

Att spela friformsrollspel

Friformsrollspel är karaktärsteater. Du och dina medspelare spelar upp en pjäs. Inte med repliker, utan efter bestämda roller där det är du som hittar på replikerna. Ni utgår från en bestämd rollbeskrivning och ett färdigt drama men inte någon uppsättning är den andra lik.

Det här kapitlet, tillsammans med introduktionen, är tänkt att läsas av samtliga personer som ska delta i spelandet. Utöver detta finns även ett kapitel som är ägnat åt den person som ska agera spelledare, friformsrollspelets regissör. Spelledaren ska också läsa igenom resten av texterna i den här boken. Huvudsaken är att spelarna inte läser igenom vare sig karaktärer eller scenarion som följer längre bak i boken.

Grundläggande begrepp

För friform finns några centrala begrepp som du kommer att återfinna i samtliga texter. Först och främst finns dramats huvudpersoner, de så kallade *karaktärerna*. Dessa karaktärer består av en flera sidor lång beskrivning av en person, hans eller hennes åsikter, utseende, uppförande, bakgrund och andra personlighetsdrag. Allt som behövs för att för en stund bli den personen.

Du som spelare tar dig an en karaktär, med allt vad det innebär. Din uppgift som spelare är att gestalta denna karaktärs hela uppenbarelse. Varje drama i den här boken innehåller fyra till fem karaktärer, och tillsammans utgör ni spelare en grupp karaktärer som på något sätt känner varandra.

Notera skillnaden på *spelare* och karaktär. Spelarna är skådespelarna som för hela historien framåt, karaktärerna är de personer som spelarna gestaltar. I hela denna bok skiljs mellan de två begreppen för att göra förklaringarna enklare.

Karaktärerna är som teaterns roller, men istället för att en uppsättning repliker skapar en personlighet hos rollen, skapar här karaktärens personlighet replikerna. Alla repliker i friformsrollspel är improviserade. Det är du som spelare som tolkar karaktären och ger den liv. Du är karaktären, precis som en teaterskådespelare är sin roll i pjäsen. Du pratar om din karaktär som *jag* och du talar och agerar som din karaktär.

Enbart ett antal personer med olika personligheter och inbördes relationer gör dock inget drama. Det måste finnas ett manus, en historia. Friformens manus kallas *scenario* och är berättelsens ramar, inte dess faktiska innehåll. Vad sedan scenarion innehåller, är väldigt olika. Det kan handla om historiska slag, nutida tragedier eller framtida äventyr. Det mest grundläggande är däremot att det är samspelet mellan karaktärerna och själva upplevelsen av att personifiera en annan människa som står i centrum.

Ett scenario innehåller ofta ett antal *scener* som ska föra karaktärerna genom ett händelseförlopp. En scen i detta fall innebär en tidsrymd eller plats, där karaktärerna agerar. För

att enklare förstå hur scener och karaktärer är upplagda bör du bläddra framåt till något av de scenarion som medföljer, för en hastig blick.

I en teaterpjäs är det manuset som driver handlingen framåt och skådespelarna är medlen för att skapa ett drama. I friform är det tvärtom. Det är spelarna som genom sina karaktärer för handlingen framåt, med hjälp av scenariot. Ingen av spelarna vet vad scenariot har att bjuda på. Varje ny scen är en gubbe i lådan, nya intryck för spelarna att förhålla sig till och nya reaktioner att spela ut.

Det är sällan fyra skådespelare och ett manus gör en teaterpjäs fullkomlig. På samma sätt är det i friformsrollspel. Det behövs även en regissör, här kallad *spelledare*. Den person som utses till spelledare ska vara spelarnas guide i spelet och karaktärernas hela verklighet. Hon eller han målar upp beskrivningar av den fiktiva verkligheten, personifierar andra människor i scenariot och håller ett fast grepp om ramarna för spelet.

Relationen till spelledaren

Spelledaren är spelarnas värld. Hon eller han ger beskrivningar om hur miljöer och personer ser ut. Vad som händer när spelaren trycker på knappen, öppnar dörren eller skrapar sin lott. Innan ni börjar spela är det viktigt att ni har valt ut en spelledare. Vem som helst kan vara spelledare. Det är en annorlunda men också rolig roll i spelandet. Alla utomstående som karaktärerna stöter på gestaltas av spelledaren, som vilken karaktär som helst. Spelledaren vägleder spelarna genom en okänd värld. Om det är något du som spelare inte förstår, vet eller känner till, då vänder du dig till spelledaren.

