

Spelledaren

Som spelledare i Rotsystem har du en betydligt mer omfattande roll än de andra spelarna. Du förväntas bidra med intressanta äventyr, spelledarpersoner, miljöer och händelser, medan spelarna bara behöver gestalta sina rollpersoner. Därför är det en bra idé att samla på sig tips, tekniker och knep för att göra spelledandet lättare. Det här kapitlet bidrar med en grunduppsättning av sådana verktyg; pröva dig fram och se vilka som passar dig.

Nästa kapitel (s XX) går sedan in mer i detalj på hur du kan förbereda äventyr.

Dieges

I Rotsystem är tanken att spelarna ska leva sig in i sina rollpersoner och fatta beslut utifrån deras perspektiv. Ett sätt att uppnå detta är att arbeta med **diegetiska** inslag. När något är diegetiskt betyder det att det finns i den fiktiva verkligheten. I filmsammanhang talar man till exempel om diegetisk musik när det är något *karaktärerna i filmen* lyssnar på – de och tittarna lyssnar på samma musik och delar därmed upplevelsen.

Diegetisk information är information som både rollpersoner och spelare har. När en spelare håller något hemligt för sin rollperson och låtsas inte veta något, skapas distans mot rollpersonen. När rollpersonerna möter en utmaning där informationen är relevant, skapas också en konflikt mellan inlevelse i rollpersonen och viljan att lyckas med uppdraget.

Som spelledare kan du ge spelarna information de saknar, men som rollpersonerna besitter. Du kan också försöka hindra att spelarna får veta saker deras rollpersoner inte vet.

Diegetiska val är sådana som både rollpersonen och spelaren gör. Exempel på ickediegetiska val är de spelarna gör när rollpersonen skapas – ingen väljer sin egen bakgrund. Rotsystem är konstruerat så att regelsystemet ska kräva så få ickediegetiska val som möjligt efter att spelet börjat. När du som spelledare konstruerar val, i dina äventyr eller i dina husregler, gör dem så diegetiska som möjligt.

Diegetisk musik fungerar även i rollspel. Som spelledare kan du till exempel leta rätt på musik att spela när rollpersonerna besöker en bar eller en spelning – musik som då också spelas för rollpersonerna.

Beskriv cyberpunken

Cyberpunken är en adjektivrik genre som dessutom ofta lånar ord från andra språk och blandar med subkulturell slang. Det här kan du använda dig av i dina miljöbeskrivningar.

Använd alla sinnen. Beskriv hur det luktar och låter, hur luften smakar och känns när den

dras in i lungorna, hur golvet känns under fötterna och om det känns kallt eller varmt. Om du har svårt att improvisera bra adjektiv, se till att förbereda små listor med beskrivningsord.

Använd detaljer för att skapa en känsla av en levande och detaljrik värld. När rollpersonerna rör sig i ett folkmyller, beskriv några personer ur myllret. Släng in några detaljer om arkitekturen. Även här kan det löna sig med förberedelser ifall du känner dig obekväm med improvisation.

Exempel

Ni går längs korridoren. Luften är kvav, ocirkulerad och har en svag bismak av urin. Marken är lite svampig, som en heltäckningsmatta som möglar. Långt borta hörs ett stadigt pumpande, sugande ljud som av stora bälgar som kämpar mot årtionden av ingrodd smuts. Hela högerväggen är täckt av en färgglad, buggad reklam för någon designerdrog som inte finns längre. Era fotsteg överröstar nästan jingeln. "Känn lyckan, kän ly– känn lyckan, lyckan, yckan, känn – ycka-a-a-a-an".

På s XX hittar du listor med beskrivningsord och detaljer du kan använda som grundplåt och inspiration.

Var inte rädd att hitta på nytt. Arkologin är en märklig plats där det mesta är möjligt. Så länge det känns cyberpunk och inte använder radioteknologi så funkar det.

Stämningsmusik

Ett sätt att skapa inlevelse och stämning kring spelbordet är att använda bakgrundsmusik.

Undvik i allmänhet musik spelarna känner igen, eller där texten är på ett språk spelarna förstår. Soundtracks från filmer och framför allt videospel fungerar ofta bra. Just videospelsmusik är extra bra eftersom de flesta sådana låtar är byggda för att gå kontinuerligt och ge en jämn ljudmatta. Filmmusik har ofta tydliga toppar som kanske inte alls passar med vad som händer kring spelbordet.

