

VI SPELAR ROLLSPEL

INTERVJU MED GÄNGET BAKOM EN PODCAST OM ROLLSPEL

FRÅGOR **MARCUS BRISSMAN**

SVAR **AXEL WIDÉN,**

ANNELI, MIKAEL,

ANTON, JOSEFIN,

& HENRIK

BILD **AXEL WIDÉN**

Axel, Anneli, Mikael, Anton, Josefin och Henrik spelar rollspel tillsammans. Axel spelleder gruppen igenom *Den femte konfluxen*, för många en legendarisk kampanj till *Drakar och Demoner*, skriven av Erik Granström.

Kampanjen består av fyra äventyr, *Svavelvinter*, *Oraklets fyra ögon*, *Kristallturen* och *Den femte konfluxen*. Gruppen har hittills tagit sig igenom *Svavelvinter* och är i skrivande stund ungefär halvvägs igenom *Oraklets fyra ögon*.

Men de spelar inte bara tillsammans, de spelar också in sina äventyr och ger ut det som podcasten *Vi spelar rollspel* (du hittar den på vispelarrollspel.se). I podden kan vi lyssna på deras äventyr och hur de har roligt tillsammans när de spelar. Jag har själv haft mycket nöje av detta och tänkte att de skulle få berätta lite mer om podden, så jag besökte dem vid inspelningen av ett nytt avsnitt.

Intervjun genomfördes

den 10:e april.

Den 29 augusti

sändes sista avsnittet

i *Oraklets fyra ögon*.

Nu körs en kort

Coriolis-kampanj

innan gänget börjar spela

Kristallturen.





Hur kom det sig att ni började med detta?

Axel: Jag och Mikael fick idén. 2014 satt jag här (Hej5 studios i Göteborg) och frilansade. Då såg jag att de hade en podstudio. Jag visste att Mikael lyssnar mycket på poddar och har en radiojournalistik-utbildning. Du var kanske mer intresserad av att göra humor i radio?

Mikael: När du berättade om den här studion så var det nog rollspelspod jag tänkte.

Varför just rollspelspodd?

Mikael: Jag hade lyssnat mycket på en rollspelspod, som jag tänkte att det här är bra, men vi kan göra det bättre, ha ha.

Anton: Det var ju lite av en gemensam nämner, många av oss har en relation till rollspel.

Mikael: Också att det är lite mer narrativt, än att bara sitta ner och pratar om ett ämne.

Axel: Jag hade ju inte hört rollspel i poddform innan vi började prata om det, men när Mikael presenterade det tänkte jag att det är ju en väldigt bra idé. Jag funderade på vilka som lyssnar på poddar och att det lätt är massa rollspelare i min ålder, jag är 34, och kör vi de gamla klassiska äventyren till *Drakar och Demoner* så kommer det finnas massa folk i min ålder som kommer lyssna på det av rent nostalgiska skäl, så det kändes smart. Det har visat sig att det stämde, vi märkte i de första kommentarerna vi fick att det var just nostalgin som folk lyfte. Folk drog anekdoter om när de spelade *Svavelvinter* och berättade att de aldrig trott att det skulle vara kul att höra ett gäng totala främlingar spela rollspel. Men sen har det överraskat oss att många som aldrig ens spelat rollspel också börjat lyssna. Det är nästan roligast av allt, när man får folk intresserade av rollspel. Det är som det klassiska man brukar säga, att inget är så svårt att förklara, men så lätt att visa som rollspel. Kan man visa det i poddform så är det lätt för folk som inte har så bra koll att ta det till sig.

Var det nostalgi som gjorde att ni valde Drakar och Demoner och Svavelvinter?

Mikael: Det var ju din idé Axel. Jag spelade ju *Chronopia* när jag var liten. Men det är en bra kick i rumpan att ha deadlines och sådant, för vi har ju försökt starta lite olika rollspel, som sedan bara blivit några gånger. Min allra första idé var att spela *Iron Kingdoms* av någon anledning. Men Axel har ju bättre koll på rollspel och han sa bara direkt: *Svavelvinter*.

Axel: Jag är gammal reklamare och tenderar att tänka målgrupp och sådana vidriga termer. Men Mikael kom på att det var rollspelspodd vi skulle göra och jag att vi skulle köra *Svavelvinter*. Och sedan körde vi bara.

