

Rollspel

för kräsna och upptagna människor

Viktor Eikman

2014

0: Inledning

“In one particular scenario that played fast and furious with the timeline and parallel dimensions, Jeremy threw up his hands and decided nothing mattered anymore.”

Michael Tresca, *The Horror*, #15

De första bordsrollspelen kom på 1970-talet. De innehöll äldre underhållningsformer, framför allt strategispel, simulation och litteratur, men i praktiken också lek, debatt och teater. Den här texten handlar inte om de specifika spelen, eller deras ersättare. Den här texten handlar om det nya mediet, som har mognat men förändrats ganska lite.

De flesta rollspelare är unga och lägger en handfull timmar i rad på sin kampanj, var eller varannan vecka. De täcker upp alla svagheter och vassa hörn i sina köpta scenarion med skämt runt bordet. Men varför kasta tärningar när datorns slump är bättre? Åren går, skämten blir gamla och deltagarna lutar åt andra nöjen. SL misströstar när spelet inte är lika gripande som massmedial underhållning för en passiv publik.

Rollspel prioriteras lågt bland jobb och barn hos kräsna vuxna människor. Det tar ju tid, minst två timmar åt gången, i samma rum och ganska regelbundet. Det krävs förberedelser för att intrigen ska flyta och inte kännas överlastad med klichéer. Om alla kommer pålästa och fokuserade är det värt den ansträngningen. Det gäller att vara seriös utan att vara allvarlig. Skämten ska hagla runt bordet.

Två saker är grundstenar i alla typer av berättande: Trovärdighet och spänning. Ett bra rollspelsäventyr innehåller båda. Trovärdighet gör det möjligt att relatera till det som händer och följa med i historien. Spänning kräver trovärdighet och engagerar deltagarna, så att alla vill påverka, och det ska de få. Båda behandlas i denna text specifikt för att göra det lättare att hålla rollspel i klass med populära datorspel, filmer och böcker.

I varje medium krävs särskilda insikter för att nå bortom grunderna och underhålla kräsna vuxna människor. I denna text diskuteras både metaspelandets tvenne eggare och klichéernas bruksvärde och baksidor. Ännu viktigare är demokratin. En spelledare kan i teorin kontrollera vad som faktiskt ingår i berättelsen, men är utsedd och beroende av övriga deltagare, med sina egna sätt att hantera den ständigt föränderliga spelvärlden.

Att titta på en video av en rollspelssession är något helt annat än att spela. Deltagarna driver en helt dynamisk värld tillsammans. Det nöjet finns inte i datorspel eller brädspel. Man kan anpassa sig hur långt som helst till deltagarnas egenheter, men debatt, teori och erfarenhet förbättrar förståelsen för vad man gör, och hur man gör det konsekvent underhållande i längden.

1: Trovärdighet

“What we want to achieve isn't realism, it's *believability*.”

Richard Williams, *The Animator's Survival Kit*

Det finns inga regler för underhållande fiktion. Ingen uppnåelig nivå av realism är rätt eller fel. De berättelser som skapas genom rollspel kan inte och ska inte vara absolut trovärdiga. Rollspelare vet också att verkligheten är otillfredsställande. Radiobrus är dock inte musik, och fullständigt kaos är inte rollspel.

För att kunna relatera till det som berättas måste åhörarna se samband med vad de känner till. Betänk konsekvenserna av följande scen ur en hypotetisk rollspelskampanj i 1950-talets Tyskland. Tre män i tweed rusar ut ur en port på Paulstraße, på väg mot sin bil. En man på andra sidan gatan, med helskägg och slitna kläder, ser trion. Han går ner på huk, med knogarna mot asfalten.

Spelare 1: OK, helt normalt beteende. Hoppas fan att han inte sabbat vår Ghia.

Spelare 2: Öh... Vem har geväret?

Spelare 3: Jag har det under rocken. Tar inte fram det än, vi har inte tid att bli inblandade i något här. Är det nåt folk ute annars?

SL: Ni ser ett dussin fotgängare. Några av dem stannar och tittar när mannen på trottoaren morrar. Något rör sig under hans kläder. Hans rock börjar spricka. Han växer, blir hårigare, får klor och vargögon.

Spelare 1: Där ser man. Det finns inga varulvar va?

SL: Nej, men varulven reser sig på två ben, två meter lång med senorna skarpa under den växande pälsen. Den springer mot er-

Spelare 3: Ja OK, vi skjuter vilt. Jag bara utgår ifrån att någon skickade den för att döda oss.

Spelare 2: Se till att missa bilen bara. Professorn slänger sig i ett buskage.

SL: Varulven tacklar Pfadenhauer, tungt men utan kraft. Den blöder ur bröstet och dråsar ihop. Ni träffade den.

Spelare 1: Yes! Hade inte varit kul om den hunnit upp i lägenheten tidigare. Jag kryper fram under kroppen och skriker: “Ah!! Nähä... Det här är nog inte mitt blod.”

Spelare 2: “Upp med dig, Pfadenhauer! Vi måste till klubben.”

Spelare 3: Jag sätter gevärspipan mot varelsens panna och trycker av ett sista skott. Händerna darrar. Är det fortfarande en varulv?

SL: Ja. Kroppen förändras inte.

Spelare 3: Vi hinner inte göra något åt det. Jag går mot bilen och svarar professorn. “Till klubben. Nu.”

Intrigen har sin direkta fortsättning vid "klubben", men vad händer med den skjutna varulven? Vittnena kanske inte blir trodda, och kan ifrågasätta vad de själva sett. Betrakta verklighetens religioner, UFO-myter och dylikt, som sysselsätter miljoner. Folk skulle inte sluta inbilla sig saker, eller ljuga, om varulvar fanns.

Å andra sidan, ett vittnesmål om en varulv blir plötsligt trovärdigt när kroppen ligger kvar. Rent logiskt spelar det absolut ingen roll att varulvar inte finns i spelarnas verklighet, eftersom denna är skild ifrån berättelsen. Som ett absolut minimum är det uppenbart i berättelsens värld att människor, utan tecken på särskild sanktion, har öppnat eld och dödat någon eller något på öppen gata i Berlin.

Namnen, kläderna och bilmodellen Ghia är alla hämtade ur verkligheten, från en specifik tid och plats som spelarna kan förstå. Varulven gör scenen mindre begriplig, men erfarna rollspelare kan tyst fundera över möjliga förklaringar och samtidigt följa berättelsen utan problem. Om inget vittne reagerade på våldet skulle fallet av trovärdighet däremot bli mycket större. Man skulle fråga sig varför så många människor i berättelsen betar sig så olikt de verkliga människor spelarna känner till.

Rollpersonerna hör därför sirener. Poliser och sjukvårdare har sina jobb att sköta med rutiner att stödja sig på. Sjukhuset kanske tillkallar en veterinär, och det kan bli svårt med brottsrubriceringen, men bollen är i rullning. Tidigt nästa morgon förkunnar tidningsförsäljarna att en varulv är skjuten, för att det säljer lösnummer. RP:erna eftersöks av polis och media. Spelets deltagare kan allihop se logiken i dessa konsekvenser.

De trovärdiga konsekvenserna understryker att spelarna fortfarande har makt att förstå berättelsen, trots att varulvar finns. RP:erna har påverkat sin egen värld på ett sätt som engagerar spelarna. Det är bruksvärdet hos trovärdighet i rollspel.

När allt är möjligt är ingenting intressant

Det enkla sättet att uppnå trovärdighet är realism, som är likhet med verkligheten. Man ser floskler som "allt kan hända" och "bara fantasin sätter gränserna" när man läser om rollspel, och det är naturligtvis sant på ett banalt plan, men föreställ dig en värld utan realism, där allt händer. Ragnarök inträffar i samma ögonblick som Vintergatan förvandlas till en blå kongo-potatis, och så vidare. Det blir en oändlig lista av nonsens, rolig att lyssna på i fem minuter, men omöjlig att använda.

Författare frångår aldrig verkligheten helt och hållet, bara i valda delar. Det lönar sig att tänka på hur och varför. Ett äventyr kan till exempel fungera som Tex Averys tecknade filmer, där långvariga skador är uteslutna ur berättelsens värld. Så länge alla får diskutera vad som gäller kan det gå utmärkt att spela. Verkligheten förblir förhandsvalet när de tecknade principerna inte räcker. Verkligheten är också anledningen till att avvikelserna roar, genom avsiktlig kontrast mot vad spelarna vet är sant.

Trovärdiga detaljer utan samband med den centrala handlingen har flera poänger. Om SL bara beskriver sådant som för den planerade handlingen framåt blir det svårare för spelarna att tänka själva och bidra aktivt. Se istället till att spelvärlden lever. I en cyberpunkkampanj konstaterar meteorologer med skräckblandad förtjusning att orkanen vid USA:s kust har ett rekordtryck på 820 millibar i ögat, fast RP:erna är trygga någon helt annanstans. Världen blir då lite djupare. Rollpersonerna blir på samma sätt mer närvarande om spelarna bidrar med detaljer ur deras liv mellan äventyren.

Realism har också ett samband med subjektivitet. I de flesta regelsystem är strider långsammare på spelarnas plan än i berättelsen, vilket kan skapa ett falskt intryck av att

RP:erna borde hinna studera sin omgivning. När en RP är frustrerad blir en klagande röst obehaglig i sig, men sådan individualisering kan spelarna sköta själva. Levande rollspel (lajv) har ett övertag här eftersom deltagarna ser, hör och känner vad som händer i spelvärlden, med åtskilliga undantag.

Bordsrollspel är nästan lika avlägsna från sinnlig realism som litteratur. Orden man utbyter är bara symboler, vilket ger användbar frihet. Det kan vara kul att medvetet presentera saker antirealistiskt, till exempel i fel ordning. Låt spelarna berätta om hur deras rollpersoner träffades för första gången, genom att själva improvisera och spela det mötet halvvägs in i kampanjen. Det blir en flashback anpassad till mediet.

Orsak och verkan

Frankrike, den kambriska explosionen, nylon, hundar och renässansmålaren Pieter Bruegel den äldre anses tillhöra verkligheten. Vore de fortfarande realistiska om annorlunda ojämnheter i stoftmolnet som blev solsystemet givit jorden en annan massa? Det skulle ha påverkat klimatförändringen som möjliggjorde den kambriska explosionen av nya livsformer, och så vidare. Pieter Bruegel sitter lös i ett brett perspektiv. Eoner av evolution behövde inte producera just människosläktet, som i sin tur skapat hundar, Frankrike, nylon och dig. Företeelserna ingår i verkligheten, men bara bland dess mer godtyckliga produkter, inte i hur verkligheten funkar.

En begränsad mängd ytlig realism är användbar i rollspel. I *Call of Cthulhu* är miljön till synes mellankrigstiden, men har egentligen massiva skillnader gentemot verkligheten. De ytliga likheterna attraherar och hjälper deltagarna att spela, medan de dolda skillnaderna skapar spänningen. Värdet av ytlig realism gör att få fantasy- och SF-miljöer vågar avsluta människor som spelbar art. Människan är en gruva av associationer som gör det onödigt att föreläsa i timmar för att spelarna ska veta hur deras figurer tänker.

Om man av någon anledning vill bli av med Frankrike men behålla människor behöver man en förklaring till landets frånvaro. När man sedan känner för att referera till litern, giljotinen, Alger eller lamarckismen kan man snabbt bestämma om företeelsen finns, är känd och heter likadant. Om morerna expanderade från den iberiska halvön på medeltiden och drev bort de kristna folken är det trovärdigt att Jean-Baptiste de Lamarck aldrig föddes, men någon annan kanske kom på hans evolutionsteori. Det kan man i så fall bestämma på förhand. Det viktiga är dock beredskapen att någon gång bestämma det, alltså att respektera kausalitet.

