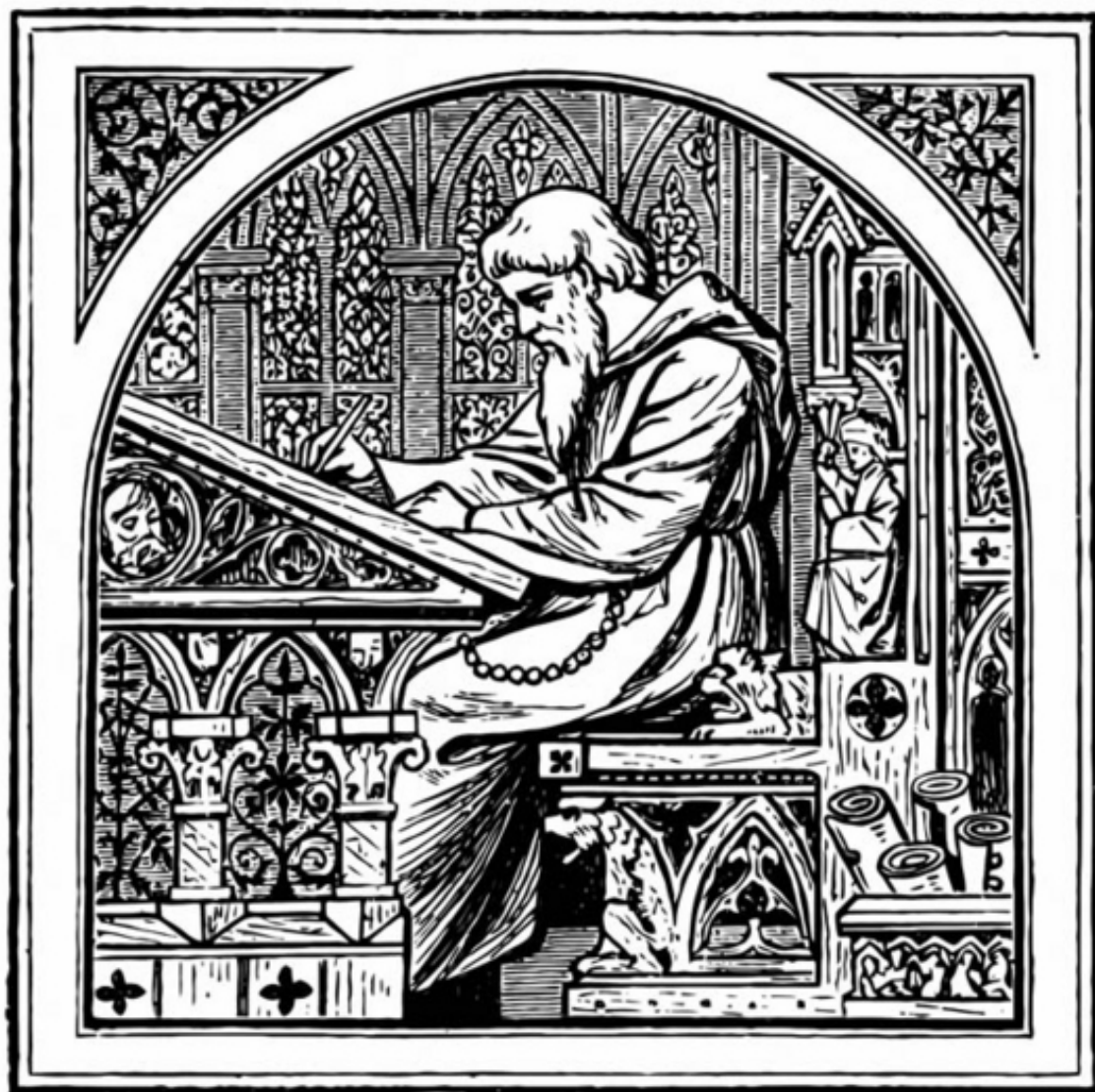


S K R I V



write, shkruaj, يكتب, pisati,
skriv, kirjoittaa, γράφω,
nivîsîn, نوشتن, писать

av Dan Johansson

SKRIV!

av Dan Johansson

Har du funderat på att skriva en artikel som har anknytning till spel såsom rollspel, brädspel, kortspel eller annat? Tryter inspirationen, räcker tiden inte till, eller vet du helt enkelt inte hur du ska börja? I sådana fall kanske den här artikeln kan vara något för dig. I fyra enkla steg beskriver jag hur du kan gå till väga för att komma igång med och inte minst fullfölja ditt artikelskrivande.