Normalt sett spelar spelarna enbart mot varandra. Som spelare ska du bara hämta nödvändig information från spelledaren, inte spela mot henne eller honom som om hon eller han vore en teaterpublik. När ni bestämt er för att till exempel lämna en plats och kanske sätta er i en bil eller på annat sätt förändra miljön, då finns spelledaren där och beskriver händelseförloppet. Spelarna markerar också detta för spelledaren, inte nödvändigtvis genom att säga det direkt, utan genom de gester och handlingar som normalt sett följer när man gör det som är tänkt. Om karaktärerna ska lämna rummet, då reser ni spelare er upp. Kanske tar ni på era jackor om de finns i närheten. Någon kanske undrar vart ni är på väg eller pratar om platsen ni ska till. När allting flyter får spelledaren en naturlig roll i spelandet.

I vissa fall behöver du ändå prata med spelledaren från ditt eget, inte karaktärens, perspektiv. Kanske vill du få en närmare beskrivning av något, påpeka just vilken dörr du öppnar, undra om det inte är dags för en paus eller liknande. I de lägena är det bara att fråga. Handlar det om information som de andra spe-

larna inte bör få ta del av, går du och spelledaren undan för en stund och löser problemen.

Det finns också situationer då karaktärerna separerar och befinner sig på flera olika platser samtidigt. Spelledaren växlar då mellan de olika spelarna. Men bara för att en annan spelare konfererar med spelledaren innebär inte det att det övriga spelet stannar upp.

Spelledaren är hela världen, inte bara någon som beskriver utseenden och händelser. Hon eller han kan vara någons dåliga samvete, en idé som dyker upp, liket i garderoben, den arga tjuren eller vinden i träden. Som spelare kan du få en viskning i örat om din karaktärs tankar eller en stämningsbild av en tidigare händelse i ditt liv. Genom improvisation och kvicktänkthet ska spelledaren lösa alla problem som kan tänkas dyka upp på grund av att det handlar om en fantiserad värld. En bra spelledare kan göra skillnad på att beskriva miljöer, spela karaktärer och allt annat som behövs. Som spelare bör man även lyssna noga på vad spelledaren säger. Spelledaren vet vad som gör att scenariot utvecklas i rätt riktning. Att trotsa vad hon eller han säger är bara dumt.

Det finns även tillfällen då spelledaren agerar som en faktisk karaktär i spelet. I dessa fall kan du tänka dig att spelledaren blir som en av er andra spelare. Du pratar då med spelledaren på samma sätt som du har gjort med dina medspelare.

Spelledaren är bara den person som håller ihop scenariot. Det är spelarna och karaktärerna som är det väsentliga.

Att agera

Att ta sig an en roll innebär att du som spelare för en stund helt och hållet byter ut hela din personlighet. Idealet är att tänka, agera, prata, röra dig och på alla sätt uppföra dig som den person som finns porträtterad i din karaktärsbeskrivning. En karaktärsbeskrivning innehåller däremot inte alla drag som kan finnas hos en person. En hel del behöver du hitta på själv eller tolka från beskrivningen.

När spelledaren har delat ut de karaktärer som scenariot innehåller, tar du god tid på dig att läsa igenom all text. Försök föreställa dig hur personen ser ut. Tänk på humör och speciella drag som personen har eller kan tänkas ha. Hur betar sig karaktären bland människor hon eller han känner och inte känner? Är karaktären elak eller snäll, mjuk eller hård, rättfram eller blyg? Skapa dig en bild i huvudet om hur karaktären skulle agera i vissa situationer. Är karaktären någon man kan lita på? Vilka typer av uttryck skulle karaktären kunna använda? Är du bra på att härma dialekter tar du dig an dialekten som du vet eller kan föreställa dig att personen har. Tanken är att friformsrollspel ska vara naturligt skådespeleri.

Tänk också på att du inte ska vara smartare, och helst inte dummare, än vad din karaktär är. Du ska agera trovärdigt. Den femåriga sonen kan inte kinesiska, knäcker inga koder eller diskuterar Platon. Bara för att du som spelare vet hur du använder Internet, innebär det inte att din karaktär som är en pensionerad sjöman vet det. Skulle du råka i den omvända situationen, att din karaktär kan mycket mer än du som spelare, är det bara att pladdra på. Du borde ju veta vad du talar om.

Försök även tolka ut andra saker än vad som står i stor stil i din karaktärsbeskrivning. Står det att du tidigare i livet har flängt runt och bytt arbete eller studier ofta, då kan det tänkas att du har svårt att bestämma dig för saker. Har du många kompisar men inga goda vänner? Då är karaktären nog mycket social men något ytlig.