Om man tänker på målgupp, har ni koll på vilka som lyssnar. Är det mest gamla stötar som jag (39, reds. anm.) som spelade kampanjen en gång i tiden som lyssnar?

Axel: Vi har rätt dålig koll. Vi märker en del på dem som kommenterar. Folk lämnar ju ledtrådar i hur de skriver, så man kan räkna ut lite vilka de är. Det är mest snubbar i alla fall, i alla fall på de som lämnar kommentarer.

Mikael: Och det lutar väl något mer åt gamla rävar. Men det är ändå förvånansvärt många som inte spelat och kompisar och sådant.

Anton: Det kommer från oväntade håll, när man är ute och gör saker och man får höra att någon man absolut inte trodde skulle lyssna, någon utan koppling till rollspel alls.

Plötsligt kommer Anders in, som spelar Praanz da Kaelve i kampanjen. Det är en överraskning för alla spelarna att han är där. Men vi fortsätter som ingenting.

Josefin: Det kom fram en typ 30-årig, riktigt piffig tjej jag jobbar med, som egentligen jobbar med design och interiör och sånt, som sa att vi har en asrolig pod. Jag bara "What?!?". Så det är nog en del otippade lyssnare också.

Mikael: Men de hör vi väl inte av lika mycket.

Axel: De som lämnar kommentarer är väl de som redan är inne i svängen. Den som dykt upp här nu är min gamla rollspelspolare Anders. I *Oraklets fyra ögon* finns det utrymme att låta två personer utanför spelgruppen spela Shagul och Praanz da Kaelve, så det har jag gjort. Så idag har jag tagit hit Anders som en liten överraskning för spelarna.

Ni bytte ju spelsystem mellan Svavelvinter och Oraklets fyra ögon (från Drakar och Demoners femte utgåva till Svavelvinter). Vad låg bakom det beslutet?

Axel: Egentligen att jag blev påmind om hur klumpigt jag tycker att *Basic roleplay-Drakar och Demoner* är att spela. Framför allt hela grejen med hur man höjer färdigheter och multiplar på primära och sekundära färdigheter. Det är mycket administrativt jox som är onödigt jobbigt. Plus att vi kört en säsong där vi visat det gamla systemet, så var det ett bra läge att växla upp lite och visa de som är nya till hobbyn hur en annan generations system funkar.

Jag var också nyfiken på vad som skulle hända med dynamiken i gruppen om vi bytte till ett system som är mer framtaget för att bygga drama. Jag tänkte att flera av de reglerna skulle hjälpa spelarna att få en tydligare bild av vilka karaktärerna är, eftersom de måste specificera sitt öde och sin förbannelse. Sedan använder inte vi alla aspekter i det systemet heller, som skuggspel, i och med att vi kör en ganska linjär klassisk kampanj. Det är ju ett helt annat rollspelsparadigm i *Fria Ligans Svavelvinter* än gamla *Drakar och Demoner*. Det är ett annat sätt att tänka och jag kan känna att vi inte helt satt det ännu, jag tror man måste spela med det ett tag innan det klickar, eftersom det är så annorlunda.

Hur mycket konverteringsarbete är det för dig då?

Axel: Noll. Personer har fyra grundegenskaper och tre-fyra färdigheter, så det är bara att höfta.

Anton: Man fick ju vara lite kreativ när vi uppdaterade karaktärerna. Innan hade man ju 20 kunskaper eller någonting, men man var jättedålig på 95% av dem. Men man fick ändå chansen att försöka ibland. Man hade typ 2 i *Sjunga* och det händer ju inte, men du kan försöka. Nu har ju en del sådana saker, som på sitt sätt gav karaktären känsla, försvunnit.

Axel: Det är en bra poäng. Med *Drakar och Demoner* var det tydligt vad du var riktigt värdelös på ...

Josefin: Men man ville göra det.

Axel: Men i *Svavelvinter* är du kompetent på det mesta.

Mikael: Det du är sämst på har du ändå 50% chans att lyckas med.

Axel: Ja, faktiskt.

Anton: Så det lägger ju mer tyngd på spelaren att främhäva hur din karaktär är, men i det förra hade du mer punkter du kunde bara dra fram plötsligt och som i sin tur kunde ge karaktären djup.

Är alla av er vana rollspelare sedan tidigare eller är några av er nybörjare?

Anneli: Jag är helt ny!

Josefin: Jag med.

Axel: Jag har ju spelat en j-vla massa rollspel och de har väl ni andra också gjort?

