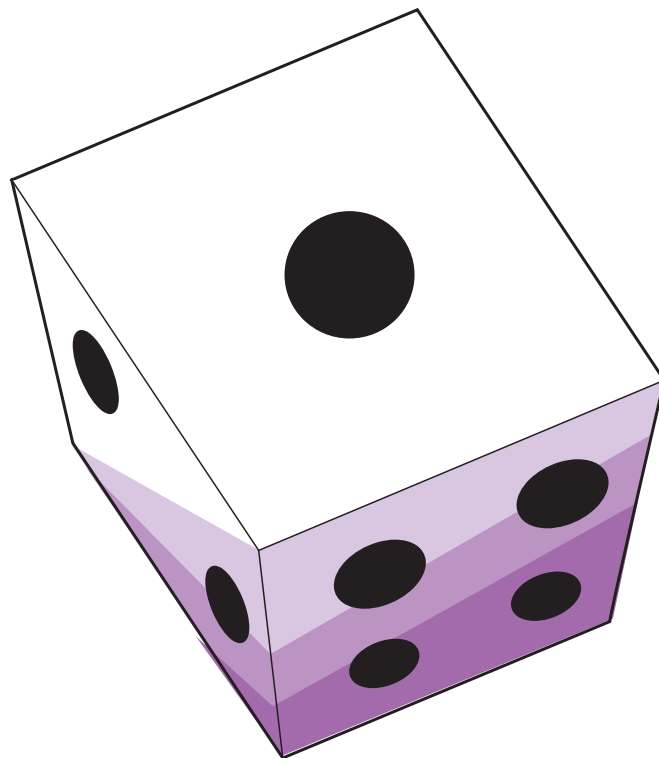


Att Spelleda på Konvent



© 2007 - 2008 Åsa Roos

Tack till:

Sveroks forum som ställt upp med uppmuntrande tillrop, mitt trogna gäng spelare nere i Malmö som lärde mig mycket om spelleteri och Ola Sundin, som shanghajade mig till mitt första konvent som utbytesspelare.

Version	Datum	Ändringar
1.0	10/2 - 08	Första versionen, Respekt, Tips, Dominans och vänlighet
1.1	14/3 - 08	Kroppsspråk, Intervju med Gunnar Söderberg



Innehåll	
Introduktion	5
Konsten att läsa ett scenario på 10 minuter	7
Respekt!	9
Tips, struktur och förberedelser	11
Förberedelser	11
Strukturera en spelsession	11
Presentation	12
Tips!	13
Vänlighet och dominans	15
Säg det med kroppsspråk	15
Avstånd och röst	18
Kroppar visar förhållanden	18
Beröring	19
Använd din röst	19
Intervju med Gunnar Söderberg	20





Introduktion

Den här textkompilationen kom till som en del av en diskussion på Sveroks forum om en spelldarworkshop, och hur man skulle kunna tänkas hjälpa nya spelldare in i fällan.

Jag har lånat mycket av den här texten från "Better Game Characters by Design" av Katherine Isbister och Keith Johnstones "Impro!", så känns innehållet igen kan det vara att du läst någon av de böckerna. Jag har också utnyttjat mina närmare tio år som konventsspelldare som grund för vad man som nybörjare gärna vill veta. Inom kort hoppas jag också kunna inkludera lite intervjuer med spelldare i häftet.

Kontakta mig gärna om du har frågor eller tankar runt innehållet.

En notering om användande. Du får gärna dela med dig av texten, men maila helst inte pdf-dokumentet, utan använd länken till min hemsida. Lägg heller inte upp den på andra servrar, redigera den inte utan att prata med mig först och hänvisa till min blogg eller hemsida när du tipsar om den.

Är det ett konvent som är intresserat av att använda sig av texten, vill jag gärna bli kontaktad på asa@devilkitten.se och få reda på vilket konvent det gäller och i vilket sammanhang texten är tänkt att användas.

asa@devilkitten.se

<http://www.devilkitten.se>

Mycket nöje!





Konsten att läsa ett scenario på 10 minuter

Som en inledning skulle jag vilja föreslå ett spelledarkit som ingen spelledare bör vara utan.

- 1 st sax
- 1 st tärning av vardera, T4, T6, T8, T10, T12, T20 (vill man kan man skippa T20:n)
- 1 st överstrykningspenna
- 1 st bekväm penna att skriva med fort
- 1 st anteckningsblock
- 1 st block med post-its
- 1 rulle tejp

Har man ovanstående pryttlar så klarar man det mesta. Inklusive en anstormning av receptionister som tror att man snott saxen från dem (fråga inte), och tusen elefanter.

