulle han verkligen acceptera detta erbjudande av nåd och gå därifrån efter att ha sänt alla sina kamrater i

döden? Allt som var etablerat om hans personlighet sade att han borde skrika ut en heroisk vägran och kasta sig fram mot sin död med svärdet i högsta hugg. Men jag valde att följa med istället. Vad skulle det innebära om han antog detta erbjudande? Vad skulle det säga om honom? Jag etablerade hans personlighet genom hans handlingar och bestämde mig för att hans handling var att ge upp och gå därifrån.

Min hetlevrade stridstupp till kapten ville inte dö. När han nu stod där och såg möjligheten att leva vidare så kunde han inte förmå sig att välja döden. Det här blev en brytpunkt för hans berättelse. Alla hans illusioner om sin egen heroism och förträfflighet rämnade runtomkring honom. Han hade sett sig själv precis som vi hade sett honom, och här fick han och vi en insikt om vem han egentligen var. Detta bröt fullständigt hans vilja och vi fann honom senare, en alkoholiserad och desillusionerad människospillra, när han återigen mötte Saladin som tog honom under sina vingar. Han slutade sin berättelse som Saladins främste lönnmördare.



Hade jag bara konsulterat vad vi visste om min rollpersons personlighet hade detta aldrig hänt. Genom att istället tänka "Om min rollperson handlar på det här sättet, vad säger det om honom?" så fick jag en scen och en berättelse som var otroligt stark för mig och som jag burit med mig sedan dess. Vi kan kalla det Jeopardy-tekniken: Börja med svaret och hitta på frågan efteråt. Människor är komplicerade varelser, och ofta känner de inte ens sig själva, så att styra sin rollperson "utifrån" är inte så plastigt som det kan verka vid första anblick. I det här fallet fick den här konflikten mig att finna min rollpersons ömma punkt. Det var inte hans hetsiga humör eller hans lojalitet till Spanien och kristendomen; det var hans relation till döden.

Något jag gjorde här var att ta den här grejen och verkligen lyfta fram den, göra den viktig. En av de saker vi bör göra när vi hittat en öm punkt hos vår egen rollperson är just att lyfta fram den och visa upp den. En annan sak är att relatera det som händer i dramat till din ömma punkt. Det betyder inte att du måste prata om den och göra en endimensionell rollperson som bara handlar om en sak, men när saker händer i fiktionen, se om du kan få dem att relatera till din punkt, om än tangentiellt, och använd det för att fundera på hur rollpersonen ska handla.

Säg att min rollperson är en gymnasieelev vars ömma punkt är gemenskap. Han anser sig stå över sina klasskamrater och vara lite coolare än dem, men detta gör honom samtidigt väldigt ensam. Nu sätter en annan spelare en scen som handlar om ett prov. Snart kommer matteprovet, och läraren är berömt sadistisk och gillar att göra svåra prov för att sedan kugga elever som inte klarar dem. Den scenen handlar om något helt annat, men jag kan gripa tag i idén och relatera den till min ömma punkt. Jag sätter en liten monologscen där min rollperson sitter och sliter över sina matteböcker och inte fattar någonting. Han har halvsovit sig igenom mattelektionerna och tänkt att han som är så smart lätt kommer att fixa det, men nu när han sitter där med böckerna så fattar han bara inte. Han kommer att behöva hjälp. En studiepartner.

Här bygger jag en bro mellan provet och min ömma punkt, och min rollpersonen kommer att tvingas svälja sin stolthet och be om hjälp från en av de klasskamrater han ser ned på. Kommer kamraten att vilja hjälpa honom? Kommer han att finna en vän? Kommer han att sabba allt genom sitt arroganta beteende? Det finns många spår att driva på här.



Förutom att jobba med din egen rollpersons ömma punkt, kan du också försöka att identifiera och arbeta med andra rollpersoners. Det här är något jag lägger stor möda på när jag är spelledare i spel som har en sådan, men i ett spelledarlöst spel är vi ju, namnet till trots, alla spelledare. Jag behöver inte ha en så klar bild av en rollpersons ömma punkt, och jag behöver inte heller ha samma bild som rollpersonens spelare, om hen själv nu funderar i de banorna. Jag kan fortfarande bidra till ett tematiskt meningsfullt spel genom att ha detta i åtanke. För att finna en annan spelares rollpersons ömma punkt kan vi agera lite som en sadistisk doktor. Vi provar att trycka lite på olika ställen och fråga "Gör det ont om jag trycker här?". Vi ser hur hon reagerar. Och när hon rycker till i smärta, då trycker vi hårdare.

När jag använder min egen rollpersons ömma punkt som guide för mitt spelande så låter jag det influera min rollpersons handlingar och beslut. När jag jobbar med andra rollpersoners så är mina verktyg istället scensättning och situationer, samt min egen rollpersons handlingar. Låt mig ta ett exempel för att visa vad jag menar.

Säg att du spelar en rollperson som nyligen har förlorat sin make och sörjer honom djupt. Det här visar sig vara något som får en hel del utrymme i spelet och jag tänker på det lite som din rollpersons ömma punkt. Vad kan jag göra för att bejaka detta? Jag vill lyfta fram det, skapa intressanta situationer kring det och tvinga din rollperson att visa upp vad den här sorgen betyder för henne och hur hon hanterar den. Här kan jag till exempel använda scensättning för att sätta en scen på årsdagen för makens död. Kanske bjuder jag in till fest på just den dagen, utan att veta vad den betyder för dig, och vill väldigt gärna att din rollperson ska komma. "Det skulle betyda mycket för mig". Hur kommer din rollperson att agera? Kommer hon att tacka nej och förklara varför? Kommer hon att hitta på någon ursäkt för att slippa? Kommer hon att dyka upp på festen och försöka hålla god min? Eller kanske supa sig full för att tränga bort tankarna? Börja lasta av sina känslor under ett fyllesnack med bästa kompisen?

Genom att skapa den här scenen och lyfta fram det jag uppfattat som din rollpersons ömma punkt gör jag den viktig och sätter fokus på den. Inte för att berätta vem din rollperson är, utan för att ta reda på det. Hur hon hanterar den här situationen är upp till dig som spelare. Men din rollpersons agerande kommer att berätta mer om vem hon är, hur hon tänker och vad den här sorgen betyder för henne. Det kommer att visa upp hennes ömma punkt och låter oss pressa vidare på och runt den.

Till slut kanske något händer: likt en doktor har vi petat på, masserat och rotat runt kring den här ömma punkten. Vi har kanske till och med tagit i rejält och opererat. Och vi kommer till ett klimax. Kanske lyckas vi bota det som plågat din rollperson: hon lyckas till slut tränga igenom sorgen och hitta en ny riktning i livet. Kanske gör vi det bara värre: hon kollapsar och bryter samman. Kanske konstaterar vi att problemet är kroniskt och skriver ut värktabletter: rollpersonen lär sig att leva med smärtan men kommer aldrig att älska igen. Oavsett hur det nya läget ser ut, är detta en brytpunkt i din rollpersons berättelse. Kanske är det bara en paus, och vi kommer att jobba vidare med den här ömma punkten. Kanske hittar vi en ny öm punkt att trycka på. Eller så är det ett lämpligt ställe att avsluta och lämna berättelsen helt och hållet.



Det finns inget som säger att en rollperson bara kan ha en öm punkt, förresten. Under en enskild session kommer det vara väldigt svårt att behandla fler än en med något vidare djup, men i ett längre spel kan vi spela med flera parallella ömma punkter, eller behandla dem i serie. Jag kanske har identifierat den ömma punkten hos din rollperson som något annat än vad du hade tänkt utforska, och genom att vi båda jobbar med det får vi en ännu intressantare bild av henne. Eller så kanske vi jobbar med den första ömma punkten tills vi hittar ett nytt viloläge, och då tar vi tag i en ny öm punkt och börjar trycka på den.

Och om vi har ett upplägg utan strikt rollpersonsmonogami så blandar vi verktygen vi kan använda, också. I vissa scener spelar jag den sörjande maken och i andra scener spelas hon av dig, medan jag jobbar med scensättning och andra roller för att sätta press på den ömma punkten. Har vi ett upplägg med en ensam rollperson kan vi alla jobba med att utforska hen på djupet och finna flera punkter att trycka på. Har vi många rollpersoner kan vi arbeta tematiskt med liknande ömma punkter hos allihop, eller lite spretigare med flera olika. Det finns massor av varianter här, så lek runt med dem och utforska dem alla.

## SVÅRA VAL

VI TALADE OM DILEMMAN när vi diskuterade relationsscheman, men svåra val är naturligtvis inte begränsade till förberedelsefasen, utan kan kastas i ansiktet på rollpersonerna när som helst under spelet. När någon tvingas välja mellan två saker hon gärna vill ha, eller mellan två saker hon gärna vill undvika, byggs det bra drama. En moder som måste välja mellan sina två barn, ett utpressningsoffer som måste plundra familjens besparingar eller låta hemligheten om hans otrohetsaffär komma ut, en teaterföreståndare som måste sätta upp en vulgär publikfriande pjäs eller se sin teater gå under, en superhjälte som måste välja mellan att rädda sitt kärleksintresse eller bussen full med skolbarn.

Vanliga dilemman är en grundbult i klassiskt dramarollspel. De är ett närmast ofelbart sätt att få till en gripande situation och jag har varit med om att man pressat så hårt på det att det nästan känts mekaniskt och repetitivt. Men det är ett ofta använt verktyg av en anledning: Det fungerar. Och speciellt om du är ny till spelstilen, kör hårt med dilemman!



När vi bjuder in den sörjande makan till fest på årsdagen av makens död så är det ju ett svårt val. När min hetlevrade spanjor till rollperson tvingades välja mellan död och vanära var det ett svårt val. När gymnasieeleven som var för cool för skolan tvingas välja mellan att be om hjälp eller riskera att kugga matteprovet så är det ett svårt val. Svåra val är en stor del av vad vi gör med ömma punkter. Vi hittar dem och bygger svåra val kring dem. Det är lite det jag menar när jag säger att vi "trycker" på dem.

Men vi behöver inte tänka i termer av ömma punkter för att jobba med svåra val. Det räcker att identifiera saker som är viktiga för en rollperson och tvinga henne att välja. Det är en ganska bra övning i improvisation att fundera ut situationer som tvingar fram ett val mellan två saker. Säg att vi har en rollperson som sparar ihop för att köpa ett rymdskepp och segra de sju vakuumhaven. Samtidigt har den här rollpersonen en sjuk lillebror som hon måste ta hand om. Hur kan vi tvinga fram ett val mellan dessa?