Mikael: Nja, inte så där jättemycket. Jag spelade väl en del så där på mellanstadiet och sedan har vi väl gjort några taffliga försök. Men Axel är väl egentligen den stora rollspelsnörden.

Inför starten av podden, hur mycket arbete var det med förberedelser?

Gjorde ni karaktärerna tillsammans, för det känns som det finns en hel del dynamik i gruppen.

Mikael: Vi spenderade ett speltillfälle med att göra karaktärer, men det var väl det.

Josefin: Det var väldigt förvirrande för en newbie kan jag säga.

Axel: Det var ju hela grejen med multiplarna och det som jag nämnde tidigare.

Anton: Det var väl de grejerna som kan vara avskräckande. Vissa av oss minns det med nostalgi, att sitta där och räkna. Det var roligt.

Axel: Det var väl f-n inte roligt? Du tyckte det var roligt.

Anton: Jag är inne på det att det är ganska exkluderade, för de som inte förstår och att det för mig känns att det här är min grej. Men nu har det blivit mer anpassat för dagens ADHD-kultur

Mikael: Vilket är bra.

Anton: Ja ... vilket är ... bra.

Mikael: Det passar oss bra, för de flesta andra poddar så är det fem Anton som sitter och spelar. Alla låter exakt likadant. Men Josefin och Anneli, om ni tänker skillnaden på första gången ni gjorde karaktärer och sedan när ni gjorde om dem så var det väl mycket lättare?

Anneli: Ja, det var det ju.

Josefin: Plus att det känns lite som två olika karaktärer.

Anneli: Samtidigt som man ändå utgick från det vi hade från början.

Axel: Då hade ni haft en säsong på er att lära känna rollpersonen. Jag minns när vi satt och pratade om Urmaris (Annelis rollperson) öde och förbannelse, så var det inte så lätt.

Anneli: Det var svårt att komma på något.

Mikael: Det var mer att man skall vara kreativ och komma på än att man skall räkna matte.

Det känns som att ni tänkt på könsroller, med killar som spelar kvinnor och tvärtom. Är det planerat eller bara en slump?

Mikael: Jag ville ha folk som lät olika. Jag har ju bakgrund inom Sveriges Radio och där sägs det att om man skall ha två gäster, försök ha en man och en kvinna. Den största poängen är att det skall vara lätt att lyssna och höra skillnad på personerna. Skulle det varit jag, Axel, Anton, Henk och två snubbar till så hade det varit tråkigt att lyssna på.

Henrik: Jag, som spelar den enda tjejen, tänkte att eftersom alla andra valt att spela män, så ville jag spela kvinna av den anledningen.

Anneli: Jag valde att spela en manlig karaktär för det kändes så stereotyp att välja en kvinnlig karaktär bara för att jag är tjej.

Ni gör ju inte en grej av det heller. Det spelar ingen roll om det är en manlig eller kvinnlig rollperson.

Anton: Det är inte en grej. Det ska inte spela roll.

Henrik: Det kunde ju blivit j-vligt pajjigt att hålla på att förställa rösten och så.

Josefin: Det hade ju varit konstigt att höra dig prata med tillgjord tjejröst i två säsonger.

Mikael: Vi har spelat lite one-shots som sänds i sommar och där har jag gjort det lite, men det skulle man inte orka lyssna på i en hel säsong.

Axel: Jag och Mikael var överens om att vi skulle ha med tjejer, det var en medveten tanke.

Mikael: Minst två tjejer bestämde jag mer eller mindre direkt. Men bara för ljudbilden.

Axel: Jag var också inne på det för att visa att alla kan göra detta. Rollspel är ju tyvärr en väldigt mansdominerad hobby och jag kände tjejer som jag visste ville prova rollspel. Men sedan just rollpersonsmässigt hade jag ingen mer tanke på det. Trakorien är ju väldigt tacksamt att rollspela i av denna anledning, för det finns inget patriarkat alls, så som Granström har skrivit det och det känns faktiskt väldigt fräscht i rollspelsammanhang.



Nu har ni gjort en säsong, Svavelvinter. Hur många avsnitt blev det?

Mikael: 25.

Hur många hittills på Oraklets fyra ögon?

Mikael: 17 eller 18 som släppts tror jag.

Hur många till blir det?

Henrik: Många. Om inte Axel dödar av alla.