Kausalitet är förhållandet mellan orsak och verkan. Det är också tankesättet att alla händelser hänger ihop i kronologisk ordning på historisk nivå, även om de inte gör det på kvantnivå. Kausalitet är djup realism. Ingenting är viktigare för trovärdigheten i ett rollspel. Vad man än gör i spelet bör man fundera på hur resten av universum reagerar. Reaktionens logik kan vara sagans eller drömmens, men reaktionen måste finnas. Spelvärdens förmåga att reagera är ryggraden i deltagarnas förmåga att påverka berättelsen. En statisk värld, som inte låter sig påverkas, är olämplig i mediet.

Den djupa realismen för alltså med sig ett krav på flexibilitet. Om man saknar nyckeln till en dörr kan man öppna den med våld, men det kan förstås dra till sig uppmärksamhet, kräva dynamit, eller medföra andra realistiska skäl att skaffa nyckeln. Även om inga människor finns måste rollpersonernas handlingar ändå ha konsekvenser. Detsamma gäller uppströms. Rollpersonernas psykologi måste följa ur artens ursprung, och respekteras. Annars underminerar man trovärdigheten.

En anledning till att begränsa ytlig realism är önskan om verklighetsflykt. Uppenbara överkligheter som alver och troll signalerar att man inte är allvarlig, och då slipper man vara "cool": bokstavligen sval, alltså känslolokall. De som skriker och gråter till fotbolls-VM gör likadant. Sporten är en ritual som genom sin absurda irrelevans för åskådarnas verkliga liv signalerar att man får ge utlopp för sina känslor. Det utmärkande i båda typerna av ritual är det selektiva i bristen på trovärdighet. Alver och troll kan och bör användas seriöst för största möjliga verkan, i en realistisk ram.

En fiktiv värld kan innehålla zombier utan att detta i sig motiverar någon annan olikhet mellan vår värld och zombiernas. Realistiska förväntningar på andra punkter blir inte automatiskt fåniga. Det är inte heller nödvändigt att rollpersonerna hittar en förklaring till de kringstrykande gourmanderna, men SL torde finna en förklaring användbar för egen del. Att veta vad som orsakat zombier gör det enkelt att tänka ut hur zombierna ska agera mot rollpersonerna, nämligen enligt en intern logik: Orsak och verkan.

Genvägarnas dynamik

Om rollpersonerna ser en grotta utgrävd med magi bevisar det förekomsten av magiska verktyg för att gräva. Beviset skapar förväntningar. Samma magi kan ge enkel gruvsdrift, vilket skulle ge minskade metallpriser, ökad avskogning för smältande av metallen, ökad erosion på grund av avskogningen, och så vidare. Den onaturliga grottan är en cool detalj som känns trovärdig om övriga konsekvenser av de möjliggörande premisserna känns trovärdiga. Dessa övriga konsekvenser kan vara grunden för ett helt äventyr, precis som man i science fiction ofta tittar på hur en enskild uppfinning påverkar samhället.

Magiska inslag i ett rollspelsscenario täcker vanligtvis problem i författandet. Exempel: Ett gäng tävlande SLP:er behöver nå fram någonstans snabbare än RP:erna. Lösning: SLP:erna teleporterar. Förmågan kan få andra, imponerande konsekvenser. SLP:erna kan äga en fästning som bara går att nå genom teleportation. Å andra sidan, om teleportation ger tillträde till fästningar, varför skulle man då bygga fästningar? Beroende på villkoren för denna magi kan alla borgar plötsligt förlora sin trovärdighet. Den hastiga genvägen kan hemsöka hela kampanjen.

Magi som genväg i författande är i bästa fall en förskjutning av ett problem till ett viktigare plan. Exakt hur magin fungerar måste man inte veta, men en djup ändring påverkar mer än bara problemet man har framför ögonen. Det sätter samma tveeggade svärd i handen på alla deltagare. Logiska konsekvenser som spelarna haft möjlighet att förutse brukar vara en intressant överraskning för dem, men om spelarna ser något som scenarioförfattaren och SL inte har förutsett kan det sätta hela intrigen i självsvängning med hot om kollaps. Det brukar sluta med att spelarna passerar förbi en stor del av intrigen eller blir apatiska för att berättelsen inte längre hänger ihop.

Om man är frikostig med magin sker en kombinatorisk explosion. Logiska kryphål blir då oundvikliga. Ju färre typer av magi som existerar, desto lättare kan man jonglera med konsekvenserna och undvika att intrigen ramlar ihop. Detta ger i praktiken ett val mellan relativ realism och en kapplöpning i abstrakt tänkande.

Låt oss titta noga på ett exempel. En grupp RP:er begår ett brott i ett samhälle baserat på den europeiska antiken. Landets kung vill fånga RP:erna till varje pris, och SL tänker därför låta sätta upp efterlysningsplanscher med deras porträtt i regionen. SL ser problemet att efterlysningsplanscher dels kräver bilder, dels förmågan att kopiera bilderna i tillräcklig mängd för att sätta upp dem så att många stadsbor ser dem.

Det första problemet är enkelt: Någon som sett RP:erna eller som samarbetar med vittnen tecknar gruppen, mer eller mindre skickligt. Det andra problemet, kopieringen, är mycket svårare med antik teknologi. Det finns inga tryckpressar, och det är långsamt och dyrt att kopiera en bild hundratals gånger för hand, dels av arbetskraftsskäl (95% av folket är bönder), och dels eftersom skrivmaterial i sig är dyra utan industri. SL vill sätta upp planscherna ändå, som en cool grej. Men hur går det till?

Alternativ 1: Kultur. Det finns en tradition av dylika uppdrag åt ett stabilt stall av särskilt tränade tecknare som främst avbildar företeelser vid hovet. Allmänheten traskar gärna en bit för att få se hovtecknarnas arbete, så man behöver inte många; det är ett etablerat sätt att träffa folk och hålla sig uppdaterad. Det är svårt att definitivt avgöra om något sådant existerade i antiken. Titus Pomponius Atticus, vän till Cicero, använde lärda slavar för att kopiera böcker för försäljning. Den här lösningen har fördelen att konsekvenserna torde vara små, vilket minskar bördan av att utarbeta dessa konsekvenser för att bevara trovärdighet på sikt. RP:er som tillhör kulturen eller har observerat den länge bör dock vara bekanta med sådant som rimligen påverkar deras eget tänkande, till exempel beslutet att begå det brott som leder till att planscherna sätts upp.

Alternativ 2: Anakronism. Trots att världen i allmänhet har en teknologisk nivå som mest liknar den verkliga antika så finns det tryckpressar som klarar bilder. Den teknologiska utvecklingen tappar ytlig realism, men ganska lite trovärdighet. Det fanns olivpressar med skruv och hävarm under antiken. Det vore inte omöjligt att anpassa en sådan press till träsnitt om det fanns någonting att trycka på. Allt som krävs är genialitet eller tur, men konsekvenserna kan vara stora. Det blir lätt för uppfinnaren av pressen att trycka en illustration av hur pressen fungerar. En vetenskaplig revolution kan plötsligt bli trovärdig, och frånvaron av den mindre trovärdig. Om anakronismerna drivs tillräckligt långt får man still slut en ukroni, en lös och i allmänhet ologisk blandning av olika epoker, som kan ge en drömlig stämning.

Alternativ 3: Hyperteknologi. SL vill slippa tänka på komplicerade konsekvenser och bestämmer att det finns en särskild sorts tryckpress som aldrig uppfunnits i verkligheten. Den lämpar sig väl för efterlysningsplanscher men har inte accelererat den teknologiska utvecklingen. SL postulerar helt enkelt att den särskilda tryckpressen är möjlig i det här fallet, oavsett hur den fungerar, och struntar i att bestämma hur den fungerar. Man får förmoda att någonting främmande i universum möjliggör detta. Detta är mycket vanligt i science fiction, men det är bara i dålig science fiction som det saknar logiska konsekvenser för samhällsutvecklingen. Att börja trycka porr var ekonomiskt när tryckpressar nådde verkligheten. Om det aldrig sker i rollspelet, och ingen förklaring finns, är världsbygget klumpigt och trovärdigheten tar skada.

Alternativ 4: Övernaturliga metoder. Kungen har en trollkarl som gör jobbet med magi. Detta är den mest brutala lösningen på SL:s problem. Det blir uppenbart att berättelsens universum inte fungerar som verkligheten. Någonting är annorlunda på en grundläggande nivå, och det borde antagligen få mycket stora konsekvenser, beroende på de övernaturliga premisserna. Om premisserna aldrig bestäms, eller om dessa konsekvenser uteblir, riskerar man att hamna i ett läge där ingenting verkar hänga ihop. Detta är alltså det mest riskabla alternativet, men huruvida det skadar trovärdigheten är fortfarande en fråga om skicklighet.

Sammanfattningsvis, fantasins integritet påverkar dess känslomässiga genomslag. Spelarnas uppmärksamhet bör i allmänhet ledas bort från det faktum att spelvärlden är falsk; en paradox som tusentals år av skönlitteratur behandlat genom att inte påtala den så ofta.

2: Spänning och andra källor till intresse

“And then they grow tentacles and freeze-kill you? Brilliant! It's scary *and* it speaks to the concerns of real life!”

Stephen Notley recenserar *Decoys*

Drömmar är spännande så länge de pågår. I vaket tillstånd ställer vi omedvetet andra krav. Inslag i vår underhållning bygger intresse genom att anknyta till utmaningar som jakt, flykt, parning och bedrägeri. Trovärdighet tycks bidra till sådan spänning eftersom endast det vi accepterar framstår som relevant i förhållande till våra instinkter. Detta kan och bör utnyttjas.

Teorier om drama, och läran om hur man konstruerar dramatiskt berättande i praktiken, kallas för dramaturgi. Drama i sin tur är den form av underhållning som behandlar spänningar mellan personer. Dramatiskt berättande drivs av individerna: RP:er och SLP:er. Utan drama saknas tryck i handlingen, men om man överdoserar blir man avtrubbad eller utmattad. Spänning måste kontrasteras mot lugnare perioder.

När SL sår fröet till en intrig bör hon inkludera något som drabbar rollpersonerna, så att de vill handla. Den vanligaste spänningskällan är en konflikt. Två intelligenta parter tycker olika i spelvärlden, och meningsskiljaktigheterna skapar friktion som leder till en dramatisk händelse, som debatt, stöld eller strid. Konflikten skapar ett hot mot RP:erna, till exempel att de kan utsättas för smärta, svält, hjärntvätt, handikapp, vansinne, åtal, skam, förlust av älskade SLP:er, eller fattigdom. RP:erna kan lyckligtvis arbeta emot hotet och med rimlig subjektiv sannolikhet avsluta eller undkomma konflikten. I själva verket kan en önskvärd lösning vara omöjlig, och då har man skapat en tragedi.

Värdet av konflikter som källa till spänning är anledningen till att traditionella rollspelsvärldar inkluderar högt spända internationella relationer och gammalt groll mellan alver och dvärgar. Mindre personliga och därför mindre dramatiska spänningskällor, som mysterier, fällor, sjukdomar och naturkatastrofer, är också standard. När man etablerat en dylik spänningskälla i intrigen gäller det att gradvis föra den och RP:erna i kontakt. En konfrontation sker. Konflikten knyts sedan upp, hotet lyfts, mysteriet löses, faran desarmeras eller accepteras. Den processen är kärnan i varje traditionellt spännande intrig: Källan introduceras, bearbetas gradvis och förstörs, förvandlas, pausas, försvinner utom räckhåll eller upphör att vara spännande.

