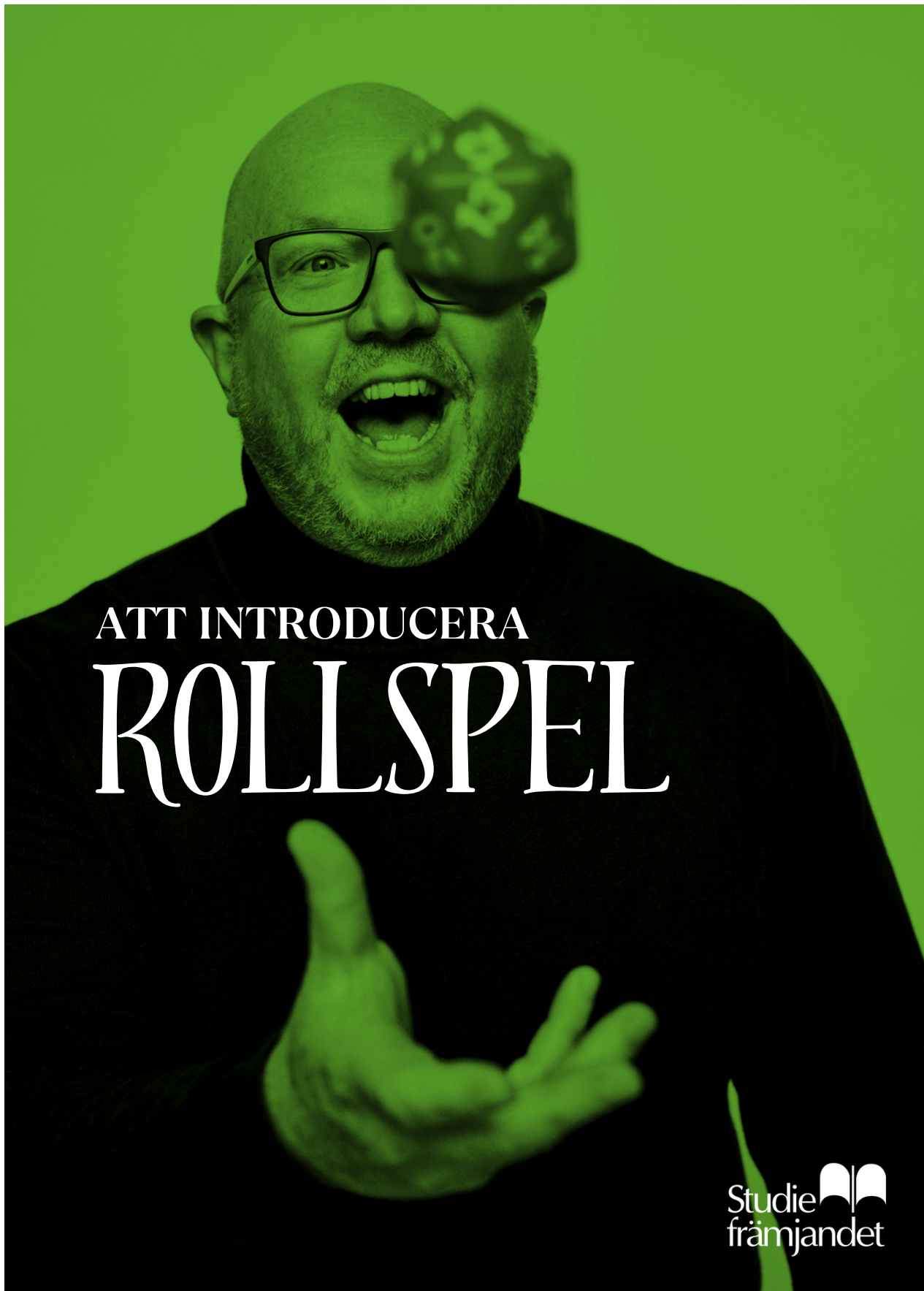


Picatrix Spelskola



ATT INTRODUCERA
ROLLSPEL

Studie
främjandet

INTRODUKTION

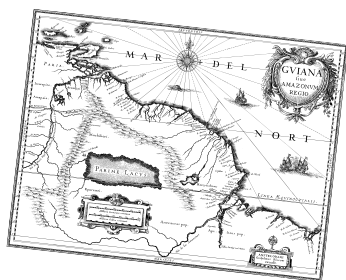
Kommer du ihåg första gången du spelade rollspel? Vad hade du för förväntningar och hur lärde du dig vad du skulle göra?