Om du (som jag) spellett äventyr på konvent, så vet du att man ibland får äventyren i sista sekunden, ja, till och med så lite som tio minuter innan spelledarsamlingen skall äga rum. Vad gör man då?

Är man jag så plockar man fram anteckningsblock, post-itlappar och överstrykningspenna. Det har man i och för sig aldrig med sig, så ofta får man improvisera med exempelvis konventspenna och servetter från kafeterian.

Steg 1: Sammanfattningar och/ eller innehållsförteckningen

Innan du börjar läsa äventyret, läs innehållsförteckningen. Den ger dig förhoppningsvis en god inblick i vad äventyret handlar om.

Har du tur har skribenten gjort en sammanfattning på ungefär en sida av äventyret. Det här är ovärderligt för en stressad spelledare. Läs den minst två gånger. Nu har du en översikt över vad som är tänkt skall hända.

Steg 2: Vad vill du ha reda på?

När du sätter dig ner för att läsa, vad är det du känner att du måste fokusera på? Innehållsförteckningen och sammanfattningen har förhoppningsvis givit dig någon idé om vad det handlar om. Vet du redan lite om äventyret? Koncentrera dig på det du inte vet, osv.

Steg 3: Viktiga händelser

Ta reda på hur rollpersonerna introduceras till äventyret. Vill du ge ett hyfsat påläst intryck är det vettigt att lägga två av dina tio minuter på att snabbt läsa igenom första scenen.

Ta reda på hur äventyret slutar. Nu vet du vart du är på väg. Det är också väldigt bra.

Steg 4: Hoppa över alla stämningstexter

Hoppa över dem! Samtliga "läs upp det här"-texter är vanligtvis tämligen meningslösa.

Steg 5: Prata med författaren!

Om du har scenarioskribenten i närheten, så fråga, fråga, fråga. Av honom eller henne kan du få ovärderliga råd.



Steg 6: Mindmappa eller anteckna på annat vis

Om du skriver något när du läser aktiverar du fler än en del av hjärnan och det kan hjälpa dig att komma ihåg. Markera de SLP eller passager du tycker verkar intressanta med överstrykningspenna och sätt post-itlappar på ställen du vet att du kommer behöva bläddra till. Den ambitiöse spelledaren sätter till och med namn på post-itlapparna så att det framgår vad det är lappen markerar.

Lycka till!

Kan också påpeka att de här tipsen funkar alldeles utmärkt även för scenarion man har fått i god tid. Skillnaden är att man inte drabbas av överstrykningsfärg på näsan, post-itlappar i håret och bläck på fingrarna.



Respekt!

Det här avsnittet skall handla lite om hur man förhåller sig till det materialet man får ifrån sin skribent. Många spelledare - det har hänt mig med - har ibland en inställning att materialet är "dåligt" av en eller annan anledning. Det kan vara sent inkommet, torftigt uppbyggt eller liknande. Det är lätt att vara kritisk mot innehållet och författaren. Det är helt okej att tycka att något är dåligt - men:

- **Prata inte illa om äventyret inför spelgruppen.** De kommer att bli negativt färgade av dina åsikter och kommer by default att få en sämre spelupplevelse. Undvik frestelsen!
- **Försök hitta de delar av äventyret du faktiskt tycker om** och fokusera lite extra på dem. Försök också att göra äventyret till DITT äventyr. Så länge du inte helt skriver om det eller gör det omöjligt att bedöma spelarnas insats i exempelvis en turnering, kan det vara helt okej. Spelledande är ju också ett uttryck. Laga händelser, SLP eller platser du tycker är trasiga. Trivs du med äventyret blir du också en bättre spelledare.
- **Respektera friform. Respektera regler.** Om du trivs bäst med friform och inte vill spela ett regelscenario - undvik regelscenarion. Konventsarrangörerna brukar kunna respektera dina önskemål. Samma sak gäller för regelspelledare. Tycker du inte om friform? Spelled inte friform.
- **Respektera författarens önskemål.** Att spela innebär att du tar något författaren har slitit hårt för att sätta ihop. Har han eller hon önskemål och synpunkter på hur äventyret skall spelas, så respektera dem.

