

Så spelar du Starchallenge

Det här kapitlet är till för att visa hur du ska spela Starchallenge. Det är viktigt för dig att förstå hur du ska använda reglerna för att spela spelet på rätt sätt. Om man inte är med på hur reglerna är tänkta att användas och vilka konventioner som gäller riskerar det att bli helt fel. En konvention är en överenskommelse: Så här spelar vi spelet X. Det innebär att man alltid försöker uppnå vissa effekter som spelet ska kommunicera: att ska vara lätt att dö, att magi är något ovanligt som någon sällan ska användas eller att det är mycket mysterielösande och att reglerna därför fokuserar på detta.

Ofta då man spelar ett nytt rollspel och har erfarenheter från ett annat rollspel så spelar man det efter gamla konventioner man lärt sig tidigare. Man tror att "så har jag alltid spelat och så ska jag alltid spela". Men spelskaparen har haft något helt annat i huvudet och då krockar konventionerna vilket resulterar i att spelarna inte förstår hur spelet ska spelas och tycker att det är ett konstigt eller ett dåligt spel.

Berättandet

I Starchallenge fokuserar man på berättandet vid spelbordet. I reglerna finns tydliga anvisningar om vem som berättar vad och när. Överlag har spelledaren hand om själva historien men spelarna kan påverka historiens utveckling genom sitt handlande. Spelledaren får anpassa sig till deras agerande. Om det är viktigt för spelledaren att få tillbaka historien som hon tänkt får hon improvisera fram en lösning vilket ställer en del krav på spelledarens improvisationsförmåga.

Det är viktigt att spelare och spelledare får historien att "bölja fram och tillbaka" då berättarrätten växlar. En spelledare ska "haka på" en spelares berättelse och tvärtom. Historien ska kännas tät som om den berättades av en enda person och det är samtliga deltagares uppgift att försöka lösa. På så sätt ska alla känna sig delaktiga.

Spelarna har alltid chansen att skapa egna möjligheter i de miljöer de vistas. Spelledaren kan däremot ta ifrån dem möjligheterna om det inte stämmer med spelledarens vision. Spelledaren ska som sagt anpassa sin historia till spelarnas agerande men om spelarna påstår att något finns som inte spelledaren tänkt sig för att spelarens bild av miljön är annorlunda än spelledarens så gäller spelledarens bild. Kan spelledaren tänka sig spelarens idé så godkänner han den. Spelledaren ska försöka tillmötesgå spelarnas önskemål så långt hon anser det möjligt. Spelarna kan också åberopa reglerna för förändring i scenen om de vill. De ska känna att de har möjligheterna i sina händer och ska spela ut sin vision. Till sist: Undvik meningar vid spelbordet av typen "Nej det går inte" utan spelledaren ska istället beskriva ett alternativ.

Niklas (som spelledare): "Du (det vill säga Maxie) kommer fram till en stor ravin. Ekot av dina steg tycks aldrig ta slut. Då du kikar ner i djupet ser du inte ens någon botten. Vakterna som jagar dig är inte mer än 50 meter bort men de har inte dig inom synhåll än. Du hör deras stöveltramp".

Andreas (som Maxie): "Jag tar sats i mitt språng och hoppar över ravinen till andra sidan".

Niklas: "Jisses, tur nog hejdar du dig bara några meter innan ravinens kant. Du inser att det inte finns möjlighet att klara språnget".

Andreas: "Jag sliter upp änterhaxspistolen och tar sikte på en bra avsats att fästa änterhaken vid".

Niklas: "Du ser ett bra språng i klippväggen. Kör. Svårighet 2"

Andreas samlar och delar upp sin pott för utmaningen. Han lyckas precis.

Andreas: "Den sätter sig perfekt i språnget och jag svingar mig över. Jag landar snyggt på andra sidan och kopplar loss änterhaken just som jag ser vakterna komma upp över krönet på andra sidan och rikta vapnen mot mig".

Niklas hade inte tänkt sig något speciellt slut på scenen men tycker att det här är ett bra slut så han följer Andreas historia.

Niklas: "Du har en gång framför dig. Den första kulan är redan avlossad och tar ungefär en halvmeter från din axel. Ditt minne säger dig att några av vakterna hade högprecisionsvapen vilket gör dig till en lätt måltavla.

Andreas: "Jag rusar in i gången och springer hukande".