När du har spelat rollspel några gånger är det lätt att glömma hur det kändes som ny spelare. Termer som idag är självklarheter för dig är obegripliga begrepp för en person som aldrig spelat rollspel tidigare.

Så hur ska du kunna sänka trösklarna in till rollspelsintresset när du inte vet vad som är svårt för en nybörjare?

Detta material fungerar främst som ett stöd för dig som är van rollspelare och som vill introducera vänner, bekanta och nyfikna till spelhobbyn.

Materialet är ett axplock av tips, frågor och samtal som tagits upp i Picatrix-podden med Anders Jansson.



ANDERS JANSSON

“Jag heter Anders Jansson och är komiker och skådespelare. Jag började spela Dungeons & Dragons och Call of Cthulhu i början på 80-talet och jag spelar fortfarande.”

***Jag är ofta spelledare** när vi spelar rollspel och det har gett mig möjligheter att utveckla mitt skrivande, använda min kärlek för filmmusik och gett mig chans att spela tusentals olika karaktärer.*

***För mig är rollspel** ett av de roligaste, mest kreativa sätten att umgås med vänner. Papper, penna, roliga tärningar och massor med fantasi”.*

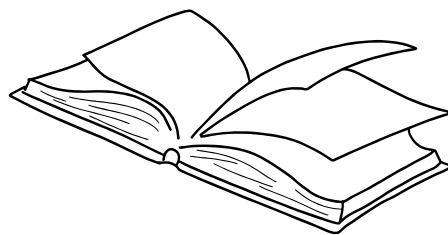


PICATRIX

Picatrix är en rolig och lättsam spelpodd, som handlar om rollspel och brädspel. Intervjuer med kreatörer, författare och spelkonstruktörer varvas med actual play och diskussioner kring världsbyggande och hur man skapar spel och karaktärer.

STUDIEFRÄMJANDET

Studieförbundet är ett partipolitiskt och religiöst obundet studieförbund som bedriver folkbildningsverksamhet och ger stöd till tusentals studiecirkel och föreningar i hela Sverige.



ROLLSPEL I STUDIECIRKELFORM

En studiecirkel är en grupp människor som samlas för att lära sig om något de själva är intresserade av. I en studiecirkel utbyter man erfarenheter och kunskap med varandra.

Vi på Studieförbundet kan hjälpa er med studiematerial, lokaler, utrustning, utbildning och mycket mera. Vi har ett stort nätverk och erbjuder kunskap och erfarenhet inom många områden – inte minst inom spelkultur.

För att starta en studiecirkel behöver ni vara minst tre personer.

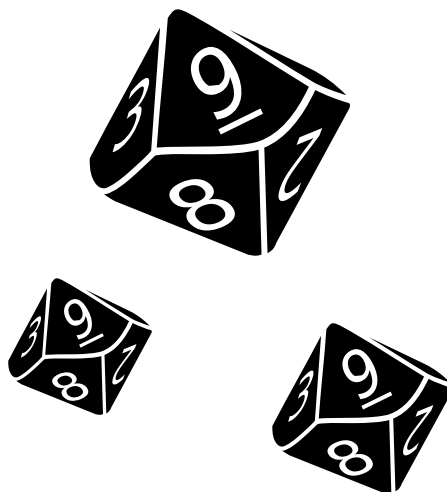
I varje studiecirkel utses någon av deltagarna till cirkelledare. Som cirkelledare behöver du inte vara expert i ämnet eller ha svar på alla frågor. Din roll är att leda cirkeln framåt och se till att alla kan framföra sina synpunkter och påverka arbetet.

Att spela rollspel innebär att gruppen tillsammans utvecklar historien, sina karaktärer och varandra. Därför lämpar det sig utmärkt att ha en studiecirkel i rollspel.