Tänk på att:

- Spelarna har betalat för att få spela. Ofta mer än de övriga besökarna.
- Du får ersättning, om än begränsad, för det du gör.
- Vill eller kan du inte spela - låt bli.
- Både du och spelarna är på konventet för att ha kul. Det är inte spelarna mot spelledaren, det är spelarna mot äventyret.
- Skribenten har lagt ner mycket tid på äventyret. Försök att göra det rättvisa.





Tips, struktur och förberedelser

Jag har redan skrivit en del om det här i en tidigare blogpost, men här sammanfattar jag och expanderar lite.

Förberedelser

Läs igenom äventyret ett par tre gånger innan du tar dig an att spela. Träna på att spela genom att läsa upp och berätta äventyret ur minnet. Det här gör att du dels får bättre grepp om äventyret, dels blir mindre nervös när du väl skall spela gruppen du har.

Strukturera en spelsession

När du på spelledarsamlingen fått både lag och plats att spela på kan det vara lämpligt att höra om någon/ några av spelarna vill besöka kiosken eller springa på dass. Allt för att inte störa senare i spelet. Det kan också vara lämpligt att avbryta någon gång mitt i spelsessionen för att ta en kort paus och låta allt sjunka in lite. Naturligtvis skall man inte göra det när det är som mest stämning och spänning i salen. Ta istället paus om spelarna verkar trötta eller demotiverade. Det hjälper att få lite luft och lite avbrott i spelandet.

Rätt rollperson till rätt person

Hur mycket man än vill tro det så är inte spelarna alltid helt sanningsenliga när de säger "jag kan spela vad som helst". Du bör alltid ge spelarna en möjlighet att välja de rollpersoner de skall spela. Beskriv dem utifrån de roller de har i scenariot; "ledare", "sliskig försäljare", "tönt" osv. Här är det definitivt inte fel att använda sig av stereotyper för att förmedla en bild av vad det är för rollpersoner det handlar om. Om spelarna inte vill välja, så försök hitta den inbördes sociala ordningen i gruppen, så att du inte hamnar i en situation där en person som skall driva handlingen sitter och sover eller pillar sig i naveln.

För att kunna leda ett äventyr på konvent behövs mer än själva scenariot och hugade spelare. Du måste kunna sätta takten i äventyret, så att det inte går för fort. Du måste kunna bygga upp en scen och få fram syftet med den. Du behöver se till så att strukturen i scenariot följs. Du måste kunna presentera äventyret och skapa en lämplig stämning.

Du kan ibland lockas att berätta en historia för dina spelare, att greppa tag om handlingen och inte släppa in spelarna alls. Gör inte det! Spelarna vill vara med och påverka, det är det det innebär att spela rollspel - att delta i berättandet och formandet av en berättelse. Det är inte meningen att du skall sitta helt tyst, men det gäller att hitta en bra balans.

Fungerar något exceptionellt bra i en grupp? Försök behålla det till nästa grupp, men tvinga inte in det om spelarna inte är på samma väg som din förra grupp.

Takt

För att behålla spelarnas intresse måste du se till så att äventyret rör sig framåt. Med motiverade spelare kan det vara väldigt enkelt, de spelar äventyret på egen hand, och det enda du behöver göra är att inflika lite information här och där. Ibland går det långsamt, och spelarna kan till och med verka lite ovilliga att spela.

Tänk på hur du presenterar informationen för spelarna. Även om du inte är särskilt entusiastisk inför äventyret så är det trots allt så att spelarna har valt att spela just det här äventyret. Att vara



entusiastisk och energisk är inte alltid lätt, men se det som en show. På fem timmar har du möjlighet att ge spelarna en fantastisk upplevelse.

En av de viktigaste sakerna att lära sig är när man skall avsluta en scen. När spelarna har fått den information de skall ha är det dags att gå vidare. En scen som drar ut på tiden kan göra att hela äventyret tappar fart. Det som dock är viktigt, och det som du som spelledare aldrig får glömma är att all information som måste framgå av scenen gör det.

Scener

Scener är till för att förmedla information. Introduktionsscener skall se till så att spelarna hakar på resten av berättelsen. Scener som förekommer mitt i ett äventyr skall ställa frågor till spelarna så att de känner sig motiverade att fortsätta spela. Det bör också förekomma scener i äventyret som inte bara för handlingen framåt som låter spelarna vila lite, och låter dem ta kommandot över äventyret.

