

Kapitel 15:

Att Leda Västmark

Tips Till Spelaren

De flesta spelledarkapitel innehåller massor med tips om hur man spelleder ett rollspel. Det gör det här också, men vi tänkte faktiskt inleda med något helt annat. Den första biten av kapitlet är till för att ge *spelaren* en massa goda tips om rollspelande.

”RISK IS A PART OF THE GAME IF
YOU WANT TO SIT IN THAT CHAIR”
– JAMES TIBERIUS KIRK

Respektera spelledaren

Spelledaren har alltid sista ordet. Detta är något som man som spelare måste respektera. Man behöver inte lyda hennes minsta vink. Spelledaren i sig är ingen fiende eller motspelare – några av hennes spelledarpersoner kan mycket väl vara det, liksom några andra spelledarpersoner kan vara figurernas allierade. Kort sagt, spelledaren är en berättare och en medspelare.

Låt bli att avbryta spelledaren under yrkesutövandet. Att förmedla en bild eller en stämning är ett svårt jobb och det blir inte lättare om man avbryter hela tiden.

Respektera medspelarna

En sak är säker – medspelare hatar när man avsiktligt ger sig in för att sätta käppar i hjulet för dem. Om man misstänker att ens figur har en personlighet som kommer att resultera i att man förräder eller till och med dödar andra figurer så bör man bygga om figurens personlighet.

Detta ska inte tolkas att alla figurer bör vara äckligt snälla hjältar och goda kamrater – tvärtom är det bara kul om det existerar lite slitningar mellan figurerna och det brukar dessutom främja gott rollspel. Däremot bör man undvika figurer som är övriga figurers fiende.

Försök gärna hitta en koppling till de andra figurerna när dessa skapas. De kanske kommer från samma område, tjänstgjort i samma kompani eller jagas av samma fiende. Om man gör detta får man ett skäl att stå ut med det eviga käbblet mellan figurerna och sammanhållningen i gruppen blir bättre.

Var kreativ

Om ens figur inte har något bättre för sig så hitta på något. Om man är i en främmande stad eller by kan det vara en idé att utforska den, fråga runt lite och fylla på förråden. Prata med lokalbefolkningen och kom ihåg att man inte får reda på någonting om man inte frågar.

Sådana här kreativiteter kan dock leda till problem. Se bara på vad som hände stackars Merry när han gick ut från värdshuset i Brie för en nypa frisk luft – hux flux hade han två nazgûler väsande i nacken. Därmed är inte sagt

att man *inte* bör ge sig ut på dylika strövtåg, utan bara att man som spelare ska vara beredd på att ens figur *kan* råka ut för trubbel. Trots allt är problemlösning en kreativ sysselsättning.

Skapa situationer

Om man har en idé om en händelse som kan drabba ens figur kan man ringa spelledaren i förväg, dra undan honom till rummet bredvid eller skicka en lapp, där man beskriver händelsen och begär att man får genomföra det eller att spelledaren genomför det åt en. Man ska inte komma med idiotiska förslag som att vinna ett grevskap på kortspel, men mindre ambitiösa projekt, till exempel att bli bestulen av en ficktjuv, jaga och fänga honom och därmed få en tjänare och en kontakt till den lokala intresseföreningen för skumraskaffärer (och eventuellt några nya vänner och fiender) är helt acceptabelt. Uppta dock inte allt för mycket tid, utan låt andra spelare hitta på lite situationer med. Eller ännu bättre, försätt de passiva spelarna i nya situationer så att de tvingas in i handlingen.

Interna gräl

De roligaste rollspelsupplevelserna beror ofta på internt käbbel mellan figurerna – dock inte mellan spelarna. Ofta hamnar allt annat i bakgrunden för ett riktigt uppfriskande gräl. Man bör vara försiktig med gräl – figurer med stark heder (riddare till exempel) eller med kort stubin (de flesta trollkarlar och häxor) har en tendens att slå tillbaka först.

Var förberedd

När man springer till ett spelmöte har man inte så mycket att tänka på. Det enda man behöver komma ihåg är tärningar, papper, penna, suddgummi, tiden och rollformuläret. De två sista är rätt viktiga. Det är irriterande att sitta och vänta på andra spelare som inte kan komma i tid. Visserligen kan man ju sitta och snacka skit under tiden, men om man nu vill snacka skit bör man komma i förväg istället och prata före spelmötet.

Om man inte har någon möjlighet att undvika att komma för sent så bör man ringa i förväg och meddela detta, så slipper de andra spelarna sitta och vara förbannade över att man är sen.

Det händer ibland att spelare glömmar sina rollformulär. Det är i så fall bra att ha en kopia av rollformuläret hemma hos spelledaren, bara utifall att man råkar ha bråttom. Alternativt kan man lämna alla rollformulär på samma ställe, till exempel hos spelledaren, så ansvarar han för dem.