Tja, lillebrorsan är ju sjuk, så behöver vård, som kostar kosing. En doktor säger att det finns en behandling som skulle kunna hjälpa, men den kommer att kosta alla besparingar som rollpersonen hittills kämpat ihop för att köpa ett rymdskepp. Eller så kanske rollpersonen får chansen att stjäla ett rymdskepp från några skurkar, men i sista stund får de tag på brorsan. Du kan ta rymdskeppet och sticka, men då måste du lämna brorsan i deras händer. Eller kanske erbjuds hon ett jobb på ett rymdskepp. Det betalar bra, och hon får vara ute i rymden, som hon drömmer om, och får även erfarenhet som hon kommer att behöva. Men för detta måste hon vara borta långa perioder från lillebrorsan, och lämna honom i ett fosterhem eller liknande. Och så vidare.

Det här kan du göra om du identifierat två saker som är viktiga för en rollperson. Men det räcker egentligen med en enda sak, för det finns saker som de allra flesta lägger vikt vid: saker som sin egen hälsa, moral och ekonomi. Det är här vi finner den klassiska indiespelsfrågan: "Hur långt är du villig att gå för att nå ditt mål?" Jag har sett dussintals spel baserade på den premissen, för den är enkel och den funkar. Det räcker med att din rollperson vill något, vad som helst. Vi ger hen möjligheten att nå sitt mål, men tvingar hen att utföra allt värre omoraliska handlingar. Är du beredd att ljuga för att nå ditt mål? Stjäla? Förråda din vän? Döda? Instant dilemma, addera bara vatten.

Faktum är att du behöver inte ens ha identifierat en enda sak som rollpersonen värderar. Du kan bara sätta dessa "universella" värderingar mot varandra. Riskera livet för pengar, göra en omoralisk sak för rikedom, offra dig själv för att rädda någon annan, eller direkt döda en människa för att rädda livet på fem, som i det klassiska filosofiska tankeexperimentet med det skenande tåget. Dessa typer av val blir på sätt och vis mer universella, men de blir också mer generiska, och de kommer snabbt att börja kännas repetitiva om du förlitar dig på dem helt och hållet.



På många sätt är rollspel en moralisk testbana. Vi kan prova olika moraliteter, olika prioriteter, olika val, utan att själva behöva stå för dem. Vi kan spela någon som är beredd att mörda för ekonomisk rättvisa och se hur det får oss att känna. Det låter oss empatisera med och utforska människor och perspektiv som inte är våra egna. Det är en av de stora lockelserna hos rollspel, och det är vid de svåra valen

som vi ställer detta på sin spets. När vi ser rollpersonen välja så lär vi känna henne på ett väldigt nära sätt. Närmre än vi kan lära känna våra vänner, eller ens oss själva, på sätt och vis. Vi får se vem hon är när det verkligen gäller, se vad hon går för, vad hon står för, vad hon brinner för.

Ofta blir det till och med en upptäckt för rollpersonen själv. Hon når insikter i sin egen identitet, och kanske finner, likt min eldige spanjor, att hon inte är den hon trodde att hon var. Det här är karaktärsutveckling, och det handlar inte om att få +1 på Tvåhandssvärd.



## SÅ OCH SKÖRDA

REINKORPORERING, ÅTERANVÄNDNING, ÄR EN av grundbultarna i dramaturgin, eller åtminstone i den moderna, västerländska dramaturgi vi växt upp med och som blivit en del av hur vi tänker på berättelser. En gammal princip är Tjechovs gevär, som lyder "Om du i första kapitlet säger att det hänger ett gevär på väggen, då måste det absolut avfyras i andra eller tredje kapitlet. Om det inte ska avfyras borde det inte hänga där."

I rollspel är detta inte helt möjligt eller ens alltid önskvärt, men det är en bra princip att ha i åtanke. En omformulering kanske mer anpassad för rollspel kan lyda "Introducera inte något nytt om du kan återanvända något gammalt istället". Berättelser handlar mycket om förändring, och genom att återanvända gamla element kan vi visa hur de förändrats. Dessutom har vi redan byggt upp en relation med dem, investerat i dem, och därmed har de ett starkare emotionellt grepp om oss. Så återanvänd personer, händelser, platser och teman, och använd dem för att bygga kopplingar mellan de olika huvudpersonerna. Era berättelser kommer att bli bättre av det.



Vet du vad "köpenhamnstolkningen" är? Inom kvantfysik är det, väldigt grovt generaliserat, ett sätt att se på verkligheten, som går ut på att partiklar befinner sig i ett odefinierat tillstånd av många möjliga positioner och hastigheter, och först när de observeras så kollapsar vågformen och partikelns läge blir bestämt till en specifik möjlighet bland alla de som fanns strax innan. När jag spelar rollspel är detta min tolkning av hur världen fungerar. Inget är bestämt förrän det observerats.

I många traditionella upplägg med spelledare och en färdigskrivna spelvärld är så inte fallet. I *Eons* spelvärld Mundana finns det ett land som heter Jargien. Om jag spelar ett scenario i Eon och vi aldrig åker till eller ens nämner Jargien, finns fortfarande Jargien i spelvärlden? De flesta skulle antagligen säga "ja". Det är klart att Jargien finns där, oavsett om rollpersonerna åker dit eller inte. Det står med i världsboken, det är en viktig del av hela det sociopolitiska ramverket i världen och inget av detta påverkas av rollpersonernas aktiviteter. Faktum är att detta ofta nämns som en viktig och positiv sak som spelledare och

spelkonstruktörer bör sträva efter, att "få världen att kännas verklig", att ge en känsla av att världen inte kretsar kring rollpersonerna, att den inte finns för deras skull och att saker händer oavsett om rollpersonerna är där och bevittnar dem eller inte.

Det är inte så jag ser på saken när jag spelar. Fram tills dess att Jargien nämnts i spel så finns landet bara som en av många möjligheter. Det finns som en text i spelboken, som en plan i spelledarens huvud, som en förväntning hos spelarna, men det existerar inte i berättelsen, och om vi vill, om det passar, så kan vi byta ut det mot något helt annat när vi väl reser dit. När jag spelar så skapas världen runtom rollpersonerna. Varje fotsteg frammanar ny mark, varje gång de går runt ett hörn ploppar en ny gata fram som inte tidigare fanns. Om en rollperson nämner Jargien så skapas landet, men allt som är definierat är vad rollpersonen sade om det.

Spelvärlden försvinner dock inte när rollpersonerna går vidare. Gatan som jag lämnade finns fortfarande där, och det är viktigt för berättelsens konsekvens att den ser likadan ut om jag går tillbaka. Men fram tills dess att jag besökt den är den bara ett moln av möjligheter.

Detta inkluderar saker vi bestämt i förberedelserna! Jag kanske har skrivit i mitt relationsschema att Leif och Hanna är dödsfiender, men fram tills dess att vi sett deras relation i spel så är detta bara en möjlighet. Om spelet viker av på ett sätt som gör att deras relation aldrig dyker upp så kanske de inte alls var fiender. Eller, ännu viktigare, om spelet fortsätter och jag känner att vid det här laget är det för sent i berättelsen för att introducera deras fiendskap, så finns det inget som hindrar att jag sätter en scen där de är sätaste vänner. Förberedelserna är bara idéer, möjligheter. De är inte sanning förrän de dykt upp i spel.



Om du tycker att detta låter hemskt och avtändande, och det är viktigt för dig att världen känns verklig, oroa dig inte. Du behöver inte anamma köpenhamnstolkningen för att kunna spela spelledarlös friform. Men tanken är faktiskt ganska befriande, och den är behjälplig för en viktig dramaturgisk princip. Saker och ting måste etableras i berättelsen för att de ska ha tyngd. *Show, don't tell*. Om jag sätter en scen där Leif tvingas sluta en allians med Hanna för att de ska kunna rädda staden, så kommer den inte ha någon tyngd om vi inte redan etablerat deras fiendskap. Om det bara är något jag ritat in i relationsschemat utan att vi sett dem interagera med eller tala om varandra, så kommer

Leifs uppoffring när han sväljer sin stolthet och ber om Hannas hjälp inte att kännas särskilt tung. Men om jag först haft en scen där de varit i samma rum, kastat fientliga blickar mot varandra och nästan hamnat i slagsmål, och sedan visat hur Leif talar om hans förakt för kvinnan och om hur hon bär ansvaret för hans brors död, då kommer scenen när han ber om hennes hjälp att landa som en slägga. Vi måste visa upp fiendskapen för att den ska kännas. Oavsett om du tycker att den är verklig eller ej baserat på relationsschemat så är dess existens bara rent intellektuell. Den har ingen emotionell existens förrän den visas upp i spel. Våra känslor förstår inte ett streck på ett relationsschema, men de förstår en hatisk blick, ett föraktfullt ord och en näve i plytet.

Så här är ytterligare en bra princip för metaspel: Sätt scener och spela din rollperson för att etablera saker ordentligt, tidigt i spelet. Det är lite inversen av Tjechovs gevär: Om du ska avfyra ett gevär i tredje kapitlet bör det hänga där i första.



Så, för att bygga en bra berättelse behöver vi både så och skörda. Tänk på en Bond-film (vilken som helst, de fungerar alla likadant). Q visar Bond någon ny, fräck uppfinning han jobbat på. En klocka som kan skjuta missiler, en vattentät ubåt eller en bil som kan förvandla sig till ett par gympadojor. Här sker sådden. Vi vet att Bond har fått de här prylarna. Långt senare i filmen så befinner sig Bond i knipa. Som tur är så råkar det vara en knipa han kan ta sig ur med hjälp av en av de fräcka prylarna han fått från Q. Här skördar vi. Sådden och skörden hör ihop. Om vi visar upp prylen men inte använder den så känns den överflödigt och man kan till och med känna sig lurad; om vi använder prylen utan att först ha visat upp den får den inte alls samma effekt. Det är en sorts referenslek: när vi visar upp prylen känner åskådaren "Aha! Jag minns den där prylen från tidigare!" och känner sig smart, och berättelsen känns snygg och välkonstruerad. Och när vi gör det i rollspel är vi både författare och publik, så vi kan känna oss dubbelt nöjda!

I den verkliga världen händer det såklart hela tiden att saker dyker upp från ingenstans. Polisen kan utreda en person som är misstänkt för mord, och sedan plötsligt hitta bevis för att det var en helt annan person som aldrig figurerat i utredningen innan. Jag och en kompis kan hamna i ett gräl med en tysk och det visar sig att min kompis kan lösa situationen eftersom han talar utmärkt tyska, något jag inte visste

innan. Men i berättelser blir vi lite missnöjda av den här typen av ad hoc-lösningar. Vi kallar det ibland "Deux ex machina" och tycker att det känns krystat. Vi vill se mördaren tidigt i filmen, fast vi kanske inte alls misstänker henne då. Vi vill ha fått en glimt av hur kompisen sitter och läser "Tyska för nybörjare". Det är så vi är vana vid att berättelser fungerar.