Axel: För att göra slut på eländet, ha ha. Jag skulle tippa på 35-40. Ni är nog halvvägs nu.

Planen är att köra hela Femte konfluxen kampanjen?

Axel: Precis. *Kristalltjuren* efter *Oraklet* och sedan *Den femte konfluxen*.

När tror ni att ni är klara då?

Axel: Två år kanske?

Mikael: Det är ju ett helvete att sitta här på sommaren. Så vi tänkte att vi skall försöka bli klara innan sommaren och sedan lägga in lite bonusmaterial under sommaren.

Axel: Jag stod där och svettades i shorts och linne och skulle berätta hur de frös i de kalla vindarna på glaciären Kmorda. Immersion!

Anton: Det var något avsnitt där man verkligen kunde höra det också.

Josefin: Ja, alla var lite irriterade.

Vad är det för bonusmaterial?

Axel: Det första bonusmaterialet vi gjorde var intervjun med Granström. Sen har vi gjort små prologer, där vi fick höra vad som hände de olika karaktärerna mellan *Svavelvinter* och *Oraklets fyra ögon*.

Mikael: Jag tänkte mer på det som skall komma i sommar.

Axel: Vi har börjat spela in avsnitt i en ny programserie som heter *Spelskaparna*. Idén är att vi bjuder in folk som ger ut rollspel i Sverige och intervjuar dem om vad poängen med deras spel är, varför det är unikt och sedan

får de spela ett one-shot äventyr i sitt spel för dem av oss som vill vara med, eller lite annat folk vi känner om inte alla vi kan. Än så länge har vi haft Robert Jonsson, som skrivit *Bortom*, på besök i samband med GothCon och Mikael Bergström, eller "Krank" som han är känd som på internet, som har skrivit bland annat *Rotsystem*. Vi har haft askul med bägge de scenarierna. Det är jättekul. Vi bygger upp mer i hobbyn, för de som inte känner till de här spelen sedan tidigare. Vi har 1300 återkommande lyssnare, att kunna visa andra svenska rollspel för. Helst med lite fokus på indie-utvecklare. För oss själva så är det ett sätt att få lite variation. Man blir lite matt på kampanjen, speciellt för att den är så lång. För mig personligen är det också skönt att få lite frisk luft genom att få spela också.

Har ni några andra framtidsplaner?

Axel: Om man skall vara "Mr Burns-ig" ser jag detta som en plattform för att kunna sätta framtida kreativa projekt som är relaterade till rollspel. Om någon av oss t. ex. skulle ge sig på att skapa rollspelsmaterial hade det varit en skön plattform att dra igång crowdfunding av olika slag på, då vi redan har en återkommande publik. Det är min konspiratoriska sida helt enkelt. Men det är långt in i framtiden, det finns inga konkreta planer än.

Anneli: Slutmålet är världsherravälde!

Axel: Yes, världsherravälde via rollspelspod! Ingen har provat det än.

Något annat att tillägga?

Axel: Jag kan ge ett exempel på hur jag vill använda podden som en plattform. Det är en kanal för mig att sprida till massa potentiella kunder att jag gör illustrationer. Vilket redan har gett utdelning för mig. Vi har pratat om olika sätt för människor att ge oss pengar, om de vill. Det finns massa sätt, inte att man måste betala för att få tillgång till grejer utan...



Anneli: Köp en t-shirt!

Axel: Ja, till exempel. Eller om någon skickar oss några hundra kronor så får de själva bestämma en bild baserad på något av våra avsnitt som vi sedan postar på vår sida.

Mikael: Men sen sätter ju jantelagen in lite också. Jag är lite kluven. Å ena sidan lägger vi ju mycket tid och förlorar pengar på det just nu, så att säga. Men det känns lite fel att så fort man får lite popularitet så skall man börja krama folk på pengar.

Axel: Jag är lite ondare än Mikael på det sättet.

Mikael: Alltså, jag gillar ju pengar, så om någon vill ge mig tar jag ju emot det, ha ha.

Anton: Problemet med att vara kreativ och ha principer.

Axel: Nej, sådana har inte jag, ha ha.

Du skall väl illustrera för Fenix Axel?

Axel: Ja, jag såg att Anders Blixt hade lagt upp bilden jag gjort till hans science fiction artikel. Jag har också en illustration i numret som just kom ut (nr 2, 2016 Reds. anm.) och så har jag flera till Kickstarterutgåvan. Vill det sig väl kommer jag illustrera till lite Westersupplement också. Skitkul!

