REKOMMENDATIONER FÖR ROLLSPELSREGLER

bläckfisk FÖRLAG

LUCAS FALK

Rekommendationer för rollspelsregler
Copyright © Lucas Falk, 2018

Text och form: Lucas Falk
Tankar och korrektur: Kristoffer Warnberg

Utgivning: Bläckfisk Förlag

Häftet finns att ladda ned på:
www.blackfiskforlag.com

OM FÖRFATTAREN

Jag heter Lucas Falk och jag är rollspelsentusiast. Jag har en yrkesbakgrund inom text och form – allt från författande och bearbetning till layout.

Jag hävdar inte att jag är någon guru när det kommer till att skriva regeltexter till rollspel. Min ambition är bara att bidra med de kunskaper och erfarenheter jag har, med förhoppningen att andra får nytta av dem.

LEGEND

Efter vissa av rekommendationerna finns en eller flera textrutor. Dessa är tänkta att illustrera exempel på hur regeltexter kan formuleras – med sämre och bättre exempel.

Det här är ett allmänt exempel, alternativt en faktaruta.

Det här är ett exempel som inte följer rekommendationen.

Det här är ett exempel som bara delvis följer rekommendationen.

Det här är ett exempel som ungefär följer rekommendationen.

INLEDNING

Rollspelsregler är en särskilt invecklad form av text. Reglerna innehåller många abstrakta koncept, eftersom allt utspelar sig i fantasin. Det finns liksom inget konkret att ta på, med undantag för tärningar och rollformulär.

Först och främst måste läsaren förstå innehållet ordentligt. Men sedan måste hen även memorera reglerna och kunna använda dem i praktiken, under själva rollspelandet. Om hen har glömt någon regel måste det även gå att snabbt slå upp det, medan de andra spelarna otåligt sitter och väntar.

Kraven på regeltexter är med andra ord väldigt höga. Det här häftet erbjuder några rekommendationer som eventuellt kan ge dina texter lite hjälp på vägen mot att leva upp till de kraven.

Rekommendationerna går inte in på hur du bör skriva stämningstexter, vad som är bra regler, eller hur du kan använda bilder. De är fokuserade på att förmedla själva reglerna på ett tydligt sätt.

MÅLGRUPP

Definition

Olika människor har olika bakgrund, förkunskaper och motivation när de läser din text. Vissa kanske är helt nya inför rollspel, medan andra är erfarna rävar. Någon kanske bara vill slänga ett öga på ditt spel, medan någon annan är inställd på att tokplugga varenda detalj.

Det är svårt att göra precis alla nöjda. Därför kan det vara klokt att göra någon form av definition – en huvudsaklig målgrupp. Det gör det lättare för dig att veta hur du ska skriva texten, eftersom du kan ha en lite mer specifik läsare i åtanke.

Målgruppsexempel
Nyfikna tonåringar, nostalgiska vuxna, unga rollspelare med dyslexi, super-trekkies, pretentiösa veteraner.

Informationsbehov

När du väl har definierat din huvudmålgrupp kan du med fördel göra en snabb och effektiv målgruppsanalys: Vilka kunskaper har läsarna redan och vilka kunskaper vill de få ut av din text?

Att läsa en text som förklarar saker man redan vet kan snabbt bli frustrerande. En text där man har för lite förkunskaper för att hänga med riskerar att bli ännu värre. Det blir därför din uppgift att hitta balansen, där du ger din målgrupp precis den informationen de behöver för att spela.

Rollspela en läsare ur din målgrupp! Skriv från deras perspektiv. Räcker det du har skrivit, eller behöver något förklaras mer ingående? Behövs verkligen den där delen, eller är informationen redan uppenbar för läsarna?

TYPOGRAFI

Brödtext

Brödtexten är den ”vanliga” texten. Det finns en gammal riktlinje som säger att antikvor är bättre än linjärer när det kommer till brödtexter i tryck (se exemplen nedan). Hur det ligger till med det är lite omtvistat, men vill du vara på den säkra sidan väljer du en antikva.

Till brödtexten ska du välja ett typsnitt som är tydligt och har hög läslighet. Målet är att ge tydliga ordbilder, så att läsaren enkelt kan känna igen vilket ord som står skrivet.

En lämplig teckenstorlek är omkring 10 punkter. Brödtext som är mindre än 8 punkter eller större än 12 punkter blir vanligtvis mer svårlästa.

Antikva
Typsnitt med fötter och växellinjer.
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Linjär
Typsnitt utan fötter eller växellinjer.
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLl

Rubriker

Till rubriker bör du använda ett typsnitt som kontrasterar starkt mot typsnittet du valt till brödtexten. Är brödtexten en antikva? Välj då helst en linjär till dina rubriker.

Du kan komma undan med att ha antingen mer extrema typsnitt till rubriker. Gå dock inte till överdrift – läsligheten är det viktigaste.

Olika rubriknivåer ska ha kontrasterande utseende. De lägre nivåerna kan exempelvis ha mindre teckenstorlek, eller ha någon annan form av markering (se nedan). Är rubriknivåerna för lika varandra blir strukturen mindre tydlig och läsaren riskerar att bli förvirrad.

Lorem ipsum dolor
Sit amet, consectetur adipiscing elit, sed to eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna a liqua.

LOREM IPSUM DOLOR
Sit amet, consectetur adipiscing elit, sed to eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna a liqua.

LOREM IPSUM DOLOR
Sit amet, consectetur adipiscing elit, sed to eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna a liqua.