Steg 1: Förberedelser

Innan du sätter dig till att skriva din artikel behöver du ge dig i kast med en del förberedelser. Det första du måste bestämma är vad för slags artikel du tänkt skriva. Är det ett äventyrsscenario till Kult, en spelledarperson till Call of Cthulhu, ett förslag på en komposition av Magic-lek eller regler till ett eget tärningsspel? Formulera gärna din idé i 1-3 meningar, i huvudet eller på ett papper. Den här idén behöver inte alls vara den mest fantastiska spelvärlden skådat; den kan tvärtom vara luddig, välkänd, till och med tråkig. På det här stadiet är det viktigaste att idén finns, inte hur den ser ut.

En annan viktig sak som du måste ha klar för dig innan du sätter dig till att skriva är varför du skriver artikeln och för vem. Är det för dig själv, för dina spelare, för en större publik, för en särskild speltidning eller webbplats? Eller kan det röra sig om en kombination av flera av dessa alternativ? Vilken väger i sådana fall tyngst, eller väger de lika? Svaret på frågan har stor betydelse både för artikelns struktur, men framförallt för innehållet. Skriver du för dig själv kan du vara mycket mer kortfattad, ja till och med fragmen-

tarisk om du så vill. Ska andra också förstå vad du skriver så kan du behöva vara lite mer förklarande.

Så ja, dags att fatta pennan (även om jag rekommenderar tangentbordet – det går mycket fortare och blir mindre kladdigt i slutändan).

Steg 2: Dispositionen

Gå tillbaka till arbetet du gjorde under förberedelsesteget och granska din idé. Vilka är huvuddelarna i din artikel, de som måste finnas med för att det ska bli något av det hela? Huvudingredienserna kan vara olika beroende på typ av artikel. Ska du till exempel beskriva en viktig spelledarperson kan ingredienserna vara personens utseende, bakgrund, personlighet speltekniska data och så vidare, medan ett

Tips: Släpp spelledarperspektivet!

Du behöver inte alls skriva ur ett spelledarperspektiv, det vill säga skriva något som spelledaren (du?) ska ha nytta av ensam. Du kan lika gärna skriva stämningshöjande handouts till spelarna, eller till och med skriva för spel som du inte själv spelleder. Skriv en artikel som beskriver värds-uset som din och de andra spelarnas rollpersoner gjort till sin "bas". Skriv ett miniscenario till ditt favoritspel, som din spelledare kan spela och där du kan medverka genom att spela en av spelledarpersonerna. Eller, om det andra känns kusligt stort, beskriv din rollpersons (och kanske dennes släkts) bakgrund detaljerat och förse dessutom bakgrunden med ett par äventyrssuppslag. Ge sedan artikeln till din spelledare och be honom/henne godkänna den. Han kommer säkerligen att bli jätteglad och förmodligen ha egna idéer och synpunkter på hur man kan göra den ännu bättre. Kanske fortsätter ni skriva den tillsammans?

äventyr kan bestå av en story, en eller flera äventyrsplatser, några korta SLP-beskrivningar och så vidare.

Skriv ner diverse rubriker, kanske med en kort text där du beskriver vad som ska ligga under respektive rubrik. Du ska inte se de här rubrikerna som den färdiga dispositionen, mer som ett preliminärt skellett som du kan bygga din artikel runt. Det är fritt fram att flytta, lägga till eller ta bort rubriker om du känner för det senare.

Steg 3: Skriv!

Nu är det dags att börja skriva på allvar. Det finns inga egentliga "regler" för detta, du själv vet bäst hur det ska göras (och annars får du helt enkelt ta reda på det genom att kasta dig huvudstupa in i skrivandet). Några råd tänkte jag i alla fall dela med mig av, och jag har delat in dem i två kategorier: när du skriver och när du *inte* skriver.