En bra musikgenre att undersöka är *ambient*. Det finns mycket gratis ambient tillgänglig online på till exempel Soundcloud.

I enstaka fall kan även vanlig musik sätta stämning. Det fungerar bäst när det antingen görs som del av en portal in i spelet (s XX) eller när musiken är *diegetisk* – alltså när rollpersonerna också kan tänkas höra musiken, till exempel från en stereo eller en konsert i spelet.

Du hittar några exempel på musik som inspirerat Rotsystem på s XX.

Rekvisita

Fysiska, påtagliga föremål att fingra på kring spelbordet kan öka både inlevelse och känsla.

Som spelledare kan du förbereda material att dela ut till spelarna som del av uppdragen.

De flesta företag som framkallar foton godtar numera digitala bilder, vilket gör att du kan få trovärdiga fotoutskrifter av till exempel bilder på spelldarpersoner för en väldigt billig penning. Ett fotografis glansiga yta ger en mycket taktill och bra upplevelse, och att skicka runt sådana ger en annan känsla än att bara visa ett foto på en skärm. Även kartor kan skrivas ut på liknande sätt.

Papper används inte i någon stor utsträckning inuti arkologin, och digitala dokument och bilder som visas på en surf- eller läsplatta funkar därför bra. När rollpersonerna utforskar gamla ruiner eller bryter sig in i förseglade bunkrar kan det vara stämningssgivande med gamla tidningsartiklar eller forskningsrapporter. Anteckningsböcker, pärmar och annat kan du hitta på vilken bokhandel som helst och kan enkelt fås att se äldre ut genom att du fuktar pappret med kaffe eller te och sedan låter det torka ordentligt. Många bokhandlar säljer A4-block med så kallat "newsprint"-papper, vilket är samma sorts papper som används av papperstidningar. Det passar alltså väldigt bra för att skriva ut till exempel tidningsurklipp.

Du kan också uppmuntra spelarna att ta med sig egen rekvisita till spelmötena. Det kan röra sig om klädesplagg – vem gillar inte en schysst skinnrock – eller till exempel en tändare eller futuristisk prydnadssak. Uppmuntra spelarna att hålla ögonen öppna för saker som känns cyberpunkiga, till exempel solglasögon med spegelglas. Man måste inte klä ut sig för att spela Rotsystem, men det kan förhöja upplevelsen!

Portaler

En effektiv teknik för att göra skillnad mellan "i spelet" och "utanför spelet" är **portaler**. En portal är en liten ritual ni går igenom i början av spelmötet, när ni först går från att bara vara er själva, till att vara i spelet och spela era roller.

När någon säger att "det var en gång för länge, länge sedan" så vet alla närvarande att de ska förbereda sig på att höra en saga och orden "...så var sagan slut" signalerar en återgång till verkligheten.

Ett exempel på portal i rollspel ser ut såhär: I början av spelmötet får alla spelare sitta och blunda. Du som spelledare ber dem att föreställa sig sina rollpersoner och var de befinner sig – hur det luktar, ser ut, vilka ljud som finns omkring dem.

Medan de gör det, ställer du frågor till spelarna som ska besvaras utifrån rollpersonernas perspektiv. Frågorna kan vara nästan vad som helst.

Exempel på portalfrågor

- Skulle du hellre ta ett välbetalt men riskfyllt jobb, typ en expedition ut i Grönskan, eller ett lättare men mindre välbetalt?
- Vad tycker dina föräldrar om ditt yrkesval?
- När hade du en flickvän eller pojkvän senast? Hur gick det?
- Vad åt du till frukost?

- Berätta vad du minns om er uppdragsgivare.
- Hur gick det till när du fick din första kyss?
- Vad är det pinsammaste du minns från din uppväxt?

Varje spelare får 2–3 frågor. Sedan säger du åt spelarna att återigen tänka sig rollpersonernas nuvarande situation. När de känner sig redo kan de öppna ögonen och börja agera.

Det här är ett väldigt effektivt sätt att ta sig in i spelet och direkt få en stark känsla av inlevelse.

