

Introduktion

Att spela är kul!

Innehåll:

- Grundläggande spelledarskap
- Speladartekniker och spelarengagemang
- Förbereda, spela och skapa äventyr

Grundläggande spelledarskap

- **Speladarens roll i traditionella rollspel**
 - o "Spelloop"
 - o Beskriva och levandegöra spelvärlden
 - o Spela alla karaktärer och varelser UTOM rollpersonerna
 - o Ha koll på reglerna. Regler kontra speladarávgöranden*
 - o Förstå gruppen
 - o Engagera spelarna och flytta rampljuset mellan dem
 - o (Var nyfiken på rollpersonerna)
- **Uppgifter som ofta hamnar på speladaren (men som kanske inte borde göra det)**
 - o Planera spelmötena
 - o Ordna fika
 - o Medla i konflikter mellan spelarna
 - o Underhålla spelarna
- **Spelarnas roll**
 - o Spela sin rollperson
 - o Lära sig grundläggande regler och specialregler kring den egna rollpersonen
 - o Bidra till att alla har roligt
 - o Vara i tid!

*Regellätt är inte alltid speladarlätt.

Spelledartekniker och spelarengagemang

- Börja med en översiktlig bild och lägg till mer detaljer när rollpersonerna kommer nära.
- *"Show, don't tell"* - Använd inte värderingsord som "skrämmande" utan beskriv platsen eller personen konkret och specifikt, och låt spelaren bestämma hur deras rollperson uppfattar den.
- **Beskrivning av miljöer:**
 - o Synintryck, dofter, ljud, taktila intryck, temperatur, metaforer.
Kom ihåg att du är spelarnas "ögon och öron" in till spelvärlden.
 - o Tabeller (till exempel Perilous Wilds, Mythic GM Emulator).
 - o Utforskning *"som ett spel"*: gör 2–4 saker "klickbara".
- **Beskrivning av spelledarpersoner:**
 - o Både inre och yttre egenskaper; utmärkande drag, rörelsemönster, röstläge, dialekt, choser, tics, mål, rädslor, hemligheter)
 - o ***Tips: Planera i förväg!***
 - o Namnlistor! Tabeller. Basera dem på personer från böcker och filmer.
- Verktyg för att hålla reda på bland annat SLP: Kanka, Notion, World Anvil, Obsidian.
- Ta hjälp av spelarna? Vissa spelare kan tycka att det stör inlevelsen.

Övning: Halva gruppen ska under några minuter tänka på en plats/miljö, andra halvan på en spelledarperson. Sedan ska de beskriva platsen/miljön utifrån informationen ovan.

- **Karaktärsgestaltning:**
 - o Prova dig fram till en lagom nivå (Jämför dig inte med kända spelledare)
 - o Använd första person så mycket som möjligt
 - o Tilltala rollpersonerna, inte spelarna
- Dramaturgi – växla tempo och typer av scener. Klipp när det börjar bli tråkigt.
- Förbered inte händelsekedjor, men tänk gärna igenom de mest troliga utfallen och planera grovt för dem. Var försiktig med rälsning.
- Spelarna måste få känna att deras val har betydelse. Mycket viktigt att ge dem ***tillräckligt mycket information*** för att faktiskt kunna göra ett val.
- Förvarna om risk för allvarlig skada och död.
- I stället för ett hårt nej
 - o Ja, och...
 - o Nej, men...
- Improvisation
 - o Modulär förberedelse: ha platser, personer, händelser, med mera i bakfickan
 - o Pausa/avbryt

Övning: Dela in gruppen två och två. Beskriv en scen. Sedan får en person i paret lite kort beskriva vad deras "rollperson" gör. Den andra ska svara "ja, och", och spinna vidare på det som den första sa. Hur länge går det att hålla dialogen i luften?

Förbereda, spelleda och skapa äventyr

- Förbereda ett äventyr

- Skaffa grundläggande kunskap om äventyret
- Spelpass noll/Session Zero (Rekommendation: sprid ut det över tid)
 - Pitcha äventyret för spelarna
 - Sätt- och anpassa förväntningarna
 - Förskapade rollpersoner eller skapa egna?
 - Linjer, slöjor och andra trygghetsskapande tekniker
 - Diskutera det praktiska
 - Bygg pepp!
- Förstå äventyret och anpassa det till spelgruppen
- Gör SLP personliga
- Förbered material
- Kom i gång!

- Spelleda ett äventyr

- Övning ger färdighet
- Kom ihåg tempoväxlingen
- Är det ok att anpassa motståndet under spel?
- Delegera uppgifter till spelarna (Ledare, krönikör, skattmästare)
- Undvik långa regeldiskussioner
- Ta pauser

○ *One-shot*

- In media res
- Håll det enkelt
- Gör det till en film
- Hjälpsamma SLP
- Max två strider
- Tidslinje för att hålla tiden
- Fokusera på spelarnas val
- Avsluta på ett positivt/minnesvärt sätt

- **Skapa egna äventyr**

- Börja smått
- Tema/ton/stämning
- Egen värld eller använda en färdig?
- Konflikter/Fraktioner/Grupperingar
- Krokar
- Slumptabeller
- Tre ledtrådar
- Skapa en kampanj av färdiga äventyr
- Perfekt är det godas fiende (Voltaire)

- Sandlåda / West Marches / Play to find out