Presentation

Spelledaren, du, måste försäkra dig om att allt spelarna måste veta för att lösa problemet är tillgängligt och presenteras för dem. Du är ansvarig för att se till så att allt spelarna hör, känner och luktar presenteras för dem. Dränk dem inte i information, men försök bestämma vilken information som är viktig för att motivera och driva spelarna framåt. Ju mer spelarna vet om sin omgivning, desto mindre behöver du beskriva.

Kom också ihåg att låta spelarna använda alla sina sinnen. Beskriv ljud, dofter och texturer likaväl som visuella intryck. Kom också ihåg att ord kan sätta smak på en scen på ett effektivt sätt.

“Ni går in i ett stort rum med pelare. Det kan vara farligt här.”

“Ni snubblar in i en förfallen sal som stinker av kanel och ruttnande mattor. Pelarna som stöttar upp det enorma taket ser spruckna och kantstötta ut.”

Vilken av beskrivningarna föredrar du?

Stämning

Samtliga element som finns beskrivna ovan sätter stämningen i spelet. För att det skall fungera på ett bra sätt måste du balansera dem allihop. Realistiska spelledarpersoner driver handlingen framåt, scener bygger upp berättelsens struktur och sättet du presenterar det på skapar stämningen.

“The key to creating a narrative atmosphere, or a narrative space, in which the game takes place and holds the players’ attention and reinforce rather than detract from one another. The axiom ‘show, don’t tell but better yet get them to show themselves’ can work on any element of the narrative atmosphere.”

Star Trek - TNG “Narrator’s Toolkit” p. 19



Tips!

Props!!! I ett äventyr med många spelldarpersoner kan det vara skönt med några props som särskiljer de olika personerna åt. Exempelvis kan man ta med sig olika mössor, glasögon, käppar, en pipa... vad spelldarpersonen än kan tänkas ha som särskiljer honom eller henne från resten av persongalleriet, och som är litet nog att släpa runt på utan problem på ett konvent.

Varje gång du växlar från en roll till en annan byter du också prop. Det ger spelarna en tydlig indikation på att något har hänt och att en ny spelldarperson har intagit scenen.

Kroppställning! Om man inte har möjlighet att använda props kan man använda kroppställning för att påvisa att något har hänt. Att växla från sittande till stående, utbredd till ihopkrupen osv ger också spelarna en tydlig signal om att något har hänt. Det som kan vara jobbigt är naturligtvis att hålla reda på vem som är vem, även för spelldaren.

Att få med sig oengagerade spelare

Ibland händer det tyvärr att man drabbas av oinspirerade spelare som hellre verkar vilja sova än spela. Det är naturligtvis helt upp till dem, men både du och de blir gladare och får ut mer av äventyret om du försöker engagera dem.

Det är inte helt lätt, men här följer ett par tips som jag har upptäckt fungerar för mig.

- Om du är energisk blir spelarna mer engagerade - hjärnan är en lustig sak. I den finns ett fenomen som kallas speglingsneuroner. De orsakar (enkelt beskrivet) att människor som interagerar med varandra i grupper även speglar varandras gester och inställningar. Kort sagt: om du är uppåt blir spelarna uppåt.
- Övrraska spelarna - hoppa upp från stolen och gå runt i rummet, illustrera ljud genom att "tillverka" dem. En smäll i en dörr kan vara handlfatorna i bordet osv.
- Låt inte spelarna slappna av för mycket - hoppa på dem! Om det finns fiender du kan använda, använd dem! Ställ upp svårighetsgraden! Låt dem förstå att deras liv står på spel!





Vänlighet och dominans

Du som spelledare är bara en person. Därför kan det vara minst sagt utmanande att ta sig an ett helt persongalleri med olika individer som alla reagerar olika på gruppen med äventyrare. Det betyder dock inte att det är helt hopplöst.

