

Bakgrund

Hur ni skapar era karaktärers bakgrunder tillsammans



Karaktärsskapande

Skapa grundstoftet för din bakgrunds viktigaste 2-3 scener.

Skapa först din karaktär som vanligt för att hitta vart du vill ta vägen. När du är klar med det så behöver du själv fundera lite översiktligt kring två till tre händelser i din karaktärs bakgrund som har varit viktigt för denne. Dessa händelser skall senare kunna knytas in i spelet. Notera ned andemeningen bakom händelsen i en mening, skriv meningen som en tidningsrubrik. Under rubriken noterar du platsen där händelsen utspelas samt två andra biroller som deltar i händelsen. Dessa biroller beskrivs med namn och två till tre karaktärsdrag som stämmer för dem.

1

TIDNINGSRUBRIK

Skapa en tidningsrubrik som beskriver den viktiga händelsen.

2

PLATS

Beskriv platsen för den viktiga händelsen.

3

BIROLLER

Ange namn och karaktärsdrag för 2-3 biroller i händelsen.

Här avslöjas nästan Zhu som Gay

Miljö: Polishusets skjutbana;
Hemlig pojkvän: Officer Francis O'Connor (nykär, stentuff)
Homofob: Officer Joe Mason (skrytsam, självgod)

Väpnat rån mot 7 eleven

Miljö: 7 eleven
Zhu's pappa: Ling (rädd, samarbetande)
Demonbesatt rånare: Jack Larren (skräcknjutande plågare)

Polisofficer mördad i sitt hem

Francis O'Connors lägenhet med texten Bögsvin skrivet i blod på väggen;
Homofob: Officer Joe Mason (gayhatare, misstänker Zhu, självgod)
Zhu's chef: Cheif Joseph Jamesson (misstroende, kall, hemligt förtvivlad över mordet)

Spela scenen

Tillsammans fördjupar ni varandras karaktärer.

Nu när varje spelare har förberett sin karaktärs viktigaste bakgrundshändelser är det dags att träffas och spela scenerna. Spelarna turas om att etablera sina scener. När det är din tur att etablera scenen så gör du först en introduktion genom att läsa upp rubriken, ge en kort beskrivning av platsen och slutligen introducera birollerna. Skriv upp det som presenterats eller lägg fram det förberedda materialet så alla kan se det under spelet av scenen. Du tar själv rollen som din egen karaktär.

”Från ditt gömställe mellan hyllorna ser du hur den äckliga mannen trycker sitt vapen mot din pappas tinning”

Som spelare i någon annans scen hjälper du den spelaren att etablera sin karaktär, det är därför viktigt att vara lyhörd på vad scenen skall ta för riktning och påverka scenen på ett sätt som



skapar den känsla som huvudrollen skall få. Samtidigt bör ni uppnå mer än vad den som äger scenen har tänkt sig eller kommit på. Den karaktär du gestaltar som en biroll i scenen kommer också finnas med i världen som en biroll även efter att scenen är klar. Scenen etablerar alltså inte bara rollpersonens bakgrund utan även birollerna runt rollpersonen.

Spelledaren hjälper till att etablera miljön och sätta tempot i scenen. Hen försöker också driva scenen åt det håll den etablerande spelaren beskrev den. När scenen känns utspeland klipper spelledaren och lämnar över till den som skall etablera nästa scen.

Om den etablerande spelaren känner att scenen bär iväg åt fel håll så får denne direkt säga det och delar kan spelas om för att passa in bättre.

NÄR ALLA SCENER ÄR SPELADE

Varje spelare tar med sig det som spelades upp ut från spelet och skriver in det i sin bakgrund, om spelaren inte är bekväm med delar av eller hela scener så kan denne ändra det i detta skede. Det är en fördel om de ändringar som görs tas upp med gruppen innan ni startar spelet så alla vet om vad som har ändrats.

Fyll ut de stödord som användes som underlag för scenen till en artikelliknande text för extra bonuspoäng. Din karaktärs bakgrund blir nu lite som tidningsurklipp i en klippbok.

Text och idé: Gustav Ruthgård. Foton Robert Jonsson.