När du skriver

- Fundera på vilka bra rollspelsböcker och artiklar du läst på sistone. Vad var det som gjorde dem så bra? Kan du ta hjälp av detta när du skriver din artikel nu?
- Börja med den rubrik som känns roligast, det är alltid bra att producera i början så att man ser att man kommer någonstans.
- Skriv inledningen sist. Kolla in steg 4 i den här artikeln för hjälp med detta.
- Svenska akademins ordlista och Svenska skrivregler är två böcker som är bra att ha till hands, oavsett vad som ska skrivas. Snälla – inga särskrivningar!
- Skriv inte mer än du behöver. Finns monstret redan beskrivet med data och allt i en monsterbok? Hänvisa då till denna istället för att sitta och skriva av!
- Fokusera på det speciella! Utspelar sig en viss scen i äventyret på en "dussin-

plats" som till exempel ett värdshus eller en gravgård? Beskriv det i sådana fall bara i några korta meningar där du tar med det som sticker ut – även en ovan spelldare brukar vara rätt så duktig på att improvisera den typen av vanliga miljöer. Detsamma gäller för spelldarpersoner: fokusera på det som ligger utanför den gängse arketypen, resten kan du faktiskt lita till att spelldaren själv kan komma på.

- Skriv kortare! Även om man har världens coolaste äventyrsidé så behöver man ju inte fläska ut den över 20, 80 eller 200 sidor. Den går ju faktiskt att sammanfatta någorlunda på 1T6 A4-sidor, beroende på hur mycket detaljer man vill ha med. Längre regelartiklar kan ju också styckas upp i lämpliga bitar: man behöver till exempel inte göra en Drakar och Demoner Samuraj Expert utan kan ju göra separata artiklar för varje del: nya vapen till Samuraj, nya färdigheter till Samuraj, nya hjälteförmågor till Samuraj, nya besvärjelser till Samuraj och så vidare. Istället för en lång halvfärdig artikel som samlar damm på hård-disken så har man istället kanske tre färdiga, kortare artiklar. Less is more!
- Skriv till musik? Vissa gillar det, andra inte. Har du inte gjort det förut tycker jag att du ska prova. Sätt samman en eller flera playlists med passande inspirationsmusik. Här kommer förresten länkar till tre playlists på Spotify, en för fantasy, en för sci-fi och en för skräck. Lyssna och skriv!

Klicka på oss!

[Inspiration - Fantasy](#)

[Inspiration - Sci-fi](#)

[Inspiration - Skräck](#)

Spotify laddar du enkelt (och lagligt) ner från: www.spotify.com/download

När du inte skriver

När du inte skriver så är något fel. Det är knappast för att du inte vill, istället handlar det nog om antingen inspirationsbrist, tidsbrist eller orktryt. De här tipsen kan kanske vara till nytta när du vill slå tillbaka mot icke-skrivandets tre mörka apostlar:

Inspirationsbrist

Inspirationsbristen är väl lättast att komma till tals med. Egentligen är det inte svårare än att ta upp en bok, slösurfa lite på nätet eller bläddra i rollspelsböcker för att komma på nya idéer att använda. Här kommer ytterligare ett par förslag:

- Ta alltid för vana att skriva ner små idéer, coola namn och grejer, saker att kolla upp senare och så vidare som du kommer över i en liten anteckningsbok eller i ett dokument på datorn. Även om du inte kan använda det just nu kan det komma till användning senare, eller i en annan artikel.
- Ta fram ett uppslagsverk. Blunda, slå upp en sida, peka med fingret. Artikeln du pekat på ska sedan inspirera minst ett stycke i din artikel. *Exempel: Du skriver ett äventyr till Eon och slår upp ordet "drive-in-bio"! Det kan inspirera till en äventyrsplats i Rampors hamn, där fartyg ankrar utanför Mels Kaspers pir för att från däck avnjuta gyckelspel på kajen samtidigt som Mels anställda åker runt i roddbåtar och säljer öl och tilltugg till fartygens besättningar. Eller så kan "drive-in-bio" inspirera till en häftig slutscen, där en biomantiker driver in ett spjut i hjärtat på skurken som då förvandlas till ett träd, ett träd som dock sekunderna senare väcks till vanheligt liv av skurkens magiska krafter. Trädet går sedan bärsärk med piskande grenar och frätande sav.*
- Hyr en film, gärna en som du sett förut. Den här gången ska du se den med den baktanken att du ska hitta 1T6+3 saker i filmen (stort eller smått spelar ingen roll) som du kan låna till din artikel.

- Fråga dina spelare/spelkompisar/din spelledare vad de skulle vilja att du skrev för slags artikel. Låt dem jobba fram idéerna åt dig!
- Hitta inspiration i musiken! Koppla av från skrivandet ett tag och lyssna på lite passande musik. Kanske kan den slå an en sträng av inspiration inom dig? (Kolla in tipset "Skriv till musik" på föregående sida.)