Markeringar

I löpande text kan du arbeta med ett antal olika markeringar. Syftet med typografiska markeringar är att vanligtvis lyfta fram nyckelord och särskilt viktig information. Men de kan även användas för att markera titlar eller termer – för att tydliggöra för läsaren att det rör sig om just en titel eller en term.

De vanligaste markeringarna är **fetstil**, *kursivering* och KAPITÄLER. Men du kan även markera text genom annorlunda färg, storlek eller typsnitt. Understrykningar ska inte användas till annat än hyperlänkar. Var försiktig med att göra markeringar som sticker ut alltför mycket – det gör den löpande texten jobbigare att läsa.

Försök att använda markeringarna sparsamt och konsekvent. Om var och varannat ord är i fetstil för att peka på något mer eller mindre viktigt – då blir markeringen ganska meningslös. Och om kapitäler på ena stället används för att markera en term, medan de på ett annat ställe används för att lyfta fram ett nyckelord – då riskerar markeringen att vara mer förvirrande än behjälplig.

Layout

Radlängd

Väldigt långa eller väldigt korta rader gör texten jobbigare att läsa. Genom att ha lagom långa rader blir läsrytmen behaglig och texten blir inte lika krävande för läsaren.

Den optimala radlängden är 55–65 tecken, inklusive mellanslag. Dina radlängder bör verkligen inte vara kortare än 40 tecken, eller längre än 70 tecken.

Det finns olika sätt att uppnå bra radlängder. Dels kan du ändra typsnitt eller teckenstorlek (mer om det under *Typografi*, ovan), dels kan du ändra marginalerna (mer om det nedan). Du kan även dela upp sidan i flera kolumner. Experimentera lite med de olika verktygen, för att uppnå bästa möjliga radlängd.

Kantjustering

När det kommer till textens kantjustering finns egentligen bara två alternativ. Det första är att ha vänsterställd text – alltså en jämn vänsterkant och en ojämn högerkant. Det andra är att marginaljustera texten, vilket ger en jämn vänsterkant *och* en jämn högerkant. Egentligen är det mest en smaksak.

Att centrera eller högerställa texten är sällan en bra idé. Det gör det betydligt besvärligare för läsaren, eftersom hen tvingas omkalibrera startpunkten för varje ny rad.

Avstavning

Oavsett om du väljer vänsterställd eller marginaljusterad text bör du se till att raderna bryts på lämpliga ställen. I marginaljusterad text kan du behöva ett avstava ord för att undvika långa gluggar i raden. I vänsterställda texter är det inte riktigt lika nödvändigt, men det kan ändå vara snyggt att avstava ord för att raderna ska bli ungefär lika långa.

Se till att eventuella avstavningar görs på lämpliga ställen. Sammansatta ord bör avstavas isär de enskilda orden. I annat fall bör du försöka avstava isär ordled, eller i värsta fall avstava isär enskilda stavelser.

När din rollperson utför en handling slår du ett handlingsslag. Sedan adderar du färdighetsmodifikationen för den FÄRDIGHET som rollpersonen använder.

När din rollperson utför en handling slår du ett handlingsslag. Sedan adderar du färdighetsmodifikationen för den FÄRDIGHET som rollpersonen använder.

När din rollperson utför en handling slår du ett handlingsslag. Sedan adderar du färdighetsmodifikationen för den FÄRDIGHET som rollpersonen använder.

Marginaler

Marginalerna är luften mellan texten och sidans kanter. Dessa bör inte vara för små, eftersom det då kan kännas trångt och mindre inbjudande att läsa. 15 millimeter bör vara absoluta minimum.

Bottenmarginalen bör vara större än de andra marginalerna. Det ger ett stadigare intryck – annars känns det nästan som att texten ”ramlar ur” sidan. Toppmarginalen får gärna överensstämma med yttermarginalen, men det är ingen absolut nödvändighet.

Om ditt rollspel bara ska släppas digitalt är det oftast snyggast att höger- och vänstermarginalen är lika stora.

Om rollspelet ska tryckas kan det vara bra att låta yttermarginalen vara något större än innermarginalen – eftersom uppslagets två innermarginaler bildar en bredare helhet. Är innermarginalen för liten finns det dock risk att texten blir svårare att läsa, eftersom läsaren måste bända upp uppslaget för att se de innersta orden.

Ensamord och ensamrader

Ibland kan du råka få ett ensamt kort ord på sista raden i ett stycke. Du kan även få en ensam rad längst ned eller högst upp på en sida eller kolumn. Det är inte hela världen, men det är inte heller särskilt snyggt.

För att åtgärda detta kan du anpassa avståndet mellan tecknen – inom det aktuella stycket. Experimentera genom att minska teckenavståndet tills allt får plats på färre rader, eller öka avståndet tills du slipper ensamma ord och rader. Försök dock att inte ändra avståndet mer än ±15 punkter.

Utformning

Ordningsföljd

Din regeltext bör ha ett tydligt upplägg, med ett logiskt flyt – det gör det lättare för en läsare att få översikt. Det är oftast klokt att presentera informationen i den ordning den är tänkt att användas i, eller i den ordningen en läsare behöver veta informationen.

Det är även bra att följa standarder för texttypen, eftersom de förhoppningsvis är hyfsat genomtänkta. Dessutom kan läsaren eventuellt känna sig bekant med upplägget. Kika lite på andra rollspelstexter och gör en bedömning om du ska göra likadant.

Munsbitar

Att börja läsa en lång, kompakt text kan bära emot. Genom att dela upp innehållet i lagom stora delar kan du minska det psykologiska motståndet. Det gör även texten mer flexibel och smidigare att använda.