Egentligen är det här bara ett specialfall av principen om nyfikenhet. När vi ser Bonds fräcka pryl väcks vår nyfikenhet. Vi undrar över hur och när den kommer att användas. Principerna jag beskrev för att bygga mysterier gör precis detta. Om du använder ett frågepapper så skriver du ned saker som publiken undrar över, eller hur? Det är sådd och skörd. När publiken undrar över svaret på en fråga betyder det att vi har sått någonting, och vi bör antagligen skörda det innan vi avslutar berättelsen.



Det här är också kärnan i en stor del av de traditionella dramaturgiska principerna. Egri talar om dialektik. Vi ska visa upp en tes, sedan en antites, och så ur den konflikten forma en syntes. Sarcey talar om den obligatoriska scenen, som publiken förväntar sig baserat på inledningen. Den östasiatiska strukturen kishoutenketsu säger att vi ska introducera något, fördjupa det, introducera något helt annat, och till sist förena de två trådarna. Alla dessa strukturer baserar sig i etablering och reinkorporering, att väcka nyfikenheten och stilla den. Det är värt att fundera på huruvida det här mest är en kulturell grej. Vi har växt upp med berättelser som följer Tjechovs gevär-principen, och vi förväntar oss att den ska följas. Men närvaron av samma grundprinciper i kishoutenketsu är ett tecken på att det kanske är djupare rotat än så. Den mänskliga hjärnan är en maskin designad för mönsterigenkänning, och vi finner ett stort nöje i att identifiera mönster och känna igen saker vi sett förut. När vi ser något återvända i berättelsen, när vi gör en koppling, när vi ser hur bitarna passar ihop, får vi en känsla av att vi förstår och har kontroll på tillvaron. Vi gillar inte när saker är kaotiska och vi inte förstår hur de hänger ihop. Det är samma instinkt som gör oss så nöjda när vi identifierar en referens till en annan film, bok eller företeelse som vi känner igen. Vi känner oss smarta, vi känner att vi fattar, och det är en bra känsla.

Så låt oss jobba med den känslan när vi bygger våra historier. Väck frågor och besvara dem. Koppla ihop företeelser. Så och skörda. På det

sättet kommer vi att få berättelser som "klickar". Vi kommer att få den där känslan att "Ja! Det är ju klart att det är så det hänger ihop!". När vi lyckas med det, då kan vi känna oss dubbelt smarta. Dels som publik, för att vi känner igen mönstret och gjort en koppling, och dels som författare, för att vi lyckats få ihop berättelsen och skapa den här snygga strukturen. De här ögonblicken är några av mina favoriter när jag spelar rollspel. Det är en annan sorts, mer intellektuellt nöje än det vi får när vi ser rollpersoner utmanas, utvecklar och ta svåra beslut. Här är det vi som författare som levererar känslan. Det här är det jag menar när jag talar om hur vi tillsammans gör vårt bästa för att få ihop en bra berättelse. Det här är berättelsespelarnas motsvarighet till att besegra bossen, knäcka mysteriet eller kravla ut ur grottan vid liv och trehundra guldmynt rikare.

## KARAKTÄRSUTVECKLING

NÄR VI I ROLLSPEL talar om "karaktärsutveckling" menar vi ofta något i stil med "kompetensutveckling". Det här är antagligen delvis ett arv från rollspelens historia och den typen av berättelser man ofta spelar. Vi spelar hjältesor där rollpersonerna börjar som klena stackare och avslutar sin berättelse som mäktiga halvgudar. Den här typen av utveckling är vanlig i mycket av den media rollspel hämtar sin inspiration från, men om man ser lite bredare på berättelser så betyder ordet något annat. Inte så mycket om att utveckla rollpersonens kompetenser och kraft, utan att utveckla hens *karaktär* (därav namnet).

Huvudpersonen i en berättelse kommer nästan alltid att avsluta den förändrad, en annan person än när berättelsen började. Det finns absolut undantag, som till exempel Bond-filmerna, men de flesta böcker och filmer vi älskar ser en person genomgå en serie omvälvande händelser och komma ut på andra sidan märkt av sina upplevelser.

Hur kan vi gestalta detta i rollspel? Tja, genom att låta våra rollpersoner förändras, så klart, men när och hur? Jag tycker att det finns en enkel struktur som kan fungera som hjälp för oss när vi ska jobba med dessa principer: Karaktärsutveckling sker när en yttre förändring i rollpersonens tillvaro orsakar en inre förändring i rollpersonens karaktär. Det kanske låter banalt, och inte mycket mer värt än "låt din rollperson förändras", men jag tycker att det är rätt användbart.



Rollpersonens tillvaro förändras ju hela tiden, så vilka förändringar ska trigga karaktärsutveckling? Låt mig dra igenom några exempel för att konkretisera det. Vi har redan talat om min hetlevrade spanske soldatkaptan, så ursäkta att jag drar upp honom igen, men det är ett väldigt tydligt exempel på karaktärsutveckling. Den yttre förändringen här var hans förlust mot Saladin, vilket gjorde att han ställdes inför ett val: Acceptera sin fiendes nåd eller dö med sina kamrater. Han inser att han inte vill dö, vilket är den inre förändringen. Den insikten omvärderar hans självbild och sätter igång en identitetskras.

Ett annat exempel: En hemmafru kommer hem och finner sin make död. Polisen konstaterar att det var ett självmord, men hon tror det inte och börjar själv utreda. Under utredningen börjar det framkomma att hennes make levde ett dubbelliv och inte var den hon trodde att han

var. Dessa "affärsresor" var en lögn som dolde hans aktiviteter som knarksmugglare. Allteftersom hon gräver upp mer och mer av sanningen blir hon mer och mer cynisk och kall, och mot slutet av berättelsen tar hon själv livet av gangsterbossen.

Ett till: En bortskämd son till en högt uppsatt tjänsteman inom den kinesiska kommunistpartiet. Han har levt väl på sin pappas pengar och kunnat göra som han vill då ingen vill stöta sig med hans mäktige far. Men pappa gör ett politiskt snedsteg och litar sig med den förlorande sidan i en intern maktkamp, blir fråntagen alla sina tillgångar och placerad i fängelse. Plötsligt har sonen inga pengar, inget hem och ingen som vill hjälpa honom, då hans far blivit politisk paria. Han hamnar hos en fattig och avlägsen släkting på landet. I början fortsätter han att agera privilegierad och ryter åt folk som inte gör som han säger, vägrar att utföra smutsigt arbete och förväntar sig att bli upppassad, men när hans nya verklighet inte anpassar sig till hans förväntningar blir han med tiden mer ödmjuk och respektfull.

Ett till: En kvinna arbetar på kontor. Det är ett tröstlöst och tråkigt jobb som mest består av att flytta runt siffror, men det ger en stadig inkomst. Men företaget omorganiserar, hennes arbetsuppgifter blir alltmer stressade, hennes nya chef är osympatisk och personalmötena blir mer och mer lika väckelsemöten där hon förväntas hurra för företagets kvartalsmål och göra workshops där de diskuterar hur koncernens kärnvärderingar kan implementeras i deras dagliga organisation. Till slut blir det för mycket och hon säger upp sig. Hon säljer alla sina ägodelar och sin bostadsrätt, tar pengarna och flyttar till Ecuador där hon köper en plätt med land uppe i bergen.



Här har vi fyra olika situationer som där en yttre händelse triggar en inre förändring. Vi kan titta på dem från lite olika perspektiv. Vi kan börja med vad som triggar förändringen. I exemplet med spanjoren var det ett svårt val. Det är en klassisk situation och ett bra tillfälle till karaktärsutveckling. När vi tvingar rollpersonen att göra ett svårt val ser vi vad som verkligen betyder något för hen. Rollpersonen själv ser det också, vilket kan vara en rimlig trigger för en inre förändring. I Joel Nordströms *Den yttersta domen* är alla rollpersoner utrustade med ett antal "sanningar" som representerar övertygelser och åsikter som verkligen betyder något för dem. Varje sanning har en associerad lögn, en handling som skulle gå emot allt vad sanningen står för. Man kan se

detta som en formaliserad version av "ömma punkter". Spelare och spelledare uppmanas att bygga rollpersoner och situationer på så sätt att sanningarna kommer i konflikt med varandra, och förr eller senare kommer rollpersonen att tvingas utföra just den handling som går emot något hen tror på. I detta sammanhang stryker spelaren sanningen från rollformuläret, och efter sessionen ska spelaren fundera över vad detta inneburit för rollpersonen. Med största sannolikhet kommer hen att förändras.

Så att pressa på ömma punkter och ställa svåra val tills något brister är ett gediget verktyg för karaktärsutveckling. När din rollperson hamnar i en sådan situation, fundera över hur det kommer att påverka rollpersonens syn på världen och sig själv.

Självinsikt måste inte drivas av svåra val, dock. I Emil Hannus utmärkta spel *Gastkammaren* har varje spelare ett antal föreställningar om sig själv som kanske inte alla är sanna. Under spelets gång kommer dessa föreställningar att utmanas, och vid något tillfälle kan spelaren stryka en av dem och låta rollpersonen inse att den inte stämmer. Så min rollperson skulle kunna ha "Jag är en samhällets stöttepelare och en god förebild," och under spelets lopp kommer diverse samtal och händelser att utmana den självbilden, tills den till slut brister. På samma sätt som spanjoren drabbas denna rollperson av en självinsikt, även om det inte triggats av ett svårt val.

Dessa rollpersoner drevs till sin förändring i och med en insikt om sig själv, men hemmafrun i exempel nummer två drivs istället av en upptäckt, en insikt om någon annan. Avslöjandet av en hemlighet eller upptäckten att ditt liv eller någon du känner inte är som du trodde kan vara en otroligt dramatisk situation som kan leda till en karaktärsutveckling. När din rollperson får reda på en hemlighet är det ett toppenställe att låta hen genomgå en karaktärsutveckling. Ta tillvara på det.

I exempel nummer tre är det en plötslig förändring i rollpersonens omgivning som triggar den inre förvandlingen. Hela rollpersonens värld vänds upp och ned. Vad han kan göra, hur folk behandlar honom, hur han bor och lever går från en extrem till en annan. Självklart kommer det att få effekter på hans livsåskådning. Men förändringen behöver inte nödvändigtvis vara så radikal. Olika förändringar i våra liv får effekter på hur vi betar oss och hur vi ser på livet. Ett nytt jobb, en ny pojkvän, en ny skola, en ny vän ... Kontorsrätten i det fjärde exemplet får en tillvaro som förändras mer subtilt, men det är en tillräcklig förändring för att hon ska ta ett radikalt beslut och förändra hela sitt liv. När din rollperson utsätts för något nytt, när hen får en



förändring i sin tillvaro, då kan det vara läge att fundera på vad det får för effekter på hens utveckling.