Alla har sina egna knep för att göra karaktären trovärdig – de flesta är inte sämre än andra. Huvudsaken är att du har en klar bild över hur du kommer att agera mot andra, speciellt mot dina medspelare. Till en början är det alltid lite trevande men förhoppningsvis kommer du efterhand att känna dig mer och mer säker i din karaktär.

I vissa fall kommer du även att spela fler än en karaktär. Inte på samma gång, utan genom att växla mellan olika personer. När du stöter på det, vilket du kommer att göra i ett av de scenarion som medföljer i boken, är det inte annorlunda än att bara spela en karaktär. Du spelar helt enkelt två olika personer, med olika personlighetsdrag, och du får tydliga instruktioner om när du ska byta karaktär.

Att spela

De flesta friformsscenarion inleds med hjälp av spelledaren. Hon eller han kommer att få er som spelare att känna er hemma och dra in er i en historia som ni inte på förhand vet hur den ska sluta.

En traditionell scen inleds med att spelledaren beskriver hur platsen för scenen ser ut och berättar om de väsentliga detaljer som spelarna behöver känna till. Därefter har spelarna fritt spelrum.

Nästan allt agerande sker mellan spelarna. Det du säger och det mesta du gör, det är riktat till de andra spelarna. Skriker din karaktär, då skriker du mot dem. Skakar du hand med en annan karaktär, då skakar ni två spelare hand. Sitter din karaktär tyst, då sitter du helt enkelt tyst. Det är först när din karaktär gör något som du inte kan agera ut med hjälp av rösten eller kroppen som du vänder dig till spelledaren.

Spelledaren kommer in i bilden då du till exempel vill öppna den hemliga lådan som spelledaren beskrivit står på ett bord. Du kan spela att du har en låda stående framför dig, du kan till och med spela att du öppnar en fantiserad låda. Det du inte vet är hur

du ska reagera, eftersom du inte vet vad som finns i lådan. Det berättar då spelledaren. Sedan reagerar du på det sätt du tror att din karaktär skulle ha gjort.

Spelledaren är också den person som håller reda på och kontrollerar tiden. Hon eller han kan genom en endaste mening förflytta er en timme, en dag eller ett år framåt. Ofta är långa resor, samtal och andra väntetider sammandragna i tid, där spelledaren snabbt förklarar vad som hänt under en viss tidsperiod. Därefter fortsätter spelet som vanligt.

Hela scenariot fortsätter på det här viset. Ni som spelar kommer att få ta många egna initiativ men ni balanserar på en skör röd tråd som löper genom hela historien.

dina medspelare

Det går inte att nog betona att det är medspelare, inte motspelare, som du har med dig i ett friformsscenario. Ni spelar tillsammans. Mycket av friformsrollspel handlar om samspelet mellan spelarna, att ni hjälper varandra att göra bra rolltolkningar. Även om syftet framförallt är att ha roligt.

Ni ska bygga en historia tillsammans och ge utrymme åt alla att spela ut. Om någon börjar berätta en historia ska du inte avbryta, snarare själv gå vidare på historien och fylla ut det som den tidigare spelaren sagt. Om någon säger: »Kommer du ihåg den gången vi var här och badade?«, då svarar du inte nej. Du säger: »Ja, det var den gången du fick en sådan kallsup att du kräktes i en halvtimme av allt saltvatten i magen.«

Hjälp andra att göra bra rolltolkningar genom att ge utrymme för den karaktärens speciella egenskaper. Om du själv anar drag hos dina medspelares karaktärer, försök gärna att locka fram dem. Ser du att någon reagerar oväntat på en händelse? Kanske då ni står vid en höjd, pratar om någon gemensam vän, tar en buss istället för taxi, slaktar en gris, vad som helst. Låt det inte passera. Prata med den personen. Provocera, skämta, skräms, undra, förundras.

Friformsrollspel är en kollektiv upplevelse. Det innebär också att man tar kollektiv hänsyn. Alla bör ta ungefär lika mycket plats. Man får gärna köra över någon om det ger båda spelarna en upplevelse. Men bara för att en spelare i verkliga livet är en person som tar mycket plats innebär inte det att hon eller han ska agera på samma sätt i scenariot. Det här behöver däremot inte betyda att en spelare som är tystlåten har tråkigt – det kan vara minst lika givande att lyssna som att agera.

