

ATT STJÄLA

TEXT JONAS LARSSON,
BILD REINE ROSENBERG

IDÉER

FRÅN ANDRA SPELLEDARE

“Good artists borrow,
Great artists steal.”

– Pablo Picasso

En missuppfattning som finns i rollspelsmanus är att det är mycket roligare att vara spelare än spelledare. Spelledare är bara ett nödvändigt ont för att spelare skall få ha sitt lilla roliga och gotta sig i solen.

Jag har aldrig förstått mig på den sortens tankesätt. Det är roligare att vara spelledare. Som spelare har man visserligen något som kan liknas vid en huvudroll, men den är liten om man jämför med den gigantiska ensemble man måste ansvara för som spelledare. Som spelare har man långa pass där man sitter och har tråkigt för att man väntar på vad andra spelare skall göra, men tråkighet är en lyx man inte hinner med som spelledare: världar skall skötas, spelledarkarakterer gestatlas och spelare interageras med.

Men även om man älskar att spela tar det på krafterna och ibland kan man behöva ta en paus. Jag bad därför nyligen en god vän att ta över spelledarstolen så att jag kunde ta det lugnt och ladda mina batterier.

Efter två sessioner ångrade jag bittert mitt val och fann mig inlåst i en annan spelledares kampanj. Det var inget fel på den, rent av motsatsen, men jag längtade tillbaka till min egen spelledartron. För att försöka lida så lite som möjligt bestämde jag mig för att se det som en lärorik upplevelse och dra nytta av det. Till att börja med skulle det vara bra att

få en spelares perspektiv på saker och ting, men jag ville också hålla mitt spelledaröga öppet för att se ifall jag stötte på några bra idéer som jag kunde stjäla för eget bruk.

”Stjäla” är ett ord med stark negativ klang oavsett om det handlar om materiella ting eller kreativa idéer. Men jag anser ändå att det kan vara mer än berättigat i rollspel och skall försöka förklara hur jag tänker i frågan.

VARFÖR STJÄLA?

Vi har alla en miljon idéer som flyger runt i våra huvuden. Även de personer som påstår att de inte har det har det. Det är en tråkig sanning att ingen av oss kommer att leva tillräckligt länge för att förverkliga alla de uppslag på sessioner och kampanjer vi har. Varför skulle vi, med detta i beaktande, någonsin behöva sno en idé från någon annan?

Som jag ser det finns det tre skäl.

- **Hemmablindhet**

Bara för att du har ett oändligt antal idéer betyder det inte att du har alla idéer. Och du kan ha svårt att komma någonstans med de idéer som du just nu försöker bearbeta. Någon annans stulna idé kan vara precis det du behöver för att komplettera dina egna och få dem att fungera som en helhet.

- **Kvalité**

En idé som någon annan har kan vara så bra att den förtjänas att vrida och vändas på flera gånger. Livet är för kort för att nöja sig med dåliga saker.

- **Potential**

Alla idéer är inte bra vid första försöket men får de tillräckligt med utrymme kan de ändå växa till flera olika bra idéer. Någon annans idé kan inspirera dig till att ta den i en ny riktning och vidareutveckla den till något nytt och bättre.

Ta inte någon annans idé för att du är lat eller tror att det besparar dig arbetstid. Är det en minskad arbetsbörda du vill åt är det bättre att vända dig till en färdigskriven modul.

VAD GÖRA MED STÖLDGODSET?

Andra artiklar som pratar om att ”kreativt låna” från andra konstnärliga typer pratar ofta om att sätta ”sin egen spinn” på det man tar (vilket i och för sig också är sant). Det skall man göra... ibland. Men jag vill påminna om att det även är okej att kopiera av någon annans idé rakt av under vissa omständigheter.