Tilltugg

En bra idé är att plocka med sig något att dricka och något tilltugg av något slag. Chips och dricka är vanligt, kaffe och te är populärt i vissa kretsar och några föredrar att plocka med sig en pizza. Obskyra varianter av tilltugg

förekommer också – vid ett par tillfällen då spelares födelsedagar sammanfaller med spelmötet har det serverats tårta!

Tänk på att dylika drycker och tilltugg ofta kan användas som muta till spelledaren. Även om han medvetet inte ger några fördelar på grund av mutor kan det mycket väl hända att han gör det omedvetet, särskilt om man som spelare inte ber om några favörer utan bara bjuder...

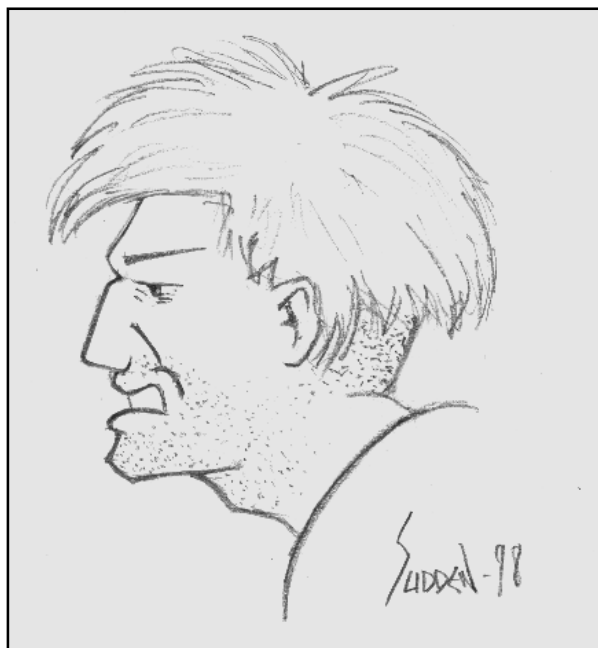
Undvik alkoholdrycker vid spelmötet. Förutom att det är åldersgräns på dem som kan drabba yngre spelare så är berusade spelare väldigt sällan *bra* spelare, på samma sätt som berusade bilförare är dåliga bilförare.

Tärningar

Spelare bör ta med sina egna tärningar. De flesta rollspelare är nämligen väldigt restriktiva med att låna ut tärningar. Denna restriktion kan bero på flera olika saker – att man är rädd för att bli av med dem är en vanlig anledning, men det finns även skrockfulla spelare som anser att om man lånar ut sina tärningar för de otur med sig när man får tillbaks dem, eller inser att man inte har tur med någon annans tärningar. Skrocken behöver inte vara medveten – tvärtom är den ofta undermedveten, men den finns ofta där. Det finns också de som "vet" hur sina tärningar uppför sig och därför vill behålla dem för att kunna "utnyttja" dem.

Varning!

Resten av det här kapitlet är tillägnat spelledaren. Här finns tips om hur man leder ett äventyr, konstruerar ett äventyr och skapar en kampanj. En del hemligheter avslöjas också, så det är dumt om spelare läser de följande sidorna.



Vad måste jag läsa?

Det som en spelledare måste läsa – och kunna – är Den Viktigaste Regeln. Det är inte så mycket. Därefter bör man läsa hur man skapar ett äventyr och hur man berättar. Äventyret är lika med vad som händer, och berättandet är att få fram händelsen till figurerna.

Spelledaren som Regeldomare

Spelledarens roll som regeldomare går inte att komma ifrån. Rollspel utan regeldomare har en tendens att bli kaotiska.

Spelledaren har *alltid* rätt att döma si eller så om regler. Hon kan förkasta hela kapitel om han vill. Hon kan när som helst bryta mot regler, tolka dem på det sätt som hon önskar och applicera dem hur som helst. Det enda en spelare kan göra åt detta är att protestera. Se dock nedan om detta under ”Att göra och inte göra”.

Vad gäller protester och regeldiskussioner: undvik dessa. De stör stämningen och spelflytet. Om det förekommer en regeldiskussion har *alltid* spelledaren rätt. Om en diskussion påbörjas, avsluta den omedelbart och be spelaren att återuppta den efter spelmötet om det fortfarande är viktigt. Säg att ”Vi gör så här ikväll, men vi kan ju diskutera hur vi ska göra i fortsättningen senare – jag håller med om att det är en dålig regel, men för tillfället vill jag rollspela, inte utveckla en ny regel. OK?”

Regler är bara en riktlinje. De är inte Svensk Författningssamling. Det är alltså helt fritt för spelledaren att ändra i dessa. Detta kan till och med ske under brinnande spelmöte, men det är inte att rekommendera, delvis på grund av den potentiella förvirring som kan uppstå men mestadels på grund av konsekvensskäl.