Som du ser ovan berättar Andreas Maxies historia som om det inte fanns en morgondag. Det gör han helt rätt i. Spelledaren får däremot stoppa upp honom med en utmaning (avfira änterhaxspistolen för att komma över ravinen) och med ett alternativ ("Det finns ingen möjlighet att klara språnget" och med det signalera till Andreas: "vad har du för förslag till alternativ"?). Resultatet av utmaningen kan påverka historien på flera sätt. Maxie kanske inte kommer över ravinen och hamnar i fiendens klor. Han kanske hamnar mitt emellan friheten på andra sidan och fienden. Han kanske kommer över men skadar sig eller så faller han faktiskt ner i ravinen. Det finns för många möjligheter till att historien påverkas för att Niklas bara kan godkänna att Maxie lyckas. Niklas satte upp alternativet till Andreas optimistiska språng över ravinen för att i Niklas sinnevärld var ravinen mycket mer bred än den Andreas tänkte sig.

Skulle spelarna fråga om saker finns i miljön så svarar du bara "Ja finns det?" som ett mantra tills spelarna lär sig att det är de får beskriva miljön men spelledaren är den som bestämmer slutgiltigt. Spelledaren är dock den som bärjar beskriva. Spelarna ges möjlighet att infoga saker i miljön men kan avstå från möjligheten för att fokusera på spelet och det som händer och köpa det spelledaren sätter upp. Spelledaren har alltid en vetorätt gentemot spelaren om spelaren beskriver något som spelledaren tycker är helt ur kontexten som en blå isbjörn mitt i öknen. Spelledaren säger då helt enkelt till. "Nej det finns inte där". Spelledaren bör prata med en sådan spelare om varför spelaren tar saker helt ur kontexten. Kanske har spelaren inte förstått vad Starchallenge är eller är mer intresserad

av andra rollspel?

Att låta spelare sköta en spellearroll

Om spelarna vill får de sköta "oviktiga" roller som en bartender men det är spelledarens beslut. Så länge inte bartendern har en egen agenda kan spelledaren lämna över rollen till en spelare. Spelaren kan låta bartendern hamna i slagsmål eller gräl med någon annan rollperson men då tar spelledaren vid. Spelledaren är den som delar ut rollerna. Spelledaren tar tillbaka kontrollen över en spellearroll så fort hon önskar. Spellearrollen tillfaller automatiskt spelledaren om det blir en konflikt. Det är speciellt bra att ta in spelare som för tillfället inte är med i spelet så de får något att göra.

Niklas: Ni står i en bar. Simon, vill du spela bartendern?

Simon: Visst. En burdus typ med stort skägg. "Vad vill ni ha"

De andra spelarna beställer.

Simon (till en av spelarna): Vi serverar inte sådana som dig här.

Spelaren: Varför inte?

Simon: Du klär dig som en kvinna!!!

Niklas: Spridda skratt i lokalen.

Spelaren: Jag drar mitt vapen.

Niklas (vill inte att konflikten ska blomma ut och tar över rollen från Simon): Bartendern lugnar ner sig...

Interaktioner med rollpersoner som inte är viktiga för berättelsen kan tjäna som små irriterande hinder som till exempel kan ge upphov till någon ödesnyck. Spellearollerna kan störa eller bidra med komik eller förvirring. Men det blir inte kul om en oviktig person får mycket uppmärksamhet då konflikterna med henne inte kommer leda till något. Spelarna investerar tid och kraft i något som inte leder framåt. Det kan vara kul en gång men sällan fler gånger.

Undvik alltså möten där inget står på spel. I många spel skrivs det här som slumpmässiga möten med fienden eller monster. Motparten är då ofta lätt att besegra och ställs ut som ett hinder på vägen mot målet. Det kan finnas några anledningar till detta:

Lura spelarna. Spelarna ska skrämmas. Fienden utmålas som stora och hemska men är egentligen lättbesegrade. Alternativt lyras spelarna att tro att det här är den egentliga fienden de fasar för men det är bara en rökriddå.

Störa spelarna. Motståndarna tillfogar små skador på rollpersonerna som senare kommer ställa till det för rollpersonerna då "den stora konflikten" kommer till stånd.

Spelarna avbryter spelledaren för att agera snabbt

Ibland avbryter spelarna spelledaren i ren iver för att agera på det spelledaren berättar. Det får de gärna göra men det kan slå tillbaka på dem.

Niklas: Ni kommer in i ett rum där 5 vakter...