Mer konkreta rekommendationer för detta hittar du under *Stycken*, på sid. 14. Bryt även upp texten genom med olika paratexter (se *Paratexter*, sid. 17).

Ingångar

Texter blir ofta lästa genom att läsaren först överblickar innehållet, för att hitta lämpliga ingångar. Särskilt om de är ute efter en specifik regel – de skannar efter relevant information och dyker sedan in där.

Detta innebär att du bör ge läsaren tydliga ingångar i texten. Detta kan exempelvis göras genom rubriker (sid. 15), typografiska markeringar (sid. 4–5), eller andra visuellt utmärkande detaljer.

Genom att vara konsekvent i hur du ger ingångar kan du hjälpa till att programmera läsarens sökmönster, vilket underlättar skanningen för dem.

Den här regeln är ganska enkel. Jag kom på den när jag var ute och promenerade i skogen. Då slog det mig att rollpersonens HÄLSOPOÄNG kanske borde vara summan av FYSIK plus VILJA (VILJA kallade jag först för PSYKE, men jag ändrade mig).

Rollpersonens HÄLSOPOÄNG är summan av hens FYSIK plus hens VILJA.

Stil

Informationen i centrum

Avskalade och fokuserade texter är vanligtvis lättare att läsa och förstå. Som författare bör du vara objektiv och inte skriva med onödigt prat eller egna värderingar. Undvik avvikande fakta och andra saker som kan störa. Förmedla informationen tydligt, så att du minskar risken för osäkerhet och missförstånd.

Aktiva verb

När många skriver mer informativa texter försöker de ofta lägga till sig med ett mer neutralt språk. Det kan vara positivt, men i många fall använder de passiva verb – eller skriver rentav om verb till substantiv.

Passiva verb är de som slutar på *s*. De gör texten ganska torr. Det kan även bli svårt att förstå vem som gör vad. Aktiva verb blir lite mer livliga och har dessutom en tydlig utförare.

Att skriva om verb till substantiv görs ofta med ändelser som *-ande*, *-ende*, *-ing*, *-ning* eller *-tion*. Även det gör texten mindre levande och svårare att förstå.

Skriv med aktiva verb!

När en handling ska utföras ger spelaren först en beskrivning av vad som görs. Sedan slås ett slag för en lämplig FÄRDIGHET. Eventuella minusmodifikationer medför en reduktion av slagets resultat.

När en rollperson ska utföra en handling beskriver spelaren först vad rollpersonen gör. Sedan slår spelaren ett slag för en lämplig FÄRDIGHET. Eventuella minusmodifikationer reducerar slagets resultat.

Personligt tilltal

Genom att använda ”du” eller ”ni” i din text blir den lite mer inbjudande. Läsaren känner sig mer träffad och informationen kan rentav bli lite lättare att förstå. Undvik att skriva ”man” när du istället kan skriva ”du”. Personligt tilltal gör det även lite naturligare att formulera aktiva verb (se *Aktiva verb* ovan).

När du skriver bör du ha klart för dig vem ”du” syftar på. Syftar ordet på flera olika personer riskerar texten att bli oerhört förvirrande. Det normala är att ”du” syftar på den aktuella läsaren.

I rollspel kan det dock bli lite oklart vem som läser – är det en spelare eller spelledare som läser? I många fall spelar det ingen roll, men i de fallen där du behöver specificera kan du eventuellt använda ”du som spelare” eller ”du som spelledare”. I andra fall kan det dock vara smidigast att använda ”spelaren” eller ”spelledaren”.

✗ När en rollperson ska skapas behövs ett rollformulär. På det skriver man ned rollpersonens information och värden, vilka sedan används i spelet.

✓ När du ska skapa en rollperson behöver du ett rollformulär. På det skriver du ned rollpersonens information och värden, vilka du sedan använder i spelet.

Exakthet

Om detaljer i texten är luddiga blir innehållet svårare för läsaren att förstå. Det är därför klokt att eftersträva exakthet när du skriver. Använd exakta siffror och mått där det är tillämpligt. Försök att använda mer precisa ord om det finns sådana.

✗ Rollpersonen har ett antal olika värden. Dessa visar hur kompetent rollpersonen är på olika områden och används när du spelar.

✓ Rollpersonen har nio olika FÄRDIGHETSVÄRDEN. Dessa visar hur kompetent din rollperson är på olika färdighetsområden och du använder dessa när rollpersonen utför handlingar.

Redundans

Redundans handlar om att upprepa information. Det kan låta negativt – och det är det om texten bara är tjatig. Viktig information kan dock vara värd att upprepa eller förtydliga. Redundans är nämligen positivt för förståelsen och inlärningen.

Beskriver du en regel kan det vara klokt att förtydliga eventuella undantag också, så att läsaren slipper gissa eller lista vad de kan vara. Har du beskrivit något invecklat kan du gärna sammanfatta det efteråt (se *Sammanfattningar*, sid. 19).

Inkludering

Det är sällan relevant att använda könsbestämmelser och dylikt i informationstexter, så länge det inte fyller något specifikt syfte. Det riskerar dessutom att exkludera personer som inte inkluderas i bestämmelsen, vilket kan göra informationen mindre tillgänglig för dem. De kan sannolikt även tappa intresse för ditt rollspel.

Hen är ett väldigt användbart ord – du slipper skriva ut *han eller hon* varje gång och du inkluderar dessutom flera. Du kan även skriva *en* istället för *man*, vilket dock riskerar att göra texten något svårare att läsa. Förslagsvis kan du istället eftersträva att använda *du* (som nämnt i *Personligt tilltal*, ovan).