Det är inte värt mödan att följa reglerna slaviskt. Om man inte kommer ihåg en regel ska man inte avbryta för att kolla upp den. Västmark har en såpass enkel grundfilosofi att det inte är några som helst problem att improvisera ihop en ny regel för stunden.

Den Viktigaste Regeln

”DO WHAT THOU WILT’ SHALL BE THE WHOLE OF THE LAW.”

– ALEISTER CROWLEY

Vad man än tycker om ”den mest ondskefulla mannen i historien” är ovan nämnda citat högst användbar för spelledare. Spelledaren har nämligen absolut makt över reglerna och dess tillämpning. I rollspel är det nämligen så, att reglerna bara är förslag på hur man avgör en viss situation. Om reglerna kommer i vägen för förnuftet så har förnuftet företrädesrätt. En del brukar sammanfatta ett rollspels samtliga regler till följande två:

- 1) Spelledaren har alltid rätt.
- 2) Om spelledaren inte har rätt, se regel 1.

En spelledare måste vara *konsekvent*. Hon ska inte ändra på regler eller premisser under spelmötets gång. Det finns massor av exempel då dessa riktlinjer bör efterlevas. Om en figur bedöms kunna någonting om ett visst ämne bör denna fortbestå – om spelaren frågar om samma ämne igen bör han alltså fortfarande få ett bra svar utan att behöva slå igen. Om en regel appliceras på ett sätt i en viss situation ska man fortsätta på detta sätt spelmötet ut, såvida inte regeln fungerar fruktansvärt dåligt. Ändå är det ofta bättre att vänta med regeländringar till efter spelmötet.

Förberedelsen

En bra spelledare är alltid förberedd. Det behövs inte så mycket för att spela. Ett äventyr, eller i alla fall en idé, är alltid bra att ha. Här nedan följer en kort checklista på sådant som kan vara bra att tänka på:

- Kartor – både översiktskartor och detaljkartor
- Värden och beskrivningar på viktigare spelledarpersoner
- Bakgrundsinformation
- Namnlistor – en lång lista med namn och tomrum som kan användas för att ge namn åt helt improviserade spelledarpersoner.
- Platslistor – namn på värdshus, berg, landmärken och annat som man kan komma förbi på resor i vildmarken

Om äventyret så kräver kan det vara på sin plats att ge en del ledtrådar i form av fysiska objekt. Vid ett tillfälle användes tennfigurer och ett uppbyggt landskap för att illustrera en by, men detta är på gränsen till överambitiöst. Andra saker som man kan ge till spelarna är kartskisser, dagboksutdrag, utdrag ur böcker, meddelanden skrivna på lappar och liknande pappersbaserade ledtrådar. De enklaste görs på rutat kollegieblock med en kulspeppenna, men detta är lite tråkigt. Har man tillgång till en dator kan man göra mycket snygga utskrifter. Är man riktigt överambitiös kan man leta upp lite pergament eller vellum och kalligrafera ledtrådarna med gåspenna och riktig medeltida skrivstil – det är himla snyggt, mycket imponerande och framförallt är det mycket stämningsfullt.

Strid

Strid är ofta ganska tråkigt sifferskyfflande. För att göra strider mer spännande kan man ta till följande trick:

- Tidspress – det blir alltid mer intressant om man måste vara klar innan en viss tid, till exempel innan vindbryggan hissats upp för långt.
- Intressant terräng – att bara stå och bulta fram och tillbaka är inte särskilt roligt. Med ett intressant slagfält kan man utnyttja terrängen till sin fördel. I den klassiska Hollywoodduellen kastar skurken och hjälten både stolar, gardiner, facklor och förolämpningar efter varandra. Duellen brukar gå över bord, upp för trappor och till och med svingande i ljuskronan i taket.
- Flera aktiviteter – detta är egentligen en omvänd variant av tidspress och går ut på att samtidigt som flera figurer slåss mot ett antal skurkar måste en eller två andra figurer utföra något annat, till

exempel fälla ner vindbryggan eller befria den sköna mön från fängelset. Istället för att bli klar i tid försöker man vinna tid att utföra något långt mer viktigare.

- Levande beskrivning – istället för att bara nämna manövern man gör ("skurken hugger..." – himla tråkigt, faktiskt...) kan man beskriva den mer levande. "Han går lös på dig, först ett högt hugg mot huvudet med svärdet, en sköldstöt, ett stick mot svärdet rakt mot magen, allt medan han vrålar av raseri. Han struntar helt i att försvara sig – han vill döda dig och han tar i för kung och fosterland..."

Med levande beskrivningar och sunt förnuft går det att avgöra hela strider utan tärmingslag. Det här är ganska svårt att göra, så en spelare som är osäker och inte har god kontroll över spelarna och massor med auktoritet bör förlita sig lite mer på reglerna.

Det oförutsedda

Eftersom spelarna är mänskliga varelser och spelledaren inte är Sherlock Holmes eller oraklet i Delphi är det nästan omöjligt att förutse hur spelarna ska agera eller reagera. Därför måste en bra spelare vara beredd att improvisera utifall att spelarna lämnar äventyrets ramar.