Andreas: Jag attackerar!!!

Niklas: ...ligger döda.

Andreas är självklart inte sugen på att anfalla döda vakter. Handlingen går tillbaka och gills inte.

Niklas: 5 andra vakter däremot...

Andreas: Jag attackerar!!!

Niklas: ... vänder sig mot er då de hör er komma in. De har galaxens tyngsta maskingevär. Det står däremot en vakt med en sketen liten pistol till vänster som redan befann sig i rummet. Ja Andreas du har ju redan bestämt dig din hetsporre! Vem av de fem tungt beväpnade vakterna attackerar du?

Andreas: Jag attackerar den närmast mig.

Det här är blir effekten av att agera innan spelledaren berättat klart. Andreas handling är spikad och får inte ändras även om han skulle vilja. Om handlingen faller på sin orimlighet kan den annulleras som ovan.

Niklas: Ni kommer in i ett rum och ser fem rustningsprydda ryggtavlor...

Andreas: Jag skjuter mot alla 5 med min K-pist.

Niklas: Till höger finns en brant och till vänster en dörr ut. Rakt fram finns en panoramavy mot byn.

Simon: Jag springer mot dörren.

Sara: Jag skjuter mot ryggtavlorna.

Andreas och Sara får övertag. Hade de väntat med att agera kunde Niklas sagt att vakterna vände sig om. Då hade Andreas och Sara inte fått ett övertag.

Och medan vi är inne på ämnet: undvik att tala om "fem vakter". Beskriv vakterna: klädsel, utseende, talsätt. Strider flaller lätt in i "jag attackerar vakt 2". Då är ni på väg mot en klassisk fälla där strider blir träningsrullande och räknande. Ni ska alltid spela beskrivande.

Spelledarens skola

Här får du riktlinjer att förhålla dig till då du spelleder Starchallenge.

- **Lyssna på spelarna och kolla vad de signalerar.** Din uppgift är att se till att det dina spelare vill känna vid spelbordet också ska stimuleras. Vill de slåss, utmana, testa gränser, spionera, intrigera? Rollpersonernas horisont och självbild berättar en hel del för dig. Det gör också deras val av person. Styr plotten mot det håll de önskar och signalerar med sina rollpersoner men behåll kontrollen över din berättelse. Kom ihåg att det inte bara är din berättelse som är det viktiga utan samspelet mellan dig och spelarna som skapar det roliga.
- **Alternativa vägar:** Om spelarna drar iväg åt ett håll i ett äventyr som du inte räknat med så se

det som en alternativ väg till de platser och situationer du tänkt. Tvinga inte in dem på något – se i stället till att de når dit du vill men på egen väg.