Spel utanför spel

Rollspel är inte bara något ni gör kring bordet – det kan också leta sig in i vardagen. Det finns tre huvudsakliga delar att hålla på med utanför själva speltillfällena:

Justera rollpersonens värden, krom och utrustning. Många spelare gillar att pyssla och planera med siffror och tillval och Rotsystem är byggt för att medge en god portion kreativitet från spelarnas sida när det gäller att hitta på ny cybernetik och ny utrustning.

Planera rollpersonernas nästa steg. Prata om rollpersonernas nuvarande uppdrag eller om de har några mer långsiktiga planer.

Diskutera rollpersonernas åsikter. Det här kan ni med fördel göra via sociala medier, mail eller något forum ni alla hänger på. Undersök rollpersonernas filmsmak ("Vad hade Dallas tyckt om Strange Days egentligen?"), politiska åsikter, sexualitet och så vidare. Det här är saker som inte alltid kan visas upp i spel, men för inlevelsen i rollpersonen är det väldigt bra.

Metasamtal

I ett **metasamtal** samtar ni *om* spelet. Syftet med det är att kunna utvärdera er gemensamma upplevelse och att få syn på sådant som skaver och kan förbättras. Som spelledare är det ofta du som får initiera samtalen i början men om ni gör det till en vana att prata lite om och kring spelet före och efter själva spelandet så kommer det att bli lättare.

Var ödmjuk. Fråga spelarna vad som var det bästa respektive sämsta med föregående spelmöte. Var inte rädd för att fråga om negativa åsikter. Det är när spelarna talar om vad de ogillat som du får reda på vad du kan förbättra. Försvara dig inte utan tacka för kritiken och fråga efter konstruktiva lösningar.

Genom att föregå med gott exempel och inte t.ex. bli defensiv när spelarna beskriver något de inte gillade så bidrar du till att skapa en öppen stämning kring spelbordet. Det i sin tur gör det lättare att förebygga konflikter inom gruppen. Ibland krockar spelares spelstilar och då är det bra om man kan diskutera den saken öppet utan att någon känner sig attackerad.

Du som spelledare har inte all makt kring spelbordet. Du har inte heller hela ansvaret för

metasamtalen. Men genom din särställning som spelledare har du lättare att få igång och styra samtalen på ett konstruktivt sätt.

Spelaragens

När spelarna upplever att besluten de fattar är meningsfulla, så känner de sig också delaktiga. Det är därför viktigt att ha strategier för att ge dem **agens** – en känsla av att de kan påverka spelet.

Information

Spelarna måste ha **information** att basera sina beslut på. Den informationen kommer nästan alltid från dig som spelledare. Därför är det viktigt att du är klar och tydlig.

- Om spelarna missförstår något du beskriver – förtydliga hur du menade.
- Om det inte är uppenbart varför spelarna gör något – fråga dem. Då blir det lättare att få syn på eventuella missuppfattningar.
- Fråga spelarna vad de är ute efter när de beskriver sina handlingar. Då kan du lättare reda ut missar i kommunikationen.
- Spelarna tycker inte att allt är lika uppenbart som du gör. Ge dem samma ledtrådar flera gånger, eller flera olika ledtrådar som alla pekar mot samma sak. Om spelarna inte verkar uppfatta saker du antyder behöver du bli tydligare. Se s XX för mer information om ledtrådar.
- Sammanfatta viktig information i början och slutet av varje spelmöte. Ta spelarna till hjälp här! Börja gärna med att låta dem göra en sammanfattning, som du sedan kan komplettera.

Du ska inte fungera som ett hinder mellan spelarna och rollpersonernas upplevelse av spelvärlden, utan som en hjälpende hand. Om något är uppenbart för rollpersonerna, bör det också vara uppenbart för spelarna.

Tydliga alternativ

Ett **begränsat** val kan kännas tydligare och mer överblickbart. Om spelarna får tre tydliga alternativ och vet vad var och ett medför så minskar risken för valparalys.

Val upplevs som mer meningsfulla om det finns möjlighet att gissa vilka **konsekvenserna** blir av de olika alternativen. Att välja mellan två identiska dörrar är inte meningsfullt – om däremot den ena har en pil som pekar uppåt och den andra har en som pekar nedåt så är valet genast mer meningsfullt.