Ett annat perspektiv vi kan ha på dessa fyra exempel är takten på förändringen. Spanjoren får en väldigt plötslig yttre förändring, vilket ger upphov till en väldigt plötslig inre sådan. Hela hans identitet kastas omkull på ett ögonblick och han lämnar slagfältet en spillra av sig själv.

Hemmafrun har en mycket mer gradvis förändring. Allteftersom hon upptäcker mer och mer av sin makes hemliga liv bryts hennes tidigare naiva världsbild ner, och hon genomgår en gradvis förändring från en sorts människa till en annan.

Men takten på den yttre och den inre förändringen behöver inte vara densamma. Partihöjdarens son får en plötslig förändring av hela sin tillvaro, men hans inre förändring är inte omedelbar. Han fortsätter först att förvänta sig att andra ska fjäska för honom, men den nya tillvarons verklighet tränger långsamt igenom hans försvar och han tvingas förändra sig. Och kontorsrättan? Hon ser istället en långsam förändring av sina arbetsvillkor som till slut blir droppen som får bägaren att rinna över, och hon gör en plötslig och radikal förändring av hela sin livsstil.

Alla dessa är verktyg vi har som medförfattare av berättelsen vi spelar fram. Både snabba och långsamma yttre förändringar kan ge upphov till snabba eller långsamma förändringar hos våra rollpersoner, men kärnan i bra karaktärsutveckling är att när min tillvaro förändras så förändras jag med den. Att låta berättelsens vågor storma omkring rollpersonen och kapsejsa hela tillvaron men låta rollpersonen ensam stå oförändrad i mitten är sällan bra dramaturgi. Och enligt samma logik, undvik omotiverade förändringar i rollpersonens beteende. Vill du förändra rollpersonen, börja med att förändra hens tillvaro. För att vi ska köpa karaktärsutvecklingen måste vi kunna spåra dess ursprung.



Karaktärsutveckling är ytterligare en av de där riktigt tillfredsställande sakerna med bra berättelsespel. Att se rollpersonen förändras, växa eller brytas ned av sina omständigheter och komma ut förvandlad, en

ny människa, på andra sidan, kan ge mig kalla kårar. Det ger en känsla av fulländelse, av en dramatisk resa, och det är något vi kan lära oss att producera i vårt spel.

Så när din rollperson kastas genom berättelsen, när tillvaron förändras, hemligheter avslöjas och när den ömma punkten utsätts för allt mer omild behandling, glöm inte bort att fråga dig själv hur rollpersonen formas av dessa krafter.

Och Jeopardy-tekniken kan fungera väl, som mitt exempel med den hetlevrade spanjoren illustrerar. Du kan se på en förändring i rollpersonens tillvaro och dra till med en dramatisk och till synes överdriven reaktion hos rollpersonen. Sedan kan du fundera ut hur det kommer sig att rollpersonen reagerade så starkt. Vad måste ha hänt innan, vilken bakgrund, vilken personlighet, vilka minnen, erfarenheter och inre trauman måste rollpersonen bära på för att den här dramatiska reaktionen ska kännas rimlig? Sedan kan du utforska detta genom monologer, samtal med andra rollpersoner eller genom flashback-scener.

## TEMPO

NÄR JAG SÄGER "TEMPO" menar jag här berättelsens rytm och framförallt var i berättelsen vi befinner oss. En del av en berättelses tempo handlar, som namnet antyder, om hur snabbt det går. Det finns allmänna tendenser här beroende på vilken sorts berättelse ni spelar och er egen preferens. Vi kan ha rappa berättelser där saker händer med korta mellanrum och på tio minuter drar vi igenom ett bröllop, en duell och ett tidshopp på tre månader. Vi kan ha långsamma, atmosfäriska berättelser där vi ägnar tio minuter bara åt att beskriva hur höstlöven faller ner i en spegelblank tjärn medan huvudpersonen röker en cigarett och funderar på att ringa ett samtal, men ångrar sig.

Det är helt upp till er att spela i det tempo ni föredrar och känner att berättelsen kräver. För rappa historier med mycket handling, sätt scenerna in medias res och klipp dem direkt när det intressanta har inträffat. För lugnare berättelser, sätt stämningsfulla scener där inte så mycket händer, och var inte rädd för tystnaden. Det här är inte så svårt, och jag förklarar mest självklarheter här. Jag vill mest bara påminna dig om att tempo är ett reglage som ni kan leka med och manipulera för att få till en intressant berättelse.

Den andra delen av tempo, var i berättelsen vi befinner oss, förtjänar också ett par rader. Jag skulle kunna tala om tre- eller femaktstrukturer, men vi har egentligen redan pratat om det viktiga här. Om att väcka och släcka nyfikenheten. Vi kan dela upp en berättelse i tre delar. I början presenterar vi alla viktiga roller, introducerar deras relationer, vi visar upp vad berättelsen handlar om, och världen den utspelar sig i. Vi etablerar. Vi sår. Vi bygger konflikter. Vi skapar mysterier. Väcker nyfikenhet. Sedan kommer mittenfasen, i vilken vi fortsätter att etablera nya saker och väcka nya frågor, samtidigt som vi besvarar en del av dem som redan ställts. Vi spelar ut konflikter och avgör dem, men samtidigt eskalerar vi och visar upp nya. Vi hittar svar på en del av frågorna vi undrat över, men samtidigt fördjupar vi mysteriet och väcker nya. Vi visar upp och reder ut relationer, men samtidigt introducerar vi nya personer och komplicerar de existerande relationerna. I den sista delen slutar vi att väcka nya frågor. Vi besvarar dem som ställts, vi spelar ut och avgör de sista konflikterna, vi slutar introducera nya personer och nya konflikter och jobbar mot ett avslut. Vi knyter ihop trådarna. Vi löser mysteriet.

För ett längre spel kan man helt enkelt dra ut mittenfasen och göra den så lång som behövs, eller så kan man spela "episodiskt", där vi efter varje slutfas, när allting lugnat ned sig, slänger in nya konflikter, nya frågor, och väcker nyfikenheten igen.

Vill du ha ett ganska klassiskt format på berättelsen, etablera en övergripande konflikt eller fråga i början, dela sedan upp den i en massa mindre konflikter och frågor som dyker upp och besvaras i mitten, och avsluta med att avgöra den övergripande konflikten eller frågan. Så ni kan börja med en konflikt där två klaner är på kollisionskurs med varandra, dela upp det hela i mindre konflikter, kamp om lojalitet, skärmytslingar, förräderi, förhandlingar och så vidare, för att sedan avsluta med en viktig scen där klanernas öde avgörs. Eller börja med ett mord, väck sedan mindre frågor om hur det gick till, vilka vittnen det fanns, vem som hade motiv och liknande, och sedan avsluta med en sista scen där mördaren avslöjas och arresteras. Det här är en klassisk struktur med ett stort klimax, men det är inte obligatoriskt. Det går utmärkt att jobba sig fram med mindre frågor och gräva djupare. I en konspirationsberättelse vet man kanske inte ens vad som är den viktiga frågan förrän mot slutet. Det hela börjar med ett litet inbrott, men ju djupare man gräver desto större växer sig konspirationen. Gå på känsla, lek med berättelsen och utveckla era egna känslor för dramaturgi. En av de stora fördelarna med rollspel är att det går så snabbt att författa en berättelse. Jag har (med)skapat långt fler historier än den mest produktive av författare, och har därmed kunnat experimentera med massor av strukturer och tekniker. Om ni spelar för en kväll är det bara några timmar som ni offrar, så var inte rädda för att prova på något nytt!

Det här ramverket med hur mycket öppna frågor det finns och var i berättelsen ni befinner er kan ni sedan använda för att tajma in press på ömma punkter, svåra val och karaktärsutveckling. Ni vill generellt se till att ni etablerar någon sorts "baslinje" i början. Så ordentligt. Visa upp relationer, övertygelser, personligheter, ömma punkter. Först när de är väl etablerade, och vid det laget kan ni ha kommit en bra bit in i historien om vi talar om att väcka och släcka nyfikenhet, så kan de börja förändras. Pressa de ömma punkterna, skapa svåra val, undersök rollpersonernas tillvaro och se hur den kan driva inre förändringar. Och skörda. Du måste inte tajma in all karaktärsutveckling och klimax precis i slutet. Framförallt i längre berättelser kan de komma när som helst under spel, men de kan inte komma i början, för de måste säs innan de kan skördas. Eller ja, för all del, du kan alltid köra Jeopardy-

tekniken, och börja med svaret. Skörda innan sådd. Det visar bara att för alla regler och strukturer jag talat om här så finns det sätt man kan bryta på dem som inte bara fungerar, utan ger fantastiska berättelser. Så återigen: experimentera! Bygg upp din egen känsla. Men riktlinjerna jag radat upp här är förhoppningsvis en bra plats att börja på.

DEL FEM

*Kampanj*

## SPELTID

HUR LÅNG ÄR EN kampanj? Jag vet att många använder ordet för att designera flera "äventyr" i följd, där ett äventyr kan vara flera speltillfällen. När vi snackar spelledarlös friform är detta inte en särskilt användbar definition, då det blir ganska svårt att avgränsa vad ett "äventyr" är. Vi jobbar ju inte med fördefinierade scenarion med en bestämd handling. Jag tänker här helt sonika definiera ordet "kampanj" som "fler än ett speltillfälle med samma rollpersoner". Så om vi avbryter vårt spel halvvägs på grund av tidsbrist och fortsätter nästa vecka så spelar vi en kampanj. Det kanske inte stämmer med hur du är van att använda ordet, men det är en rimlig definition när vi talar om denna spelstil.

Det finns en tendens att spela kortare kampanjer i spelledarlösa spel än i spelledarledda. Jag tror inte att det är en nödvändighet, men det går inte att missta sig på trenden. Till stor del tror jag att detta har att göra med att man hinner med mer "handling" per tidsenhet. När vi spelar med ett fokus på berättelsen spenderar vi mindre tid med saker som inte för handlingen framåt. Man kan spela snabbare eller långsammare, men genomsnittshastigheten tenderar att vara betydligt snabbare än ett spel där spelarna tillsammans försöker att överkomma hinder. I ett traditionellt spel kanske spelarna behöver sitta en stund och planera hur de ska bryta sig in i baronens fäste, och sedan spela igenom hela inbrottet korridor för korridor. I ett spelledarlöst spel fokuserat på berättelsen kanske vi sätter en spännande scen när inbrottet redan är halvvägs genomfört, och fokuserar på en viss punkt där rollpersonen behöver smyga sig förbi en vakt. Om detta klaras av kanske nästa scen är när rollpersonen står öga mot öga med baronen, eller kanske till och med redan är ute och har det värdefulla drakögat i sin ägo, eller vad nu inbrottet handlade om. Vi kan enkelt hoppa över transportsträckor och göra antaganden om vad som händer, eftersom vi inte spelar för att ta reda på om spelarna är tillräckligt skickliga för att tänka på allt och genomföra aktionen. Vi vill bara veta hur det går, och fokusera på de bitar som är spännande och intressanta att besöka. Play to lose.