✗ För att spela behövs några grabbar, varav en agerar spelledare. Hans uppgift är bland annat att beskriva miljöer och gestalta alla de övriga personerna i världen.

✓ För att spela behöver ni omkring 3–5 deltagare, varav en agerar spelledare. Spelledarens uppgift är bland annat att beskriva miljöer och gestalta alla de övriga personerna i världen.

Terminologi

Svåra ord

Onödigt krångliga eller långa ord gör att texten blir svårare att läsa och förstå. Du bör därför fundera på om du kan välja ett enklare, allmännare och kortare ord med samma innebörd. Kanske går det att dela upp ordet i mindre beståndsdelar? (Men *särskriv* inte!)

Du bör dock inte gå till överdrift. Att använda alltför allmänna och enkla ord kan rentav göra texten ännu svårare att förstå. Det kan även göra att texten känns barnslig. Undvik allmänna ord om du syftar på något specifikt.

Hexaedrar används för att randomisera prestationsutfallet när en rollperson tillämnar en förehavandeansats.

Sexsidiga tärningar används för att slumpa fram hur det går för en rollperson när hen vill utföra en handling.

Termer

Precis som med svåra ord ovan, kan termer vara knepiga att förstå. Många rollspel har ganska många termer, som ofta är mer eller mindre specifika för just det rollspelet.

I vissa fall kan det vara en god idé att välja mer allmänna ord istället. Men i andra fall kan termerna göra texten lättare att förstå, eftersom termer kan vara mer exakta och informationsrika. I slutändan, när läsaren väl har lärt sig termerna, behöver det inte längre vara ett problem. Vissa termers betydelse kan även framgå av kontexten.

Det viktiga är att du tydligt förklarar orden första gången de används. Förklaringen kan även behöva upprepas flera gånger genom texten. En annan lämplig lösning är att markera termer genom typografi (se *Markeringar,* sid. 4–5) och sedan ha en ordlista (se *Ordlista,* sid. 12).

För att slå ett handlingsslag rullar du 2D6 och lägger sedan till rollpersonens eventuella modifikationer.

Blir resultatet av handlingsslaget högre än tröskelvärdet innebär det lyckad handling. 1–3 steg under tröskelvärdet innebär motgång och 4 eller fler steg under tröskelvärdet innebär misslyckande.

För att slå ett handlingsslag rullar du två sexsidiga tärningar och lägger sedan till rollpersonens eventuella modifikationer.

Handlingen har sedan ett TRÖSKELVÄRDE – ett resultat du behöver slå över för att handlingen ska lyckas, som du har tänkt.

Blir resultatet av handlingsslaget 1–3 steg lägre än TRÖSKELVÄRDET innebär det MOTGÅNG. Din rollperson lyckas då med handlingen, men till någon form av pris som spelledaren bestämmer.

Blir resultatet 4 eller fler steg under TRÖSKELVÄRDET misslyckas din rollperson med den tänkta handlingen.

Förkortningar

Principen för förkortningar är ungefär samma som för svåra ord ovan: Undvik dem om det är möjligt och rimligt, i annat fall får du förklara dem tydligt. Ofta kan det vara klokare att helt enkelt skriva ut hela ordet genom hela texten. Ska du använda förkortningar ska det vara särskilt befogat.

Första gången du vill använda en förkortning bör du skriva ut hela ordet, med förkortningen i parentes. Det är som sagt inte säkert att texten läses från början till slut, så även här kan det vara hjälpsamt att ha en ordlista (se *Ordlista*, sid. 12).

Rollpersonens HP är ett mått på hens fysiska tålighet. Varje gång rollpersonen tar SKADA förlorar hen motsvarande mängd HP.

Rollpersonens HÄLSOPOÄNG (HP) är ett mått på hens fysiska tålighet. Varje gång rollpersonen tar SKADA förlorar hen motsvarande mängd HP.

Rollpersonens HÄLSOPOÄNG är ett mått på hens fysiska tålighet. Varje gång rollpersonen tar SKADA förlorar hen motsvarande mängd HÄLSOPOÄNG.

Konsekvens

När du väl använder termer eller förkortningar – eller ord i största allmänhet – är det väldigt viktigt att du använder dem konsekvent. **Ett ord ska ha en betydelse** i din text och samma begrepp ska benämnas med samma term.

Det kan kännas snyggt att variera ordvalen lite, så att texten inte blir lika styltig och torr. Att inte vara konsekvent med ordvalen gör dock texten svårare att förstå och ökar risken för missförstånd.

Rollpersonens FÄRDIGHETER ger olika färdighetsmodifikationer på handlingsslagen. Om rollpersonen har skador kan det dock innebära färdighetsmodifikationer, som tillfälligt sänker rollpersonens FÄRDIGHETER. Rollpersonens utrustning kan också påverka *skillchecks* genom handlingsmodifikationer.

Rollpersonens FÄRDIGHETER ger olika handlingsmodifikationer på handlingsslagen. Om rollpersonen har skador kan det dock innebära färdighetsmodifikationer, som tillfälligt sänker rollpersonens FÄRDIGHETER. Rollpersonens utrustning kan också påverka handlingsslagen genom handlingsmodifikationer.

Ordlista

Om ditt rollspel i slutändan har en bunt knepiga ord, termer och förkortningar – inkludera en ordlista. En ordlista gör det enkelt för läsaren att slå upp termer som hen inte har koll på än, vilket gör att de slipper sitta och svära över att de inte förstår reglerna.

Ju fler termer du har, desto viktigare blir det. Men även om du bara har något halvdussin kan det vara trevligt att ha en kort ordlista i inledningskapitlet.