Att skapa historier

Friform skiljer sig från alla typer av historier och teater i och med att det delvis saknar en dramaturgi, en genomtänkt strategi för att stegra spänningen. I scenariot man spelar finns visserligen ett på förhand uppsatt drama och i viss mån en dramaturgisk tanke.

Men det är långt ifrån allt. I friformsrollspel krävs det att spelarna själva skapar en dramaturgi. Det handlar om att lägga små, små pusselbitar mellan karaktärerna så att allting binds ihop till ett färdigt drama. Det här är en av de delar som tar längst tid att lära sig och som är svårast att komma underfund med.

Vad det hela handlar om är att säga rätt saker vid rätt tillfälle och att ge möjlighet för de andra spelarna att göra det. Precis som att mördaren i en deckare inte bör avslöjas mitt i boken, är det sällan de stora hemligheterna eller djupa samtalen ska komma efter en timme. Du får inte bränna dina skepp för tidigt. Tillsammans skapar gruppen en stämning inom sig, som utvecklas under spelets gång. Den stämningen påverkas bäst kollektivt.

Tänk dig ett scenario om en lång vandringstur i skogen. Till en början är stämningen god, skratten många och samtalsämnen all dagliga. Allt eftersom dagen går blir tröttheten och irritationen märkbar. Samtalsämnen ebbar ut, gnället tilltar. När sedan kvällen har kommit, tältet är uppe och maten uppäten, då försinner den dåliga stämningen. Man pratar om mer personliga saker, ler hellre än skrattar och man kanske talar ut om något sorgligt och när natten faller, då infaller lugnet. Man pratar om naturen, de fina sakerna i livet och somnar slutligen. Lycka och harmoni. Scenariot slut.

En sådan dramaturgi går aldrig att skriva in i ett scenario, det är upp till spelarna att skapa den. Man får själv sluta cirkeln. Att vända på det fungerar inte riktigt. Att till exempel börja med en irriterad stämning, låta lugnet infinna sig och i slutändan prata om väder och vind, det ger inte samma känsla. Den som börjar med att prata om sina personliga problem vid första fotsteget har redan bränt allt krut och det blir svårt att hålla en djup och meningsfull stämningsbild.

Eventuellt kan man börja vandringen med att skapa en irriterad stämning, men då ska också dramaturgin fungera. Efter ett tag börjar någon fundera på att vända tillbaks, bråket eskalerar och klimaxet blir en urladdning i bråk, skrik och jävelskap. Slutet blir försoning och vänskap. Det finns många alternativ, men gruppen måste fungera som en helhet. Lyhördhet, att följa med dit de andra spelarna vill ta historien, är A och O.

Man ska heller inte glömma bort varje enskild spelares makt över dramaturgin. Tänk dig att vandrarna fastnar i ytliga konversationer om tidigare vandringsturer, dåliga filmer eller udda musiktermer. I det läget, mitt i en diskussion om vem det egentligen var som spelade mot den där skådespelerskan i den där filmen, kan man nämna i förbifarten att man just skilt sig från sin man. Det bryter stämningen. För att göra det ännu bättre kanske man låter det gå några meningar till om Winona Ryder, för att sedan reagera plötsligt. »Vad sa du? Är du allvarlig?« Stämningen faller

pladask och byts till något helt annat. I det här läget kan man inte bara låta det passera, man kan inte vifta bort det och fortsätta i samma gamla snack om amerikanska komedier.

Fysiskt spelande

I friformsrollspel är även kroppen ett starkt uttrycksmedel. En persons kroppsspråk berättar ofta lika mycket om känslor och tankar som ord och röstläge gör. Till varje karaktär hör ett rörelsemönster och ett uttryckssätt. De rent kroppsliga egenkaperna är sällan lika väl beskrivna i karaktärshäftet som åsikter och personlighetsdrag. Försök skapa dig en bild av hur din karaktär betar sig och håll fast vid några drag. Det här gäller även spelet mellan olika spelare. När två karaktärer träffas på gatan, då står spelarna upp, de skakar hand eller kramas om karaktärerna är goda vänner. De visar med sitt kroppsspråk vilka känslor de känner och vad de vill uttrycka, vare sig det gäller den karaktärens egna gester, eller rörelser som också påverkar den andre karaktären.