Kontakta Studieförbundet på din ort för att få hjälp igång med din studiecirkel.

www.studieforamjandet.se

Studie
främjandet



MATERIALET ÄR SKAPAT AV:
PICATRIX, ANDERS JANSSON
STUDIEFRÄMJANDET, PATRIK NILSSON
LAYOUT, SOFIE TEDENSTAD SVEBRING

ATT SPELA MED NYA SPELARE

Att spela med personer som inte har spelat rollspel tidigare kan ställa höga krav på dig som spelledare. Det samma gäller om du ska spelledda en grupp med spelare som inte har träffats förut. I första avsnittet av Picatrix ger **Gabrielle de Bourg** och **Anders Jansson** några tips på vad du kan tänka på.

BESKRIV ROLLSPEL

Om du spelar med personer som aldrig spelat förut kan det vara lämpligt att kortfattat beskriva vad rollspel är.

Exempel: “*Jag kommer att sätta er i situationer som ni får agera på utifrån vad ni har för förmågor och utrustning. För att ta reda på mer om vilka möjligheter ni har behöver ni ställa frågor till spelledaren. Antingen har spelledaren ett svar eller så behöver ni slå tärningar för att få se om er idé fungerade*”.

KARAKTÄRER

Genom att använda dig av förskapade karaktärer kan ni komma igång snabbt med själva spelandet. Du kan välja att ha helt färdiga karaktärer, men det kan också vara kul för spelaren att själv få bestämma sådant som namn och var de kommer ifrån.

Presentera vilka karaktärer som finns. Varje spelare får sen välja tre karaktärer de helst vill spela som. Utifrån det delar du ut karaktärerna och skriver ner vilken spelare som har vilken karaktär. Eftersom du är inläst på karaktärerna, men inte nödvändigtvis känner personerna du spelar med kan du med fördel tilltala dem med sitt karaktärsnamn framöver.

Låt alla spelare få berätta om sin karaktär. Kanske kan de också få komma överens om hur de känner varandra.

NU VILL SPELARNÄ KOMMA UT PÅ ÄVENTYR!

Ett bra sätt att komma igång på är att börja på samma sätt som många datorspel gör – med ett inledande testscenario.

Här kan spelarna få testa några av sina färdigheter, men utan att de riskerar för mycket. Är det en grupp där personerna inte känner varandra sedan tidigare får du vara beredd på att det kommer ta längre tid än vanligt för spelarna att ge sig hän. Det är en process som måste få framskrida i sin egen takt.

UNDER SPELETS GÅNG

Du vill så klart ge spelarna en så genuin spelupplevelse som möjligt, men glöm inte att du kanske spelar med nybörjare. Våga hjälpa till och var snäll med regeltolkningen. Att få slå om kan vara på sin plats om utfallet blir en för stor utmaning för en ny spelare.

Hjälp spelarna att känna av miljön och stämningen genom exempelvis stämningsmusik. När du märker att spelarna börjar ställa frågor om var de befinner sig och hur monstret framför dem ser ut kan du se det som ett kvitto på att du har fångat deras intresse på riktigt. Nu kan du öka komplexiteten i spelet.

SAMMANFATTNING:

- Använd förskapade karaktärer om ni vill komma igång att spela snabbt.
- Spela äventyr som du själv har spelat igenom tidigare.
- Förbered dig på hur du kortfattat ska presentera äventyret.
- Gå igenom de mest basala mekanikerna innan ni börjar spela.
- Låt spelarna få testa sina färdigheter tidigt i äventyret.
- Var hjälpsam och håll lagom hårt i reglerna.

SKAPA EN KARAKTÄR

Att skapa karaktärer utgör en viktig och rolig del i rollspelandet. För en spelare som inte har skapat en karaktär tidigare är det svårt att hänga med bland alla tärningslag och förmågor. Då finns det en risk att intresset sviktar innan spelandet ens kommit igång.

I det här kapitlet skapar **Susanna Dzamic**, under vägledning av **Anders Jansson**, en utredare i Call of Cthulu Sverige.

Även om ni spelar ett annat spel med andra egenskaper kan det här kapitlet ge dig en idé om vad du behöver beskriva för en ny spelare och hur du kan göra det.