Anton: Själv kladdar jag rätt mycket på rollformuläret.

Mikael: Om det är någon som har fyra timmar långa ljudfiler som de vill ha klippta så finns jag tillgänglig.

Hur mycket klipparbete är det för podden?

Mikael: Jag lägger ner ganska mycket tid på detaljerna. Helst vill jag ju säga att vi är helt naturliga men ...

Henrik: Du klipper väl bort typ hälften av vad vi spelar in?

Mikael: Det är nog att ta i, men en del blir det.

Ni skall strax spela in nu, och då spelar ni in flera avsnitt samtidigt?

Axel: Vi bara kör, sen försöker Mikael få ihop det.

Mikael: Den eviga plågan att försöka hitta en naturlig brytpunkt.

Axel: Vettiga start- och slutpunkter på ett avsnitt ja. Det är jag glad att jag slipper göra.

Mikael: Mer i detalj så tar jag först en vända då jag klipper allt uppenbart, då vi slår upp något i regelboken eller så. Jag har ganska dålig koncentrationsförmåga så sedan tar jag en vända och klipper där jag tycker det behöver speeda upp lite, när det blir tråkigt.

Josefin: Men sparas allt du klipper bort?

Axel: Tänker du på bloopers-reelen?

Mikael: Ja, fast bloopers är ju ofta kvar, som det om att mjölka en dräng till exempel. Sen skriver jag intro och outro till den fantastiske Janne, som läser dem åt oss.

Axel: Ja, han skall ha en eloge!

Vem är han?

Mikael: Jag träffade honom när jag pluggade radiojournalistik.

Henrik: Och du tyckte han hade så grym röst.

Mikael: Ja, med en gång! Jag tänkte att skall jag någonsin göra något, och jag har haft andra projekt på gång innan detta, så skall jag ha Janne som berättarröst. Han har varit revisor hela livet och sysslat mycket med amatörteater och dokumentärfilm och sådant, men så hade han bestämt sig för att han skulle bli radiojournalist.

Anton: Han bringar ju något vi inte riktigt kan sätta fingret på.

Mikael: Han gör att det känns som ett avsnitt liksom, av en HBO-serie eller något. Jag tycker det känns lite som de närmsta man kan komma i poddformat till en TV-serie.

Anneli: Det ger något extra när han inleder alla avsnitt.

Anton: Det blir som en trigger. Jag lyssnar inte på alla avsnitt av vår podd, men när jag gör det så triggas jag av att höra hans röst.

Mikael: Han sitter i Norrköping och när han lyssnade på första avsnittet så fattade han ingenting! Men jag försökte förklara det som att det är som improviserad radioteater.

Anneli: Ja, så brukar jag också beskriva det för dem som inte är insatta.

Mikael: Han är ju den första som skulle få pengar om vi började tjäna något på detta, han får ju ingenting för det nu. Jag brukar leverera fyra avsnitt åt gången och säga att nu har du två veckor på dig, rappa på!

Anneli: Han var väl med och spelade också?

Axel: Ja, han var med i *Svavelvinter* och spelade munken Abenazer som var en perfekt roll för honom. Då fattade han vad det är vi gör.

Josefin: Jag var ju inte med då, men jag lyssnade sedan och han lät rätt erfaren.

Mikael: Han har ju spelat teater förut.

Axel: Han såg det nog mycket som improviserad radioteater. Det han har svårt att förhålla sig till är väl regler och tärningsrullande. Jag tycker man behöver båda två. Jag tycker inte det hade varit kul att spela rollspel om det bara varit improviserad teater.

Anneli: Nej, men det är ju något med tärningslag och att det ger spänning. Man vet aldrig vad som skall hända.

Axel: Det är roligt att låta tärningarna diktera vad som skall hända och att det inte bara är upp till oss som ... hittepåare, utan vi måste ta vad tärningarna säger och väva in det i historien och det är det som är essensen i vad som gör rollspel roligt, att brottas med oförutsägbarheten i berättelsen. Och det är det vi skall göra nu. Det här speltillfället kan gå åt väldigt olika håll!

Och med de orden klev sällskapet in i den lilla studion och började förbereda sig för sina fortsatta äventyr i Trakorien. Vill du lyssna, så finns podden att hitta på iTunes eller på www.vispelarrollspel.se