- **Att förstärka:** Låt de delar som talar för det du vill framhäva i din historia förstärkas. Vill du få in actionmoment så se till att ha många, bra och välskissade actionmoment. Är det drama som är din melodi – se till att många scener har fokus på den typen av händelser. Du förstärker dessutom spelstilarna hos spelarna som rimmar med det du vill få fram. Om du vill ha fram drama och en spelare spelar dramatiskt, se till att uppmuntra det genom att stödja hennes berättelse, ge byggstenar för henne att ta historien vidare etc. Stöd, uppmuntra, coacha, hjälp fram spelarna i historien då de spelar som det är tänkt.
- **Att försvaga:** Se till att minimera sådant du inte vill ha med. Självklart kommer du inte skriva sådana scenarion som du själv ogillar men då spelare börjar blanda in saker som inte passar scenerna så ska du inte uppmuntra det. Du ska undvika att tala om för en spelare att du inte gillar hennes input. Det skapar dålig stämning. Om en spelare däremot börjar vinna sociala konflikter genom att prata om vita elefanter då det handlar om att övertala sin älskade att följa med över rymdhaven ska du däremot ifrågasätta vad hon gör i spelet. Se till att uppmuntra kreativa lösningar och vilda idéer men stöd inte sådant som inte hör hemma i ditt scenario. Ska du säga åt en spelare att du tycker hon uppför sig märkligt är det bättre att säga åt henne i enrum. Det är en fin linje mellan att låta spelarna få agera som de vill och samtidigt hålla sitt scenario ungefär som du tänkt dig. Precis som med annat i livet får man ibland ändra sina planer. Men om du vill försöka hålla dig till planen kan du försvaga vissa beteenden.
- Det som kommer ur ekvationen förstärkande/försvagande är att spelarna helt enkelt "lär sig" spela som det är tänkt utan att du behöver plocka fram några större pekpinar. De kommer tycka det är kul att spela på det sätt som genererar ett förstärkande gensvar av spelledaren.
- **Spelaren bör visa respekt:** Samtidigt som du ska vara lyhörd för spelarna så är det du som spelledare som ägnat timmar åt att ta fram ett äventyr. Det ska spelarna respektera. Omge dig med spelare som förstår sådant. Du har utfört ett arbete, inte minst genom att lära dig Starchallenge värld och regler och föra det vidare till gruppen. Du förtjänar respekt av spelgruppen. Du är inte en deltagare som kan sätta dig att få allt serverat. Du är processorn i en dator som får allt att funka. Dels ska du ha koll på historien och dels på reglerna. Dessutom ska du skapa äventyret. Och helst ska allt gå snabbt. Det är ett tufft jobb och det ska dina spelare ha respekt för och visa genom gott speluppförande.
- **Konflikter:** Självklart ska man inte sätta sig ner och säga: "Nu spelar vi en mental konflikt". Reglerna är tydliga här. Då det blir en konflikt dänger man kort en i bordet eller startar en kaosfas omedelbart. Låt, skrik, härma ljud, skräms. Men börja inte med nåt "Han attackerar" eller "Det blir strid". Skrik: "Din djävul" och säg "Han sparkar dig i ansiktet" med blicken fäst på valfrispelare, vänta på snabba kontringar från spelarna och släng ut konfliktkortet.
- **Kommunikation:** Som spelledare ska du tänka på att den information du ger om scenen, det vill säga hur det ser ut, luktar, låter, vad som finns närvarande, utgångar, flyktvägar med mera, ska vara tillräcklig att agera på. Ofta ställer spelledare frågan "Vad gör ni?" efter en beskrivning. Försök uppnå situationer där spelarna agerar utan att frågan behöver ställas. Då har du uppnått ett läge där informationen är tillräcklig.
- **Om spelet tappar fart:** Släng in ninjorna. Med det menar jag att du får slänga in händelser och/eller personer som sätter press på rollpersonerna. Med tanke på kaosfasen och tidslåsen så har du bra verktyg att sätta den press du vill. Men – och det är ett viktigt men: Ninjorna ska ha betydelse för rollpersonerna. De ska vara kopplade mot rollpersonernas motivationer eller ha en betydelse för historien. Att bara slänga in ett gäng motståndare kommer inte ge

spelarna någonting (utom erfarenhetspoäng) och sällan leda till någon större spelupplevelse.