En längre ordlista kan placeras längst bak i boken. Termerna bör vara skrivna i bokstavsordning och ha en tydlig, fristående förklaring. Eventuella förkortningar har du med efter respektive ord i ordlistan.

Meningar och stycken

Meningslängd

Meningarna i din text bör vara relativt korta. Det gör dem vanligtvis enklare för läsaren att förstå. Samtidigt kan det bli väldigt styltigt med flera korta meningar på rad, vilket i sin tur gör det jobbigare att läsa texten.

Sikta därför på att växla korta meningar med meningar som är något längre. Överdriv inte åt något håll – försök få ett trevligt flyt och en bra dynamik.

En bra riktlinje kan även vara att försöka begränsa dig till en central informationspunkt per mening.

Först beskriver spelledaren vad som händer och sedan är det upp till spelarna att beskriva hur deras respektive rollpersoner reagerar på situationen som spelledaren beskriver. Efter att spelarna har beskrivit sina rollpersoners handlingar slår de ett handlingsslag med sin rollpersons färdighetsmodifikationer och utläser resultatet.

Först beskriver spelledaren vad som händer. Sedan är det spelarnas tur. De beskriver hur deras rollpersoner reagerar. Sedan slår de ett handlingsslag. Rollpersonens färdighetsmodifikationer läggs till. Slutligen utläser ni resultatet.

Först beskriver spelledaren vad som händer. Sedan är det upp till spelarna att beskriva hur deras respektive rollpersoner reagerar. Efter att spelarna har beskrivit sina rollpersoners handlingar slår de ett handlingsslag, med sin rollpersons färdighetsmodifikationer. Slutligen utläser ni resultatet.

Inskott

Den här rekommendationen anknyter egentligen till ovanstående rekommendation om relativt korta meningar.

Ett inskott är något som helt enkelt är inskjutet mitt i en mening – exempelvis en bisats, ett förtydligande eller ett undantag. Det avbryter meningens flyt.

Ibland kan det vara användbart att ha inskott, men du bör verkligen göra det sparsamt. En mening som har inskott blir inte bara längre, utan även mer invecklad.

Kanske kan du lägga inskottet i slutet av meningen istället. Eller helt enkelt låta det vara med i den flytande meningen. Om inskottet är långt är det dock oftast bättre att dela upp meningen, eller skriva om den helt.

Överväg att skriva eventuella inskott med tankstreck istället för kommatecken. I värsta fall vill du redan använda kommatecken i meningen, vilket då riskerar att göra meningen ännu mer förvirrande.

När en rollperson besegrar en motståndare, eller slår ett KRITISKT LYCKAT handlingsslag, får hen ERFARENHET. Spelaren kan sedan använda ERFARENHETEN för att höja, eller skaffa helt nya FÄRDIGHETER, eller för att skaffa nya FÖRDJUPNINGAR.

När en rollperson besegrar en motståndare – eller slår ett KRITISKT LYCKAT handlingsslag – får hen ERFARENHET. Spelaren kan sedan använda ERFARENHETEN för att höja FÄRDIGHETER – eller skaffa nya – eller för att skaffa FÖRDJUPNINGAR.

När en rollperson besegrar en motståndare får hen ERFARENHET. KRITISKT LYCKADE handlingsslag ger också ERFARENHET. Spelaren kan sedan använda ERFARENHETEN för att höja FÄRDIGHETER, eller för att skaffa nya FÄRDIGHETER och FÖRDJUPNINGAR.

Bindningar

Bindningar handlar om att få texten att hänga ihop. Med otydliga bindningar blir det svårare för läsaren att hänga med i texten och resonemangen.

Tydliga bindingar kan du åstadkomma genom ord som ”och”, ”sedan” eller ”eftersom”. Du kan även börja en ny mening genom att bygga vidare på den information som presenterades i meningen innan.

En rollperson kan utsättas för våld. Hälsopoängen symboliserar på rollpersonens hälsa. Läkning är ett mått på hur mycket rollpersonen återhämtar vid vila.

En rollperson som utsätts för våld förlorar hälsopoäng, vilka symboliserar hens hälsa. Förlorade hälsopoäng kan återhämtas vid vila. Hur många hälsopoäng rollpersonen återhämtar beror på hens läkning.

Vänstertyngd

Vänstertunga meningar uppstår när det huvudsakliga verbet i meningen kommer sent. Läsaren måste då bearbeta massor av information, innan de förstår vad meningen faktiskt handlar om. Tyngden ligger alltså till vänster, vilket gör meningen onödigt svår att förstå.

Riktlinjen är därför att lägga det huvudsakliga verbet så tidigt som möjligt i meningen, inom rimliga gränser. En möjlighet är även att dela upp meningen. Du kan också efterhärma upplägget du använder i talspråk – i naturligt tal är det ovanligt med vänstertunga meningar.

Att försöka försöka försvara sig genom att parera eller undvika en attack är möjligt. Hur rollpersonen försöker försvara sig beskrivs då av spelaren. För att sedan avgöra om försvaret lyckas eller misslyckas slår spelaren ett handlingsslag.

Det är möjligt att försöka försvara sig genom att parera eller undvika en attack. Spelaren beskriver då hur rollpersonen försöker försvara sig. Spelaren slår sedan ett handlingsslag, för att avgöra om försvaret lyckas eller misslyckas.

Stycken

Långa stycken gör informationen svårare att förstå och svårare att hitta specifik information i. Skriv därför ganska korta stycken. Helst ska du göra ett nytt stycke så fort texten går in på ett nytt tema. Tre till fem meningar brukar kunna vara lagom, beroende på hur långa de är. Och precis som med meningar kan det vara bra att variera längden lite, för att få en bättre dynamik i texten.