Variationerna av detta är oändliga men kan i viss mån planeras som en del av att författa en intrig, oavsett hur linjär den förväntas bli. Improvisation är lika viktigt. Varje deltagare ska vara medveten om spänningsläget och kapabel att modifiera det för gruppens bästa, med en repertoar av trovärdiga tricks. Följande grepp brukar höja spänningen, om de används med måtta.

- **Komplicering.** Fienden skaffar gisslan. Motorn börjar krångla under jakten. Något viktigt hamnar i vägen för resan till något lite viktigare. Detta lägger på ett extra lager

i beslutsprocessen, en ny riskdimension. Ett närbesläktat grepp kallas "twist", till exempel ett förräderi i sista minuten, eller en god tanke bakom fiendens handlingar. Något vänder på koncepten och tvingar spelarna att tänka om medan klockan tickar.

- Snabb dialog (*stikomyt*). Samtal med höga insatser, utan lång betänketid, kan få deltagare att engagera sig eftersom personligheterna i berättelsen blir mer levande när man hör deras repliker. SLP:n i samtalet ska då vara relevant och någorlunda medgörlig, inte en stenmur.
- *Suspense*. RP:erna får veta att en agent har placerat en tidsinställd bomb på tåget. De kanske vet var, men inte huruvida de själva hinner dit i tid med rätt verktyg. Till skillnad från en överraskning eller stuntsekvens kan ett sådant inslag generera en krypande spänning att bygga vidare på.
- Framsteg. Intrigen kommer tydligt närmare ett definitivt slut, och det beror inte på tur, men det finns ingen tid att fira eller sörja. I nästa avsnitt växer hotet, på väg mot konfrontationen.

Våld är den dramaturgiska hörnstenen i många rollspel, och brukar få sin egen lilla dramaturgiska kurva, med enkla hantlangare följda av tungviktare efter några stridsrundor. Det ger sällan en spänning som varar längre än själva striden, och faran måste vara trovärdig. Döden är nödvändig i detta syfte om det finns mer än en strid i kampanjen. När det var länge sedan en rollperson dog sjunker trovärdigheten och därmed våldets bruksvärde. Varaktiga hälsoproblem gör också faran trovärdig, men tar mer tid i sig och kan därför sänka spänningen utanför strid. Dehumaniserande kloning, bionik, beroendeframkallande medicin och dylika komplikationer kan svida utan att rasera intrigen; ofta ett bra alternativ till långsam läkning.

Att distraheras från historieberättandet av regler eller omvärld brukar förstås sänka spänningen, liksom att RP:erna får sova ut, tvätta sig, äta normalt etc. Att fira en seger eller sörja en förlust har samma spänningssänkande effekt. Det ska också nämnas att spänning kan manipuleras genom en fördröjning, främst beroende på dess längd. Detta kan göras på flera sätt, till exempel genom rykten och uppbyggda förväntningar: Olika SLP:er talar om samma SLP flera gånger innan RP:erna själva träffar henne. De får olika mentala bilder och blir nyfikna på vem som har rätt, om någon, vilket ökar spänningen inför mötet.

Strukturerad spänning: Exemplet Lutus

Aristoteles tyckte att det perfekta dramat skulle vara en sluten enhet, som Konung Oidipus från 429 f.Kr. Det börjar ganska lugnt, bygger upp spänningar, når en höjdpunkt, knyter ihop sig och slutar sedan lugnt, utan lösa trådar. Rollpersonerna har hela tiden något att sträva efter, utöver materiella belöningar och spelarnas eventuella hopp om regelteknisk utveckling. De har skäl att handla, och varje steg i historien bygger på en tidigare uppenbarelse. Såhär till exempel:

Prolog - "Varje dag var a."

RP:er anländer med båt till den avlägsna staden Lutus. [Exposition, det vill säga att publiken får reda på läget och presenteras för personerna. Att Lutus är en avlägsen och obekant plats ger bara en gnutta spänning.]

Lutus har ett bålverk av nyligen fällda träd. [Mer exposition. Anledning till oro; staden verkar inte vara stabil. Spänningen börjar stiga.]

RP:erna möts av stressade stadsbor och hör att järvmän med blodad tand samlas i brukslandskapet utanför staden. [Mer exposition. Hotet mot staden introduceras som den huvudsakliga spänningskällan.]

RP:erna tittar närmare på staden, har trevligt och presenterar sig. [Avrundning av expositionen. Alla deltagare har nu koll på varandra och på miljön.]

Första akten - "Och så en dag hände b."

En liten grupp järvmän kryper under bålverket och skapar kaos under natten för att testa försvararen. [Spänningen börjar stegas; detta kallas stigande handling. Problemet undersöks hela tiden.]

Stadsborna ber RP:erna att försvara Lutus. [Stigande handling. Beslutet avgör rörelsen framåt, mot konfrontationen, vilket är ett skäl för spelarna (inte rollpersonerna) att finna det lämpligt.]

Nästa natt tänder järvmän eld på en del av bålverket. De leds av en reslig myskoxeman. Myskoxemän är stora och urstarka, men brukar inte närma sig städer. [Stigande handling. En oväntat farlig fiende. Ett mysterium.]

Följande dag har myskoxemännen surrat ihop en katapult utanför staden och bombarderar försvararna. RP:erna försöker slå ut katapulten men tvingas tillbaka av en myskoxekvinna som säger att hon inte vill oskyldiga människor något illa. [Stigande handling. Klar markering att staden inte är trygg ens med RP:ernas hjälp. Myskoxekvinnans ord får mysteriet att djupna.]

RP:erna tar beslutet att smyga ut ur staden och söka upp klanledaren i vildmarken, för att få en förklaring eller döda henne. [Stigande handling. Ett andra viktigt beslut avgör rörelsen framåt, mot konfrontationen.]

Andra akten - "På grund av b hände c."

RP:erna når klanledaren efter många strapatser. [Stigande handling.]

Ledaren berättar att klanen jagar en trollkarl som vanhedrat dem. Järvmännen vet inte det, och har tillstånd att plundra staden när de samlade styrkorna intagit den. [Falskt klimax. Detta är en konfrontation, men RP:erna förstår nu att det inte skulle räcka att döda klanledaren. Bedrägeriet har satt hela intrigen i rörelse och förklarar allt som hänt; däri ligger också lösningen.]

RP:erna förhandlar. Klanledaren lovar att avblåsa anfallet om RP:erna för trollkarlen till henne, levande, utan att berätta det för någon. Magisk spaning antyds. [Stigande handling.]

RP:erna lovar att göra som deras fiendes ledare säger. [Ett tredje beslut avgör dramats rörelse framåt, mot den sanna konfrontationen.]

Tredje akten - "Tills slutligen, a."

RP:erna tar sig tillbaka till Lutus. De förhör sig om vilken identitet trollkarlen nu lever under, hittar hans torn och konfronterar honom. Det måste ske utan att myskoxemännen misstänker att bedrägeriet blir känt. [Sant klimax. "Non-stop action" där allt och alla är ett potentiellt hot.]

RP:erna kidnappar trollkarlen medan järvmännen samlas för sin slutoffensiv.

Myskoxemännen tackar och ger sig av i fred. Utan deras ledarskap och styrka vandrar hälften av järvmännen iväg. [Fallande handling. Spänningen börjar avta.]

Stadsvakten inser, efter en intensiv debatt och uppdagandet av böcker om svart magi, att inbrottet hos trollkarlen och kidnappningen av honom var berättigade. [Fallande handling.]

Några av de mer vildsinta järvmännen försöker anfalla för att plundra Lutus själva, men hejdas vid bålverket. [Fallande handling.]

Stadsborna är tacksamma. Festliga avslutningsscener följer. [Fallande handling.]

RP:erna ger sig av. [Deras situation är densamma som när de anlände. Stabilitet. Därmed slut.]

Ytterligare komplikationer kan byggas in i denna övergripande spänningskurva. Trollkarlen kan vara Lutus borgmästare, som manipulerar stadsborna mot RP:erna. Om RP:erna träffat borgmästaren innan de talar med klanledaren blir avslöjandet en så kallad peripeti. Trollkarlen kan också, eller istället, ha träffat ett avtal med någon demon om att blodbadet på Lutus befolkning ger trollkarlen evigt liv. RP:erna kan då jaga demonen själv till en parallell dimension i nästa äventyr, som därmed bygger på redan kända händelser och hot.

Om demonen är tillräckligt kraftfull blir Lutus bara en del av den stigande handlingen på väg till något mycket större. Man kan på samma sätt bygga in mindre dramatiska cykler inuti historien om Lutus. När man kämpat sig en bit bort från staden i försöket att hitta klanledaren i andra akten kan man till exempel nå en by som också hotas. Utifrån sådana mindre enheter kan man skapa cliffhangers, men cliffhangerns ursprungliga huvudsyfte var kommersiellt och går inte att applicera på rollspel.

Strukturen är flexibel. Rollpersonerna kan till exempel välja att rädda trollkarlen, eller besegra myskoxemännen med hans hjälp. All sådan eventuell omskrivning passas in i den dramaturgiska mallen. Om rollpersonerna avslutade sitt förra äventyr som karavanvakter kan järvmän plötsligt anfalla deras karavan innan de sett Lutus eller hört talas om belägringen, istället för att de anländer med båt. Det kallas för att inleda i händelsernas mitt, *in medias res*. Mysteriet måste sedan fyllas i efter hand.

Man kan lätt ge varje akt i exemplet sin egen spänningskurva, med en period av relativt lugn i början och slutet (sökandet i vildmarken, sökandet i Lutus). Man kan också improvisera för att ge det enskilda rollspelsmötet en aristotelisk struktur, som en undercykel inom den överordnade intrigen, även om mötet inte sammanfaller med akten: Kläm in en särskilt tuff fiende och låt spänningssänkan efter bossen bli en paus för XP och kebab.

Humor, tempo, tema

Humor har inget enkelt förhållande till spänning. Ett skämt inom spelvärlden kan visserligen sänka spänningen, men kan också användas som bevis på att skämtaren är nervös. Svart humor funkar därför bättre än sorglösa ordskämt, fast alla typer är riskabla när de används i berättelsen. Humor grundas på en omvärdering av situationer till abstrakta hypoteser. Eftersom deltagarna redan vet att berättelsen är hypotetisk är skadan mindre när skämtet uttalas endast i verkligheten.

Ordet "rollspela" kan användas i kontrast mot att utelämna information för att öka tempot och därmed öka spänningen. Förhållandet mellan deltagarnas och RP:ernas

tidsflöde är alltid flytande, alltifrån snigeltakt i stridssituationer, där ett mycket högt tempo hos rollpersonerna svarar mot ett mycket lågt i verkligheten, till snabbspolning mellan äventyr. Skickliga deltagare försöker gå så snabbt framåt som intrigen tillåter, med respekt endast för varandras intressen. Det innebär snabbspolning när gruppen är delad, särskilt om deltagarna delas upp i olika rum för separata händelser. Rusa fram till resultatet av eventuell splittring, för att inte begränsa graden av deltagande.