SUSANNA DZAMIC

*“Jag heter **Susanna Dzamic** är programledare och komiker. Jag lockades till att spela rollspel av Anders Jansson inför publik i Lund under Lund spelfestival 2022. Jag har sedan spelat vidare om än i ganska blygsam omfattning, men det beror mest på tidsbrist. Mitt tips om man ska börja spela är att skaffa bra tärningar!”*

EGENSKAPER

Anders: *”Så, nu ska du skapa en utredare. Det kan ju vara en privatdetektiv. Det kan också vara en präst, advokat, journalist eller student. Det väljer du själv. Du väljer också hur gammal utredaren ska vara och då får du lite olika färdigheter beroende på hur gammal du är. Vi börjar med att fastställa dina grundegenskaper, eller attributes som det heter i det engelska originalet.”*

STYRKA

Styrka använder du om du ska slåss eller lyfta upp något. Susanna slår 10 vilket ger 50 i styrka. För någon som inte har spelat tidigare kan det vara svårt att avgöra om resultatet är bra eller dåligt. Anders förklarar därför för Susanna ungefär vad 50 innebär.

Anders: *”Det är fullt normalt. Du är inte klen, men du är heller inte stark”*

Susanna: *”Kan jag bli starkare?”*

Anders: *”Ja, du kan kanske träna eller så, men du kommer inte att öka upp till 90. Du kan nog vara rätt nöjd med 50”.*

FYSIK

Fysik handlar om hur frisk och vältränad du är. Det avgör hur du tål sjukdomar och gift eller hur länge du kan hålla andan under vatten till exempel.

Susannas utredare får 35 i fysik. Här får Anders en chans att förklara att rollspel inte alltid handlar om att få så höga poäng som möjligt.

Anders: *”Det var inte jättebra. Du kanske har astma eller något. Men det här kan du använda när du spelar din karaktär. Att du förklarar att du blir lätt förkyld så att du måste ha en extra halsduk. Det är inte roligt att få en karaktär som har 50 i allting. Det är roligare att ha mycket i något och mindre i något så att du blir lite färgstark som person”.*

STORLEK

Karaktärens längd och vikt.

Anders: *”Här slår du på ett annat sätt eftersom det skulle bli för lite om du fick 15 i storlek.”*

Susanna: *”Ja, då är man en smurf.”*

Susanna får 85 i storlek. Eftersom hon nu förstått att 50 är medel får hon uppfattningen att 85 är väldigt bra, men Anders beskriver att det inte behöver vara så.

Anders: *”Oj. Det kanske låter jättebra, men problemet är att du inte har så mycket i styrka. Innebär det att du är ganska tjock? Nu är du inte jättestark utan bara stor.”*

Du är liksom en skröplig lite småtjock människa, men det kan man absolut spela i det här spelet. Det här kan bli jättekul!”

Susanna: ”OK, vi har en storvuxen person som är ganska svag och skröplig och som kanske har astma. **Alltså, nu börjar jag ju se en karaktär framför mig.**”

Anders: ”Det känns som en människa som har mycket på recept.”

SMIDIGHET

Hur rask, fingerfärdig, smidig och reaktionssnabb du är.

KARISMA

Utstrålning, fysiskt utseende, pondus. Förmåga att övertyga och övertala.

Susanna: ”Vad har jag för användning av det?”

Anders: ”Om du typ vill flirta dig in på ett bibliotek eller om du vill få någon att göra som du vill. Har man bra i karisma då kanske folk lyssnar på dig, men har du 5 kommer de du pratar med be dig att hålla käften.”

INTELLIGENS

Förmågan att dra egna slutsatser och resonera sig fram till lösningar.

Anders: ”Intelligens fungerar på samma sätt som styrka. Du kan inte ha 15 i intelligens och vara som en köksstol i huvudet, utan du slår två tärningar och får 6 poäng gratis.”

VILJESTYRKA

Viljestyrkan påverkar hur mottaglig man är för olika övernaturliga fenomen. Eller om någon alien försöker ta över din hjärna. Då måste du slå viljestyrkan för att stå emot.

Susanna: ”Om man då har lågt i detta, vad är det värsta som kan hända?”