Vi finner samma sorts fenomen i ett mysterielösarspel. Om det är upp till spelarna att lösa mysteriet kommer de att behöva diskutera, fundera på ledtrådar, leta på fel ställe, ge sig iväg och undersöka saker som inte har att göra med själva mysteriet, eftersom de jobbar i blindo.

Det är en del av det roliga med att försöka lösa ett mysterium. Men om vi spelar för att *berätta en historia* om folk som löser ett mysterium, då är vi inte alls så roade med att lyssna på jättelånga diskussioner om ledtrådar eller se hur detektiven springer iväg och intervjuar en person som är inte har någon relevant information alls. Istället bygger vi mysteriet runt detektivens handlande, och om hon förhör bartendern så kommer bartendern att ge användbar information, för det är så en mysterieberättelse fungerar.

Jag vill vara nogga med att påpeka att det här inte är ett fall av bättre eller sämre. Det är inte så att rollspelande som fokuserar på problemlösande "slösar en massa tid" på irrelevanta saker. Det är inte irrelevanta saker för problemlösning; tvärtom är det själva kärnan i vad som gör problemlösande intressant. Men det ger inte en särskilt bra berättelse. Tänk om du tittade på en film och huvudpersonerna spenderade en halvtimme med att tala om huruvida de skulle klä ut sig till gycklare och bluffa sig in eller klättra över muren om natten. Eller om de hade en plan, började utföra den, sedan halvvägs insåg att det fanns förhinder och de måste planera om. Eller för den delen om de hade en diskussion med ett vittne i tjuugo minuter för att sedan konstatera att han inte hade någon information som är relevant för fallet. Det som är bra för problemlösarspel är inte nödvändigtvis bra för berättelser.

Av denna anledning tenderar spelledarlöst spel att hålla en betydligt högre takt. Jag skulle säga att takten normalt är något långsammare än en film. På ett fyratimmarspass kan man ofta hinna med ungefär lika mycket handling som en långfilm. Det beror såklart på tempot, och jag har varit med om att vi hållit samma takt som eller till och med snabbare takt än en film.

Detta innebär ju att kampanjer tenderar att bli kortare i spelledarlöst spel, i rent antal timmar räknat. Hela tv-serien *Game of Thrones* ligger på runt 70 timmar. Om vi delar det på fyratimmarspass finner vi 17 och en halv session. Tänker vi oss att vi håller ungefär en takt som är hälften så snabb som i tv-serien så tar det alltså 35 sessioner att spela igenom hela *Game of Thrones*-handlingen. Här kanske du kan förstå varför spelledarlöst spel sällan lämpar sig till mastodont-kampanjer på 80+ speltillfällen. På en sådan kampanj skulle vi hinna igenom två hela *Game of Thrones* och fortfarande ha ett par långfilmer över.

Däremot går det alldeles utmärkt att spela kampanjer i spelledarlöst spel, men de tenderar att vara något kortare i längd. Jag tycker att runt tolv speltillfällen är en bra, lång kampanj, och på fem speltillfällen



hinner man med en ordentlig berättelse med mycket karaktärsutveckling.

### *Sätt en gräns*

Det är ofta en bra idé att sätta en gräns för hur lång kampanj ni ska spela. Det måste inte vara exakt, men snacka gärna ihop er huruvida det handlar om fem, tio eller ännu fler speltillfällen. Det kommer att göra det lättare att jobba med rollpersonernas och berättelsens utveckling. En bra berättelse förtjänar ett bra slut.

Och oavsett om ni satt en gräns från början eller ej, när det börjar närma sig slutet, gör det explicit och säg något i stil med "Vi kör två sessioner till, så nästa blir den näst sista". På det sättet får alla en chans att förbereda sig, att fundera på vilka trådar som behöver knytas upp, och de kan låta bli att introducera nya trådar i berättelsen som inte kommer att hinna bli avslutade.

Akta er för kampanjer som löper på tills de får slut på ånga och entusiasm och sedan bara slutar för att det inte blev av att boka in nästa speltillfälle. Minns hur du känner när din favorit-tvserie inte blir förnyad för en ny säsong och aldrig får ett riktigt avslut. Eller för den delen när de förlänger den för länge och krystar fram nya berättelser ur något som borde ha fått vila i frid. Ge samma respekt till era kampanjer som ni förväntar er av era tv-serier.

## DOKUMENTATION

EN PRAKTISK FRÅGA SOM kommer upp i längre spel är hur man kan hålla reda på alla trådar, personer och händelser. I ett traditionellt upplägg med en spelledare blir det spelledarens uppgift att hålla koll på detta. Hen kanske kan hålla mycket i huvudet, och har sitt eget sätt att hålla koll. Men när vi slopar spelledaren sprids detta ansvar ut, och det är ofta en bra idé att jobba med lite dokumentation som alla kan utgå ifrån för att se till att de har samma bild av vad som har hänt.

Som tur är har vi redan talat om två verktyg för detta, och allt vi behöver göra är att arbeta vidare med dem under kampanjens gång.

### *Relationsscheman*

Vi diskuterade i kapitlet om förberedelser hur man kan bygga upp en dramatisk situation genom ett relationsschema, men formatet är inte bara användbart för att bygga upp situationer och relationer, utan även för att hålla koll på dem under spel. Efter ett par sessioner av spelledarlöst spel kan det ofta finnas en hel del personer med komplicerade relationer till de olika rollpersonerna. Eftersom rollpersonerna tenderar att agera mer som skilda individer än som en gemensam grupp kan samma person ofta vara en god vän till en av rollpersonerna, en svuren fiende till en annan och skyldig en tjänst till en tredje. För att hålla koll på detta är relationsscheman ett ypperligt verktyg.

Arbetet sätter igång redan från början, när ni börjar introducera rollpersoner och biroller. Oavsett om ni använder relationsschemat som metod, som i förberedelsekapitlet, eller någon annan metod, eller som ni bara sätter igång och spelar utan förberedelser, så är det en god idé att använda relationsschemat allteftersom ni skapar rollpersoner och biroller, och rita ut deras relationer till varandra.

Sedan, allteftersom ni spelar och nämner andra personer i ert drama, rita in dem i relationsschemat, även om de kanske inte ens har några relationer ännu. Se det som en förteckning av alla personer som dykt upp i berättelsen. Allteftersom relationer dyker upp eller förändras, notera det på relationsschemat. En bra rutin är att gå över relationskartan i slutet av varje session och verifiera de förändringar som skett. Det är lätt att glömma bort det när man är mitt i spelet, men mot slutet av sessionen har man i alla fall händelserna färskt i minnet. När man så

börjar nästa session är relationskartan en ovärderlig hjälp för att friska upp minnet, och det fungerar som en hjälp för samtliga deltagare för att synkronisera sig när det gäller alla olika deltagare i dramat.

### *Frågepapper*

Vi har redan talat om frågepappret som en metod för att hålla koll på komplexa intriger. Även om ni inte spelar så komplexa intriger kan det dock vara ett användbart verktyg i kampanjer för att se till att ni inte tappar bort några trådar. Istället för att skriva ned frågor efter varje scen kan ni nöja er med att skriva ned frågor efter varje session. Fokusera på vad ni som spelare skulle vilja se mer av och få ett svar på. Ställ frågor som "Vad kommer att hända med utbrytarkolonin?", "Vem är det Julia egentligen älskar?" eller "Vad är matriarkens plan?". Här använder vi frågepappret för att fånga upp saker vi är intresserade av och är nyfikna på. Nästa session, läs upp frågorna och diskutera lite bakgrunden till dem, som en påminnelse om var ni var och vad som höll på att hända. "Visst ja, vi hade ju den där utbrytarkolonin. Vad var deras grej, det var en religiös rörelse, va?"

Efter session två, gå igenom frågepappret och stryk de frågor ni känner att ni besvarat. Ibland kan det också vara så att en viss fråga kanske inte besvarats, men har lite spelat ut sin roll. Då kan man också stryka den, så att man inte fortsätter att fokusera på saker som historien vikt av från.

Den här tekniken kan vara speciellt bra inför det sista speltillfället. När det näst sista tillfället är avklarat, tala lite om vad ni skulle vilja se innan berättelsen avslutas. Vilka trådar behöver knytas ihop? Vilka personers öden behöver avgöras? Vilka frågor behöver besvaras? Skriv ned dessa frågor och läs upp dem inför det sista speltillfället. Kanske till och med pausa halvvägs igenom speltillfället och gå igenom dem igen, för att se vad som återstår att få med. Även om ni inte använder den här tekniken under kampanjens gång, kan jag rekommendera att ni tar ett snack innan sista sessionen, för att se till att ni inte glömmer av något och får ett otillfredsställande slut.

DEL SEX

*Vidare*

## TRÄNA PÅ DITT HANTVERK

I MIN "KRÖNIKA" i början av boken nämnde jag Hantverksklubben, en lös grupp folk som spelar förberedelse- och spelledarlös friform. Min tanke när jag grundade Hantverksklubben var att jag ville öva på rollspelens "hantverk", med vilket jag menar de olika färdigheter som gör rollspelandet till en bra upplevelse: scensättning, beskrivningar, improvisation och liknande. Tanken bakom detta är helt enkelt att man kan bli bättre på rollspel, något som jag tror att de flesta håller med om men som man ofta inte vill tala högt om. Det kan lätt kännas uteslutande och elitistiskt att tala om att folk är bättre eller sämre på rollspel, och vi föredrar att designa våra rollspel så att alla ska kunna spela dem och ha roligt. Vi vill göra dem lätta att spela, helt enkelt.

Det här är ett lovvärt mål, och absolut inte något jag ser som dåligt, men jag tycker att det är värt att gräva i andra änden, också. Som vi såg i sektionen om "play to lose" så kan man i den här spelstilen lyckas bättre eller sämre, och detta är helt oberoende av hur det går för ens rollperson. När vi spelar spelledarlös friform är det vi mot berättelsen, och vi vill skapa en så intressant, gripande och smart historia som möjligt. Det här är på alla sätt lika mycket ett skicklighetsspel som när vi utforskar en grotta och försöker att få ut så mycket pengar som möjligt utan att våra rollpersoner dör på kuppen. Här prövas mina färdigheter, precis som i problemlösande, och när jag och mina medspelare lyckats väva ihop en berättelse där alla bitar passar ihop, där alla trådar snyggt knutits ihop, där dramatiska ögonblick gripit tag om våra hjärtan och där oväntade vändningar vänt uppochned på intrigen, då känner jag mig nöjd och stolt, precis som om jag listat ut ett klurigt mysterium eller besegrat en svår fiende i andra typer av rollspel.