Det finns två sätt att styckeindela. De är mer eller mindre likvärdiga och är i slutändan en smaksak. Det huvudsakliga är att du inte blandar dem – det ser rätt oproffsigt ut.

Det första sättet är att ha en blankrad mellan varje stycke. Det andra är att använda ett indrag på första raden i nya stycken. Indraget ska vara ett fyrkantsmått – alltså lika brett som brödtextens versaler är höga. Och det första stycket efter en rubrik ska inte ha något indrag.

Din rollperson har två olika typer av värden som avgör hens kompetens: grundvärden och färdigheter. Grundvärden är rollpersonens grundläggande fysiska och mentala förutsättningar. Det finns tre grundvärden: kropp, sinne och själ. Kropp är rollpersonens fysik och styrka. Sinne är rollpersonens intelligens och uppmärksamhet. Själ är rollpersonens psyke och känsla för det övernaturliga. Färdigheter är rollpersonens skicklighet inom ett visst område. Det finns sju Färdigheter: bildning, strid, rörlighet, charm, observans, vilja och Konstitution.

Din rollperson har två olika typer av värden som avgör hens kompetens: GRUNDVÄRDEN och FÄRDIGHETER.

GRUNDVÄRDEN är rollpersonens grundläggande fysiska och mentala förutsättningar. Det finns tre GRUNDVÄRDEN: KROPP, SINNE och SJÄL. KROPP är rollpersonens fysik och styrka. SINNE är rollpersonens intelligens och uppmärksamhet. SJÄL är rollpersonens psyke och känsla för det övernaturliga.

FÄRDIGHETER är rollpersonens skicklighet inom ett visst område. Det finns sju FÄRDIGHETER: BILDNING, STRID, RÖRLIGHET, CHARM, OBSERVANS, VILJA och KONSTITUTION.

RUBRIKER

Det är som tidigare nämnt positivt att dela upp texten i lagom stora munsbitar. Ett bra sätt att åstadkomma detta är att ha ett ganska stort antal rubriker och underrubriker. Det ger även läsaren användbara ingångar i texten (se *Ingångar*, sid. 7).

Rubrikerna bör vara ganska korta. De bör även tydligt förmedla vilken typ av information läsaren kan förvänta sig av texten under rubriken. Det är därför bra att gå rakt på sak. Läsare kan snabbt förlora intresse och förtroende för texter med vaga rubriker och rubriker som inte återspeglar textens innehåll.

Fall då rollpersoner inte behöver slå något handlingsslag för sina handlingar
Ibland vill rollpersoner utföra handlingar som är vardagliga och enkla. Ett exempel kan vara att ro en båt över ett stilla vattendrag. Handlingsslag ska inte behövas i de fall då det inte finns någon rimlig risk att rollpersonen misslyckas.

Omdöme
Ibland vill rollpersoner utföra handlingar som är vardagliga och enkla. Ett exempel kan vara att ro en båt över ett stilla vattendrag. Handlingsslag ska inte behövas i de fall då det inte finns någon rimlig risk att rollpersonen misslyckas.

Behövs ett handlingsslag?
Ibland vill rollpersoner utföra handlingar som är vardagliga och enkla. Ett exempel kan vara att ro en båt över ett stilla vattendrag. Handlingsslag ska inte behövas i de fall då det inte finns någon rimlig risk att rollpersonen misslyckas.

NIVÅER

Ovan får du rådet att ha ganska många rubriker och underrubriker. Med det sagt bör du dock begränsa dig till att ha maximalt fyra rubriknivåer. Fler rubriknivåer än så gör det svårare att få en överblick och risken är att läsaren mest blir förvirrad.

Tips om hur de olika nivåerna bör utformas får du under *Rubriker* på sid. 4.

KONKRETISERING

Abstrakt information är oundvikligen svårare att förstå, eftersom den är knepigare att få grepp om. Det kräver tankearbetare för att läsaren ska kunna applicera det på verkligheten. Det finns rentav en risk att läsaren inte själv förstår att hen inte riktigt förstår.

Många koncept i rollspel är dessvärre abstrakta, eftersom man främst spelar i fantasin. För att komma runt detta finns det två utmärkta verktyg: *exempel* och berättande *scenarion*.

EXEMPEL

Exempel är konkretiseringar som ger ett kort förslag på hur en regel kan tillämpas, eller hur en lösning av en uppgift kan se ut. Komplettera gärna allmänna beskrivningar och principer med konkreta exempel.

Du bör dock inte ha exempel för precis allt. Prioritera att skriva exempel för särskilt viktiga eller svåra moment.

Att höja en FÄRDIGHET kostar lika mycket ERFARENHET som värdet du vill höja den till. Vill du höja FÄRDIGHETEN flera steg adderas kostnaderna för respektive steg.

Vill du exempelvis höja en FÄRDIGHET från 2 till 3 kostar det 3 ERFARENHET. Vill du höja FÄRDIGHETEN från 2 till 4 kostar det totalt 7 ERFARENHET (3+4).

Scenarion

Scenarion är en mer detaljerad variant av exempel – en realistisk kedja av händelser. De visar vägen fram till ett mål, genom att mer ingående beskriva hur en specifik situation och lösning ser ut.

Scenarion är vanligtvis formulerade mer som en berättelse. I ett scenario kan det vara fördelaktigt att beskriva utifrån påhittade personer med namn, då det gör beskrivningen ännu mer konkret.

Med hjälp av scenarion kan läsaren sedan förstå ungefär hur hen kan lösa motsvarande situationer. Även scenarion bör dock användas relativt sparsamt – prioritera de mer invecklade processerna, som kan vara särskilt svåra att förstå.