Abrupta klipp i filmmediet kan medföra stora tempohöjande hopp i tid och rum, utan att göra berättelsen svår att förstå eller mindre trovärdig. Man kan göra liknande saker i rollspel, men mediet har vissa nackdelar för detta syfte. Det finns ingen naturlig betänketid mellan vad som "egentligen händer" och hur deltagarna beskriver handlingen för varandra. Man vet när man själv är nöjd med en scen, men det finns en risk för att övriga deltagare funderar på frågor och tillägg. I gengäld kan man lätt gå bakåt och utveckla tidigare händelser vid behov.

Om intrigen är slapp kan man förstärka den med ett intellektuellt tema, till exempel övervakningens roll i samhället. Att anmärka på övervakningskamerorna RP:erna passerar, och låta bilder från sådana kameror användas både för och emot RP:erna själva, ger en viss sammanhållning. Att fylla en dungeon med terräng och monster som förknippas med ett av de traditionella västerländska fyra eller kinesiska fem elementen är ett hopplöst uttjatat exempel på samma verktyg i användning.

Man kan också satsa på att skapa en särskild stämning, men då hamnar man lätt i konflikt med dramaturgin. Både en "vit" trygghet och en "svart" hopplöshet där allt går åt pipan tar ifrån spelarna deras möjlighet att påverka. Om stämningen ska vara depressiv, visa RP:erna ett halmstrå: En möjlig flyktväg som visar sig vara blockerad, en närstående som räddats av deras uppoffring, eller en chans att en ny generation tar vid där de gamla stupar.

Bra figurer

Ursula le Guin drar paralleller mellan den vanliga modellen för ett drama och jägares skryt i *The Carrier Bag Theory of Fiction*. Det fredliga samlandet av bär och nötter har bidragit mer än jakt till mänsklighetens överlevnad, och lämpar sig väl för rollspel: Istället för aristotelisk dramaturgi kan man förlita sig på humor och improvisation i måttligt tempo. Spänning är ett gott verktyg även i denna improviserade handling, men kurvans form är mer demokratisk. Figurernas äventyr är vad de själva hittar på i sandlådan, alltså måste figurerna vara intressanta, och klara av att driva historien utan hot eller annan yttre påverkan.

För att roa deltagarna måste en figur i ett rollspel fungera i den gemensamma miljön och intrigen, och dessutom dra till sig ett visst intresse. Skådespeleri är ett utmärkt hjälpmedel, men här behandlar jag bara formgivningen av figuren på papperet. Med papperet menas inte rollformuläret. En figur ska i första hand beskrivas i fritext. Regler är alltid sekundära, även i system som GURPS, där nackdelar ger tekniska belöningar. Det är lättare att ta ansvar för och gestalta en nackdel som man tagit för att man gillar den.

En figur fungerar i berättelsen om den känns trovärdig i sin roll. Trovärdigheten får man från realism, som gör figuren begriplig för sin spelare och övriga deltagare. Rollen är avgörande för vad som fungerar. En RP måste vara en huvudperson jämte andra huvudpersoner, och får varken dra sig undan de andra RP:erna eller dominera helt. Det duger inte att blint gå mot äran, alltid vara känslökall, vara spelarens inkonsekventa

docka, eller följa SL:s minsta vink. En bra RP är aktiv och har djup som tål att utforskas i rampljuset.

En trovärdig figur är lätt att spela. Utgå ifrån hur du själv skulle känna dig i samma situation, och försök tänka ut hur figurens annorlunda böjelser, erfarenheter och sociala sammanhang påverkar hennes beslut. Observera att detta gäller såväl rollpersoner och uppdragsgivare som medhjälpare, motståndare och förbipasserande. Dumhet är också lätt att spela, men driver äventyret mot fars.

En trovärdig figur börjar bli intressant när den får ett litet fåtal utmärkande drag. Det är bra om dessa drag har en förklaring i figurens bakgrund, men inte alls nödvändigt. Dragen bör vara rimliga, inte så extrema eller absurda att trovärdigheten skadas, men inte heller helt all dagliga. De bör framför allt vara enkla. Enkla drag är sådana man kommer ihåg, kan spela, och kan bygga intriger omkring. Det kan räcka med en fras, som "Charmerande och slug" eller "Alltid lojal i handling men sällan i ord". Det duger inte med beskrivningar som är så vaga att de skulle passa nästan vem som helst, eller som saknar betydelse i ett äventyr.

Man kommer långt med en figur som både är trovärdig som rollperson i äventyret och har sina utmärkande drag. För att komma längre måste figuren också ha tydliga övertygelser eller någon annan inre drivkraft som leder till dramatiska handlingar. En sådan RP bär sin del av intrigen utan morot eller piska. Intrigen bör fortfarande kunna överraska spelaren, men blir i övrigt ett nära samarbete.

Dåliga figurer

En vardagsnära figur som inte själv är bekant med spelvärlden kan vara ett hjälpmedel för ett första äventyr i en ny miljö, så att man kan prova spelet utan avskräckande instudering. Den malplacerade genomsnittliga människan kan också hålla igång intrigen i en komedi, som "the straight man". Under alla andra omständigheter är en sådan figur olämplig. Det är futtigt att dela sin egen rollpersons kön, ålder, etnicitet, fritidsintressen och utbildning. I främmande miljöer är det inte trovärdigt, och medelmåttor är svåra att intressera sig för.

Det finns två skäl till att kända fiktiva personer som Tintin saknar personlighet. Det ena skälet är att man lättare skriver och säljer uppföljare när ingen personlighet kan hindra intrigen. Det fungerar inte i rollspel därför att spelaren ensam kontrollerar figuren men inte intrigen. Det är enklare för SL att erbjuda en attraktiv intrig om figuren istället har starka personlighetsdrag och därför förutsägbara reaktioner. Det andra skälet till att Tintin saknar personlighet är att bredast möjliga publik ska projicera sina egna egenskaper på honom. Det går inte heller att applicera på rollspel, där varje spelare bygger sin egen figur och det inte finns någon publik att sälja till.

En annan typ av figur man ofta träffar på i litteratur har övervägande positiva egenskaper, i synnerhet ungdom, ett mycket speciellt utseende och stor destruktiv förmåga. Om figuren dödar sker det ofta i någon form av bärsärkagång, för att ansvaret ska verka oklart. Om personen tar ett tydligt ansvar så lyckas hon uppnå sitt mål. Eventuella negativa drag, som ett tragiskt förflutet, används för att väcka sympati och har inte realistiska effekter på en sådan "Mary-Sue", som söker en central roll i intrigen. Trovärdigheten blir naturligtvis lidande i denna omogna fantasi om perfektion, som inte lämpar sig för rollspel. Man gillar en figur mer för att hon kämpar mot sina utmaningar än för att hon uppnår sina mål. Om hon har det lätt är hon tråkig.

Deltagarna måste lämna plats åt varandra och är ansvariga för sina figurers handlingar. Spelet är en fantasi, men en gemensam sådan. Den som spelar en Mary-Sue betraktar felaktigt sina medspelare som en publik, vars syfte är att tycka synd om, älska och frukta den "underbara" stjärnan. Ett annat sätt att undvika ansvar är att gå åt motsatt håll och minimera sin rollperson till en pjäs. Det kan bli en problemlösningssmaskin som glatt följer upp alla ledtrådar utan skrupler eller sömnbehov, eller ett tunt skal åt spelarens andra impulser: slagsmål, sex eller upptäcktsresor utan en tanke på andra. Eventuella krav på att skriva en bakgrundshistoria, och särskilt en med personliga brister, skjuts upp in i det sista.

Slutligen, undvik moralism. Om nästan alla människor skulle uppfatta en person som sympatisk eller osympatisk så är hennes personlighet mycket avvikande och ska vara synnerligen väl motiverad. En frisk människa handlar i det sista ledet aldrig för någon annan än sig själv, i den mån hon kontrollerar sina handlingar. Naturlig empati gör att hon hjälper andra i varierande mån, sällan konsekvent. Utan empati är hon sjuk och skadlig för sig själv, inte ondskefull. En figur med både sympatiska och osympatiska egenskaper känns djupare och mer verklig, som ett porträtt med både skuggor och högdagrar. Uppdelningen däremellan kan vara suddig; låt jakten på rättvisa blandas med lusten att hämnas. I en klassisk tragedi ska olycka orsakas av huvudpersonens få brister, inte av yttre omständigheter.

3: Medium och metaspel

“Story and simulation are strictly different methods of handling the narrative, though they can complement rather than work against each other.”

Tarn Adams i intervju med Elijah Meeks, HASTAC

Metaspel är att ta in tankar utifrån när man spelar. Det är att låta berättelsen påverkas av omvärlden. Det kan komma ifrån en bristande förståelse och skada upplevelsen, men kan lika gärna vara väl uttänkt och produktivt.

De flesta rollspelare är överens om att rollspel i första hand ska vara underhållande, men ordet underhållning har olika betydelser. Följande tabell beskriver tre sådana betydelser. De blandas med varandra som utgångspunkter i speldesign och spelande. Mycket av innehållet är från GNS-modellen (Gamist-Narrativist-Simulationist) av Ron Edwards m.fl.

	Dramatism	Ludism	Simulationism
Underhållning	In- och utlevelse från en tydlig början till ett tydligt slut, via en aristotelisk kurva eller motsvarande modell.	Processen att optimera den egna rollpersonens tekniska egenskaper och handlingar för att nå framgång.	Att föreställa sig, förstå och förutse. Att se var objektivitet leder, i motsats till att styra.
Definition av rollspel	Sittande improvisationsteater utan publik.	Utmaningar i resurshantering på äventyrstema.	Verkstad för godtyckligt komplex gemensam modellering.
Gräns till	Lek och litteratur.	Datorrollspel och brädspel som <i>Mansions of Madness</i> .	Terapi och vetenskap.
Exempel	<i>Misspent Youth</i> och hundratals liknande indiespel. Friform.	<i>Dungeons & Dragons</i> .	<i>Hårn</i> , <i>GURPS</i> , <i>Neotech</i> .

	Dramatism	Ludism	Simulationism
Regler	Onödiga riktlinjer för att komma överens, inspirera, eller implementera dramaturgi. Öppna för fri utmejsling av berättelsemässiga effekter. Tempot är viktigt.	Viktiga för alla deltagare att kunna. Roliga att använda, offentliga och stabila. Kan tillåtas styra vad som helst. Spelkort, miniatyrer, hexkartor, konstiga tärningar och liknande prylar hör till.	Omfattande, objektiva och trovärdiga. Om man missar slaget för att se en ledtråd finns ingen andra chans. Formella tillfällen till ändring av reglerna kan ingå som ett moment i reglerna.
Spelmiljö	Suggestiv, fantasirik, formbar och full av inbyggda källor till konflikt.	En enkel och stabil nöjespark som i praktiken kretsar kring rollpersonerna.	Så komplett att man kan forska om och bilda en djup förståelse för den utan att använda fantasin.
Rollperson	Karaktär. Varje rollperson definieras främst av en personlighet som ska gestaltas och utvecklas.	Pjäs. En karaktärslös, historielös tabula rasa som existerar för att optimeras regelmässigt från sekund till sekund.	Vanlig person. En slumpad bakgrund styr; i ren simulationism har spelaren ingen direkt kontroll.
Spelledare	Basisten i bandet. Alla deltagare har rätt att "författa" och "regissera" mer eller mindre fritt medan SL stödjer, medlar och fuskar för att få ihop det.	Administratören som säger vart rollpersonerna ska gå (hur spelplanen ser ut), njutningsfullt försöker döda dem med monster och belönar dem efter förtjänst.	Obefläckad mogul utan mål. SL fuskar aldrig, dömer opartiskt genom uttolkning av reglerna som de står skrivna, och tar inga genvägar.
SLP	Biroll. En blekare varelse än rollpersonerna, med undantag för antagonisten.	Platt bricka med en funktion, till exempel gisslan som sitter tyst och stilla tills den fritas.	I grunden precis samma sak som en rollperson. Inga privilegier eller begränsningar.
Medspelare	Medarbetare. Det är viktigt att hela tiden samarbeta med alla andra spelare och SL.	Potentiella offer. Det kan finnas skäl att vänta med att förråda andra rollpersoner.	N-1, det vill säga intressanta endast för simulationens representativitet.