Vi har absolut reglage för att styra "svårighetsgraden" i spelledarlös friform. Olika typer av berättelser är olika svåra att få ihop, och olika tekniker och verktyg kan göra spelet enklare eller svårare. Den enklaste typen är antagligen den jag lite skissat upp i mycket av den här boken: Börja med att förbereda en situation med ett antal personer i olika grader av konflikt i varandra. Bygg in dilemman, bygg in rivalitet, bygg in lite kärlekstrianglar och förräderier. Sätt sedan igång och spela ut detta och se hela situationen kollapsa. Det ger en dramatisk och intressant berättelse, och det är inte så svårt att spela ut. En svår berättelse skulle vara något i stil med en ensam huvudperson som

reser genom tiden och har samtal med sig själv i olika tidsperioder för att återfinna sin ungdoms tro på livet och framtiden. Berättelser utan tydliga konflikter är svårare att få till på ett bra sätt, då vi måste jobba med att väcka nyfikenhet, och konflikter är det lättaste sättet att göra det på. Tidsresor är också utmanande, då det ställer höga krav på vår förmåga att improvisera fram en komplex intrig med tidslinjer som interagerar med varandra, utan att kunna gå tillbaka och revidera den.

Som jag nämnde i kapitlet om metaspel är hemligheter mellan spelare också något som gör det svårare. När min rollperson har en hemlighet de andra spelarna inte känner till så finns det en risk att saker händer som gör att den inte längre passar in, eller att den faller platt. Men den svårigheten kan också ge en större känsla av triumf när man avslöjar den och den passar perfekt in i berättelsen.

Jag vill här slå ett slag för att göra det svårt för sig själv. Precis som det kan bli tråkigt att spela ett dataspel du är duktig på i Easy Mode, så kan det bli lite enformigt att bara spela spel och berättelser som gör det enkelt för dig. För att utvecklas behöver vi utmanas. Så var inte rädd att göra det lite svårt för dig. Var inte rädd för att försöka dig på speltyper och berättelser där du känner att det är marigt, och bli inte missnöjd när ni inte får till det, utan slutar med en ointressant berättelse, eller en full av hål i intrigen. Det är möjligheten till förlust som gör segern njutbar. Om ni ska in i en grotta och hämta skatter måste det finnas en reell risk att rollpersonerna stryker med, för annars kommer ni inte att high-fivea varandra när ni lyckas. På samma sätt måste det finnas en risk för en misslyckad berättelse för att det ska kännas sådär gött i magen när ni får till det.

Det här kapitlet innehåller lite tips på variationer ni kan ta till när ni spelar spelledarlös friform. Allt detta gör inte nödvändigtvis spelet svårare i sig, men de är verktyg som man måste lära sig att hantera, och genom att lära sig detta och experimentera med dem så utvecklas vi som rollspelare. Och när du använder ett nytt verktyg och för första gången får till det sådär snyggt så kommer du att känna dig nöjd med dig själv. Då har du vunnit.

## FÖRBEREDELSELÖST SPEL

EN SPELFORM JAG INTRESSERAT mig för på senare år är det förberedelselösa spelandet. Det här ligger definitivt i kategorin "göra det svårt för sig själv". Vi förbereder generellt våra sessioner på diverse olika sätt för att göra det lättare för oss själva. I ett traditionellt mysterielösarscenario förbereder vi ett mysterium, definierar vilka som ligger bakom, hittar på ledtrådar och så vidare för att se till att vi har något bra och genomtänkt att leverera. I ett dramaspel förbereder vi personer, relationer, övertygelser och personligheter för att se till att vi har en situation med potential till bra drama. Vi vill inte behöva improvisera allt det här i stunden, för det är lättare att göra det när man har lite betänketid, än när man sitter där och spelar en scen.

Så varför göra det svårt för sig själv? Varför skippa förberedelserna och förlita sig på improvisation istället, som har potentialen att bli framstressat och ogenomtänkt? En anledning har vi just pratat om. När vi gör det svårt för oss själva utvecklar vi våra färdigheter. Men det finns fler anledningar till att spela förberedelselöst. Tidsbesparingen är kanske den mest uppenbara fördelen. I Hantverksgruppen har vi visserligen försnack där vi talar om teman och tekniker, men detta är inte en del av förberedelserna till spelet, och det är något vi kan skippa om vi vill. Vi kan sätta oss ned och från scratch spela ut ett relationsdrama, en episk fantasyberättelse eller ett komplext mordmysterium, på två timmar från början till slut. I ett traditionellt spel, med scenariopluggande och rollpersonsskapande har spelet oftast inte ens hunnit börja innan man lagt ned två timmar, och även i dramaspel lägger man ofta mer än en timme på gemensamma förberedelser innan man kan komma igång. Det här är naturligtvis lockande i en tid när många rollspelare inte längre är gymnasieungdomar utan småbarnsföräldrar. Lägg till att det går utmärkt att göra detta över nätet eller till och med över telefon. Allt du behöver är en röstkanal.

En annan fördel är relaterat till köpenhamnstolkningen och principen om etablering som vi diskuterade i sektionen om principer. För att något ska få en känslomässig tyngd måste det visas upp i spel. Om vi spenderar tid på att definiera relationer och drivkrafter på pappret så måste vi ändå introducera dem en gång till i spelet för att de ska vara ordentligt etablerade. Så om vi ändå måste göra det i spel, varför inte göra det där direkt? Någonstans under förberedelsefasen drar jag en linje mellan två rollpersoner och skriver "Avundsjuka". Denna hand-

ling, att definiera denna avundsjuka, kan jag göra som en kort scen där jag visar upp den i spel. Jag har åstadkommit samma sak, men fått med mig etableringen på köpet. Och genom att inte göra den först på pappret minskar jag risken för två problem: Det första problemet är att jag missar den viktiga etableringen i berättelsen, eftersom jag tänker att den redan finns där, och för det andra att jag definierar saker som inte blir viktiga eller kommer med i spel. Dessa är inga jätteproblem, men det är skönt att se att de försvinner helt om vi spelar förberedelseöst.

Men den viktigaste anledningen till att spela utan förberedelser är precis den vi redan tagit upp: För att göra det svårare.



Så, nu när vi vet varför, kan vi svara på frågan om hur? Tja, det finns faktiskt inte så mycket att säga här. När vi spelar förberedelseöst gör vi samma sak som när vi förbereder, bara det att vi gör det i form av scener. Vi hittar på personer, vi definierar deras relationer, deras problem, drivkrafter, övertygelser, och sedan spelar vi som vanligt med att utveckla dessa på spännande sätt. Väck nyfikenhet, bejaka, play to lose, allt det här fungerar på samma sätt. Det är bara det att när vi sätter första scenen så vet vi absolut ingenting om rollpersonerna, och vi får hitta på det efter hand.

Låt mig konkretisera med ett exempel. När vi spelar förberedelseöst så tillåter vi oss oftast en enskild begränsad form av förberedelse: definiera en genre. Vi kan såklart skipa även denna, men ofta kan det vara bra att se till att alla är peppade på det vi ska lira. Förberedelseöst fungerar också med olika relationer till våra rollpersoner, men det enklaste är ofta att helt enkelt släppa det fritt. Inget ägande av rollpersoner, ingen skillnad mellan rollpersoner och biroller, när man sätter scen så tar man bara en roll och kör, och antingen delar ut de andra till andra spelare, eller låter dem hoppa in som de känner för.

Så vi säger kanske att vi ska spela något med pirater. Du sätter första scenen: Två pirater sitter i en sluskig hamnkrog och diskuterar. Jag hoppar in och spelar den andra piraten. Vi har en liten diskussion där vi talar om hur det legendariska spökskeppet Blå änkan skymtats i närheten. Du nämner att det sägs bära runt på en enorm skatt, men att alla som sökt efter den förlorat livet. Klipp scen.

Här har vi väckt lite frågor. Vi har etablerat Blå änkan och dess legend, och känner oss nyfikna på hur den kommer att vara en del av berättelsen. I nästa scen spelar jag en blåögd yngling som drömmer om



äventyr på havet. Jag smyger mig ombord på ett skepp som håller på att kasta loss. Nästa scen, någon spelar ut en scen mellan kaptenen på skeppet och styrman. Kaptenen är besatt av Blå änkan och skeppets mål är att finna den och hämta skatten. Styrman varnar för att det inte är så lätt, och berättar om hans vän, som gav sig av efter Änkan och aldrig syntes till igen.

Och på det här viset fortsätter det. Vi kan gissa här att den blåögde ynglingen är något av en huvudperson, och kanske även kapten och/eller styrman. Vi har väckt nyfikenheten om Blå änkan, om vad som egentligen händer med folk som hittar den, och om vad som kommer att bli skeppets och ynglingens öde, om vad som kommer att hända när han hittas av besättningen, och så vidare. Många frågor, nyfikenheten är väckt, och det behöver inte vara svårare än såhär. Vi turas om att sätta scener, etablera personer, väcka frågor, spela ut dialoger, och så vidare. Vi använder alla de trick och färdigheter jag talat om i den här boken. Vi kan till och med använda tekniker som relationskartan eller frågepappret för att hålla koll på vår berättelse medan vi skapar den.

Att spela helt improviserat och förberedelselöst är inte så svårt som man kan tro. Jag har nu gjort det med många personer som inte spelat så förut, och det har aldrig varit något problem att komma igång. Men det är utmanande, det är annorlunda, och det är det som gör det så spännande. Det är genom att utmana oss själva som vi växer som rollspelare, precis som med allt annat här i livet.

## TEKNIKER

I DEN HÄR SEKTIONEN tänker jag berätta om ett antal tekniker och om hur du kan använda dem när du spelar spelledarlost rollspel. Vad är en teknik, frågar du? Det är en regelmekanik som man istället för att kalla den "regel" kallar "teknik" för att kunna påstå att man spelar friform och inte har någon regelmekanik. Mer eller mindre. Skillnaden mellan regler och tekniker är att regler är obligatoriska och tekniker är frivilliga. En regel kan vara att när jag försöker att dyrka upp ett lås slår jag en tiosidig tärning, lägger till mitt värde i Låsdyrkning och jämför med låsets svårighetsgrad. Om mitt resultat är lika eller över så lyckas jag, annars misslyckas jag. Jag kan inte använda den här regeln när jag vill under spelet. Jag kan inte plötsligt, när min rollperson samtalar med en värdshusvärd, bestämma mig för att slå för Låsdyrkning. Jag kan heller inte, när jag försöker att dyrka upp en låst dörr, bestämma att jag inte vill slå för Låsdyrkning utan istället helt enkelt lyckas med att låsa upp dörren. Och jag kan inte, när jag väl slagit tärningen, ignorera resultatet och hitta på något annat. Regler handlar ofta om siffror och tärningar, och är främst till för att avgöra vad som händer i spelvärlden.