Anders: ”Ja, aliens som har tagit över din hjärna kanske säger åt dig att skjuta dina kompisar och då gör du det helt enkelt. Och det här är en av de roligaste grejerna i Call of Cthulu. Att du förutom att du kan bli skjuten eller uppäten också kan bli galen.”

Susanna får 30. Nu märks det att hon har börjat förstå värdena och kan själv dra slutsatser om det är bra eller dåligt.

Susanna: ”Jag är en grönsak!”

Anders: ”En småtjock grönsak som är intelligent, men otroligt lättpåverkad.”



UTBILDNING

Till skillnad från intelligens handlar utbildning om inlärd kunskap. Fakta som du har läst i böcker eller fått berättat för dig av en lärd person.

TUR

Tur använder du till exempel om du blir jagad av ett monster på biblioteket och behöver låsa en dörr. Då kan du slå tur för att hitta nyckeln. Du behöver då slå under ditt värde.

När Anders och Susanna har gått igenom grundegenskaperna är Susanna inte helt nöjd med sin karaktär.

Susanna: ”Det här är ju inte alls den karaktär jag hade hoppats på kan jag säga. Jag är ju någon slags Thor Modéen typ”.

Anders: ”Ja, så kan det vara, men då går det ju alltid att slå en ny. Eller så kan vi förhandla om du vill slå om viljestyrkan. Du kan alltid förhandla och muta spelledaren med ostbågar eller någonting.”

Anders förklarar också att detta bara är grundegenskaper och att det tillkommer sekundäregenskaper.

SAMMANFATTNING:

- Berätta steg för steg vad spelaren ska göra, men låt dem själva slå, räkna och skriva.
- Exemplifiera eller beskriv vad de olika egenskaperna innebär.
- Hjälptill att bedöma konsekvenserna av ett slag.
- Var beredd på att göra justeringar om du märker att spelaren kommer att få stora utmaningar med vissa grundegenskaper.

BERÄTTA & GESTALTA

Förlaget Elosos förlagschef **Jonas Larsson Olanders** gästade andra avsnittet av Picatrix. Följande text är ett utdrag från Jonas föreläsningar om rollspelande.

Ett av spelledarens uppdrag är att presentera de karaktärer som rollpersonerna möter. Detta kan göras på två sätt; antingen att man berättar om dem i tredje person eller att man med röst och rörelse gestaltar dem.

Exempel på att berätta i tredje person är att man säger till spelarna: *“Det står en stor och bred vakt utanför värdshuset. Han höjer näven och säger att ni är alldeles för skitiga för att komma in.”*

Exempel på gestaltning är att man själv ställer sig upp, knyter sin näve och med mörk röst säger: *“Halt. Skitiga luffare som ni får inte komma in.”*

I rollspelens begynnelse ansågs gestaltning “finare” än att bara berätta i tredje person, men båda sätten är lika värdefulla och har sina funktioner. En fördel med gestaltning är dock att det hjälper spelare att lättare särskilja olika karaktärer de möter i spelet.

Låt oss i exemplet ovan säga att det finns två vakter. Om man bröstar upp sig och pratar med stark röst när spelarna möter den ena vakten, och sjunker ihop och pratar med svag röst när spelarna möter den andre, blir det tydligt vilken karaktär som spelarna interagerar med.

SKÅDESPELARVERKTYG

Att gestalta karaktärer och att skådespela är inte riktigt samma sak. En skådespelare tolkar en roll - ofta med lång förberedelse - för att sedan göra en konstnärlig presentation inför en publik. En spelledare gestaltar ett flertal personer - oftast improviserat - i syfte att hjälpa sina spelare att interagera med rollspelets narrativ. Däremot har man som spelledare glädje av att känna till skådespelartekniker.



Modern skådespelarteknik baserar sig ofta på ett system framtaget av den ryska regissören Konstantin Stanislavskij, vars viktigaste beståndsdel är det magiska “om”.

DET MAGISKA “OM”

Låt oss säga att vi är en skådespelare som ska spela Hamlet. Det är tyvärr omöjligt för oss att svara på hur Hamlet betedde sig på riktigt. Han var en dansk prins på 1300-talet som började se sin döde fars spöke. Ingen av oss kan ha upplevt - och verkligen förstått - detta, eftersom allas livsöden är unika.