Kroppen kan även användas på andra sätt. Att använda sig av sin kringliggande miljö är både praktiskt och stämninggivande. Läser man en bok kan man plocka upp en bok. Skålar man, då tar man upp sina kaffekoppar och skålar. Saker och ting i rummet ni spelar i kan användas som improviserad rekvisita. Fem stolar blir en bil, en säng, ett kafé, eller ett konstverk. Man bör kanske inte lägga ner allt för mycket tid på att möblera om rummet och bygga fantasitillbehör, men går det lätt och naturligt är det ofta en hjälp. Det är skönt att ha någonting att spela mot ibland.

Friform innebär också en del kroppskontakt mellan spelarna. Det är ibland ett känsligt kapitel. Ett handslag är det knappast någon som kan känna sig olustig inför, men när det handlar om mer känsliga områden på kroppen kan det skapa problem. Ibland kan det bli slagsmål mellan två karaktärer och det får aldrig mynna ut i att två spelare börjar slåss. Om ni är en spelgrupp som inte känner varandra väldigt bra, bör ni diskutera igenom de här frågorna innan ni börjar. Var ska vi lägga ribban? Vad kan gå fel? Är det ens aktuellt att diskutera inför det här scenariot? Obehag kan ju givetvis skapas av scenariot i sig, precis som en skräck- eller dramafilm. Men det ska inte ha att göra med att du känner dig illa behandlad av andra spelare.

Improviserade miljöer

I grunden så beskriver spelledaren de miljöer som spelarna vistas i. Men även miljöerna är mycket upp till spelarna att improvisera. Säg till exempel att karaktärerna kommer in i barnkammaren hos en familj. Spelledaren beskriver rummet med dess solgula väggar, ljuset som strilar in genom spetsgardinerna och den gamla vaggan som står bäddad i hörnet av rummet. Man bildar sig en uppfattning av rummet.

Men i det där rummet finns också en rad andra saker som aldrig beskrivs, men som kan förutsättas. Någon tar upp ett mjuk-djur som hon själv hade när hon var liten. Givetvis går det att spela på speldosan, titta ut genom fönstret och se gungställningarna utanför eller hitta gamla kluddade teckningar i en låda.

Samma sak gäller i den mörka skogen, där en av de tolvåriga karaktärerna genast inbillar sig ljud och rörelser. I verkstaden välter en klumpig karaktär ut den där enorma burken med skruv och spik.

Spelledarens roll är att ge en känsla av hur miljöerna se ut, samt att poängtera och berätta om de viktiga detaljerna. Det finns alltid situationer där du inte kan improvisera. Vad finns bakom dörren eller i den hemliga lådan? Vad händer när jag trycker på den här knappen?

När det handlar om att improvisera miljöer förekommer det också fall då spelledaren måste rätta spelarna. Allting är inte som man förutsätter. Någon börjar prata om alla ljuden i skogen, men spelledaren får snabbt påpeka att det är helt tyst och inte alls fullt av skrikande fåglar eller dylikt. Bara spelledaren vet varför, men det finns en anledning. Kanske finns det inga leksaker i just den där barnkammaren, och det är en viktig poäng för historien. Hissdörren kanske inte alls öppnas när man trycker på knappen. De här situationerna uppkommer sällan. Men om de gör det, så spelar man helt enkelt vidare utefter spelledarens instruktioner.

Kvinnligt och manligt

Av naturliga skäl har varje karaktär i ett scenario oftast ett förutbestämt kön. Det innebär inte nödvändigtvis att du som spelar karaktären är av samma kön. Chanserna att samtliga får karaktärer som motsvarar spelarens kön är egentligen väldigt små. Det brukar däremot inte vara något problem.

Att spela en karaktär som är av ett annat kön innebär inte några större skillnader. Kvinnor och män är inte från olika planeter. När du får en karaktär av annat kön bör du lägga märke till det, men inte låta det ge någon större inverkan på hur du spelar. Var naturlig och gestalta personen som du anser trovärdigt. Samma sak gäller om en person med utländsk bakgrund spelar en blond och blåögd viking eller att någon som är homosexuell spelar hetero. Vi tror att kön, sexuell läggning och etnisk bakgrund utgör en ytterst liten del av hur väl en person kan gestalta en karaktär.

Tyvärr är det så att den övervägande delen av karaktärerna i den här boken är män. Förklaringarna till det är många. Främst handlar det om att vi som ligger bakom scenariona är män och det är ofta enklare att relatera till karaktärer av samma kön, åtminstone när det gäller att formulera känslor och tankar i skrift. Även det faktum att två av scenariona utspelar sig i en verklig-

het och historia där kvinnor mer eller mindre är otänkbara som karaktärer har spelat in. Att till exempel ha kvinnor som soldater i amerikanska inbördeskriget var otänkbart.