Scenarion bör sticka ut visuellt och vara åtskilda från brödtexten. De kan exempelvis läggas som i en textruta, skrivas med ett annat typsnitt eller ha en större vänstermarginal.

Erin vill använda sin rollperson Zaiyas ERFARENHET till att höja hens FÄRDIGHETER. Hon vill höja BILDNING från 2 till 3, samt RÖRLIGHET från 2 till 4.

Eftersom hon höjer BILDNING ett steg – från 2 till 3 – kostar det 3 ERFARENHET. RÖRLIGHET höjer hon två steg: från 2 till 3, sedan till 4. Det gör att kostnaden blir 3 + 4, vilket innebär en kostnad på 7 ERFARENHET.

Totalt kostar Erins båda höjningar alltså 10 ERFARENHET (3+7). Erin markerar de nya värdena för BILDNING och RÖRLIGHET på Zaiyas rollformulär, samt stryker 10 ERFARENHET.

Hjälpmedel

Paratexter

Paratexter är texter som har markerats grafiskt och ligger utanför själva brödtexten. Det inkluderar allt från rubriker och ingresser, till bildtexter och faktarutor. Paratexter är ett ypperligt verktyg för att lyfta fram viktig information.

Rubriker är en given paratext – läs mer om dem under *Rubriker*, sid. 15. *Punktlistor* är ett utmärkt sätt att ge överblickar av eller sammanfatta innehåll.

Tabeller är också ett populärt verktyg för att presentera information på ett överskådligt sätt. Tabellerna bör ha tydliga namn och kan eventuellt även vara numrerade.

Textrutor är användbart för att lyfta fram särskilt viktig information – exempelvis scenarion (se *Konkretisering*, sid. 16), användbara formler eller förfarandeordningar. Du kan även lägga undantagsfall eller kommentarer i textrutor, för att inte störa flytet i brödtexten.

Metatexter

Metatext är inslag där texten kommenterar sig själv. Exempel är ”i den här delen”, ”först och främst”, ”avslutningsvis”, ”dessutom” eller dylika inslag. Troligtvis använder du ibland metatext utan att ens tänka på det.

Med metatexter kan du vägleda läsaren genom texten och göra det lättare att förstå invecklade delar. Du kan förbereda läsaren lite mer, eller lyfta fram särskilt viktiga delar. Akta dig dock för att gå till överdrift – för mycket metatext kan få en text att kännas lite nedlåtande.

Din rollperson har GRUNDVÄRDEN. KROPP är rollpersonens fysik och styrka. SINNE är rollpersonens intelligens och uppmärksamhet. SJÄL är rollpersonens psyke och känsla för det övernaturliga.

Din rollperson har tre olika GRUNDVÄRDEN, som nu kommer att presenteras och förklaras i följande meningar. Det första av de tre GRUNDVÄRDENA är KROPP – rollpersonens fysik och styrka. Det andra av de tre GRUNDVÄRDENA är SINNE – rollpersonens intelligens och uppmärksamhet. Och det tredje och sista av de tre GRUNDVÄRDENA är SJÄL – rollpersonens psyke och känsla för det övernaturliga. Nu har alla din rollpersons GRUNDVÄRDEN blivit presenterade och förklarade.

Din rollperson har tre olika GRUNDVÄRDEN. Det första är KROPP – rollpersonens fysik och styrka. Det andra är SINNE – rollpersonens intelligens och uppmärksamhet. Det tredje är SJÄL – rollpersonens psyke och känsla för det övernaturliga.

Hänvisningar

Eftersom regeltexten ofta används som uppslagsverk är det inte alls säkert att texten läses i sin helhet. Att utförligt förklara precis allt, om och om igen, gör å ena sidan de enskilda delarna mer självständiga. Å andra sidan blir texten extremt lång och tjatig.

En lösning är därför att vid behov hänvisa till de delar av texten där särskilda förklaringar ges. Ge en exakt referens: vad den aktuella rubriken heter och vilket sidnummer informationen finns på. Det bör även tydligt framgå varför hänvisningen är relevant – varför läsaren faktiskt skulle kunna vilja läsa mer.

I strid kan en rollperson utföra olika handlingar. ATTACKER kan reducera motståndarens HÄLSOPOÄNG. PARERINGAR kan motverka attacker, utan att skada motståndaren. Stridshandlingar använder i övrigt vanliga handlingsslag.

I strid kan en rollperson utföra olika handlingar. ATTACKER kan reducera motståndarens HÄLSOPOÄNG (sid. 37). PARERINGAR kan motverka attacker, utan att skada motståndaren. Stridshandlingar använder i övrigt vanliga handlingsslag (sid. 42).

I strid kan en rollperson utföra olika handlingar. ATTACKER kan reducera motståndarens HÄLSOPOÄNG (se *Hälsopoäng*, sid. 37). PARERINGAR kan motverka attacker, utan att skada motståndaren. Stridshandlingar använder i övrigt vanliga handlingsslag – läs mer under *Handlingsslag*, sid. 42.

Inledande överblickar

Ju bättre mer förberedd en läsare är på vad som kommer, desto lättare är informationen att ta till sig. Det kan därför vara en god idé att inleda mer invecklade delar med att ge en överblick av vad delen kommer att handla om.

Överblicken bör vara kort och koncis. Du kan här även introducera viktiga koncept och grunda för förståelsen. Den bör dock inte enbart utgöras av

en superkompakt upprabbling av det kommande innehållet. Inte heller bör den gå in på djupet i koncept – det kommer ju senare. Det blir med andra ord upp till dig att hitta en bra balans.