I så fall gäller det att rädda vad som räddas kan. Man kan förstå tvinga in spelarna i äventyret igen, men spelarna uppfattar det då som att de är tvingade av spelledaren, vilket aldrig är bra. Spelarna behöver i alla fall en illusion av att de har ett fritt val.

Det är det mycket bättre att ta vad man kan från äventyret, omplacera det och försöka göra det bästa av situationen.

Konsten att berätta

Det gäller att hålla spelarnas intresse uppe genom att berätta på ett fängslande sätt. Om man märker att spelarna börjar prata om annat – hockeymatchen i torsdags, nästa avsnitt av Arkiv X eller Macintosh kontra PC – då ska man ta det som negativ kritik. Man har helt enkelt inte lyckats fånga spelarnas uppmärksamhet tillräckligt bra. Det är med andra ord bara att försöka lära sig att bli bättre.

Det bästa sättet att lära sig att berätta är att läsa böcker och serier och se på film. Boken är det media som ligger närmast rollspel, men det finns element från film såväl som serier som man kan sno för att utveckla sin berättande förmåga.

Att berätta består egentligen av två saker. Dels ska man bygga upp en handling, och dels ska man bygga upp en inlevelse. Båda är knepiga. Ett gott råd: skriv mycket. Genom att skriva och låta andra kommentera

det man skriver får man lära sig hur svenska språket hanteras samt även en känsla för dramatik och hur man med ord bygger upp en stämning.

Stämningen

Att bygga upp en stämning kan vara ganska svårt. Exakt hur man går tillväga beror på vilken stämning man vill frammana. Västmark är tänkt att vara realistiskt men ändå saga. Således måste man framföra en situation som dels är trovärdig och dels *inte är här*. Man vet att man har lyckats då man bara behöver sluta ögonen för att man ska förflyttas från Sundbyberg till hertigdömet Thabeun. Här nedan kommer några saker att tänka på.

En tät stämning frammanas ofta genom att spela på spelarnas fantasi. Beskriv hur det ser ut, ofta detaljerat, och fokusera berättandet på ett par detaljer som är *fel* – bloddropparna på golvet, ett skrik två kvarter bort, någon som var i närheten för några sekunder och sedan är spårlost borta.

Letandet efter ledtrådar kan vara mycket svårt att genomföra. Det krävs en hel del detaljkunskaper om platsen man letar på och framförallt om ledtrådarna. Ge i sådana fall en allmän översiktsbeskrivning av platsen och gå sedan in mer och mer i detalj efter att spelarna letar.

Det är inte alltid särskilt bra att beskriva jättetydligt vad det är som händer. Använd istället osäkra och subjektiva beskrivningar: "du anar att det står någon i mörkret", "du tror att någon har flyttat på stolen", "du tyckte att plankan knarrade när du klev på den" och så vidare. Rätt använda kan sådana osäkra beskrivningar frammana en känsla av skräck och fruktan.

En bra spelledarperson bör överdrivas. Spelarna har åtskilliga spelmöten att komma in i sina respektive roller. En spelledarperson är sällan på scenen mer än någon

timme i sträck. Därför måste man överdriva dem så att man lägger märke till deras personlighet. En full spelledarperson bör alltså inte spelas som salongsberusad, han bör spelas rent ut sagt råpackad med en whiskydimma som inte ligger Lützen långt efter. Eventuellt kan man förtydliga senare att personen bara är salongsberusad, men för att spelarna ska uppfatta den fulle personens personlighet krävs ofta rena överdrifter.

Problemet med att måla upp en bild av något farligt i ord är att spelarna inte uppfattar att saker och ting är farliga. Påpeka gärna att det där sexmeters trollet som figurerna vill anfalla är ungefär lika högt som en tvåplansvilla och be dem sedan gå ut och titta upp mot taket på nämnda villa.

Referera till personer med namn eller utseende, *aldrig* med nummer. Hitta på ett litet särdrag som skiljer just den här anonyma personen från alla andra – sned näsa, ärr i ansiktet, treveckors skäggstubb, långt driven skörbjugg, snor i mustaschen och så vidare. Det blir mer levande, dels i beskrivningarna och dels i händelserna senare när spelaren säger ”jag slår till vakten med snor i mustaschen”. Håll med om att det är mer inlevelse än om spelaren hade sagt ”jag slår till vakt nummer tre”. ”Tredje vakten från höger” är på gränsen till vad som kan accepteras.

Använd lagom mycket ord. I vissa fall är det användbart med mycket och långa ord, till exempel när man vill beskriva ett område mycket noggrant eller vill bygga upp en tät stämning. I stressade situationer bör man begränsa mängden ord så mycket som möjligt. Påpeka dessutom att det är bråttom-bråttom och stressa spelarna så mycket som möjligt. Se till att det som sägs innehåller något vettigt. Om det inte gör det får man ingen bild av hur saker och ting är. Använd gärna ljud effekter i beskrivningar, men inte *enbart* ljud effekter.