Det bör också nämnas att scenariona från första början är skrivna för rollspelare, vilka sorgligt nog fortfarande är en strikt mansdominerad grupp.

Att ta pauser

Att konstant spela i flera timmar i sträck tär på kroppen. Oftast handlar det om kvällar, då folk börjar dåsa till och koncentrationen släpper. Då, eller vid vilket tillfälle som helst, fungerar det utmärkt att ta en paus. Det kommer att bryta stämningen, det kommer att ta en liten stund att ta sig in i karaktären och spelet igen. Men det blir antagligen bättre så.

Huvudsaken är att man tar pausen där det passar. Inte mitt i ett gräl, i en revolution eller på toppen av berget. Utan när dörren slås igen, när regeringen är störtad eller då man börjar gå ner för berget igen.

Dessutom är det viktigt att man gör stor skillnad på spel och paus. Inga flytande gränser. Vissa tycker om att låta pauserna ligga någonstans mitt emellan spel och verklighet, men det är inget vi rekommenderar. Spelledaren kan fråga lite försynt och tyst om spelarna vill ha en paus. Om inte, spela vidare. Om ni tar en paus, se då till att allting avbryts.

Spelarinformation och rekvisita

Beroende på vilken typ av scenario du spelar, kommer det ibland att finnas information som inte kan förmedlas muntligt. Här skiljer vi på *rekvisita* och *spelarinformation*.

Spelarinformation är oftast ett papper som används för att ge spelaren speciell information som bara han eller hon känner till. Det kan handla om en dröm man har haft under natten, en insikt som plötsligt slår karaktären eller en inre monolog om vad som helst. När spelarinformation ska delas ut i en scen syns symbolen här till vänster i marginalen.



En annan typ av »information« är rekvisita. Rekvisitan skiljer sig från spelarinformationen i och med att det är en fysisk tingest, både för spelarna och för karaktärerna. Du kan visa upp den för någon annan, förstöra den eller stoppa den i fickan. En mycket vanlig typ av rekvisita är brev eller tidningsartiklar. Men det kan lika gärna vara en sten, en bok eller en växt. Just rekvisita är mycket tacksamt att spela kring. Ett brev eller en dagbok innebär mycket mer än bara information. När rekvisita ska delas ut i en scen syns symbolen här till vänster.



Att bli ärligt berörd

Den kanske största skillnaden mellan teater och friformsrollspel är vad man kan kalla ett »inre spel«. Teater handlar om att spela ut. Visa för omvärlden vem du är och vad du gör. Så även i fri-

formsrollspel. Men här finns ytterligare en aspekt – du spelar inte enbart mot andra utan även mot dig själv. Allt eftersom du tar dig an en karaktär och en roll får du ett naturligt rörelsemönster och uttryckssätt. När du också börjar tänka och känna som karaktären har du kommit till det kanske svåraste och mest intressanta med friform. Att brottas med karaktärens egna inre demoner, att känna sig kränkt, lycklig, uppspelt eller arg. Bli ärligt berörd.

När du som spelare kommer dit, kan du förhoppningsvis se att spelet tar en ny vändning. Spelet blir mer naturligt, när kommentarer och reaktioner kommer naturligt. Tystnader får innebörd, åsikter får tyngd och handlingar får berättigande. Upplevelsen blir också mycket starkare. En enda äkta tår är värd mer än tusen falska. Det tar ofta lång tid innan man vant sig så mycket vid friformsrollspel och blivit tillräckligt säker för att kunna få en så stark upplevelse. I många scenarion är det inte heller möjligt.

Oavsett vad man tycker, finns en grundregel viktigare än alla andra i friformsrollspel: du måste släppa loss. Det är det allt handlar om. Det är ingen tävling i skådespeleri, ingen kraftmätning eller prestige inblandad här. Låt dig sköljas med, släpp ut en massa tankar och gör vad som känns naturligt för stunden. Tänk på gränserna och gör ditt bästa för att uppleva något. Du ska inte vinna någon Oscar. Du ska ha roligt. Friformsrollspel är något som du och dina medspelare själva kommer att utveckla, i och med att ni börjar spela. Ju mer ni spelar, desto roligare kommer ni att ha. Det lovar vi.

Alla texter som är tänkta att spelarna ska läsa, finns även på vår hemsida www.asf.se. Där kan du skriva ut samtliga karaktärer samt det här kapitlet om att spela friformsrollspel, istället för att kopiera ur boken.