En teknik kan vara att jag sätter en surrealistisk scen där jag blandar sinnesintryck ("Jag känner en dov, vibrerande doft") och beskriver abstrakta saker som konkreta ("I handen håller han varsamt en somrardag"). Detta är inget jag måste göra, det är bara ett intressant sätt att sköta berättelsen. Syftet är inte att arbitrera händelser i spelvärlden, utan att beskriva på ett intressant och spännande sätt. Där regler är obligatoriska och handlar om spelvärlden, är tekniker frivilliga och handlar om berättandet.

I praktiken glider såklart dessa två världar in i varandra. Jag spelade ett cyberpunkspel där vi började alla scener med att säga datum och exakt klockslag (fredag 8:e november 23:14), för att ge en sorts närvarokänsla och en militär precision som passade stämningen. Jag skulle kalla det en teknik, trots att vi gjorde den obligatorisk. Om någon satte en scen utan att börja med detta avbröt vi och sade "Du glömde klockslaget!" och personen ifråga fick börja om. På samma sätt, många spelgrupper anser att spelledaren har auktoriteten att bestämma när vissa regler ska appliceras och när de inte ska göra det, och vissa låter till och med spelledaren ignorera resultatet av en tärning om det inte faller hen i smaken. Jag skulle inte säga att detta gör hela spelets

mekanik till tekniker, men det går såklart åt det hållet. I gränsområdet mellan de två finns en massa spännande utrymme att utforska, men det är inte den här bokens syfte att göra det, och vi tjänar heller ingenting på att försöka få till en rigorös definition.

### *Varför använda tekniker?*

En av de stora fördelarna med spelledarlös friform, i mitt tycke, är att den frihet spelstilen erbjuder ger mycket utrymme till att experimentera med saker som man inte riktigt har samma möjlighet att jobba med i mer regelstyrda spel. När vi inte längre fokuserar på att skydda våra rollpersoner från skada, på att interagera med regler eller försöka komma ihåg scenariots alla detaljer, kan vi leka lite friare. Vi kan pröva lite olika sätt att uttrycka oss, sätta scener, berätta, bolla idéer och spela ut våra roller. Så gott som alla dessa tekniker går att använda i "vanliga" rollspel också, men där har vi så mycket annat att tänka på att det ofta inte blir av. Men om vi experimenterar lite i friformen kan vi hitta tekniker vi tycker om och träna in dem och sedan kan vi överföra en del av dem även till andra spelstilar.

### *Monologer*

Det här är en teknik jag var väldigt förtjust i i början av min karriär som friformare. Numera använder jag dem relativt sällan, men för vissa typer av berättelser kan de vara väldigt bra. Framförallt tycker jag att de passar till mer melodramatiska historier där man målar med stora penseldrag, snarare än subtilare vardagsdraman som trivs med otydlighet. Tekniken går till som följer:

En spelare kan när som helst under en scen ställa sig upp vid bordet. Det går att använda andra tecken, men det vanligaste är att man ställer sig upp. När hen gör det tystnar alla andra och lyssnar. Spelaren kan nu tala ut sin rollpersons tankar, likt en Shakespeare-roll som talar till publiken. "Åh, om hon bara visste hur mycket jag älskar henne! Men jag vågar inte säga det. Jag kan inte. Om hon avvisar min kärlek är jag så gott som död." Sedan sätter spelaren sig ned igen och scenen fortsätter. De andra spelarna har såklart hört vad som sagts, men inte deras rollpersoner. På detta sätt kan man på ett enkelt och tydligt sätt etablera saker ur rollpersonens inre värld som de andra kan spela på.

Kanske kommer spelaren vars rollperson är föremålet för kärleksmonologen ovan att försöka sätta henne i fler intima situationer, trots att rollpersonen själv är lyckligt ovetande om förälskelsen.

En variant på detta är en "Tala med kameran"-stol, precis som i dokusåpor. Denna version används i Jared Sorensens *InSpectres*. En spelare kan sätta sig i stolen och tala direkt till "publiken" om sina tankar. "Alltså, Isabella slutar inte att kritisera mig. Vad är ditt problem, liksom? Jag är inte din husa, okej?"

En annan variant på monologer används i Wilhelm Perssons *The Daughters of Verona*. I detta spel kan fullständiga monologer i likt dem som förklarats ovan användas, men det finns också en kortare version, där spelaren sätter handen intill munnen och högt viskar en kommentar "till publiken". Till exempel "Här kommer jag, den stolte baron Eduardo!" (Viskar:) "Egentligen är det jag, Guido, i förklädnad." Den här varianten passar som du kanske förstår bäst till mer humoristiska berättelser.

## Tidshopp

Vanligtvis när vi sätter scener så utspelar de sig strax efter den förra scenen. Kanske är det samma kväll, kanske nästa, kanske en vecka senare. Det går dock också utmärkt att göra större tidshopp, och det kan vara en väldigt effektiv teknik. Vi sätter några inledande scener där vi ser huvudpersonerna utföra en stöt och försöka fly från polisen, men en av dem åker fast. Vi kan fortsätta spelet med fritagningsförsök eller liknande, men vi kan också göra ett tidshopp till tio år senare, när han blir frisläppt från fängelset. Plötsligt har vi en helt ny och spännande situation. Vad har hänt under de tio år som gått? Vad hände med bytet? Kommer den frigivne fången att försöka få ut sin andel av pengarna? Detta kan vara en utmärkt teknik för att få en nystart på en berättelse som gått lite i stå, eller ett sätt att rädda en situation som ovanstående, där en rollperson blir svår att ha med i spel under en tid. Eller bara som en intressant krydda.

Man behöver inte begränsa sig till några år, heller. Vad sägs om att hoppa fram en generation, till rollpersonernas arvtagare? Eller kanske ett sekel, ett årtusende, tills den ondska de begravt återigen börjar sträcka ut sina tentakler? Det här är ett klassiskt trick inom film och litteratur, och det finns ingen anledning att låta bli det i rollspel. Kolla

dock gärna med de andra spelarna innan du gör detta, för att se till att de är okej med det.

### *Flashbacks och flashforwards*

Om ovanstående teknik är att hoppa långt fram i tiden och fortsätta spela därifrån handlar detta om att göra ett snabbt besök för att sedan fortsätta spela där vi var. En flashback, som är den vanligare av dessa två tekniker, innebär att vi sätter en scen i det förflutna för att utforska något som utspelar sig före berättelsens "nutid". I vår berättelse om rockbandet som håller på att splittras på grund av konflikter mellan bandmedlemmarna kan jag sätta en scen som utspelar sig långt före, innan de blev kända, när bandet är ett gäng tonåringar som repar i gitarristens garage. Kontrasten mellan de bekymmerslösa tonåringarna och de grälsjuka kändisarna kan ge en väldigt fin känslomässig ton till partiet. Efter denna scen återvänder vi till "nutid" och fortsätter dramat, men nu med en ny melankolisk underton.

En flashforward är betydligt mindre vanlig, men är som det låter en flashback som går framåt istället för bakåt i tiden. Det vanligaste sättet att använda den är att göra det i början. Det här kan man se i många filmer och böcker, där vi får se slutet, eller början på slutet, vartefter vi spolar tillbaka och ser resan dit. Det kan vara ett väldigt intressant sätt att spela, där vi har etablerat en framtida scen och nu måste anpassa oss så att denna scen kommer att besannas.

### *Omtagningar*

Den här tekniken är lite mer udda, och jag har inte använt den mer än ett handfull gånger. Jag skulle vilja experimentera lite mer med den, för den är intressant. Tekniken går ut på att spela om samma scen som man just spelade, men på ett annat sätt. Till exempel "Nu spelar vi igenom vad som hade hänt om du hade kysst mig" eller "Nu spelar vi igenom samma scen, men som Emma kommer ihåg den när hon tänker tillbaka på den senare".

## *Fågel i örat*

Det här är en teknik som jag tycker såpass mycket om att jag integrerat den som mekanik i flera av mina spel, fast i mer rigorös tappning. Här handlar det om att en spelare gestaltar en annan spelares rollpersons tankar. Jag finner det extra effektivt när man reser sig upp och ställer sig bakom spelaren vars rollpersons tankar man gestaltar, och sedan viskar i hans öra, men det fungerar också bra att man kommer överens om någon gest, i stil med att man pekar på spelaren med hela handen.

Formuleringar i första eller andra person kan båda funka. "Jävlar, vad snygg hon är" eller "Han är bara ute efter dina pengar, du vet det, va?". Det här är ett skönt sätt att aktivera spelare vars rollpersoner inte är med i scenen, och det är också kul att få extern input om sin rollperson. Alla gillar det inte, eftersom det innebär att man inte är ensam uttolkare av sin rollperson, men det är en stor anledning till att jag gillar det. Jag menar, vi har ju inte kontroll över våra egna tankar och känslor, varför ska vi ha kontroll över våra rollpersoners?

Ett annat sätt att göra det är helt enkelt genom beskrivningar. Jag spelar Bert i den här scenen, men du kan flika in ett "En tanke flyger genom Berts huvud. Tänk om han bara skulle sticka härifrån? Lämna allt och bara dra?".

## *Distribuerad scensättning*

Det här är ett trick jag använder ibland när jag ska sätta scener. Istället för att göra hela beskrivningen själv, använd dig av de andra spelarna. Det finns flera sätt att göra detta på.

Ett sätt är att helt enkelt ställa frågor. "Jonna, vilka lukter slår emot oss när vi öppnar dörrarna och kliver in i salen?"

Ett annat sätt är att helt enkelt gå runt bordet. "Jag tänker att vi alla nämner något sällskap som står i bankettsalen och samtalar: vilka de är och vad de talar om."

Det finns än mer experimentella varianter. En av mina favoritscener genom tiderna sattes i ett fantasy-scenario på mars. Krigaren vaknar, yr och illamående morgonen efter en duell där han varit fylld av en magisk kraft. Joel, scensättaren, sätter scenen genom att beskriva krigarens handlingar, hur han reser sig upp, går runt i rummet, dricker vatten, etc., och ber oss andra flika in minnesfragment från striden

kvällen innan i form av substantivfraser. "Smaken av blod i munnen." "Känslan av panik och rädsla." "Den brinnande kraften som flödar genom ådrorna." Det var fruktansvärt effektivt.

## *Pratregler*

För några år sedan gjorde jag en skrärrande upptäckt. Jag läste om en man som efter en hjärnskada förlorade sin förmåga att föreställa sig saker. Efter skadan kunde han inte längre se bilder i huvudet. Den skrärrande upptäckten var såklart att folk tydligen kan se bilder i huvudet. Jag rådfrågade internet och mina vänner och tydligen så kan de flesta människor liksom se bilder. I huvudet. Jag har fortfarande inte riktigt återhämtat mig från chocken.