”Fula knep”

Ett väldigt intressant trick, som dock bara fungerar om några figurer är frånvarande, är att avslöja mer för de som *inte* är på plats än för de som är där. Skicka gärna en lapp till de spelare vars figurer inte är närvarande som förklarar något som den närvarande figuren inte vet – till exempel att det står en man bakom hörnet med ett elakt svärd, att det är en fälla bakom nästa dörr, att personen som man talar med just nu i själva verket är spion för figurernas fiende. Resultatet kommer att bli att de spelarna som inte är där kommer att hoppa på stolskanten då *de* vet mer än personen som råkar ut för hemskheten.

Ha en lång lista med namn – helt slumpvis utvalda – och en lång tom rad efter varje namn. Om figurerna frågar efter namnet på en okänd förbipasserande är det bara att ta ett namn i raden och använda det på personen. Det här är mycket användbart om man har mycket tjänstemän med i äventyret. Glöm inte att skriva upp vad namnet användes till.

Använd liknande idéer med utmärkande drag i utseendet. Den kan vara bra att ha.

Det finns spelare som tvekar en längre stund innan de kommer fram med sitt svar. Till en viss gräns går det väl an, men någon gång kan måttet rågas. I så fall finns det bara en metod att ta till och det är betänketid. Var stenhård om något sådant inträffar. Det kan synas hårt att straffa någon för tveksamhet, men å andra sidan är det ibland nödvändigt, särskilt i snabba situationer och alltid när övriga spelare blir märkbart irriterade.

När folk dör

När en figur dör så är han död. Det finns normalt sätt inga möjligheter att komma tillbaka till livet igen. Man bör faktiskt vara ganska försiktig med att ha ihjäl figurer. Ska man ha ihjäl dem bör det ske i början av kampanjen innan spelaren har hunnit bli fäst vid den, i de klimaktiska slutstriden sist i kampanjen – eller då spelaren tröttnat på sin figur och vill byta till en ny.

Om en figur dör, låt honom hänga kvar i livet såpass länge att han hinner säga några sista ord, till exempel ta farväl av sina vänner, ge den vitala eldtråden som bara han sitter inne med eller bara förbanna och spotta skurken i ansiktet. Äventyret eller kampanjen bör inte påverkas på något sätt av detta, men det är ett bra sätt att ta farväl av sin figur. En snyggt spelad dödsscen bör belönas när spelaren gör sin nästa figur.

Äventyret

Äventyret är grundstenen i en bra kampanj. Det är inte så nödvändigt att äventyren hänger ihop (men det är en fördel). Ibland kan det vara så att den enda gemensamma nämnaren för äventyren är figurerna och ibland området där det utspelar sig. En bra kampanj är dock djupare än så, men mer om detta senare. Det här stycket ska behandla konsten att skriva ett äventyr, inte hur de sitter ihop.

Idén

De flesta äventyr börjar som en idé eller en känsla. Man har sällan någon bra beskrivning av vad det är som ska hända, bara en allmän känsla som man vill uppnå.

De här idéerna kommer ofta i samband med att man läser en bok eller serie, ser på en film eller TV-serie eller på annat sätt konsumerar media. Idéer kommer annars från de mest underliga ställen. Många bra äventyr har uppstått från en välbeskriven bakgrundshistoria till en figur. Ibland kommer idéerna helt spontan utan något medvetet ursprung.

Man bör ha ett anteckningsblock med sig för dessa tillfällen – man vet inte när man blir tagen på sängen av en bra idé. Det räcker ofta med att skriva ner några stödord så att man en minnesanteckning. Om en idé kan kopplas ihop med en viss bild, riv ur den, kopiera den eller klottra ner en snabb skiss i blocket. Undvik dock att riva bilder ur andras böcker och tidningar.

Vad som ska ingå

För de som inte orkar läsa hela texten med tips om hur man gör ett äventyr kommer här en kortkortversion. Ett bra äventyr ska innehålla:

- Mycket möjlighet att rollspela.
- Mycket möjlighet att använda färdigheter som inte är relaterade till strid.
- Möjlighet att mäta sig med spelledarpersoner (eller andra figurer).
- Tillfällen då spelare måste tänka över vad som är rätt: gåtor, moraliska val etc.
- Tillfällen då sociala färdigheter kan användas, till exempel för att undvika strid.
- Flera möjligheter att lösa ett problem på.
- Möjligheten att göra fel utan att sabba hela äventyret.
- Ren strid – rätt hanterade är strider mycket spännande.
- Levande beskrivningar av personer, platser och saker så att spelarna kan föreställa sig att de är där.
- En klar inledning och ett klart slut.
- Möjlighet att rollspela (igen).
- En belöning, så att det inte känns att man gör något gratis.