Sammanfattningar

Likt de inledande överblickarna kan du även avsluta delar med sammanfattningar. Uppställningen gör det lättare för läsaren att få en snabb överblick – om det är det hen är ute efter. Men upprepningen gör det även lättare för läsaren att förstå och lära sig innehållet.

Sammanfattningar kan skrivas som avslutande stycke, men gör sig nästan bättre som punktlista eller textruta (se *Paratexter* ovan). De blir då visuellt tydligare och lättare att hitta. Risken är dock att läsaren hoppar över dem och missar upprepningen.

Innehållsförteckning

Rollspelsböcker används ofta som uppslagsverk – läsaren vill vanligtvis kolla upp en specifik regel. För att underlätta den funktionen kan det vara klokt att ha med en innehållsförteckning i början av boken.

Presentera rubrikerna i kronologisk ordning, med sidnummer. De två översta rubriknivåerna räcker vanligtvis.

Har du en text på ett fåtal sidor är det dock överflödigt att alls ha med en innehållsförteckning. Det är upp till dig att hitta balansen mellan att vara hjälpsam och att överdriva.

Sidfot och kolumntitel

Som komplement till innehållsförteckningen behöver du givetvis ha med sidnummer på mer eller mindre varenda sida. Vanligtvis sätter man sidnumret i i botten på sidan, men det är ingen lag på det. Bruket är även att inte ha sidnummer på sista sidan i ett kapitel, för att signalera att kapitlet är slut.

För att underlätta genomsökningen ännu mer kan du även använda dig av en kolumntitel. En kolumntitel kan förmedla vilken bok det är, samt vilket kapitel läsaren har uppslaget just nu – kanske rentav vilken underrubrik sidan behandlar. Texten placeras vanligtvis i sidhuvudet eller sidfoten.

Register

Du kan även välja att ha med ett register, som ytterligare komplement till en innehållsförteckning. Ett register är en alfabetisk lista med nyckelord och sidhänvisningar, så att läsaren enkelt kan slå upp det hen söker efter. Registret läggs längst bak i boken.

Det är upp till dig att avgöra vad som ska finnas med i ett eventuellt register. Du bör helt enkelt fokusera på att ha med de nyckelord som det är sannolikt att läsare vill kunna slå upp. Ofta är det bättre att ha med aningen för många nyckelord än att ha med för få, om du väl har ett register.

Resurser

En sammanställning av resurser kan vara ytterligare en behjälplig del att ha med i slutet av boken. Resurser syftar i det här fallet på bokens tabeller, punktlistor med förfaranden och dylikt. Du kan då göra det ännu lättare för läsaren att hitta just det hen söker efter.

Avslutning

Att skriva bra regeltexter till rollspel är som sagt väldigt svårt, eftersom kraven på texten är så höga. Och det här häftet fokuserar ju enbart på hur du ska skriva reglerna – inte hur du ska väcka intresse för ditt rollspel eller ingjuta sidorna med stämning.

Innehållet här är baserat på vetenskaplig litteratur, expertkällor och yrkeserfarenhet. Med det sagt kan det fortfarande finnas utrymme att bryta mot rekommendationerna. Huvudsaken är att du då har tänkt igenom saken och gjort ett informerat val.

Jag hoppas att det här häftet åtminstone ger dig några användbara tankar och verktyg, som i slutändan gör ditt rollspel ännu bättre!

KÄLLOR

Ask, Rikard, (2012), *Teknikinformatörens handbok*, Studentlitteratur, Lund.

Eiriksdottir, Elsa & Catrambone, Richard, (2011), ”Procedural Instructions, Principles, and Examples”, *Human Factors*, Vol. 53, No. 6, December 2011, sid. 749–770.

Hellmark, Christer, (2006), Typografisk handbok, Ordfront förlag, Stockholm.

Holsanova, Jana, (2010), *Myter och sanningar om läsning*, Norsteds.

Holsanova, Jana & Nord, Andreas, (2010), ”Textens fragmentering och läsares meningsskapande”, i: Byrman, Gustafsson & Rahm, *Svensson och svenskan*, sid. 110–123, Lund.

Josephson, Olle, (1989), ”Orden”, i: Lars Melin & Sven Lange, *Läsning*, Studentlitteratur, Lund, sid. 82–96.

Josephson, Olle, (1991), ”Varför en lätt text kan vara svår att förstå”, I: Wilj-Andersson, Elise (red), *Kultur – Text – Språk*, Hallgren & Fallgren, Uppsala, sid. 27–38.

Lagerholm, Per, (2008), *Stilistik*, Studentlitteratur, Lund.

Melin, Lars, (2004), *Språkpsykologi*, Liber, Stockholm.

Melin, Lars, (2011a), ”Packat och oklart – Informationspackningens roll för begriplighet i text”, *Under språkets hud*, Åbo Akademis förlag, Åbo.

Melin, Lars, (2011b), *Texten med extra allt*, Liber, Stockholm.

Rathjens, Dietrich, (1985), ”The Seven Components of Clarity in Technical Writing”, *IEEE Transactions on Professional Communication*, Vol. PC 28, No.4 December 1985, sid. 42–46.

Sweller, John & Chandler, Paul, (1994), ”Why Some Material is Difficult to Learn”, *Cognition and Instruction*, Vol. 12, No. 3 (1994), sid. 185-233, Taylor & Francis.

Webb, Donna R., (1989), ”Writing Effective User Manuals: Basic Guidelines and Tips”, *Library Hi Tech*, Vol. 7 Issue 4, sid. 41–47.