Däremot kan man svara på denna fråga: *Om jag var en dansk prins från 1300-talet, vad skulle jag göra då?*

Eftersom frågan utgår från en själv blir svaret både ärligt och intressant. Det kommer även skilja sig mellan olika skådespelare - och olika spelledare.

Samma typ av fråga går att ställa sig gällande rollspelskaraktärer: *Om jag var ett troll som vaktade en bro, vad skulle jag göra då?*

För att gestalta en karaktär som skiljer sig mycket från sitt eget jag kan man specificera frågan ytterligare:

Om jag var ett troll som vaktade en bro - och hatade människor över allt annat - vad skulle jag göra då?

När skådespelare "hittar sin roll" börjar de ofta med att ställa den magiska om-frågan. Såsom med allt kräver det övning, och desto oftare man gör det, desto lättare kommer man som spelledare hitta sätt att gestalta olika rollspelskaraktärer.

Man kan ställa frågan när man i förväg planerar de karaktärer som ska förekomma i rollspelet, men den kan även användas vid spelbordet. Det räcker med att blunda, ta ett djupt andetag och tyst ställa frågan till sig själv: *Vad skulle jag göra om jag var X i dessa givna omständigheter?* Oftast finner man då ett roligt och kreativt svar.

TVÅ KARAKTÄRSDRAG

Ett enkelt knep för att gestalta karaktärer är att ge dem två karaktärsdrag: en fysisk egenskap och en unik beskrivning.

Med fysisk egenskap menas något som du – spelledaren – gör med din kropp eller röst varje gång du gestaltar karaktären.

Några exempel på fysiska egenskaper är:

- Prata med dialekt.
- Stå upp med händerna knutna bakom ryggen.
- Ofta torka dig för pannan, som om du svettades.

Att ge en karaktär enkla fysiska kännetecken har egentligen mera med "mimik" att göra än riktig skådespelarkonst. Men målet är inte att ge en konstnärlig eller realistisk skådespelartolkning, utan att göra det lätt för spelarna att se skillnad på olika karaktärer.



Det andra knepet – en unik beskrivning - är att ge varje karaktär en kort beskrivande fras som man upprepar varje gång man presenterar karaktären:

- *"Ni möter en kort vakt med smutsig mustasch".*
- *"Ni möter en bred vakt med blankpolerade stövlar".*
- *"Ni möter ett grönfläckigt troll med benbitar mellan tänderna".*

Mycket mer än så krävs inte för att göra en karaktär tydlig i spelarnas sinne. Rabblar man upp alltför många detaljer – längd, hårfärg, ögonfärg – kommer inte spelarna att minnas dem.

Frasen återanvänder man sedan varje gång karaktären återkommer: "Ni går ner i skattkammaren, och där ser ni ingen mindre än den korte vakten med den smutsiga mustaschen igen".



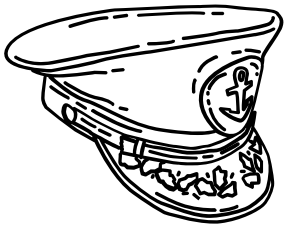
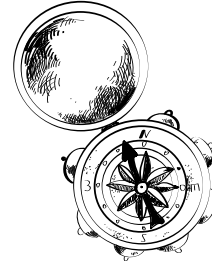
SAMMANFATTNING:

- Man kan presentera karaktärer genom att berätta om dem i tredje person eller genom att själv gestalta dem.
- Ge karaktärer en kort beskrivande fras som du kan återanvända varje gång karaktären dyker upp.
- Gestalta karaktärer med en fysisk egenskap som gör det lätt för spelarna att komma ihåg dem.
- För att få hjälp i ditt gestaltande, ställ frågan "Vad skulle jag göra om jag var X i dessa givna omständigheter?".

STÖTTA SPELLEDAREN

Att vara spelledare kan till en början både vara svårt och nervöst. Inte minst om du spelleder personer som själva är vana vid att spela. Men du som är en van spelledare kan i din roll som spelare vara ett stort stöd för den som sitter bakom skärmen.