- **Låt allt handla om någonting:** Varje scen och varje spelledarroll ska bidra med något i historien. Om spelarna blir anfallna av rövare inne i skogen så ska det inte bara generera skador och förluster. Rövarna ska kopplas mot något som driver storyn framåt. Ibland är det lätt att slänga in ninjor för att det inte händer något men släng sällan in ninjor om inte du kan uppfylla den här regeln. Observera de två undantagen ovan som går ut på att lura och hindra spelarna.
- **Misslyckanden:** I Starchallenge är det okej att misslyckas. Misslyckanden översätts ofta till att lyckas med komplikation vilket gör att storyn går vidare och till och med tar ny fart. En person som har dålig social förmåga kan lägga sig i diskussioner även om spelsystemet säger låter rollpersonerna få en sämre chans att lyckas övertyga motparten. Om en rollperson hatar polisstaten och polisen stoppar rollpersonerna så kommer rollpersonen med stor sannolikhet spela ut sitt ogillande. Egenskaperna en rollperson innehar och kanske framför allt hennes motivationer kommer få inflytande i hur storyn fortlöper.
- **Beskrivningar:** Då du beskriver något så använd liknelser istället för påståenden. Ta frasen "tänk dig ett europeiskt utseende" eller "tänk dig en supertanker men i rymden" eller "tänk dig något som liknar en minaret men byggd i glänsande svart blåskimrande sten" snarare än att komma med påståenden som att säga "en europeisk tjej" eller "ett supertanksskepp". Vad du ska göra är att du bjuda in spelaren att själv forma det du vill få fram.
- **Kreativitet:** Låt spelarna få komma med galna motivationer till sina potter om de vill - alltså låt de vara så kreativa som de vill. Så länge det rimmar med rollpersonens självbild finns inga hinder men glöm inte bort att din vision också ska finnas med. Spelarna kan inte bråka för mycket med vad du vill ha fram. De ska ha respekten för ditt jobb.
- **Plantera:** Plantera punkter i historien som tvingar rollpersonerna att välja, ta ståndpunkt, offra. Genom att hålla utkik och studera spelarnas rollpersoner så vet du vad de upplever som svårt och jobbigt att välja eller ta ställning till. Plantera sådana punkter som tvingar fram dessa val i dina äventyr. På så sätt kommer du att få djupare och mer komplexa äventyr. Låt dem gärna mynnar ut i kampanjer.
- **Beskriv situationen, definiera den inte.** Säg inte att en rollperson kommer få 3T i Frustration om hon lämnar konflikten. Säg att "Maxie kommer troligen bli frustrerad om han går nu". Spelaren ska då förstå att det rent tekniskt kommer ske något med rollpersonen om han avviker från konflikten. Ett annat exempel är när någon hittar en väg vars framkomlighet slagits fram med en enda lyckad ödestärning. Säg då inte "Oj 1T i framkomlighet" utan beskriv! "Ja ni har rätt, det finns en väg ut. Snårig, full av märkliga ljud och buskage som inte direkt vajar för vinden om ni förstår. Men visst – vägen ligger framför er...".
- **Ljud.** Då du ser en film tar du upp 70 % av upplevelsen genom ljud. Gör ljudeffekter! Gör ljudeffekter då någon anfaller, rollpersonerna blir överfallna, någon skriker i smärta eller skräck, något exploderar, något är på väg att falla ner på rollpersonerna, ja när som helst. Ljuden kommer överraska i samband med att du överrumplar i kaosfaser eller slänger ut möten de inte väntat sig. Använd en synth eller ett program som kan sätta igång ljudeffekter. Använd bakgrundmusik som passar. Hetsig jaktmusik eller tung suspensemusik. Under ett tidslås bör du härma ljudet som triggade händelsen som ett alarm eller en gas som läcker ut. Det är inte sällan man som spelledare får ont i halsen efter en omgång Starchallenge.
- **Ha koll på vilken rollperson som har vilka konsekvenser att vänta.** Eftersom att spelarna kan vinna en konflikt genom att ta en konsekvens så är det viktigt att du också delar ut den då du tycker det är lämpligt. Notera i hemlighet hur många konsekvenser varje rollperson har. Spela ut konsekvenserna så det rimmar med porträtt, horisont och Motivationer.

- **Gå inte emot rollpersonernas porträtt...** Spelarna vill spela en viss typ av roll. Gå inte emot den. Du ska inte utsätta en rollperson som är cool för en massa förödmjukelse. Det är inte så spelaren vill spela sin rollperson. Det kommer förstöra för henne.
- **...men följ henne horisont.** Om spelaren angivit en horisont för rollpersonen är det ett tecken till dig som spelledare om hur spelaren önskar förändra sin rollperson. Skapa händelser som rimmar med horisonten och låt rollpersonen utvecklas åt det hållet.
- **ROLLspela.** Glöm inte att Starchallenge fokuserar på rollen mer än själva spelet. Reglerna vill att du ska spela ut, agera, leva dig in. Gå gärna omkring i rummet. Utför gester. Luta dig fram eller tillbaka. Förstärk med kroppsspråk. Håll upp händerna mot spelare som vapen. Beskriv vidriga scener som vidriga. Låt dig inspireras av beskrivningar i regelboken och lev ut dem. Äcklas du av något – låt spelarna bli äcklade. Tycker du något är coolt – förmedla känslan till spelarna. Det här är ingen lätt match och passar inte alla. Det förutsätter att du är lite av en teaterapa. Starchallenge kan spelas utan den här konventionen men den förhöjer upplevelsen.

Spelarskola

Här får spelaren riktlinjer på hur hon ska spela sin rollperson och förhålla sig till henne och spelet.