För att veta hur man bäst hanterat sitt stöldgods gäller det att analysera värdet i den stulna idén. Låt mig ge två exempel:



I den nuvarande kampanjen jag är fångad i skulle vi försöka hindra en statskupp. Det visade sig att flera släktingar till våra rollpersoner var inblandade på olika sidor i det politiska spelet, och en rollpersons far var huvudfinansiär till kuppinitiativet. Detta var god dramatik och en rolig upplevelse för spelarna och gjorde mig intresserad att ta idén för eget bruk.

I ett Call of Cthulhu-äventyr för flera år sedan utspelade sig scenariot på en maskeradfest. Det var en unik och engagerande känsla att försöka hitta en monstruös mördare samtidigt som alla var utklädda till cowboys, rörmokare och annat. Även här bestämde jag mig för att sno idén för framtida bruk.

Det viktiga när man tar en idé är att försöka analysera vilket värde den har. Vad är det hos idén som man gillar?

I det första exemplet insåg jag att det inte var den exakta situationen jag var ute efter, med en far som agerade sponsor till motståndarsidan. Min tidigare kampanj (som jag behövde vila upp mig från) hade utspelat sig i främmande land och rollpersonerna träffade aldrig någon som de kände sedan tidigare. Genom att analysera den andra spelledarens idé förstod jag vilket värde bakgrundsrelationer har och bestämde mig för att oftare låta mina spelares rollpersoner träffa vänner och familj från tiden innan äventyret startade.

Jag kunde dock analyserat idén djupare än så. Utöver uppdykandet av en viktig person från rollpersonens bakgrund (personens far) så var det jag gillade med idén att spelledarpersonen stödde motståndarsidan (allierad med statskuppen) och att han blivit en motståndare som inte var farlig på grund av sin duglighet i strid, utan istället för hur han påverkade rollpersonen (sponsor). I exemplet med mitt rollspel som utspelade sig i fjärran länder bestämde jag mig för att (när det var dags för mig att spela igen) låta en av spelarna stöta på sin fru på hemlandets ambassad (viktig relation) och att hon frivilligt konverterat till den ondskefulla kyrka spelarna försökte bekämpa (stödjer motståndarsidan) och att hon såg det som sitt livsmål att missionera och konvertera barn i staden (ett hot ej relaterat till stridsvärde). Hade jag velat hade jag kunnat låta en av parametrarna vara orörda (att släktingen till exempel fortfarande var far till en av spelarna) men lekt runt med de andra.

I det andra exemplet krävdes det också en analys av idén för att inse varför jag gillade den. För det första bidrog det till skräckstämningen att ingen var sig själv. Alla, rollpersoner som spelledarpersoner, var utklädda och det gav en extra nivå av oroskänsla och främlingskap. Det fanns även gäster som var utklädda till zombier och vampyrer, vilket var

en oroande nagel i ögat när rollpersonerna försökte lista ut vad det var som dödade gäster en efter en. Sist men inte minst tyckte alla spelarna det var oerhört roligt att sitta innan sessionsstart och bestämma just vilken dräkt deras rollperson skulle ha.

Maskeraderna snodde jag rakt av. Flera år efter jag själv spelat äventyret spelade jag ett skräckäventyr där rollpersonerna var på en maskerad och gästerna blev mördare en efter en. Jag gjorde det för att jag hade analyserat idén, visste varför jag ville ha den och drog lärdomar från den.

Men som med första exemplet skulle jag fortfarande kunna ändra på parametrarna och fortfarande nyttja mig av idéns kärna. För att komma åt känslan av osäkerhet och främlingskap kan jag hitta på ett annat sammanhang där alla är utklädda. Istället för en maskeradfest kan alla ha masker på grund av ceremoniella eller religiösa skäl. Om jag har ett mordmysterium på en fängelseanstalt för mordmisstänkta, där den skyldige finns bland personalen utan fångarnas inblandning, kan jag fortfarande få en bakgrundsfond av personer som man ändå behöver oroa sig för. Och för att komma åt den kreativa pysselglädjen kan jag låta rollpersonerna vara monstertruckförare och låta dem innan sessionen bestämma hur knasiga deras fordon ser ut.