Slutet

Bland det första som ska definieras när man gör ett äventyr är slutet – hur vill man att äventyret skall sluta? Orsaken till denna omvända ordning är att det är lättare att nå fram till ett slut om man vet vad slutet är. Att bara flumma omkring utan mål gör ingen glad. Man behöver

inte specificera slutet särskilt väl – det räcker gott med ”finner skurken, slår ihjäl honom och figurerna lever sedan lyckliga i alla sina dagar”.

Personer

Efter att man har ett slut bör man gå in på nästa del: personer. Alla viktiga personer som har en del i äventyret bör definieras. Några är förhoppningsvis redan definierade. Här hamnar till exempel figurerna. Om man har ett slut har man också ofta en antagonist av något slag. Därefter är det bara att definiera ”alla andra”.

”Alla andra” kan indelas i flera läger: bromsklossar, motorer och förbipasserande. Bromsklossar är de personer som vill hindra figurerna att uppnå sitt mål. Typiska sådana är antagonisternas knektar och underhuggare. Motorer är de som hjälper figurerna på vägen. Förbipasserande är alla andra som inte har med saken att göra.

En spelledarperson – det är alla andra personer i spelet förutom figurerna – behöver inte bestå av speciellt mycket. Det räcker i de flesta fall gott med ett namn, några rader om utseendet, personlighet och mål och eventuellt några siffror. De viktigaste personerna behöver för det mesta minst lika mycket beskrivning som en bra figur, medan de mest oviktiga inte behöver mer än ett namn om ens det.

Västmark har den stora fördelen att det är mycket enkelt att skapa en spelledarperson. Det är bara att plocka ut de egenskaper som man tycker skulle passa in och sätta några få skickligheter som man tycker att personen borde ha. Det är faktiskt så enkelt och praktiskt att man lätt blir bekväm av sig – spelar man andra rollspel kommer man faktiskt att sakna Västmarks stora enkelhet med figurer och spelledarpersoner.

Personindex och Erfarenhetsindex

Personindex och erfarenhetsindex är två värden som kan användas för att dels snabbt skapa spelledarpersoner och dels skapa spelledarpersoner i äventyr som passar i flera grupper. Personindex (PI) är lika med antalet figurer i gruppen. Erfarenhetsindex (EI) är lika med antalet äventyr som gruppen har genomgått. Dessa båda värden används för att anpassa motståndet till gruppen. Till exempel kan man i ett äventyr skriva att figurerna möter $PI+2$ knektar. Om spelargruppen består av fyra spelare så möter de alltså sex knektar ($4+2$).

Av dessa båda värden är PI det mest konstanta och är alltså lämpligt för lite mer ”stabil” motstånd. EI är betydligt mer variabelt och kan mycket väl komma upp i extrema värden. Halva eller fjärdedels EI är därför

ganska lämpliga att använda ibland. Räkna ut halvorna eller fjärdedelarna innan du plussar på eventuella modifikationer.

Huvudsakligen kan PI och EI användas på så kallade ”dussinskurkar” och annat som egentligen bara är i vägen, och då oftast på dessas vapenskickligheter, samt för många figurer i äventyr som man tänker distribuera.

Här följer några exempel på olika sätt att använda PI och EI.

Ett knektförband: $PI+2$ knektar med $EI/2+2$ på våldsamma skickligheter. En sergeant anför med $EI/2+4$ på våldsamma skickligheter.

Stråtrövare: $PI+6$ stråtrövare med $EI/2$ på våldsamma skickligheter. En ledare med $EI/2+4$ på våldsamma skickligheter.

Bondemobb: $EI+4$ antal med PI på våldsamma skickligheter.

Början

Början definierar hur figurerna kommer in i äventyret. När man har slutmålet och huvudpersonerna och deras planer är det enklare att komma på början.

Om man har en välplanerad kampanj (se nedan) löser sig äventyren ofta av sig själva. Har man bara kommit förbi smärtröskeln i början är det inte ovanligt att figurerna tar egna initiativ och startar äventyr helt på egen hand. Här krävs det antingen att spelledaren har förberett sig tidigare och så att säga "tjuvstartat" äventyret redan tidigare genom att lämna spår i ett tidigare äventyr som leder in figurerna på det nya, att spelledaren bygger äventyret på figurens mål, eller så måste spelledaren vara iskall, snabbtänkt och full av improvisationsförmåga.

Ett sätt att komma runt problemet är att starta "in media res" – mitt i handlingen. Tekniken används ofta på film. Det är inte så ofta man ser någon sitta och planera något, utan huvudpersonerna kastas rakt in i handlingen utan förvarning. Filmen *Ladyhawke* inleds med att Philippe Gaston flyr från Aquilas fängelsehålor – man får aldrig se orsaken till att Gaston befinner sig i fängelset i första hand (men det är ju ganska lätt att föreställa sig) eller hur han planerar det. På samma sätt börjar *Star Wars* med att prinsessan Leia försöker fly från Imperiet med ritningarna över Dödsstjärnan – återigen får man aldrig se själva stölden eller planerandet av den.