Föreställ dig en liksidig triangel där varje hörn representerar dramatism, ludism och simulationism, som i utspädd form präglar alla rollspel. Genom att sätta ut en punkt inuti triangeln, med givna avstånd till varje hörn, kan man beskriva ett spels designfilosofi eller en spelares estetik. Det är naturligtvis inte en uttömmande modell för mediets möjligheter, men ett kraftfullt tankeverktyg som tar hänsyn till själva mediet.

Alla rollspel tillåter att man som spelare försöker skapa underhållning åt sig själv i enlighet med vilket som helst av idealen. Det är bara mer eller mindre enkelt. Åtskilliga rollspel är byggda för att göra det så enkelt som möjligt, så att spelen ska nå en maximal publik utan att tillfredsställa de renläriga.

Andra mediers inflytande

Formalism, en normativ konstteoretisk gren, hävdar att ett verk bör utnyttja sitt mediums unikt orealistiska egenskaper till fullo. En film ska till exempel klippas så att en sekvens leder publikens tankar till koncept som egentligen inte finns i någon av de individuella tagningarna. Det kan man inte göra i en bok. Om man vill rollspela som formalist faller det sig naturligt att fokusera på simulationism.

Nästan alla som börjar med bordsrollspel idag har erfarenhet av datorspel som inspirerats av bordsrollspel i något led. Korsbefruktningen har varit omfattande. Strider i bordsrollspel bevarar naturligtvis en frihet och charm som det andra mediet inte helt kan fånga, men ändå, den som vill slåss bör se till datorrollspel eller brädspel och strunta i bordsrollspel. En kul strid i ett datorrollspel tar en minut istället för en timme, och datorn gör det snyggt, välljudande och lagom frenetiskt, ofta med mer nyanserade regler. Typiska rollspel i olika medier har många andra skillnader:

Bordsrollspel	Datorrollspel	Rollspelsliknande brädspel
Ord och rekvisita; fri representation	Fet grafik kringsskär värld och fantasi	Prylar!
Fritt musikval i närkamp med elektroniken	Ljudeffekter och specialkomponerat soundtrack	Spotify!
Världen definieras i ett socialt samspel	Världen definieras av datorn	Prylar!
Deltagarna kan ändra reglerna genom att komma överens	Reglerna är kompillerad kod	Klur!
Komplicerade regler sinkar spelet	Komplicerade regler sköts smärtfritt av datorn	Prylar!

Nya rollspelare brukar förvänta sig att dramatiska händelser ska ha osannolika utfall. En nybliven SL kan till exempel skicka en urgammal drake mot nykläckta RP:er, som rent tekniskt inte klarar av hotet. Det beteendet härstammar antagligen från vanan att se huvudpersoner övervinna liknande utmaningar i andra medier, till exempel Ged mot drakarna i första *Earthsea*-boken.

En osannolik seger som ges av realistiska regler är förvisso mer spännande än en sannolik seger, men som SL måste man inse att man inte kontrollerar slumpen, och man har heller inte datorspelens quickload-knapp att ty sig till. För att rollpersonerna ska segra när det är osannolikt enligt reglerna lär SL behöva ignorera reglerna. Efter tillräckligt många framfuskade "osannolika" segrar försvinner spänningen. Om man vill ha en imponerande seger mot en övermäktig fiende får segern inte synas vila på slumpen. Spelarna bör istället gå via berättelsen, genom att utveckla en krigslist.

Stenålderskrut

Om en spelare hävdar att hennes rollpersons föräldrar äger ett par cyklar i en nutida spelvärld är det ingen som tar illa upp. Om föräldrarna är förmögna kan SL möjligtvis protestera, särskilt om rollpersonen själv är fattig. Om spelaren slutligen hävdar att föräldrarna skickar en privat armé för att skydda rollpersonen skulle få spelledare tillåta att påståendet verkställs och blir en del av spelvärlden. Ändå finns det ingen tydlig kvalitativ skillnad mellan påståendena. Spelaren försöker påverka spelvärlden utan att gå vägen genom sin rollpersons handlingar. Det är inget fel med det, förrän RP:n upphör att vara huvudperson.

Illegitimt metaspel kan vara subtilt och gemensamt. Om rollpersonerna spårar ett djur är det vanligare att de finner avtryck än avföring, trots att det senare är lika realistiskt och användbart. Rollspel tenderar även att hålla andra intima kroppsliga funktioner på ett visst avstånd. Osmakliga detaljer ges sällan betydelse för intrigen, men hur förändras förhållandet mellan rollpersonerna efter en månad i fängelsehålan, där inget är privat? Att bortse ifrån sex och sopor kan vara användbart för deltagare som inte känner varandras gränser, men det är ett metaspel som skadar trovärdigheten, lite grann i kanten.

I ett datoriserat rollspel med låg fallskada känns det självklart att spara tid genom att hoppa från höjder som i verkligheten skulle innebära benbrott. Sådana trick fungerar sämre i riktiga rollspel där deltagarnas åsikter är viktigare än reglerna, men på stenåldern kan en rollperson plötsligt få en snilleblix och blanda svartkrut. Spelaren utnyttjar sin kunskap som om rollpersonen hade den, i en helt annan tid och samhällstyp. Det är metaspel. Är det ett problem?

- För en dramatist är det fel att blanda svartkrut på stenåldern om det knäcker den dramaturgiska kurvan. Rollpersonerna kanske väljer att slåss bara för att de har krutet, istället för gå en mer logisk, planerad väg till enandet av klanerna, men om resultatet av att blanda krut i slutändan är *mer* dramatiskt är det rätt att blanda krut. De flesta dramatister skulle avstå med vetskapen att planeringen mer sannolikt levererar vad de är ute efter.
- För en ludist är metaspel aldrig fel, utom möjligen fusk. Det är rätt att blanda krut om det ger en fördel utan att bryta mot reglerna. Det kan dock bli svårt att utnyttja innovationen fullt ut om stenåldersspelet inte förtäljer vad en kanon av hopflätade bamburör gör för skada. Psykologireglerna kan straffa användningen av krut som en chock, och om uppfinnaren i själva verket är en tidsresenär kan hon få tekniska paradoxpoäng för sitt tilltag, som utgör en anledning att avstå.
- En simulationist har åter andra avvägningar att göra. Om spelet går ut på att utforska följderna av att krutet uppfanns extremt tidigt är uppfinningen en premiss och därför helig. I en utgåva av *Drakar och demoner* fanns en premiss som hindrade krut från att explodera, som ett simulationistiskt skydd mot ludister. I frånvaron av relevanta premisser skulle uppfinningen vara mycket osannolik och därför felaktig. Spelarens eventuella motiv har ingen betydelse.

I det här dokumentet utgår jag ifrån något mer generellt än de tre grundtyperna. Att plötsligt gå direkt ifrån en typisk paleolitisk nivå av kunskap om kemi till en förmåga att tillverka och använda svartkrut, utan instruktioner och utan att vara ett geni, är så extremt osannolikt att det allvarligt skadar allmänmännisklig trovärdighet och därmed möjligheten till spänning. Det i sin tur minskar chansen att äventyret blir så

underhållande som det borde vara. I det här fallet är det förhållandevis tydligt när man tänker efter, men människor tänjer omedvetet alla gränser när de ser fördelar att hämta, eller ett skämt byggt på orimlighet som i längden är skadlig.

Man kan diskutera reglerna öppet i spelvärlden, hälsa ersättande rollpersoner som om de vore nya årsmodeller, loota allt och alla med fullständig känslökyla, kasta ägg på rollpersoner vars spelare ännu inte anlåtit till mötet, eller hitta en kopia av spelets monsterbok på skurkens skrivbord. En sådan postmodern safari kan vara en utmärkt komedi. Om deltagarna inte har några andra ambitioner är allting frid och nöjd, men ett så genomsyrande metaspel utesluter gripande historier.

Berättelsemässig optimering

Rollspelsmediets centrala problem som underhållningsform för kräsna vuxna människor är de sammanträffanden som krävs mellan deltagarnas attityder och kompetens för att man ska konstruera en historia som alla tycker om. Det görs bäst med utförliga diskussioner på förhand och efter möten, men sådana diskussioner höjer kravet på gemensam fritid, vilket kräsna vuxna människor vanligen saknar. Rent teoretiskt kan man designa perfekta rollpersoner vars personligheter och handlingar är underhållande för alla deltagare och väl lämpade för äventyrets alla svängar, utan att brista i trovärdighet, och utan att förlora improvisationsglädjen. Att öka sannolikheten för att få ihop det pusslet kräver en form av metaspel som jag anser vara positiv.

Det första steget är att spelarna lär sig mycket om intrigen och de andras rollpersoner i förväg. Redan där riskerar man att skada spänningen. En genomsnittlig spelare säger sig vara rädd för spoilers, fast det man brukar kalla spoilers är små överraskningar utifrån begränsade möjligheter inom genren. Spelaren väljer genren för att hon vill veta på förhand vad som kommer att hända. Teaterpubliken på Aristoteles tid blev sällan överraskad; pjäserna var dramatiseringar av legender. Det kan och bör finnas överraskande svängar i en aristotelisk dramaturgi, men de är få. Deltagarna behöver bara kliva lite försiktigt.

Om deltagarna inte berättar någonting i förväg kan historien ändå bli perfekt. Spelarna råkar tycka att den är spännande, råkar ha lämpliga rollpersoner, och råkar göra val som inte krossar SL:s planering. Det kräver väldigt mycket tur, även om deltagarna känner varandra. Ju äldre man blir, desto mindre benägen blir man att räkna med eller ens hoppas på sådan tur. Att föreskugga handlingen gör det möjligt att planera tillsammans och försäkra sig om att alla vill vara med. Konkretiseringen av den skisserade handlingen, med gemensamma krafter, blir sedan en källa till underhållning. Det kan vara väldigt kul att göra sin egen rollpersons död så underhållande som möjligt, och det är mycket lättare när man vet att den kommer.

Det är bekvämare att istället undvika detaljer hos rollpersonerna från början och framställa deras personligheter, historier, förmågor och intressen efter hand, när spelarna har fått ett grepp om intrigen på utforskande väg. Det innebär dock ett starkare metaspel, eftersom man tvingas börja spela utan karaktär. Spelarna famlar omkring tills de uppfunnit karaktärsdrag som tillåter intressanta anledningar till vad de gör. Eftersom detta innebär minskat förarbete är det mycket populärt. En nackdel är det huvudbry spelarna behöver ägna sig åt för att framställa konsekventa karaktärer samtidigt som de bestämmer vad rollpersonerna ska göra. Det misslyckas ofta, så att äventyret passerar utan att intressanta figurer någonsin tar form.