HUR DU GENOMFÖR STÖLDEN

I exemplet med maskeradbalen hade det varit opassande att kort efter det första maskeradspelet köra ett så snarlikt koncept igen. Jag väntade istället några år tills jag genomförde stölden och då med en annan grupp som inte spelat det första äventyret.

Är man slug finns det ändå olika sätt att köra snarlika idéer kort inpå varandra med samma spelgrupp. En bortförklaring man kan komma med är att man vill experimentera med idén och testa den med nya karaktärer eller någon annan parameter. Nackdelen med detta är att en idé inte är lika effektiv efter att man har provat den första gången – samma spelare kommer inte ha lika roligt om du inte ändrar på den tillräckligt mycket, vilket kommer att smitta av sig på ditt nöje.

Men även om man skärskådar idén, tar de bitar man tycker om och omarbetar finns risken att den berörda spelledaren tar illa vid sig. Spelledande är en personlig och konstnärlig process och under sådana kan de konstigaste infall och nycker leda till sårade känslor.

Det finns ett hårt vuxet sätt och ett mera praktiskt sätt att lösa detta.

Det hårda sättet är berätta för den berörda parten att hen är en tönt som inte har patent på sina idéer och kan växa upp istället för att gnälla.

Klipp gärna ut ovanstående text, spara den i plånboken och visa den för folk. Det kommer att lösa många konflikter.

Skämt åsido finns det ett mycket enklare sätt att hantera det hela. Var öppen om saken och utnyttja dig av smicker. Säg att du lånade idén för att du tyckte den var så fantastiskt bra (vilket på sätt och vis är sant, annars hade du ju inte stulit den). Fråga sedan hur den andra spelledaren lyckades komma på sin bra idé – det finns inget folk älskar lika mycket som att prata om sig själva (och medan spelledaren pratar får du mer stoff att stjäla för framtida ändamål).

Imitation is the sincerest form of flattery

– Oscar Wilde

[snott från Charles Caleb Colton]

DEN MED MEST SNODDA IDÉER NÄR HEN DÖR VINNER

Trots att vi alla bär på miljarder egna idéer, som jag skrev i början av denna artikel, så kan det ibland vara svårt att få dem att fungera så bra som du tänkt dig. Det är därför en ovärderlig guldgruva att kunna gräva i din egen erfarenhet som deltagare i andra spelledares rollspelsäventyr och kampanjer. Att se vad du tycker fungerar bra ur ett spelarperspektiv också. Och själva processen, att lära dig att känna igen vilka av idéerna som är bra och analysera varför du tycker att de är det, är en lärorik process som får dig att växa som spelledare. Det kommer att få dig att bättre kunna värdera dina egna idéer och få dig att förstå vilka av dem som bör kasseras och vilka du skall jobba vidare på. Bara för att du har en miljard idéer behöver alla inte vara bra, eller ens lika bra.

Nästa gång skall vi prata om en annan typ av brott, *lönnmord*, och hur man bäst gör sig av med konkurrerande spelledare när man tröttnat på att bara vara en simpel spelare och åter vill axla spelledarrollen.



ILLUSTRATION: NATHALIE SOUKUP

Spela rollspel mitt i Skogås

Vi spelar främst bordsrollspel men även en del bräd- och figurspel. Inga förkunskaper krävs. Du får också möjlighet att följa med på Rollspelsläger under Allhelgona och påsk. Vi träffas varje onsdag mellan 18.30–21.00 i Mariakyrkans ungdomslokal. Att vara med i Rollspelsgruppen är gratis, det är bara att komma på onsdagkvällar. Vill du veta mer? Mejla alexander.sandren@svenskakyrkan.se eller ring 08-588 699 12. **VÄLKOMMEN!**

Skogåstorget 10
08-588 697 00 (växel)
www.svenskakyrkan.se/huddinge

Svenska kyrkan 
TRÅNGSUND SKOGÅS