- **Du och din rollperson är inte samma person.** Det din rollperson känner behöver inte du känna. Förhoppningen är att du ska känna för din rollperson även om du som spelare inte håller med henne alla gånger. Om din rollperson är hämndlysten så ska du spela henne så att hon tar hämnd de gånger det är rimligt. Om din rollperson inte gillar djur och är tillräckligt osentimental så kommer det inte vara ett problem att döda ett gulligt ätbart djur i ödemarken även om du själv skulle ha problem med det.
- **Känn för din rollperson.** Försök skapa en rollperson du vill vara. Den ska inte vara en avbild av dig. Rollspel är tänkt att låta dig spela en roll och inte vara den du är i verkligheten. Vad är det som triggar dig och vad vill du vara? Eller vad vill du absolut inte vara? Spela till exempel någon som du personligen äcklas av eller finner mycket attraktiv eller spännande. Skapa en sådan rollperson och lär känna henne då du skapar henne och spelar henne. Till sist kommer du känna för henne även om du inte håller med henne. Du ska få känslan av att verkligen vara din rollperson. Du kommer veta exakt hur hon reagerar i situationer och hur hon tänker. Din rollperson blir som en vän till dig. Då du spelar rollspel så är det din rollperson och inte du som agerar. Du behöver inte behöva hålla med din rollperson i allt hon gör men du ska veta hur hon agerar och känna med det. Du behöver inte ens gilla din rollperson. Då man känner med sin person är rollspel helt fantastiskt. Man når dit genom att skapa band till sin rollperson. Hur känner du dig då en bra film, TV-serie eller bok är slut? Ofta känner man sig lite ledsen över att man inte får fortsätta ta del av huvudpersonernas äventyr. Den känslan ska du ha till din rollperson. Du vill fortsätta vara med henne. Starchallenge konvention är bland annat att man behåller sin rollperson länge (se bara på regler för hur man dör eller hur man uppmuntras att utveckla sin rollperson). Det är ett sätt att försäkra den här riktlinjen.
- **Ta reda på vem din rollperson är:** Det finns flera regler som hjälper dig med det här. Varför har hon vissa Egenskaper? När visar de sig? Vem visar hon dem för? Varför ser hennes Mål, Övertygelser och Relationer ut som de gör och hur påverkar de henne? Vad är hennes horisont? Genom att ta reda på hur din rollperson är så vet du också hur du ska spela henne.
- **Spela sen din rollperson som hon är:** Är hon grinig, spela henne grinig. Är hon hård, spela henne hård. Är hon ömsint, spela henne ömsint. Du ska alltid spela henne som hon är och ta

de beslut hon skulle ta. Du ska inte spela rollpersonen för att få mest poäng eller optimera henne. Är din rollperson girig kommer hon säkert sukta efter att ta alla skatter hon hittar på alla sätt som går. Men då spelar du henne som *hon* är, inte som du planerar. Du ska inte spela henne som du själv är utan som *hon* är. Även om situationen kommer innebära att det utsätter rollpersonen eller någon annan för fara eller att någon förlorar på rollpersonens val eller att handlingen försämrar en relation så ska en rollperson spelas utifrån hennes Egenskaper och motivationer.

- **ROLLspela.** Starchallenge fokuserar på rollen du spelar mer än på själva spelandet. Det finns möjligheter till strategier och avvägningar och tanken är att du som spelare ska känna att du kan kontrollera rollpersonens öde och vedermödor. Det sker genom att du som spelare ska kunna kontrollera balansen hos din rollperson med hjälp av regler för Öde, ödesnycker, pott med mera. Det är spelets krydda, inte dess kärna. Spelet uppmuntrar till att spela en roll, agera och berätta.
- **Följ rollpersonens självbild:** Din rollperson vill säga något. Hon kan tala för styrka, intelligens, list, girighet, svartsjuka... Rollpersonen är en essens av ett antal känslor och Egenskaper som du vill spela ut. Självbilden skapas då rollpersonen skapas. Se till att förstärka och spela ut detta i spel.

Scenstrukturer

Eftersom Starchallenges näst minsta beståndsdel är scener så ska vi tala lite om dem. En scen ska alltid bära information av något slag - annars ska den strykas. Det kan vara ny information som tillförs via en spelledarroll eller ett föremål. Det kan vara en konflikt eller ett hinder. Den kan tillföra något rollpersonerna behöver eller att något tas ifrån dem. Den kan förändra en Relation, Mål eller en Övertygelse.

Fundera på vad scenens mål är. Varför finns den där? Låt spelet ha sin gång. Försök avsluta en scen i tid. Behåll tempo och väsentligheten i scenen. Är scenen långsam ska den spelas långsam. Är den actionfylld kan ett tidslås vara lämpligt.