Spelarens roll

Det finns ett unikt fenomen i rollspel som inträffar när en spelare missar ett enstaka möte utan att bidra med en anledning till rollpersonens frånvaro. RP:n blir då en sömngångare, säger ingenting, får inga frågor och kan ibland helt ignoreras i strid. I extrema fall, när spelaren tröttnar på kampanjen, bleknar figuren bort. Detta kan byggas bort. Om äventyret inte kräver alla spelares närvaro ska möjligheten till frånvaro finnas inbyggd i intrigen på förhand, till exempel genom att rollpersonerna tillhör ett "stall" (klubb, gille etc.) dit de återvänder efter varje äventyr, som görs identiskt med ett rollspelsmöte. Med sådana försiktighetsåtgärder är det lättare att spela med vuxna människor, som inte alltid kan vara med.

Oavsett försiktighetsåtgärder finns det ingenting viktigare än att varje spelare kommunicerar sin avsikt att komma eller inte komma på ett möte. En spelare som kommer för sent, inte håller vad hon lovar och inte säger till när hon har tråkigt skadar de andra deltagarnas möjlighet att få ihop ett tillfredsställande möte genom planering och genomförande av en spännande intrig. Kritik ska vara välkommen från alla deltagare.

Det har hänt mig att en hantverkare som råkade ingå i en äventyrargrupp både förväntades jobba gratis åt övriga medlemmar och donera vinsterna från jobb mellan äventyr till gruppen. Hantverkaren själv hade ingen anledning till det inom ramen för berättelsen. Spelarna visste att rollpersoner bör hålla ihop, vilket är ett legitimt syfte med metaspel. Felet är att spelarna förväntade sig uppnå detta mål enbart genom metaspel, utan att behöva motivera situationen inom berättelsen.

Det är främst spelarnas ansvar att se till så att gruppen förblir en grupp på ett trovärdigt sätt. Det gör man genom att bygga kompatibla personer, vars drivkrafter diskuteras öppet. Man bör säga ifrån när en spelare försöker skaffa (skapa eller utveckla) en rollperson som inte skulle fungera ihop med de andra. Ett vanligt misstag är motstridiga övertygelser, som man tror ska ge en färgstark gruppdynamik. Det leder oftare till irritation, eftersom det blir realistiskt att vilja lämna gruppen när meningsskiljaktigheten inte låter sig lösas.

På samma sätt som de sociala banden mellan aktiva spelares RP:er förstoras av metaspel förtvinar yttre band. Det är svårt att bli vän med SLP:er. Man har vanligtvis ingen familj att bry sig om. Om man äger någon fastighet så tjänar den som tillfällig sovplats och valv, inte som ett hem att försöka stanna i, och så vidare. Det faller till stor del på spelarens lott att injicera trovärdighet i denna livsstil, om inte gruppen väljer något mindre stereotyp.

Spelledarens roll

De flesta är överens om att SL får ändra eller utöka reglerna när de påverkade samtycker. Något färre anser att spelledaren har rätt att strunta i regler mot spelarnas vilja. En ännu mer extrem åsikt är att spelledaren kan styra exakt vad rollpersoner tycker, tänker, känner och gör, även retroaktivt. Rollspelsböcker kan försöka avgöra vad som faktiskt gäller. Förvånansvärt många böcker säger dock emot sig själva genom påståendet att spelare och SL styr överlappande delar av spelet.

Standardlösningen på konflikter är insikten att människor använder böckerna, inte tvärtom. Att man måste komma överens med varandra i första hand är en ofrånkomlig egenskap hos rollspel som medium, det "sociala kontraktet" efter Rousseau. Deltagarna måste dock tillåtas göra saker utan att förklara varför, och kommer följaktligen handla

emot det allmänna bästa ibland. Den normala lösningen på detta är att någon protesterar och SL bestämmer vad som hänt.

Att ge SL tolkningsföreträde kring allt som rör berättelsen har fördelen av enkelhet. SL är ju den som vet mest om kommande överraskningar och är vanligen minst partisk. Hon har därför lättast för att se när en spelare föreslår något som kommer att skada möjligheten att använda scenariot på ett trovärdigt sätt, och därmed dra fördel av dess dramaturgi. Nackdelen är att tolkningsföreträde undergräver demokratin som, i teorin, gör rollsmédiet mer attraktivt än dess datoriserade imitationer. Utmaningen för spelledaren blir att hela tiden tjäna spelarnas intressen med sin asymmetriska makt, vilket ibland innebär att slänga scenariot. För att tjäna spelarnas intressen måste man lära känna dessa på tre plan:

- Spelaren som person. SL kan metaspela för att skapa situationer där en tyst och försynt spelare hamnar i rampljuset och bidrar på ett meningsfullt sätt, så att alla är med. Om spelaren har ett tåg att passa kan SL välja den väg som snabbare avslutar en berättelse.
- Spelaren som deltagare. Hur ser hon på rollspel? Söker hon det gamla vanliga i äventyret, ett avbrott från traditionen, eller rentav ett experiment med något hon inte känner till? Många spelare gillar cyberpunk, andra gillar fantasy, somliga gillar både och, och rätt många gillar båda genrerna samtidigt (*Shadowrun*), men ingen gillar något när som helst, hur länge som helst.
- Rollpersonen. Vad vill RP:n? Är det en "ofrivillig hjälte" vars egna önskningar avsiktligt kontrasterar mot spelarens önskningar? Övriga deltagare måste då låta sin RP:er tvinga den motvilliga RP:n, ibland en känslig balans. Om det dessutom råder en konflikt mellan RP:ns medvetna och undermedvetna bör åtminstone SL få veta det i förväg.

För att utforska dessa nivåer och närma sig konsensus kan man anordna ett samtal mellan rollpersonerna över en lägereld, där varje RP berättar vad hon är ute efter. Det är särskilt bra om gruppen har svårt att hålla ihop. Spelares kommentarer om sig själva är ett praktiskt komplement.

På grund av den asymmetriska maktfördelningen ska SL ska inte ha någon rollperson, alltså ingen SLP som fungerar ungefär som en RP. En sådan figur kan inte utmanas ordentligt och silar bort uppmärksamhet. Man bör också undvika en majoritet av SLP:er som var och en är mäktigare eller klokare än RP:erna. Den sortens persongallerier ger intrycket att SL är rädd för spelarnas påverkan på intrigen, alltså att det fundamentala deltagarstyret har havererat.

4: Klichéstudier

“Coincidences to get characters into trouble are great; coincidences to get them out of it are cheating.”

Emma Coats, #storybasics

En språklig kliché är ett uttryck som har varit suggestivt men som upprepats så ofta att verkan har upphört. Rollspelsmediet har klichéer alla spelare känner igen: En mystisk främling ger sitt uppdrag till en grupp äventyrare samlade på tavernan. De måste rädda världen i en ond magikers dungeon, genom att levla upp och boffa järnet tills de oundvikligen segrat och sätter sig på tavernan igen.

Rollspelsklichén löser problem. Främlingen på tavernan är en exposition, det nödvändiga första steget i traditionell aristotelisk dramaturgi. Till skillnad från en mer integrerad exposition kräver främlingen inget förarbete. Alla sparar tid och energi. Baksidan är att dessa situationer har upprepats så långt att de förlorat sin trovärdighet. Deras praktiska värde har blivit beroende av ständiga variationer eller ett överslag till ironi, som blockerar alla genrer utom komedi.

Ett äventyr fullt av klichéer är kitsch, det vill säga smaklöst och oengagerande. Om man öppet och ärligt omfamnar klichéerna är det lätt hänt att kitsch blir schlock med osmakliga människoporträtt. Å andra sidan kräver ett äventyr utan klichéer mer energi av alla medverkande. Den lösning som föreslås i detta kapitels analys är att ta tillvara på klichéernas bruksvärde vid behov, med väl avvägda variationer och medvetenhet om vad klichéerna tjänar för syften.

Tavernaöppningen

Rollpersonerna är samlade från början. En okänd, lite spännande person gör entré och ger dem ett uppdrag. De accepterar. Äventyret är igång. Det spelar ingen roll om tavernan, gästhuset, bistron, gentlemannaklubben, sushibaren, chatrummet, badhuset eller marknaden ligger i Rom, Rohan, Ronneby eller en galax långt borta för länge sedan.

Klichén är bekväm. Den innebär att alla får samma information samtidigt, de har inget annat för sig som måste avslutas, och de har redan en färdig grupp. Det är bara att resa sig upp och sätta igång. Tavernaöppningen är bättre än att rollpersonerna råkar få veta att en ruin existerar, och genast går dit i plåtrustning, men trovärdigheten är begränsad.

Människor med allvarliga problem brukar gå till sin släkt, sina vänner, polisen, feodalherren, en detektivbyrå eller någon liknande problemlösande instans som funnits i verkligheten och brukar finnas även i rollspelsvärldar. Vad är det som gör rollpersonerna mer pålitliga eller mer lämpliga i främlingens ögon? Hur kan rollpersonerna å sin sida veta att främlingen är beredd att leverera och låta dem behålla den utlovade belöningen, och att uppdraget är det lättaste sättet att få den?

Dessa frågor kan gå att besvara ett antal gånger utan att historien blir löjlig, och utan samma ansträngning som en riktig exposition kräver. Här följer några sätt att variera inledningsscenen i tavernan, men samtidigt ge traditionella äventyrande rollpersoner ett uppdrag tidigt och enkelt.

- Främlingen representerar öppet en känd och ansvarsfull organisation som kan bekräfta främlingens identitet, saknar rollpersonernas kompetens och vill ge dem fast anställning.
- Främlingen ersätts med en bekant SLP som rollpersonerna redan har anledning att lita på och bry sig om, och vice versa. Om ingen sådan är etablerad i kampanjen kan en släkting eller gammal vän göra entré.
- Främlingen spikar upp ett plakat med texten "BELÖNING utlyst av Hans Majestät Konungen..." eller säger samma sak till alla som ser ut att veta något om äventyr. Konkurrensen blir hård.
- Främlingen och RP:erna är överens om att myndigheterna är olämpliga. De avskyr det etablerade samhället, av en konkret anledning. Uppgiften är olaglig, eller måste hållas hemlig av andra skäl.
- Myndigheterna är obefintliga eller okontaktbara. Samhället är djupt korrupt, anarkistiskt (styrt i syfte att minimera tvång) eller i ett tillstånd av anarki (inte styrt). Handlingen utspelar sig i en isolerad koloni, gruva, forskningsstation eller enklav.
- Rollpersonerna är inte utvalda. Den döende främlingen berättar om ett relevant hot. Om andra främlingar bevittnar samtalet och tar upp jakten är rollpersonerna tvingade.

En månads världsräddning, lön enligt kollektivavtal

Ett hot är en del av varje konflikt, men i rollspel, liksom i fantasyromaner, tenderar hotet att omfatta allt. Rollpersoner försöker ofta rädda sin stad, sitt kungarike eller hela världen från något slags undergång, ofta förvånansvärt ensamma. Empati med de potentiella offren, och hotet mot dem själva, motiverar rollpersonernas inblandning. De flesta deltagare har också rädslor som fiktiva undergångar kan anpassas till. Zombier kombinerar till exempel sjukdom, död, överbefolkning, invandring, svält och civilisationens fall.

Precis som tavernaöppningen är undergångshotet en bekväm genväg till exposition. Såväl altruister som berömmelsekåta antihjältar och andra själviska satar buntas ihop under samma tak. Om rollpersonerna av goda skäl arbetar ensamma och inte kan avslöja hotet, till exempel för att kunskap om guden under havet leder till sanna mardrömmar, kan hotet samexistera med en dramatiskt lämplig resursknapphet.