Kanske är det för att jag inte ser bilder i huvudet när jag spelar som jag tycker att språket man använder när man spelar rollspel är så viktigt. För mig är rollspel ett väldigt verbalt medium, och hur vi beskriver saker när vi spelar påverkar starkt min upplevelse. När jag stötte på det franska spelet *Prosopopée* av Frédéric Sintès fick jag för första gången prova ett spel som satte regler för hur man får prata. I *Prosopopée* säger reglerna att ingenting i spelvärlden har något namn, och man får därför inte kalla saker för namn. Istället för att säga "Ni kommer till staden Brogård, där kung Erik Skugglöse har sitt säte" så får jag säga "Ni kommer till staden vid foten av berget, där kungen som förlorat sin skugga har sitt säte". Spelet säger dessutom att det inte är tillåtet att avbryta en annan spelare när hen talar, vilket gör att det går att hålla långa, poetiska utlägg. Dessa regler gör jättemycket för att skapa en surrealistisk och sagolik stämning.

När jag skrev mitt film noir-spel *Nerver av stål* inspirerades jag av detta och skapade tre regler för hur man får prata. Precis som i *Prosopopée* var det inte tillåtet att avbryta en annan spelares beskrivningar (i dialoger får man dock avbryta hur mycket man vill). Dessutom finns en regel som säger att under scenerna får man inte säga saker som inte är en del av berättelsen. Inga sidokommentarer, inga Monty Python-citat, bara beskrivningar och dialoger. Den tredje regeln, och det är här vi verkligen våldför oss på de flestas naturliga tendenser att spela rollspel, är att all beskrivning ska ske i första person dåtid, där den första personen ("jag") alltid är berättelsens huvudperson. Det innebär att om du spelar huvudpersonen och jag beskriver min rollperson så kan jag säga någonting i stil med "Hon gled nedför trappan, såg mig i

ögonen och sade 'Det var länge sedan, Frank''. Min rollperson är alltså "hon", din rollperson är "jag" och allting sker i imperfekt ("gled", "sade"). Det här är lite klurigt för en del inbitna rollspelare, men det gör verkligen underverk för film noir-stämningen.

Att sätta regler för hur vi pratar har en genomträngande påverkan på allt som sker i spelet. Faktum är att jag har märkt att det inte ens spelar så stor roll vilka regler man sätter. Det viktiga är att man tvingar folk att tänka på vad de säger. Genast lyfter beskrivningarna. Ett enkelt ställe att börja på kan vara att ni beslutar er för huruvida ni ska beteckna era rollpersoner som "jag" eller som "han/hon/hen". Det kan ge lite mer konsekvens, och kan absolut påverka känslan i berättelsen. "Jag" känns mer personligt, medan "han/hon/hen" känns mer som en berättelse, som en bok.



## MUSHIN

UNDER LÅNG TID VAR kampsport en viktig del av mitt liv och min identitet. Jag tränade i kung fu-föreningen hemma i Karlskoga, och jag reste till Kina för att träna Wing chun i Fatsaan, kampstilens födelseplats. Jag tränade under Sifu Luk Baak-gwan, vars sifus sifu tränade tillsammans med Bruce Lee själv. Jag gillade att läsa Bruce Lees tankar om kampkonst, och många av de saker han skrev kan appliceras på rollspel. Faktum är att när jag skrev ett "manifest" för att sammanfatta min syn på rollspel så ville jag först döpa det efter en viktig princip i Wing chun, men till slut kallade jag det istället för "Mushin"-manifestet, efter en liknande tanke inom japansk kampkonst. "Mushin" betyder bokstavligt talat "utan hjärta", vilket låter, ehm, hjärtlöst, men en mer idiomatisk översättning skulle vara "utan tanke". Jag tycker att det sammanfattas väldigt väl i ett av Bruce Lees kända citat:

*Innan jag lärde mig konsten var ett slag bara ett slag och en spark bara en spark. Efter att jag lärt mig konsten var ett slag inte längre ett slag, en spark inte längre en spark. Nu när jag förstår konsten är ett slag bara ett slag, en spark bara en spark.*

**Bruce Lee**

Så är det lite med rollspel också, liksom med så mycket i livet. När vi analyserar och strukturerar upp vårt spel och våra berättelser så blir de rikare och mer komplexa. En berättelse är inte bara en berättelse, en spelsession inte bara en spelsession. Den är fylld av konflikter, frågor, estetisk samsyn, play to lose, bejakande, ömma punkter, reinkorporering, svåra val, tekniker, principer. Allt det här kan vi inte hoppas att hålla i huvudet medan vi spelar. Men allteftersom vi blir bekanta med teknikerna och principerna, allteftersom vi börjar jobba med att baka in dem i vårt spel, så börjar de kännas naturliga. Vi bygger upp en känsla för berättelser. Och när vi har den känslan, då ersätter den alla tekniker och principer. När jag spelar sitter jag inte och tänker "Ah, nu ska jag reinkorporera." Det sker naturligt. Men när jag ser tillbaka på mitt spel så kan jag se att det var det jag gjorde. Och när jag försöker att förbättra eller förändra det, då måste jag återigen fokusera och tänka på någon princip eller teknik jag skulle vilja experimentera med.

Jag hade tänkt lägga med Mushin-manifestet, som jag skrev det 2011, i slutet av det här kapitlet. Men när jag läser igenom det idag ser jag att

det inte stämmer helt kring hur jag ser på rollspel nu. Det är helt klart närbesläktat, men detaljer har förändrats. Och det är bra. Det betyder att jag har utvecklats, att jag har lärt mig, att jag fortsätter att förändras. Min spelstil idag är väldigt annorlunda från hur jag spelade med min bror och mina kusiner där i min barndoms Karlskoga för 25 år sedan. Antagligen kommer den att vara annorlunda igen 25 år från idag. Många är de som ser tillbaka på sin barndoms rollspelande som något de längtar tillbaka till, men för mig är det ingen tvekan om att jag har mycket roligare nu än jag någonsin hade som rollspelande skolungdom. Och jag hoppas att jag kommer att ha ännu roligare om 25 år.

Det kanske finns bitar i den här boken du tycker är intressanta och vill prova på, men andra som du inte gillar. Eller så kanske du redan spelar på ett liknande sätt, men har hittat några saker som du känner kan vara värda att inlemma i ditt eget spelande. Oavsett om du vill köpa spelstilen och min syn på rollspel rakt av eller om du vill plocka godbitarna och kombinera dem med annat så kommer sättet du spelar rollspel på aldrig att bli precis samma som sättet jag spelar rollspel på, men det är ju också det som gör det så kul att spela rollspel tillsammans. I mötet mellan våra spelstilar bygger vi något unikt, som ingen av oss hade kunnat göra ensam. Och jag hoppas att vi aldrig slutar lära oss nya trick och utveckla sättet vi spelar rollspel på. För att återigen citera Bruce Lee: "Anpassa det som är användbart, avvisa det som är värdelöst, och lägg till det som är specifikt ditt eget".

## APPENDIX

### *Spel och scenarion*

DET KAN KÄNNAS LITE udda att ge speltips i en bok om friform, men det finns faktiskt ett par spel som jag tycker kan klassas som "spelledarlös friform", och oavsett så kan minst 90% av tipsen i den här boken appliceras på spelledarlösa spel som inte är friform (och det mesta även till spelledarledda spel, för den delen). På diverse ställen i boken har jag nämnt olika spel, så här kommer en lista på spel och scenarion du kan pröva på om du vill testa den här spelstilen under mer kontrollerade former.



Bland utrikiska spel hittar vi Fredrik Jensens *Montsegur 1244* som utspelar sig under belägringen av borgen Montsegur. I borgen bor de sista katarerna, en enligt katolska kyrkan kättersk kristen sekt, belägrad av katolska trupper. Spelet har en färdig uppsättning roller och en historia, men under scenerna är det spelledarlös friform som gäller. I slutet intas borgen av katolikerna och alla rollpersoner tvingas välja mellan att avsvära sig sin tro eller brännas på bål. Det är ett fruktansvärt bra spel som jag rekommenderar helhjärtat, och det har även fått många efterföljare, som *Witch: Road to Lindesfarne*, *The Marquis of Ferrara* och *Red Carnations on a Black Grave*.

Wilhelm Perssons *The Daughters of Verona* är också ett utmärkt spelledarlöst spel, tyvärr även detta på engelska, och i mer humoristisk än dramatisk tappning.

Avery Alders *Dream Askew* och dess variant *Dream Apart* är också starkt rekommenderade. Inte friform, men med ett väldigt minimalistiskt system. Det förstnämnda låter oss spela "queer-apokalyps", och ta oss an samhällets utstötta i en värld som håller på att gå under. Det sistnämnda låter oss istället gestalta en östeuropeisk judisk minoritet under den industriella revolutionen.



Jag har själv skrivit ett antal spel som såklart lämpar sig för spelstilen

jag talar om här. De finns alla att ladda ned från [simonpettersson.com](http://simonpettersson.com) och [urverkspel.com](http://urverkspel.com). *Nerver av stål* är ett film noir-spel som använder sig av frågepapper-tekniken jag beskriver här i boken för att hålla koll på intrigerna. *Svart av koal, vit av lust* är ett vampyrintrigspel som istället använder tekniken med relationsscheman för att bygga upp en mustig väv av konflikter och dilemman. *Det sjätte inseglet*, som jag skrev med Kim Nolemo och Leo Berge, har ett lite ordentligare konfliktsystem, men ingen spelledare, och är för exakt tre spelare.

Jag har också talat om *Psychodrame*, som i min egen tappning (efter att jag fördärvat Frédéric Sintes original) består av regler för att bygga upp en situation för drama i bästa fransk film-stil. Även det finns på min hemsida, dock tyvärr endast på engelska, i skrivande stund.

Mitt nästa spel *Anatman* handlar om en framtid där vi lärt oss att läsa och skriva data i våra egna (och varandras) hjärnor i en sorts transhumanistisk identitetspunk-genre. Det är tyvärr inte tillgängligt i skrivande stund, men det är klart och jag måste bara se till att publicera det. Detta spel är kortbaserat och har ett väldigt minimalistiskt konfliktsystem med är i övrigt friform och lämpar sig väl för principerna och teknikerna vi talat om i den här boken.

Jag har också på min hemsida *Uma profeta paulista*, ett ettbladsscenario redo att spelas som spelledarlös friform om en brasiliansk hemmafru som predikar om sitt möte med en mystisk utomjording och håller på att grunda en kult.



Ett annat utmärkt spelledarlöst spel som i dagsläget inte är publicerat är Emil Hannus *Gastkammaren*, ett kammarspel med utmärkta dramaregler.