Avsluta scenen precis efter klimax. Vi vill veta mer, se mer, fortsätta. Alternativt, klipp precis när scenen börjar trappas upp, precis när det börjar bli spännande och byt scen för att spela med några andra spelare som väntat på sin tur eller ta en paus i spelmötet. Det brukar kännas riktigt skoj att få fortsätta en sådan scen.

Om du som spelledare inte följer ett skrivet äventyr utan improviserar så är mitt enda råd: Kör med magen. Det kommer bli fel, saker kommer krocka, logiska vurpor uppstå. Det gör ingenting. Gör det som känns rätt, tänk inte för mycket utan ha kul. Ta hjälp av spelarna själva med hjälp av de samberättarregler som Starchallenge tillåter.

Ibland talar man om att något "har relevans för scenen". Detta "något" ska då kunna avgöra hur scenen slutar. Till exempel har det betydelse om en obehäpnad rollperson under pistolhot hittar en k-pist. K-pisten får betydelse för scenen.

Som spelledare ska du byta från scenen så fort den inte tillför mer till berättelsen. Var observant så spelarna att känner sig nöjda med scenen. Om scenen var uppsamlingen inför stormningen av makroborgen är förmodligen nästa scen själva stormningen. Hoppa direkt in i en scen om det får storyn att avancera framåt, hoppa över transportsträckor och scener där ingenting händer.

Niklas: "Det var tre dagar sedan ni lämnade byn och resan var lugn. Men nu står ni fram för Dimorthas portar –

denna gigantiska metropol som är ovanligt teknologisk för att existera i dessa världar. Ni känner er långt från Mörkskogen och bergspasset ni tillbringat era senaste dygn i”.

Stjärnkartan

Stjärnkartan ska användas som en inspirationskälla. Låt spelarna se över och begrunda de nära 80 olika platser som finns utmärkta. Då en spelledarroll talar om områden med spelarna så använd stjärnkartan. Talar en spelledarroll om Stjärngravarna så peka på dem på kartan medan du talar: *”Har du sett Stjärngravarna där liken flyter likt bubblor i ett glas storfosa i Oberons torn?”* Peka på platsen på kartan och låt spelarna se på området och insupa dess omgivning.

Äventyr

Då man skapar äventyr kan det vara bra att bocka av en checklista.

- Vad handlar det om? Det finns mängder med upplägg: Finna något, gömma något, försvara något, hjälpa någon, lösa ett problem, rentvå sig, ta sig fri, bli av med något, besegra någon, sammanföras med någon.
- Vad är äventyrets mål och upplösning? Vad når man och vad får man då man når målet?
- Vilka hinder kommer rollpersonen möta på vägen? Ett sätt att bygga hinder är att låta dem bli svårare ju närmare målet man kommer. Hinder kan vara fienden, spioner, fällor, svåra passager, svåra beslut och val, offer, tid, utrymme, pengar, avsaknad av något, isolering, fångenskap, saknad.
- Tänk på att varje scen ska handla om något.
- Var och hur tar äventyret sin början? Spelarna kan bestämma varför rollpersonerna känner varandra om de inte setts förut eller så kan du kan tota ihop dem och låta dem interagera tillsammans.
- En av de vanligaste nybörjaräventyren brukar starta med att spelarna får ett uppdrag av någon som lovar dem pengar i utbyte mot att de hittar något eller någon och för med sig det tillbaka till uppdragsgivaren. Under färden möter de utmaningar och konflikter till dess de når klimax som ofta består i en strid. Därefter väntar en ganska snabb och lugn tillbakaresa till utgångspunkten. Du kan ganska lätt skapa ett sådant äventyr i det område du tycker verkar intressant. Hitta på en uppdragsgivare, en belöning och ett mål. Se om du kan anpassa rollpersonernas horisonter efter äventyret. Skapa spelledarroller som de möter enligt reglerna. Plantera ut föremål och fällor. Skapa rollpersoner och sätt igång och börja spela.
- Låt äventyren spegla rollpersonernas porträtt och horisonter. Skapa scener där deras porträtt utmanas, där motivationer sätts på prov, relationer prövas och målen förändras. De händelser som påverkar rollpersonerna påverkar också spelarna eftersom de bryr sig om sina rollpersoner och lider med dem då de lider och glädjs med dem då de gläds. Försök att nå känslorna hos spelarna genom att utmana rollpersonernas inre kärna. Det föder spelglädje.
- Använd papper och penna och skissa ner platser, personer och hinder rollpersonerna kommer stöta på. Sätt ut spelledarrollernas värden. Du kan gott notera om du vill att en förlust i en utmaning eller konflikt du skrivit ner ska ge en viss typ av komplikation: *Om rollpersonen förlorar eller får en komplikation då hon lämnar kampen med kaotikern kommer kaotikern fjättra en del av hennes själ i Grimgruvans fängelsehålor. Det ger -1T för alltid i alla slag tills dess förbannelsen är upphävd.*
- Design av äventyr i mer detaljerad skala kan du lära dig om på nätet. Det finns en uppsjö olika siter som lär ut dramaturgi i klassisk form och äventyrsform. Googla och låt dig inspireras.