Verklig undergång orsakas av saker som meteoriter, vulkaner, jordbävningar, jordskred, sjukdomar, istider, orkaner, växthusgaser, försaltande konstbevattning, ekologiska störningar och begränsningar, krig, industriella folkmord, t-genen i möss, institutionaliserad rasism, kolonisering, religion och entropi. Sådant är svårt att stoppa med rollpersoners våld, precis som den stora zombieapokalypsen. Verkliga rädslor är därför en begränsad motor i spel om undergången, när undergången förväntas vara ett lösbart problem. Ju mer deltagarna vet om verkligheten, desto svårare är det att transponera rädslan för global uppvärmning till elaka alver med spetsiga axelplåtar.

Kliniska undergångshot är en särskild kategori, där allt plötsligt kommer att förintas, eller bli ogjort när tiden vänder. Eftersom sådana hot omfattar allting, och inte är blodiga,

lugnar de föräldrar som vill att barnets våld i spel ska vara motiverat (av hotet) men sterilt (som hotet). Vuxna rollspelare har emellertid inte den anledningen att undvika skildringar av egen aggression, blod eller elände. Kliniska undergångar skapar också fallgropen att om alla plötsligt förintas så finns det ingen (kvar efteråt) som mår dåligt. Detta underminerar empatin med offren och minskar spänningen.

Ju mindre hotet är, desto lättare kan man bry sig. En by, ett kvarter, en ätt eller en lokal etnisk grupp brukar räcka. En mer kvalitativ variation är från undergång till förändring. Ett byte av regim, religion, kultur eller ekonomiskt system kan motivera rollpersoner. Förändringen skulle få fördelar såväl som nackdelar, och det vore fullt möjligt att driva en intressant kampanj förbi ett misslyckande, vilket inte är fallet med den stora undergången. Rollpersonerna kanske rentav ändrar åsikt.

Det är lätt att avslöja sprickor efter hand. För varje huvud som huggs av får hydran två till; traditionella rollspelsmetoder har negativ eller ingen effekt. Hotet existerar inte, men någon, kanske rollpersonerna, vinner på att ljuga. I en vändning som inte tål upprepning har rollpersonerna aldrig lämnat sina sängar på mentalsjukhuset; kanske är bara en eller ingen av dem verklig. En mycket enklare variation medför ett genrebyte till postapokalyptisk fiktion: Zombierna faller inte med magikerna som skapat dem. Undergången kan inte avvärjas.

Dungeons: döda världar utan dödtid

En "dungeon" i ordets egentliga betydelse är en underjordisk fängelsecell, eller kärntornet i en borg. I rollspelskulturen har ordet en helt annan funktion: Ett system av rum med fientliga figurer, skatter, fällor och i sämsta fall även gåtor och pussel. I en dungeon hittar man varierade saker att döda för XP och materiella rikedomar på samma ställe, i väl avvägda portioner, helt utan sociala aktiviteter och med minimala transportsträckor. Rollpersonerna fortsätter nedåt på eget initiativ, och gör sig därmed ansvariga för eventuella problem.

Ett centralt element i dungeon-begreppet är dess statiska natur. Systemet av rum är isolerat från omvärlden. Varje rum är isolerat från övriga. Varje nytt rum presenterar därför en ny utmaning. SL förhör sig om exakt vad rollpersonerna gör, tills varje fälla är utlöst eller desarmerad. Det är mycket lätt för SL. Spelandet tar massor av tid i förhållande till mängden förberedande arbete, och man tillåter inte att fiender från olika rum gaddar ihop sig och ruckar på dramaturgin.

För att undersöka trovärdigheten i dungeon-konceptet, fråga dig själv: Om du hade samlat ihop en skatt, skulle du köpa underhållande, prestigegivande eller på annat sätt önskvärda varor och tjänster? Kanske spara i en bank och se till att dina efterlevande får allt? Investera i offentliga projekt, som ett brobygge, eller donera till välgörenhet, som en fattigstuga? Eller skulle du istället bygga en dungeon, vilket rimligen måste vara förknippat med enorma utgifter, och skaffa permanenta vakter, och sedan dumpa återstoden av skatten längst in där ingen har någon nytta av den? Om installationen är tänkt som grav, skattkammare eller bostad borde spelarna förstå hur den är praktiskt användbar, och tillåtas utnyttja detta.

De flesta levande varelser behöver utrymme, näringskedjor, vatten, ventilation och ljus. De brukar finna sätt att kommunicera och samarbeta eller konkurrera. Saker händer oberoende av rollpersoner i en trovärdig dungeon: Vaktande varelser har dött eller flytt, fällor har rostet ihop, magi har bleknat eller blivit labil, andra äventyrare har försökt ta sig in och kanske lyckats.

Om skatten är omöjlig att gömma eller låsa in så har magin eller teknologin som förklarar detta även andra logiska konsekvenser. Om skatten är olaglig eller livsfarlig och därför inte kan skyddas under civiliserade former blir det en lika stor utmaning att frakta och sälja den som att hitta den. Den kanske består av grottans väggmålningar eller rena bruksföremål. Något som ställets vakter tror är trivialt är i själva verket avgörande. Det vore bara korkat att kämpa sig hela vägen in; en expert har på förväg räknat ut var man ska placera en serie sprängladdningar, nämligen inte i bevakade utrymmen.

Ondska: enkelt och roligt

Det närmsta en bra SL kommer en egen RP är skurken, den varelse som ligger bakom de dramatiska händelser som i sin tur ligger till grund för intrigen. En skurk är förstas inte nödvändig, men att låta en SLP vara ansvarig är att erbjuda en central lösning. Om orsaken vore kulturell, eller om bekymren berodde på det ekonomiska systemet, skulle problemet vara svårt att lösa inom ramen för ett äventyr. För att förenkla ytterligare är det vanligt att skurken är en skitstövel och på alla sätt kontraproduktiv för samhället. Fulhet, stank och dumhet används ofta för att markera hennes hantlangare som osympatiska och undanröjandet av dem som positivt. En aggressiv skurk innebär att RP:erna hela tiden dödar i självförsvar, och därför tillåter sig spelarna att njuta av dödandet.

I rollspel kan magi eller genrekonventioner visa att skurken är metafysiskt, objektivt ond. Ondskan i sig är då förklaringen till skurkens handlingar och därmed till intrigen. En sådan förklaring är svår att relatera till, men precis som med hotet om världens undergång får man en bekväm och tydlig motivation, utan den tvetydighet och skuld som realistiskt våld skulle medföra. Om man tar bort ondskan måste man hitta på en trovärdig motivation till skurkens handlingar istället, varefter spelarna behöver ta ställning till detta och använda fantasin för att lösa ett mer mångsidigt problem, kanske utan att döda. Det är lyckligtvis minst lika roligt.

Fantasin att vissa människor helt enkelt är onda leder tankarna till impulsen att undertrycka, isolera eller döda de fula, främmande, obehagliga och onormala genom eugenik och regelrätta folkmord. Adolf Hitler skrev en framgångsrik SF-/fantasyroman på detta tema 1953, där den starka huvudpersonen letar rätt på och dödar en serie manipulativa ondingar som infiltrerat hans samhälle; detta enligt Norman Spinrad i *The Iron Dream* (1972). Betrakta kriminella sociopater, som är oförmögna att känna kärlek, skam och ånger. Dessa människor är handikappade, knappast lyckliga, och inte huvudansvariga för sitt tillstånd, som i regel är en cocktail av gener och sociala lotterier.¹ De handlar förvisso ofta destruktivt, men oftare mot sig själva än mot andra. Utan denna självdestruktivitet tappar man trovärdighet, och tanken på att det skulle vara fritt fram att slå ihjäl en ofrivillig sjukling känns avskyvärd.

Den spelare som vill simulera våld blir antagligen friskare av att erkänna detta, och göra det utan svepskäl, utifrån känslor av övergivenhet och maktlöshet, rädsla, ekonomisk knapphet, ideologi, bristande intimitet och social stabilitet (riter och skyddsnät), drogbruk, hämndspiraler, gruppträck, bevisbart genetiskt betingad aggressivitet, med mera. Man behöver inte ondska. En orsak till våld som både är vanlig i verkligheten och användbar i rollspel är den hobbesiska fällan, med vilket menas att en fredlig grupp förbereder sig för krig för att bevara freden när de inte säkert kan veta att grannarna har

1 Linda Mealey, "The sociobiology of sociopathy: An integrated evolutionary model", *Behavioral and Brain Sciences* 18 (3) (1995), s. 523-599.

fredliga avsikter. Grannarna tänker likadant och gör likadant. Kapprustning och ostadiga allianser höjer insatserna och skapar rationella incitament att slå till först.

Jeffrey Dahmer (1960-1994) är för många ett typexempel på ondska, så låt mig spränga in en liten fallstudie. Dahmer var en man med smak för tortyr, droger och nekrofil. Av de oräknade djur och 17 människor han dödade lemlästade han många, och åt valda delar. För övrigt var han alkoholist, jobbade på en chokladfabrik och blev en djupt troende kristen. Han klädde sig inte i extravaganta svarta rustningar och drömde inte om världsherravälde.

Det var tack vare Dahmers karisma och status som vuxen vit man i USA, med en välstädad lägenhet, som polisen såg mellan fingrarna med att han omhändertog 14-åriga Konerak Sinthasomphone efter att denne lyckats fly från Dahmers grepp och återfunnits naken, nerdrogad mot sin vilja och blödande ur anus på en gata. Poliserna skojade om dessa "grälände bögar" och struntade i att göra den kontroll som skulle ha avslöjat Dahmer som dömd sexbrottsling. Sinthasomphone verkar ha retirerat in i ett skal av absolut hopplöshet innan poliserna lämnade lägenheten.

En av dessa poliser, vars homofobiska uttalanden vid tillfället finns på band, utnämndes senare till årets snut och ordförande för Milwaukee Police Association. Utan det omgivande samhällets särbehandling av homosexuella och färgade hade seriemördaren stoppats tidigare. Dahmer är skrämmande i första hand på grund av lokalsamhällets systematiska oförmåga att reagera när pojkar våldtogs, styckades med cirkelsåg och löstes upp i syra, i en hyresrätt som vilken som helst.

Det finns inga argument för att Dahmer skulle ha valt ondska, inte heller att han ärvt ondska från sina föräldrar eller var född ond oberoende av gener. Kemisk slump, i den specifika kombinationen av hans föräldrars gener via meios och i utvecklingen av Dahmers centrala nervsystem, predisponerade antagligen mannen för hans handlingar, men inte på något enkelt, orchiskt sätt.

Män som Jeffrey Dahmer var oväsentliga för Förintelsen. Alkohol och hederliga tjänstemän var nödvändiga.² Förhållandena som får denna "ondskans banalitet" att blomma kan upprepas för att motivera hejdukars arbete. För rollspelsyften funkar det bäst med en självisolerande grupp av attackerbar storlek, som Aum Shinrikyou, en sekt vars tämligen högutbildade medlemmar spred nervgas i Tokyos tunnelbana för att frammana apokalypsen. Dyliga sekter arbetar ofta med välgörenhet: Skurken är omtyckt för att hon gör något meningsfullt som hjälper andra. När alla avskyr henne behövs inga rollpersoner.

Bruce Willis (!) lär ha sagt till *Entertainment Weekly*: "Any story where you have good guys versus bad guys can only be as smart as the intelligence of your baddest guy." Om en skurks stora plan har satt intrigen i rörelse behöver planen vara väl uttänkt och skurken kapabel att rulla ut plan B eller improvisera effektivt när hjältarna raserar den. En skurk som misslyckas med detta är komisk eller töntig, inte spännande. Samtidigt kan slarv ge trovärdighet, även utan att påverka intrigen.