En sådan inledning kräver lite berättande från spelledarens sida, kanske till och med i form av en text som delas ut till figurerna före spelmötet.

A- och B-historia

Ofta upptäcker man att ett äventyr bara kommer att påverka några av figurerna. Det är då man tar till B-historien. "A-historien" är den delen av historien som för äventyret eller kampanjen framåt. "B-historien" är en benämning på den historia som handlar om de andra figurerna, så att de också får något att göra. En spelledare som bemästrar den här tekniken får inte bara fart på alla spelarna i gruppen, hon kan också väva in nya element i kampanjen, baserat på vad som till synes var ovidkommande sidoberättelser.

Utfyllnad

"Utfyllnaden" är det som ligger mellan början och slutet. Här hamnar skapandet av tidsplanering, kartor, händelseförlopp och andra typiska händelser mellan inledning och slut. Om figurerna ska smyga sig in i ett trollkarlstorn måste det ritas en karta över tornet. Resan till tornet bör specificeras – vad händer på vägen, hur lång tid tar det et cetera. Vilka ledtrådar ska finnas och hur hittar man dem? Detta är typiska "utfyllnader" och i sig mycket viktigare än både början och slutet.

Eftersom mittdelen kan variera så mycket går det knappt att skriva några konkreta exempel på hur man skapar den. Det är bara att titta på andras äventyr för att se vad som borde ingå.

Vad som inte behöver ingå

De som tror att ett bra äventyr innehåller massor med skurkar, fällor, underjordiska grottor och monster har fel. Det går alldeles utmärkt att skapa ett bra äventyr utan några som helst övernaturliga inslag – och här räknas faktiskt katakomber och fällor in. Västmark är visserligen saga, så allt är möjligt. Det är bara det att tänker man efter lite logiskt kan man konstatera följande:

- En vakt är mycket billigare än ett dyrksäkert lås.
- En riktig medeltida lönndörr syns mycket tydligt.
- Det är alldeles för dyrt att bygga underjordiska katakomber.
- En realistisk fälla består av en fallgrop med spikar eller en dold rävsax. Hemskehistorier som rullande stenblock, väggar som pressar ihop äventyrare till tomatjuice och femtielva armborst som skjuts ut ur väggarna är inte särskilt realistiska.
- Det är ytterst sällsynt med monster som "bor i grottor och lever på äventyrare".
- Man slår inte ihjäl en drake.
Å andra sidan:
- Ett bra lås är så dyrt att det i sig blir en statussymbol, och man *behöver* ju inte ta bort vakten. Har man råd med ett lås har man säkert råd med vakten också.
- Samma sak gäller lönndörren genom vilken skurken flyr på slutet. Naturligtvis är det ingen som märker den förrän det är försent
- Underjordiska katakomber är spännande när man kan vänta sig ras, bakhåll och fällor överallt. Men se till att försvararna utnyttjar katakomberna till sin fördel.
- Det blir trist när spelarna har desarmerat den sextiofjärde rävsaxen. Då kan man gott slänga in en häftigare modell av fälla någon gång som omväxling.
- Monstren i grottgången behöver ju inte *bara* äta äventyrare.
- Och någonstans i urtiden måste det väl ha funnits en sanning bakom alla drakdödarlegender.

Kampanjen

Den här delen av kapitlet är explicit riktad till spelledaren. Därför kommer en del detaljer om kampanjens tänkta utveckling att avslöjas. Spelarna bör inte läsa längre än så här; det kan faktiskt förstöra stämningen om de vet för mycket.

En kampanj är en serie äventyr som hänger ihop på ett eller annat sätt, till exempel genom dess huvudpersoner (figurerna) eller en genomgående röd tråd. De enklaste kampanjerna består av ett antal lösa äventyr som kopplas ihop enbart genom figurerna. En mer avancerad kampanj har ett utstakat mål som man kommer en liten bit närmare för varje äventyr. Dessa kampanjer sätts gärna upp som ett vanligt äventyr, fast väldigt stort och med slutet långt bort. Varför spela rollspel i kampanjform? Tja, en av de enklaste och bästa orsakerna är att man råkar gilla sin figur och inte vill slänga den i papperskorgen bara för att spelkvällen råkar vara slut.

Favoritskurkan

Darkness (Legenden – Mörkets Härskare): Ondskefull och ingenting annat.

Sauron (Sagan om Ringen): Han i bakgrunden som planerar och styr men som huvudpersonerna aldrig träffar.

Hans Gruber (Die Hard): Smart, intelligent, ambitiös, värtalig och hänsynslös. Att han är rolig att lyssna till är inte någon nackdel.