Bejaka kreativitet

Spelare tycker om att vara kreativa och hitta på saker. Ibland kanske det de hittar på inte passar in i din planering. Försök då att hitta kompromisser. Var ödmjuk och se inte dina egna

lösningar som de enda rätta. Om du presenterar tre tydliga valmöjligheter och spelarna kommer med en fjärde – bra! Kör på det!

När spelarna hittar på saker – som flickvänner, bakgrundshistorier och egna planer – belöna dem genom att väva in det de har skapat i spelet. Nya personer och platser kan med fördel skrivas in i progressionstabellerna (s XX) och bli bränsle för kommande äventyr.

Tidens gång

Under äventyrets gång, håll reda på vilken dag det är i spelvärlden och ungefär vilken tid på dygnet det är. Att veta om det är för- eller eftermiddag och ifall det är onsdag eller lördag skapar en tydlig närvarokänsla i spelvärlden. Det blir också lättare för dig som spelledare att hålla reda på tidsbaserade händelser (s XX).

Hur du hanterar tiden påverkar spelarnas upplevelse. Att spela i "realtid", med en minut i verkligheten motsvarande en i spelvärlden, ger en stark närvarokänsla men kan upplevas enerverande. Det passar bäst för pressade situationer med nedräkning.

Lite mer flytande men kontinuerlig tid, där man då och då noterar hur mycket tid som förflutit, är det som ofta känns mest "neutralt".

Att *klippa* – alltså att hoppa över stora sjok av tid – är ett enkelt sätt att slippa spela ut varje tråkig detalj och låter spelandet röra sig framåt snabbare – möjligen på bekostnad av närvarokänslan. Rollpersonerna upplever ju inga klipp.

Ofta används alla dessa under äventyrets gång. Samtalet med uppdragsgivaren sker i realtid, sedan kör man flytande tid under förberedelserna inför uppdraget, sedan kanske man klipper tills rollpersonerna kommer fram till platsen de ska undersöka.

Förhör, förhandlingar

Förhandlingssituationer kan hanteras på olika sätt kring spelbordet. Diskutera gärna på förhand hur du och spelarna helst vill göra. Några exempel:

- Spelaren beskriver sin approach och vad hen vill uppnå. Ett tävlingsslag (s XX) slås, där båda slår Socialisering. Spelledaren sammanfattar resultatet.
- Spelaren och spelledaren spelar ut samtalet. När det pågått en stund slås ett tävlingsslag där båda slår Socialisering. Spelarens prestation kanske ger en modifikation. Spelledaren sammanfattar resultatet.
- Spelaren och spelledaren spelar ut samtalet. Spelledaren bestämmer hur bra det går för rollpersonen baserat på spelarens prestation och rollpersonens värden. Inga tärningar används.
- Spelaren och spelledaren spelar ut samtalet. Spelledaren gör sitt bästa för att spela ut spelledarpersonens reaktioner så ärligt och trovärdigt som möjligt. Varken

rollpersonens eller spelledarpersonens värden påverkar bedömningen, utan den bygger helt på spelledarens uppfattning om spelarens argument och approach.

Att bli förhörd

En rationell spelledarperson som blir förhörd...

- ...säger så lite som möjligt, helst ingenting
- ...ljuger så lite som möjligt. Det gör det lättare att hålla sig konsekvent, vilket minskar risken att bli påkommen i en lögn.
- ...ljuger framför allt om saker som är svåra att kolla upp, om de nu måste ljuga
- ...anger inte sina kamrater; det försvagar gruppen
- ...litar inte på de som genomför förhöret. Vet att de kommer att försöka komma hen under huden, skapa en relation, få hen att tro att det är i hens intresse att samarbeta. Det är det naturligtvis inte, och det vet hen.
- ...vet att ordningsmakten måste ofta följa viss procedur. Ser till att ta reda på vilka procedurer som gäller för till exempel att begära en advokat, få godkänna förhørsprotokoll och hur länge de får hålla hen.