Tidsbrist

Tidsbristen är svårare att komma åt, men det finns säkerligen massor med tid som du ägnar åt puckade saker som du skulle kunna lägga på skrivande istället. Om du sover 8 timmar per dygn, jobbar eller studerar 8 timmar och äter/går på toa 2 timmar: skulle du då inte kunna avvara en handfull av de över två tusen övriga timmar du har varje år till artikelskrivande?

- Kolla in tipsen "Skriv inte mer än du behöver" och "Fokusera på det speciella" under "När du skriver"-rubriken ovan. Det kommer garanterat att spara massor av tid åt dig.
- Sätt av en tid där du bestämmer att du ska skriva, no matter what. "Klockan 19-21 på torsdag ska jag inte göra någonting annat."
- Sätt av tiden regelbundet om du har möjlighet, till exempel varje lördag förmiddag mellan klockan 10-12 och/eller varje onsdag kväll mellan klockan 19-20.
- Bestäm hur lång tid det ska ta att skriva artikeln i förväg! Jo, det är faktiskt möjligt. Plocka fram dispositionen, identifiera huvudingredienserna och bestäm sedan exakt hur många minuter du ska använda till varje punkt. Viktigt spelledarperson, 10 minuter. Viktigt föremål, 10 minuter. Viktig äventyrsplats, 20 minuter. Och så vidare. Det kommer att tvinga dig att hålla dig kort, fokusera på det speciella och inte skriva mer än du behöver. Och som en bonus blir du alltid klar i tid. Bra vad?

- Slå av TV:n, slit ut nätverkskabeln. Två enkla knep som kommer att frigöra hundratals timmar.

Orktryt

Orktryten ser jag som det tuffaste hindret för att din artikel ska bli klar. Ibland ids man helt enkelt inte sätta sig och skriva, men vad beror det på egentligen, och vad kan man göra åt det?

- Ta reda på svaret på frågan ”när är jag kreativ?” Själv är jag som mest kreativ på förmiddagarna, så personligen har

Tips: Samskriv!

Gå ihop, två eller fler personer, och skriv artikeln tillsammans. Fördelningen av jobbet kan vara allt ifrån att man skriver 50-50, att man bara sitter och spånar/tar anteckningar tillsammans men att en (1) skriver, att en kläcker en idé som en annan kan ta tag i, att man under pågående spel när man av någon anledning får lämna rummet (vilket är vanligt om rollpersonsgruppen delar upp sig i äventyret) sitter och klottrar på idéer som kanske har anknytning till det man just upplevt i spelet och så vidare.

Fördelarna med samskrivande är många, säkert fler än de som följer här:

- Två eller fler skribenter = mindre börda för den enskilde.
- Två eller fler skribenter = minst dubbel inspiration.
- Två eller fler skribenter = alltid en som kan piska på den andre lite, mindre risk för tempotapp.
- Två eller fler skribenter = om en tröttnar finns fortfarande en chans att den andre kan avsluta/realisera idén.
- Om mina spelare kom till mig med en artikel baserad på min värld/vårt gemensamma spelande skulle jag som spelledare bli smickrad och ta det som ett tecken på uppskattning.
- Som spelare blir man en del av kampanjen/spelet i ytterligare en dimension, när man kan utforska inte bara sin egen roll, utan även bidra till andra grejer. Vi gör det ju redan med rollpersonernas egna bakgrunder med mera, så varför inte utöka det en aning?
- Spelledaren får hjälp och inspiration från sina spelare.

jag gjort det till en vana att försöka skriva en lördag-/söndag-förmiddag eller två i månaden.

- Ta reda på svaret på frågan ”när känns det bra att skriva?” För mig är det när jag får positiv feedback från andra, på själva artikeln eller hur den används (tex när ett äventyr spelas, och spelarna gillar det).
- Ta reda på svaret på frågan ”när känns det dåligt att skriva?” När ingen bryr sig. När man måste tvinga fram något. När man har grejer som legat för länge och man inte riktigt minns/orkar/känner behov att göra en artikel av det hela. När man mår kasst allmänt. Då kan det lika gärna vara inspirationsbrist och tidsbrist som spelar in, och kanske bör man då börja i den änden?