När **Anders, Susanna** och spelledaren **Ellinor DiLorenzo** spelar Vaesen visar Anders exempel på hur du kan hjälpa spelledaren utan att ta över rollen.



Ur Avsnitt 18:

Anders: "Jag kollar vad de har för någonting på båten. Man tänker att om vi är på en isbrytare så kanske de har såna här spjut med en liten krok som valfångare har. Men jag bara lägger det på minnet. Det finns kanske ett nät eller olika saker man kan tänka att man har användning av framöver. Jag försöker bara kolla vad det finns för inventarier på båten."

Ellinor: "Det är en bra sak som en duktig spelledare hade förberett."

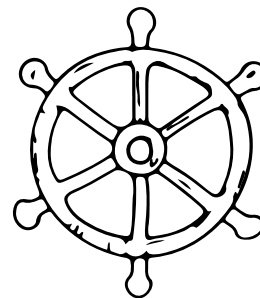
Anders: "Nej, men du behöver inte specificera, utan det är mer att jag ser till att ha koll på vad som finns på båten."

Alla som lyssnar på poddavsnittet om Vaesen vet att Ellinor ÄR en duktig spelledare. Ändå kände hon att hon hade missat någonting här - det hade varit bra med en inventarielista. I stället för att Anders ställer frågan vad som finns på båten ger han henne uppslaget att de längre fram i spelet kanske kan använda något som hans karaktär har sett tidigare.

FLER EXEMPEL:

Här följer fler exempel på hur du som spelare kan hjälpa din spelledare:

- Lita på den nya spelledaren.
- Var uppmuntrande.
- Skriv noteringar för att kunna stötta upp om spelledaren tappar bort sig. Exempelvis på namn på platser eller saker ni sett på vägen.
- Erbjud spelledaren ditt stöd, men hjälp bara till om du blir ombedd och bara med det som spelledaren vill ha hjälp med.



MERLÄSNING & FÖRDJUPNING

Studiefrämjandet

Hos Studiefrämjandet fördjupar du ditt spelintresse. Vi hjälper dig och din spelgrupp både pedagogiskt och praktiskt. Kontakta Studiefrämjandet på din ort.

studieframjandet.se



Sverok

Sverok är ett av landets största ungdomsförbund och arbetar för att spel ska vara tillgängligt, inkluderande och roligt för alla.

sverok.se



Picatrix

Merparten av innehållet i detta studiematerial är hämtat från spelpodden Picatrix som leds av Anders Jansson och Ellinor DiLorenzo. Du hittar Picatrix där poddar finns eller på hemsidan.

picatrix.se

Gabrielle de Bourg

Gabrielle de Bourg har gjort en rollspelsskola som ligger på Bonnier Carlsens YouTube-kanal. Du kan även läsa mer om Gabrielle och hennes författarskap på hennes hemsida.

gabrielledebourg.com

Jonas Larsson Olanders

På Jonas hemsida kan du hitta flera artiklar om rollspel.

trevligascenarion.se

ATT INTRODUCERA ROLLSPEL

Studiefrämjandet har tillsammans med komikern och skådespelaren **Anders Jansson** tagit fram detta studiematerial.

Innehållet är hämtat från och inspirerat av spelpodden **Picatrix**. Samtal som förts i podden varvas med tips och råd från Anders och några av de gäster han haft.

Studiematerialet riktar sig till dig som har erfarenhet av att spela rollspel och vill introducera nya personer till spelhobbyn.

Även du som vill utveckla ditt eget rollspelande kommer att ha glädje och nytta av innehållet. Att introducera rollspel kan användas som studiematerial i er studiecirkel eller som stöd för dig som vill fördjupa dig på egen hand.

Studiefrämjandet ger människor möjlighet att utforska sina intressen, fördjupa sina kunskaper och få nya insikter tillsammans med andra. Vi finns till för att hjälpa människor att utvecklas, växa och ha roligt på vägen.

Kontakta oss så hjälper vi er vidare. Information och kontaktuppgifter hittar ni på studieframjandet.se

Välkommen till Studiefrämjandet!