Märk väl att alla som blir förhörda inte är rationella, och beroende på hur rollpersonerna agerar kan det vara svårt för dem att hålla på varje punkt. Målet här är inte att göra det omöjligt för spelarna att få ur spelledarpersoner information utan att försvåra processen lagom mycket – ge dem en utmaning.

Om rollpersonerna skulle börja tortera en spelledarperson, kom ihåg: **tortyr fungerar inte**. Spelledarpersoner som blir torterade ger de svar de tror kommer att få tortyren att upphöra, oavsett om svaren är sanna eller ej.

Skulle en rollperson befinna sig i en förhörssituation med en spelledarperson som förhørsledare kan du använda tipsen på s XX ifall spelledarpersonen är kompetent. På samma sätt kan ovanstående lista ges till spelare som vill förbereda sig inför att deras rollpersoner blir förhörda.

Progressionstabeller

En kampanj innehåller många rörliga element i form av spelledarpersoner, platser, övergripande hemligheter, grupper och så vidare. Ett sätt att hålla reda på dem, och att generera inspiration till nya äventyr och utmaningar, är att använda **progressionstabeller** som beskriver deras **livscyklar**. De ger en tydlig överblick och gör det lätt att se vilka element som introducerats, vilka som inte varit med på länge och till exempel vilka konflikter det kanske är dags att avsluta eller dra till sin spets.

En livscykel sprids ofta ut över flera olika äventyr. För en spelledarperson kan livscykeln se ut såhär: först är personen okänd för rollpersonerna, därefter hör de talas om hen, sedan träffas de, under en period samarbetar de, slutligen blir spelledarpersonen dödad eller försvinner på annat sätt ur kampanjens berättelse. Vissa spelledarpersoner når aldrig slutet

av sin livscykel, andra går igenom hela cykeln inom ett enda äventyr.

Progressionstabeller är ett verktyg för att hålla reda på de här livscyklerna och att använda dem som inspiration och utgångspunkt för nya äventyr.

Grundprincipen är enkel: skapa en tabell för varje kategori av "sak" du vill hålla reda på. Till exempel kan du ha en spelledarpersons-tabell och en hemlighets-tabell.

Tabellerna kan du skapa antingen i ett vanligt rutat anteckningsblock eller i till exempel något kalkylarks-program.

Varje kolumn i tabellen motsvarar ett steg i livscykeln, så för spelledarpersoner blir den första kolumnen "okänd", den andra kolumnen "omtalad" och så vidare.

Spelledarpersoner			
Okänd	Omtalad	Påträffad	Överspelad

Varje spelledarperson skrivs sedan in i en cell. Innan ni spelar ert första spelmöte kommer du dels kanske inte att ha så många spelledarpersoner, och dels bara ha sådana som hör hemma i den första kategorin.

Spelledarpersoner			
Okänd	Omtalad	Påträffad	Överspelad
Abdel Fullerton			
Sharon Tyler			
Jörg			
Tigress			
Suraima			

En spelledarperson som figurerar kring spelbordet är **aktiverad**. Efter varje äventyr, eller efter varje spelmöte, så flyttar du samtliga spelledarpersoner som aktiverats. *Alla som flyttas, läggs högst upp i respektive kolumn.* Det betyder alltså att även om en person inte byter status eller går vidare till nästa steg i sin livscykel så flyttas hen oftast vertikalt.

Spelledarpersoner			
Okänd	Omtalad	Påträffad	Överspelad
Abdel Fullerton	Sharon Tyler	Tigress	
Jörg		Suraima	

Det här gör att spelledarpersoner som varit i spel nyligen kommer att ligga högt upp i kolumnerna, och de som inte varit med på länge ligger långt ner.

Om du skapar en tabell för hemligheter fungerar den likadant – lämpliga rubriker där kanske kan vara "Okänd", "Omtalad", "Avslöjad", "Spridd" och "Överspelad"?

Detta, i sin tur, kan du använda när du letar inspiration för nästa äventyr – vilka spelledarpersoner, vilka hemligheter och vilka platser har inte aktiverats nyligen? Är det kanske dags att återbesöka dem? Kan det passa bra med ett äventyr där en hemlighet avslöjas eller där rollpersonerna äntligen får möta en spelledarperson de hittills bara hört talas om? Hur kan de här hemligheterna och spelledarpersonerna kombineras?