Säg det med kroppsspråk

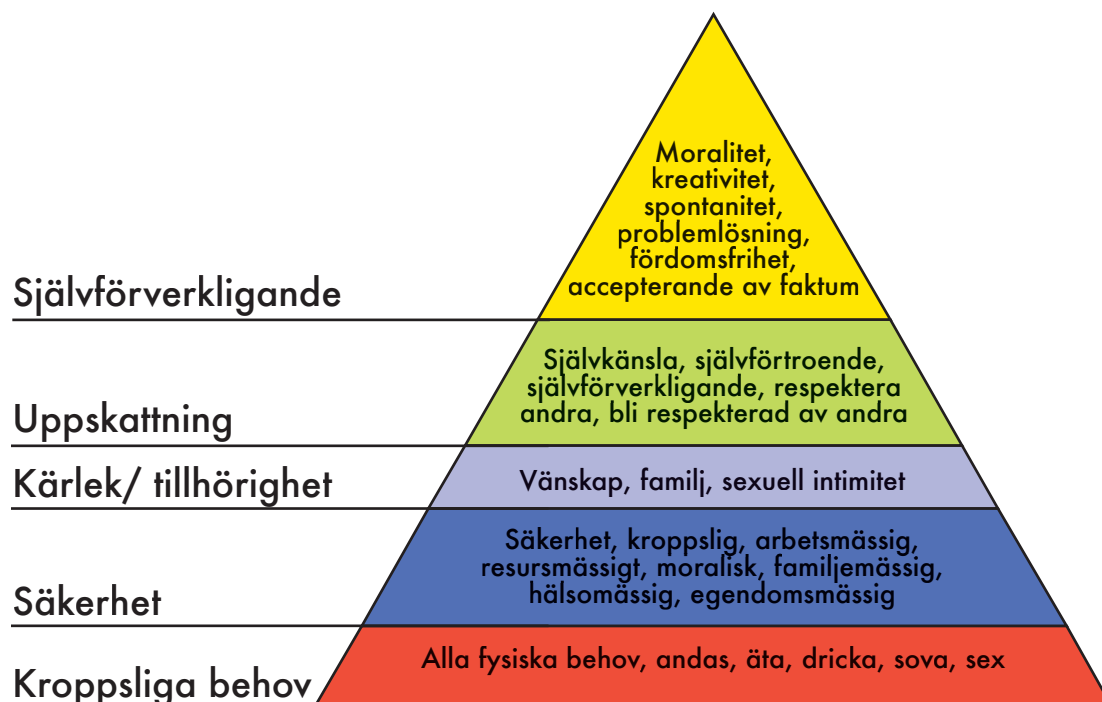
Ett av de enklaste sätten (men också ett av de mest utmanande) att förmedla en spelledarpersons inställning genom att använda kroppsspråk.

Att bilda sig en uppfattning om en person är en praktisk process. Det finns ett par frågor man ställer sig när man först träffar någon i ett socialt sammanhang. Den första frågan är "är det här en vän eller fiende?". Andra frågan är "hur mycket makt har han eller hon i relation till mig?"

Alla reagerar på världen och på människor omkring sig. De här mönstren tittar man efter för att avgöra andra människors reaktioner på en själv och på omvärlden.

Spelare vill veta vad de kan vänta sig - hur kommer den här personen att reagera när det krisar sig? Står han på vår sida? Har han några färdigheter eller någon kunskap vi kan dra nytta av? Kan man lita på honom?

För att förstå varför de här tricken presenteras går vi tillbaka till Maslows behovspyramid.



Varför interagerar vi med varandra? Jo för att uppfylla våra behov. Man utvecklar sin identitet genom att umgås med andra människor. I Maslows behovspyramid kommer säkerhet före kärlek och tillhörighet. Därför vill man först ha reda på om personen man träffar är vänligt eller fientligt inställd. När man avgjort det som är mest väsentligt för en - säkerheten - går man vidare till nästa



fråga; “hur mycket social makt har den här personen?”. Den sociala makten avgör hur stort hot personen utgör, eller hur mycket han eller hon kan hjälpa till för att underlätta för spelarna.

Det finns två psykologiska termer man kan använda för att beskriva det här fenomenet:

Agreeableness - berättar för den som iakttar om personen är socialt mottaglig och vänlig

Dominance - berättar om personen tror att han eller hon är, kan, eller bör vara högre upp i den sociala statuskedjan.

Det finns naturligtvis mängder med övriga kvaliteter man lägger märke till, men de tar vi inte upp här för de känns mindre viktiga i sammanhanget.

De två områdena jag tar upp är bland de mest tydliga signalerna man som spelledare kan förmedla till sina spelare utan att riskera missförstånd.

Hur berättar man med kroppsspråk att man är vänligt inställd?

Ansikte - en vänlig person ler, eller har antydning till ett leende i ögonen. De söker ögonkontakt men stirrar inte intensivt.

Kropp - En mottaglig person har en öppen, avslappnad pose. Om han/ hon redan sitter eller står i närheten är det troligt att de sitter eller står närmare än någon som inte bryr sig. De kan även luta sig framåt under samtal.

Röst - en vänligt inställd person tillkännager att han/ hon uppmärksammat den andra och använder ansikte, kropp och röst för att meddela att det är okej att interagera med honom eller henne.