Plocka upp - spela ut

Starchallenges regelsystem uppmuntrar till långa kampanjer som gärna får löpa på i evighet. Men samtidigt ger spelets regelmekanik möjligheter snabba konflikter med fokus på berättande. Därför finns också möjligheten att spela ett scenario för bara en kväll. Man kan snabbt "plocka upp" en rollperson man gillar genom att skapa den eller ta en befintlig och snabbt komma igång med ett spel. Här måste dock spelare och spelledare vara helt bejakant med reglerna annars dras tempot ned och meningen med plocka upp - spela ut försvinner.

Hur spelas "Plocka upp Spela ut"?

Genom att spelaren helt enkelt önskar sig ett scenario. Det kan vara en otrohetsaffär, en röjsession i ett tempel, en diplomatisk kris, ett stundande race, ett svartsjukedrama, ett kampsportsevent med diffusa mörka underliggande krafter, ett sexuellt präglad drama, egentligen vad som helst.

Tanken med "Plocka upp - spela ut" är att en spelare får en idé: "Jag vill utforska ett fördömt tempel/Jag vill delta i en modelltävling och min värsta rival är också min dödsfiende/Jag vill leda ett gerillauppror på en måne". Spelledaren inspireras av det och på fem röda så ska man kunna spela ett sådant äventyr ungefär som man säger: ska vi ta ett parti schack. Det ska inte kännas jobbigt att skapa en rollperson och dra igång. Däremot kommer man inte kunna leva upp till alla Starchallenges konventioner men å andra sidan får man ihop ett snabbt skönt äventyr.

Spelaren formar snabbt sin rollperson vilket inte får ta mer än fem minuter. Under tiden skissar spelledaren snabbt ner huvuddragen i storyn och sen drar man igång. Det här lämpar sig ypperligt för enpersonsspel, det vill säga en spelare och en spelledare. Dödligheten i plocka upp - spela ut är mycket högre – här kan man åka ut snabbt. Här är dör man då Öde når 0. ingen möjlighet till att förhandla med Kaos finns.

Tanken är att det ska vara en drivande story som kommunicerar det som spelaren ville spela och där spelaren får uppleva det hon önskade. Då rollpersonen nått målet, vilket kan vara att hon vunnit modelltävlingen, utforskat templet, startat upproret och tagit över månen eller att hon faktiskt helt enkelt dör så är spelet slut. Om man vill kan man låta rollpersonen finnas kvar men i normala fall kasserar man den. Den kan fungera som en spelledarroll som spelledaren kan lägga i sitt galleri med spelledarroller. Förmodligen har den fått lite trevligt kött på sig i spelandet som gör den intressant för en spelledare att utveckla. Plocka upp - spela ut scenarion kan utmynna i en kampanj eller äventyr.

Det är helt okej att spelaren har en annan rollperson i ett annat äventyr samtidigt som hon spelar ett plocka upp - spela ut scenario. Hon kan till och med använda den rollperson hon har i spel förutsatt att det är möjligt. Om gruppen befinner sig i en stad för att vila upp sig kan något ske där som spelaren kan spela ensam på detta sätt.

Att skapa en rollperson

Plocka upp - spela ut förenklar regler för skapandet av rollpersonen:

- Spelaren ska plocka en av arketyperna.
- Karaktären skapas utifrån den arketyper man väljer. Spelaren får sätta ut mellan 3-5T på Egenskapsförslagen som finns. Hon får komma med något eget förslag om det går fort. Spelaren har rätt att köpa för 50 poäng under spel.
- En Motivation får väljas.
- Horisont och porträtt kan ignoreras.
- Spelaren väljer sitt ekonomiska välstånd .

- Används kaotika får spelaren välja en skola och välja sitt värde.