Steg 4: Skriv introduktionen

Sist av allt skriver vi inledningen till artikeln. Det är ju först nu vi har strukturen och innehållet klart för oss. I inledningen bör vi berätta:

- Vilket spel (eller typ av spel) artikeln är tänkt att användas för.
- Vad artikeln handlar om.
- Vilken målgrupp den är anpassad för. Om det är ett rollspelsscenario kan man gärna skriva vilken typ av rollpersoner som lämpar sig bäst att använda i äventyret.
- Eventuellt varför man skrivit artikeln. Vill man täppa till ett hål i reglerna? Utöka en intressant del av spelvärlden? Tycker man mindre bra om de tidigare texter som berört detta område och känner att man själv kan göra det bättre? Behövdes det ett lättamt scenario till rollspelsföreningens jubileumsfest? (Om man vill bli mycket personlig eller lägga ut texten rejält kan det vara

bättre att skriva ett separat förord om detta.)

- Kort om hur artikeln är disponerad och (om det inte är helt logiskt) varför du valt just denna disposition.

Färdig – vad gör jag nu?

Luta dig tillbaka, svep en kall sockerdricka och njut av vad du åstadkommit. Sedan kan det vara läge att börja fundera på vad du ska göra av din artikel. Om du endast skrivit den för ditt eget höga nöjes skull kanske den är bra som den är nu. I annat fall bör du ge dig i kast med följande:

- 1) Se till att din artikel blir korrekturläst. Man kan korra på egen hand, men risken finns att man blir lite hemmablind och missar de fel man gjort, både språkliga och strukturmässiga. Bättre är att låta någon kompis läsa igenom vad man skrivit och komma med kommentarer och språkrättelser. Om ingen av dina kompisar orkar ta itu med detta – annonsera på ett rollspelsforum. Du kommer garanterat att hitta intresserade läsare där.
- 2) Fundera på var och hur du vill publicera din artikel.
 - En tidning eller ett spelföretag? Tag i sådana fall kontakt med tidningen och hör om det är ok att du skickar in ditt manus till dem för bedömning. (Bli inte nedslagen om de skulle säga nej till att publicera – utrymmet i de flesta tidningar är begränsat, och ibland kan det vara så att artikeln inte riktigt passar in.

Det behöver inte betyda att den är dålig.) Rollspelstidningar och spelföretag brukar vilja ha texten som vanliga ordbehandlingsdokument, med så lite formatering och layout som möjligt. Huvudsaken att man kan se strukturen i texten, så sköter killarna och tjejerna på spelföretaget layouten sedan.

- På webben? Mycket enklare! Och då kan du dessutom fixa layouten själv, precis som du vill ha den. Antingen kan du skapa en egen webbplats och lägga upp din artikel där, eller så kan du höra av dig till en webbcommunity för rollspel, tex www.stank.nu. Och tycker du det blir knepigt med layouten kan du alltid fråga webbplatsens kontaktperson om det finns någon i gänget bakom sajten som kan hjälpa till med detta.
- 3) Vill du ha med bilder i din artikel? Det finns flera sätt att gå till väga för att skaffa bilder. Antingen kan du rita själv eller fråga någon kompis som är duktig på att rita. Ett annat sätt är att leta reda på bilder som är fria att använda. Nätet kryllar av sådant, men se till så att bilderna verkligen är *fria* att använda. Ytterligare ett sätt är att höra sig för på webb-communities för illustratörer. Elfwood är ett exempel på en jättebra webbplats där duktiga tecknare kan visa upp sina bilder. Många blir dessutom jättegglada av att någon hör av sig och frågar om de kan få använda någon av deras bilder i en artikel. OBS! Kom ihåg att *alltid* ge cred till tecknaren i din artikel!

Lycka till med skrivandet!

Skriver skapades av Dan Johansson. Artikeln är © 2010. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk. Användning i kommersiellt syfte är ej tillåten utan författarens tillstånd. Detsamma gäller för mångfaldigande (till exempel publicering på Internet). Tag först kontakt med författaren: dan.johansson@allt1.se för godkännande. Om författaren inte kan nås: se uppdaterad kontaktinformation på www.stank.nu. Tack till Therese Johansson för korrekturläsning.

¹ Vanliga filformat som de flesta ordbehandlingsprogram brukar kunna tolka är .txt, .doc, .docx och .odt. Ett ofta bortglömt filformat är .rtf, som fungerar jättebra i de flesta ordbehandlingsprogram. .rtf är också ansett som ett lite "säkrare" format är t ex .doc.