En vänligt inställd person är öppen och mottaglig för sociala initiativ och kommer inte att vara negativ eller fördomsfull. En vänligt inställd person synkroniserar också sin hastighet och sina rörelser efter sitt sällskap.

	Vänlig	Fientlig	Likgiltig
Ansikte	Le; stadig men inte för intensiv ögonkontakt	Inget leende; intensiv ögonkontakt	Inget leende; inte mycket ögonkontakt
Kropp	Öppen, avslappnad kroppsställning, sitter närmare och lutar sig eventuellt emot personerna man interagerar med	Spänd kroppsställning; kan stå nära och luta sig bort	Stängd, avslappnad pose; kan stå längre bort och luta sig bort
Röst	Varm; energisk	Kall; energisk	Kall; inte så energisk

Eftersom det handlar om rollspel kan det vara vettigt att du som spelledare gör gesterna lite extra stora så att spelarna förstår att du tagit på dig en “rollhatt”.

Hur berättar man med kroppsspråk var på den sociala stegen man står?

Ett sätt att avgöra status är kulturellt betingad och tämligen statistiskt. Det gäller ålder, kön, etnisk tillhörighet, familj, yrke, hälsa, rikedom, fysisk storlek, styrka och utbildning. De här statusmarkörerna varierar med kultur, och är heller inte så värst användbara för spelledaren.



Däremot finns det andra markörer som är desto mer användbara. De man kan utläsa av en persons ansikte, kropp, röst och genrellt interaktionsmönster.

Ansikte - En dominant person tar mer ögonkontakt och är bekväm med att stirra. De kanske däremot inte tittar lika mycket på den som för tillfället talar än en mindre dominant person skulle ha gjort.

Kropp - en dominant person tar upp mer fysisk yta - exempelvis genom att sitta utbredd. De kan också kräva mer fysiskt utrymme omkring sig. De sitter eller står högre än de runtomkring. Generellt sett dör dominanta personer mindre på huvudet och tenderar att ha lugnare kropps rörelser än mindre dominanta personer, även om deras gester kan vara mer empatiska.

Röst - en dominant person talar högre och har en tendens att kontrollera samtalet oftare än andra - tar mer utrymme, sätter tonen och väljer ämne.

	Dominant	Unggiven
Ansikte	Mer ögonkontakt; kan stirra; tittar oftare bort från talaren när han/ hon lyssnar.	Mindre ögonkontakt (men mer när han/ hon lyssnar); undviker att stirra; ler oftare.
Kropp	Öppen, lugn pose; tar upp mer fysiskt utrymme; använder stora gester, rör vid mindre dominanta personer med jämna mellanrum	Nervös, stängd pose; rör ofta vid sig själv (ansikte, hår, osv); kan hålla huvudet lägre
Röst	Högre; kontrollerar konversationerna	Lägre; följer dit andra leder i konversationen.



Avstånd och röst

En stor del av kroppsspråket sitter naturligtvis i kroppen, och hur du med din kropp signalerar till andra människor, både medvetet och omedvetet. Kroppens signaler har en långvarig effekt på sociala förhållanden. Som spelledare har du en möjlighet att påverka dina spelare med det du signalerar.

Kroppar visar förhållanden

Ett sätt att påvisa hur kroppar berättar något för oss är genom hur nära vi står varandra. Det finns i den västerländska kulturen fyra olika avstånd som betecknar olika grader av social samvaro.

Offentligt avstånd - står mer än 3,5 m ifrån varandra. På det här avståndet är det lätt att se hela kroppen, och människor tenderar att överdriva gester och uttryck för att göra dem tydligare.

Socialt avstånd - Står mellan 1,5 och 3,5 m ifrån varandra. Det är den här zonen folk befinner sig inom på exempelvis fester. Ju närmare man står varandra inom den här zonen, desto bättre känner man förmodligen varandra.

Personligt avstånd - 45 cm - 1,5 m. På det här avståndet är det lätt att läsa subtila ansiktsuttryck och det är det här avståndet man använder för privata konversationer.

Intimt avstånd - mindre än 45 cm. På det här avståndet är det lätt att röra vid varandra och att känna varandras doft.

Trots kulturella skillnader så berättar avstånd mycket om förhållandet mellan människor, och det går dessutom snabbt. Du som spelledare kan utnyttja det här genom att låta dina spelledarpersoner inta avstånd från spelarna. Om du sedan lägger till uttrycken som finns med i avsnittet om dominans och vänlighet så har du en bra palett att måla med. Var dock noga med att försöka mäta spelarnas öppenhet för den här typen av agerande. En del människor blir obehagliga till mods om man kommer för nära eller rör vid dem utan förvarning.