En lämplig skurk utövar stor personlig makt, men kan ändå vara utbytbar i ett större system. Som en möjlig komplikation besannas skurkens lögn om externa hot, som höll henne kvar vid makten, av rollpersonernas attentat. Maktvakuumet fylls därför av en härskare som har alla chanser att bli ännu mer korrupt och svårstörtad.

2 Christopher Browning, *Ordinary Men: Reserve Police Battalion 101 and the Final Solution in Poland* (1992).

Raka spåret mot frustrerad seger

Rollspel liknar ofta den stereotypa amerikanska filmen och TV-serien: Trots vissa svårigheter, i rollspel en tillfällig förlust av abstrakt hälsa, ökar huvudpersonernas grad av framgång tills de "vunnit" och kan övergå till nästa äventyr. Ingen vill ju försämrans eller hånas i ett olyckligt slut. Det är intuitivt mer intressant att fantisera om förbättring, framgång och hyllning.

Två typer av intriger är enkla att skriva för rollspel. Den ena är den raka rälsen, där handlingen är förutbestämd. Man förbjuder spelarna att göra något betydelsefullt, så att man slipper planera för sidospår. Den andra enkla typen är en sandlåda, där ingen del av handlingen är skriven. I sandlådan överlåter SL ansvaret att skapa intrigen åt spelarna, och ger dem verktyg i form av miljöer och SLP:er längs vägen.

Att på förhand identifiera ett slut på intrigen har stora fördelar, även om sandlådan är modellen och slutet tar formen av RP:ernas gemensamma mål, baserat på inre drivkrafter, som alltså ska leda till ett tydligt mål. Ingen kampanj förblir underhållande för evigt, och ett tråkigt slut försurar minnet. Risken för kampanjens död är stor när huvudspåret känns så övervuxet och komplicerat, eller överspelat, att SL knuffar ut RP:erna på långa sidospår. Att veta hur långt man har kvar gör det möjligt att tänka dramaturgiskt.

Av alla dessa skäl är det lyckliga slutet mycket vanligt. Deltagarna förväntar sig att nå dit förr eller senare. Den känslomässiga nyttan av det uppgjorda slutet blir då obetydlig. Detta trivialiserar spelet. Spelarna satsar på att samla loot istället för att bry sig om intrigen. SL kräver triviala prestationer som hinder på vägen: Spelarna tvingas kasta mängder med tärningar, resonera med slöa och oresonliga SLP:er och uttryckligen vara på sin vakt mot tjuvar i varje ögonblick. Det är inte svårt, bara frustrerande.

Antagandet att enkla, tydliga, "positiva" känslor alltid är mer önskvärda än nyanserade eller svårgripbara känslotillstånd är lyckligtvis felaktigt. Underhållning är mest hållbar och effektiv när den erbjuder ett brett spektrum av känslor. Förlust är ett av många verktyg, men det är inte frustration. Frustration över att behöva lägga tid på triviala uppgifter är något som väldigt många rollspelare försöker fly ifrån just genom att rollspela. Alla deltagare borde tänka på att minimera mängden tråkiga uppgifter alla andra behöver göra.

En linjär intrig, med eller utan lyckligt slut, sumpar mediets möjligheter. Om rollpersonerna bara har en väg att gå finns ju egentligen ingen meningsfull handlingsfrihet. Andra underhållningsformer blir då överlägsna. Att ha fertila flervalssituationer och utforskning i intrigen, jämte uppmuntran av självständigt tänkande, är att låta mediet jobba åt gruppen, som i sandlådan. Historien blir mer intressant därför att man kontrollerar den tillsammans. Om detta ändå skapar för mycket arbete åt SL är spelmötena för långa. Risken med en alltför ren sandlåda är förstås att slutet blir futtigt eftersom ingen kunnat planera det.

Att rollpersonerna har skäl att handla enligt scenariot är viktigare än att flera val är ungefär lika attraktiva. Om spelarna står inför ett mysterium på sin räls och inte listar ut vad de borde göra för att komma dit de vill är detta antingen SL:s fel (otillräcklig information eller motivation) eller spelarnas: Otillräcklig problemlösnings- eller samarbetsförmåga, eller missanpassade ambitioner. Det finns sällan en riktigt bra lösning på sådana dödlägen, men man kan utgå ifrån metoden att lägga till detaljer i ledtrådar så att spelarna kan pussla ihop svaret.

Ett sätt att lägga in en fascinerande underström i strävan mot slutet är att ta inspiration från Tolkien och Lovecraft. Ju fler hemskheter en RP ser, desto mer härdas hon, till

mognad, galenskap eller metafysisk upplysning. Realistiska regler för kroppsliga skador tillåter på samma sätt fångslande pyrrhusegrar, men introducerar också en stor mängd kaos som sällan uppskattas i dramatism eller ludism. Seger kan kombineras med misslyckande på mer direkta sätt. Gisslan dör, en rollpersons lägenhet övertänds, skurkens död gör storskurken omöjlig att åtala. Dylika komplikationer är byggstenar till den fortsättande intrigen. Låt läxor från ett nederlag motivera rollpersonerna och vara användbara. I allmänhet, belöna misslyckande likaväl som framgång.

Överflöd i trampkvarnen

I många äldre rollspel och i stora delar av datorrollspelsgenren är varje äventyr en serie upprepningar av en loop:

RP:erna möter och övervinner en utmaning som är lämplig därför att SL valt lagom starka motståndare, tillräckligt säkra lås, etc.



RP:erna belönas med förbättrade egenskaper. De blir starkare, lär sig komma förbi säkrare lås, etc.

Förhållandet mellan RP:ernas egenskaper och deras utmanings egenskaper är konstant, trots att alla variabler ökar med varje upprepning. I det typiska exemplet är utmaningen en strid. Motståndarnas namn, siffror och utseenden skiftar då allt eftersom, från vättar och zombier till bokstavliga drakar och demoner. I bästa fall förändras specialförmågorna, de nödvändiga taktikerna och terrängen.

Standardmodellen när det gäller teknisk utveckling är att farligare saker ger fler XP, vilket komplicerar matematiken i onödan och döljer loopen. Man kan istället dela ut XP utifrån den relativa utmaningen. Om en RP knappt kan besegra en rånare en dag får hon 5 XP för det. Tio år senare har RP:n blivit så mäktig att hon knappt kan besegra en gud. Eftersom den relativa utmaningen är lika stor får RP:n 5 XP för guden, men ingenting om hon anfaller en rånare.

Tanken med denna trampkvarn ("the level treadmill") är inte att man ska simulera hur folk verkligen utvecklas. Tanken är att klia allas evolutionsbaserade önskan att tro sig ha förbättrats, samtidigt som man effektivt tillmötesgår ludistiska spelare. Illusionen av att själv utvecklas blir emellertid svag när man ständigt hamnar i ungefär samma situation. Den tekniska trampkvarnen har därför skapat en affärsmodell där folk säljer böcker med nya utmaningar som känns mer eller mindre fräscha, för att man ska orka loopa några gånger till.

Utvecklingstakten håller i längden om den är trovärdig. Korta ögonblick av fara är dock inte det mest lärorika i livet, så man bör antingen strukturera kampanjen på ett sådant sätt att RP:erna är högt motiverade att slåss om spelarna vill slåss, eller så att RP:erna kan ta sig tid att träna utan att därmed förstöra intrigen.

Med en yvig grupp, som inte nöjer sig med trampkvarnen, gäller som alltid att sätta gemensamma underhållningskällor i första rummet, främst av dessa trovärdig spänning genom berättelsen. Sinnrika lösningar kan göra strid onödig och ge samma belöningar. Man kan också göra det tydligt för spelarna att personlig utveckling drar till sig så farlig uppmärksamhet att relativa utmaningar faktiskt blir större när man förbättras, trots att man förbättras.

Den antisociala äventyraren

Många av rollspelens klichéer, däribland tavernan som inleder detta kapitel, är en konsekvens av det faktum att rollpersoner vanligtvis delar en arketyper: De saknar fast adress men har stridserfarenhet, en ömsesidigt förstärkande blandning av expertiser, och en ideologisk och finansiell situation som innebär att de ofelbart accepterar dagens uppdrag. De är udda, orädda, spänningssökande typer med en önskan att utmärka sig personligen, se världen, hjälpa folk i nöd, tjäna grova pengar snabbt eller lösa sina egna mysterier med ytterst vag anknytning till främlingens berättelse. De är äventyrare, ett yrke som nästan bara finns i rollspel.

Äventyraren är naturligtvis anpassad till äventyr. Det blir inga problem att ta sig till en annan kontinent för dagens uppdrag, så länge äran väntar. Vitt skilda biologiska arter, kulturer och personligheter är OK så länge alla är äventyrare. Inom arketyperns gränser är den individuella spelaren fri att designa sin rollperson, och den friheten är hyfsat stor. Om man ändå tänker spela traditionella äventyr har man mycket att vinna på förenklingen som yrket innebär.

Äventyrarens rotlöshet är en utmaning att gestalta. Metaspel leder ofta till att rollpersonen beter sig ansvarslöst, som en stereotyp turist, därför att spelaren inte behöver ta någonting på allvar när figuren är långt hemifrån och allmänt överlägsen. Chockerande ofta blir äventyrare giriga, epinefrinknarkande och antisociala löneslavar vars främsta funktion är att döda monster och ta deras saker. Verkliga och mytologiska hjältar fungerar på helt andra sätt. De handlar trots att de är rädda, utan att förvänta sig någon fördel.

När välgjorda rollpersoner är ute efter status så tackar de nej till lågprofiljobb. Om de är ute efter pengar så vill de inte ha jobb där betalningen är liten, långsam eller osannolik, och så vidare. Att komma överens om sådant ökar trovärdigheten markant. På samma sätt, om äventyrandet innebär en rotlös, mobil livsstil borde detta få rimliga konsekvenser för vilken typ av människor som väljer denna karriär. RP:erna kan till exempel vara oljiga sociala kameleonten eller ständiga outsiders även på hemmaplan, och möjligtvis skitstövlar, men i så fall knappast hjältar.

Många verkliga yrken ger en del av äventyrarens bruksvärde och större möjligheter till trovärdighet. Rollpersonerna kan vara legoknektar, livvakter, rånare, detektiver, conquistadorer, tjuvar, maffia-invigda, lönnmördare, luffare, journalister, pirater, cinématographe-filmare, federala agenter, prisjägare eller civila entreprenörer i en krigszon. Man kan också formalisera äventyrandet i sig till ett påhittat yrke eller en prestigefylld subkultur. Det finns då ett starkt äventyrargille, skriftliga kontrakt eller andra sätt att försäkra sig om betalning. Detta finansieras av adelsmän, magiska resurser från organiserad jakt på exotiska djur, eller dylikt. Paranormala detektiver är en populär lösning, för att paranormala aktiviteter kan göras precis så vanliga att specialister krävs och kan försörja sig. Rollpersonerna har kanske rentav snäva, relativa fördelar, till exempel bevisad men sällsynt talang för att se och tala med spöken.

Precis som tavernaöppningen blir äventyrarmotivet löjligt när upprepningarna känns igen. Om man verkligen vill bli av med äventyrare måste man bygga intrigen för rollpersonerna, eller tvärtom, eller både och. Inget kan förväntas passa ihop med allting annat spontant, inte ens om man räknar med karaktärsutveckling, och inte ens i oseriös fantasy. SL och spelare behöver tala med varandra, tänka efter och komma överens om hur de kan få ihop det pussel av händelser och psykologi som motiveringar innebär. Det är rollspel för kräsna människor; även de upptagna.