Exempel:

En hotfull spelledarperson kan mycket väl ställa sig på personligt eller intimt avstånd från en rollperson. Avståndet i det här fallet blir en stark antydning om hur spelledarpersonens ställning i förhållande till rollpersonen blir. En person som inte är rädd att gå nära är dominant.



Beröring

Att röra vid någon har även det stor social betydelse. En del nyckelområden som inbegriper att röra vid varandra är:

Funktion - Beröring som en del av en uppgift, som exempelvis en läkarundersökning eller en tränare som förklarar en rörelse.

Social ritual - Ritualer såsom handslag eller kindpussar

Att bygga vänskap - Beröring som visar omtanke och att man tycker om varandra, såsom en klapp på axeln eller en kram.

Intimitet - Beröring som uttrycker sexuellt intresse och/ eller en känslomässig förbindelse.

Använd din röst

Du kan uttrycka känslor även med rösten. Vissa aspekter är svåra att styra över, men andra aspekter, såsom intonation, hastighet och rytm är möjliga att förändra.

Ilska (hetsig) - spänd röst, snabbt tal, högt tonläge och bredare växlingar i tonläge

Ilska (kall) - spänd röst, snabbt tal, högre frekvenser och intensitet, sjunkande tonläge

Gladje - snabbt tal, högt tonläge, bredare växlingar i tonläge, stigande tonläge

Rädsla - högt tonläge, snabbt tal, breda växlingar i tonläge, hög energi

Uttråkad - Långsamt tal, utdragna betonade stavelser, lägre tonläge, färre växlingar i tonläge

Sorg (förtvivlan) - Långsamt tal, högre tonläge, smalare frekvens, färre växlingar/ variationer

Sorg (lågmod) - Långsamt tal, lägre tonläge, smalare växlingar, färre variationer, En tendens att sänka tonläget, lägre intensitet, mindre precis artikulation

Depression - Lägre intensitet och dynamisk bredd. En tendens att sänka röstläget



Intervju med Gunnar Söderberg - känd från Rollspelsbaren samt otaliga konventsäventyr

Jag har det stora privilegiet att känna många duktiga och fantastiska människor genom mitt långvariga engagemang på konvent runtom i landet. En av dessa människor är Gunnar, en Rollspelsbartender, konventsskribent och entusiast extraordinaire. Jag hade turen att få intervjuja honom via mail, och fann det vara fascinerande läsning. Hoppas det gäller även för er!

Hur kommer det sig att du började spela på konvent?

Vänner är det snabba svaret, men jag är inte säker på var det började, jag tror starten var att Calle frågade om jag ville åka med rollspelsbaren till SydCon och sedan vara med på LinCon med samma sak.

Var det du själv som anmälde dig eller var det någon som bad dig att spela för dem?

Blev ombedd att ställa upp, blev också tidigt så att LinCon bad mig att vara med i spelldarutbyten.

Nu vet jag att du både skriver och spelleder, men vad är lättast? Att skriva eller spela?

Spellda, mycket enklare! Både om det är mitt eller andras (eller impro).

Är det lättare att leda ett egenskrivet scenario än någon annans?

Oftast, men som regel är det aldrig enklare att spela någon annans än sitt eget, dock så skriver en hel del scenarion som jag har lika enkelt att spela som om jag skrivit dem själv.

Vilket är ditt starkaste spelledarminne?

Oj, det är massa olika (och jag misstänker att du menar ifrån konvent). Du får några stycken då jag har svårt att rensa:

När jag spelade Nisse Nyttis "Mannen i järntornet" kom vi till en scen där spelarna skulle genomföra en ritual för att komma i kontakt med något väsen. Stämningen har byggt upp till ett riktigt klimax och spelarna går helt in, de mässar, sjunger noggrant ut rätt toner (tror jag i alla fall som tondöv) och så ropar de ut namnet på det väsen de vill frammana... Och så blir det tyst, mycket för att de har kommit fram till fel namn, något inte spelarna vet och som jag inte uppfattat förrän de precis avslutat ritualen. Under tystnade känns det som hela salen är fylld av magi och viss fruktan. Vanligtvis tar Call of Cthulhu-scenarion slut om du lyckas frammana något väsen. Men så bryter jag som spelledaren tystnaden, genom att först beskriva den och sedan knyta ihop den med att säga "och så börjar den lilla hunden skälla". Och man märker hur spelarna kopplar av ett snäpp. Det är nog en av de få gångerna jag spelat ett antiklimax och fått det riktigt lyckat. Och spelarna tog snabbt upp från att de gjort något fel och gick vidare med plotten, men stämningen av magi och låg kvar resten av passet.



Velour på SydCon, ett gäng där flera inte spelat rollspel innan konvent och jag hade spelat scenariot dagen innan och läst igenom det på natten. Men gruppen var underbar och tog scenariot till sitt hjärta, när jag pratade med en av dem i en paus visade det sig att de alla pluggade teater, vilket jag tror förklarade varför det var så grymt bra som spelare.

Rollspelsbaren, en improviserad berättelse (det som sedan blev scenariot LeSpace Noir), två spelare, jämnspelat, trots att den ena var en tjugo år äldre än tjejen som han spelade med. Efter scenariot berättade han att det var hans första GothCon han var på sedan GothCon VIII och första gången han rollspelade med sin dotter. Jag tyckte om historien, men det var också grymt kul att spela far och dotter som är på konvent tillsammans.

Speltestande av San Andreas nionde november, vi behövde testa det en bunt gånger, men samtidigt var det grymt roligt varje gång och när jag kör det sista gången (på skärtorsdage) känner jag hur scenariot klaffar perfekt. Det är en härlig känsla när man skrivit något själv och känner att man själv är grymt nöjd med sitt verk.

Oh, Kurragömmaklubbens Casu Belli var en fröjd att spela, och... ska sluta rabbla saker, men spela på konvent är grymt kul och ger många bra och starka minnen.

Vad är din största skräck i spelledarsammanhang? Vad får bara inte hända?

Har ingen direkt skräck, men det kändes lite pinsamt när jag efter en Verbal Combat spelleder lite mer i rollspelsbaren och inser att ritschljudet jag hört under Verbal var att mina byxor spruckit i grenen. Tack och lov verkar ingen ha märkt det, men sånt man verkligen inte vill ska hända.

Som arrangör fruktar jag spelledare som inte dyker upp och krängel med scenarioutskrifter.

Har nog också någon gång varit orolig för att det ska dyka upp en spelare man träffat på i andra sammanhang och har svårt för, men det har aldrig hänt.

Vad tycker du är lättast i med att spela på konvent? Vad är roligast?

Har scenariot bra karaktärer som spelarna kan spela ut och ett bra flyt i plotten (eller ett bra flyt på annat sätt) är det som enklast. Vissa grupper är alltid lätta att spela, liksom vissa scenarion.

Roligast borde vara komiska scenarion, men en hel del skräck har gett fantastiskt bra upplevelser för spelarna och det smittar mina upplevleser som spelledare.

När känns det jobbigt att spela?

Trötta grupper mot slutet av konventet.

Och själva starten av passen, när spelarna ska läsa igenom karaktärer och man som spelledare bara sitter och väntar in det och organiserar sina papper. Den biten är klurigast. Man har inte fått grepp om gruppen ännu och samtidigt vill man skapa en bra start på scenariot.

Har du någon gång varit tvungen att avbryta en spelsession?

Inte som spelledare, som spelare dock när spelledare har dragit ut på tiden.



Säg att du får äventyret i handen strax innan passet skall börja, hur hanterar du det?

Frågar arrangören om grundplott, karaktärer och första scen. Skummar scenariots medan spelarna läser karaktärer. Improviserar saker jag inte hinner läsa.

Har du några särskilda tips och tricks att dela med dig av när det gäller konventsspel- lederi?

Var inte rädd som spelledare, du har aktoriteten redan från första stund.

Var ödmjuk, tänk på att deltagarna är där för att bli underhållna av dig.

Har spelarna det bra, kommer du också ha det bra.

Var lyhörd och beredd att anpassa efter vad spelarna verkar tycka om.

Förbered dig och om det går, försök få spela scenariot med arrangören innan du läser det.

Glöm inte att presentera dig, fråga spelarna lite om hur de har det på konvent på vägen till salen, kolla hur de föredrar att ha det med pauser, metasnack, karaktärsutdelade osv

Försök hålla en tidsplan som är anpassad efter passets storlek, (och arbeta med tempoväxlingar i berättandet)

Beskriv mycket och se till att göra slps lätta att skilja på.