Sheriffen av Nottingham (Robin Hood – Prince of Thieves): Mums! En sådan underbar skurk! Så sadistiskt ondskefull att han till och med ställer in barmhärtighetsavrättningar och julen!

Darth Vader (Stjärnornas Krig): Imponerande, hotfull, livsfarlig och värtalig.

Kejsar Palpatine (Jedins Återkomst): Som Darth Vader fast bättre. Dessutom mer planerande och ”inte lika förlåtande” som Vader.

Thulsa Doom (Conan): Karismatisk ledare som verkligen åskådliggör religionens makt.

Dr. Hannibal Lecter (När Lammen Tystnar): Psykotisk så man ryser.

Hexxes (Fergully – den sista regnskogen): Hämndlysten och slemmig!

Jafar (Aladdin): Den perfekta ondskefulle trollkarlen som manipulerar en mesig sultan.

Dr Toliam Soran (Star Trek: Generations): Planerande, intelligent och hänsynslös. En person som inte låter något komma emellan sig och sitt mål.

Biskopen av Aquila (Ladyhawke): En man av tro som tror på mirakel – ”det är en del av hans arbete” – och som förblindats av åtrå och hat.

Västmark är tänkt att spelas i kampanjform mot ett övergripande mål. Man kan utan problem börja med att spela lösryckta äventyr, men man bör också smyga in händelser som anspelar på den framtida utvecklingen av kampanjen.

Det stora målet

Det stora målet med Västmark är till viss del fördefinierat och beskrivs i kapitlet om De Fem Konungarikena. Exakt hur målet ska uppnås har att göra med bakgrunden bakom det hela. Så när man definierar sitt Stora Mål bör man samtidigt definiera bakgrunden. Man bör ta tid på sig när man definierar dessa och arbeta på en ganska rejäl bakgrund, dessutom bör man definiera ett mål som ligger långt in i framtiden. Av skäl som förklaras nedan ska det inte gå snabbt att uppnå målet – det kan gott ta ett tag.

Målet bör definieras i detalj ganska tidigt. En kampanj ska helst ha ett slut som känns ”wow!”. Man ska veta att kampanjen tar slut – det får definitivt inte bli ett antiklimax, utan det ska kännas att kampanjen tog slut!

Figurerna

Man bör ta särskilt hänsyn till figurerna när man designar en kampanj. Ta även hänsyn till deras egenskaper och bakgrund. Dessa kan användas både för att inleda en kampanj, för att föra den framåt och för att avsluta den. En figurs förmåga att byta skepnad kan inleda en häxjägarkampanj, trolldomskraften hos en trollkarl kan användas för att föra kampanjen vidare och den Utvalde har sedan en uppgift att uppfylla på slutet.

Antagonisterna

Figurernas motståndare bör vara samma under hela kampanjen. De kan vara mycket osynliga i början, men de ska finnas någonstans i bakgrunden och planera mot framtiden. Antagonisterna har nästan samma rättigheter som spelarna – de har ett slags ”skurkkontrakt” och ska alltså överleva i alla fall till slutet. De mindre viktiga skurkarna behöver inte klara sig längre än till slutet på ett delmål, men huvudantagonisten ska klara sig hela vägen.

Skapa antagonister med personlighet. Det är inte roligt att möta ännu en ondskefull skurk – ge honom ett visst sätt att tala, ett visst sätt att föra sig och ett eget utseende så att han skiljer sig från mängden.

Delmål

En kampanj bör delas in i delmål. När man når ett dylikt delmål ska man se över fortsättningen av kampanjen för att se hur den påverkas. Ett äventyr är ofta ganska känsligt för hur figurerna agerar – tänk då hur en kampanj kan vara, som är så mycket längre och mer omfattande.

Delmålen fungerar också som en horisont till vilken spelarna kan se. Det är ett mål som *de* uppfattar, och när de når dit ser de ännu ett mål längre bort. Detta gör att spelledaren inte behöver avslöja det slutliga målet med kampanjen – man kan gott nöja sig med första eller eventuellt andra delmålet.

Föraningar

Det kan vara en idé att ge föraningar om saker som kommer i framtiden i kampanjen. Dessa föraningar behöver inte komma i nästa spelmöte eller ens innan nästa delmål. Man kan mycket väl ge en ledtråd i första spelmötet som får mening först i spelmöte sexton.

Det här kräver en mycket god aning om hur kampanjen ska utveckla sig. Dessutom bör man kunna anpassa föraningarna efter kampanjen – eftersom kampanjen med mycket stor sannolikhet kommer att utvecklas allt eftersom spelarna fortsätter mot dess slut är det inte säkert att föraningarna kommer att stämma.

Morötter

För att figurerna ska känna sig motiverade av att fortsätta kampanjen krävs det någon form av morot. Ibland kan det röra sig om en ren muta. Det kan röra sig om riddarslaget, ens frihet, upphöjning till högre grader inom kyrkan, ett baroni et cetera.

En viktig morot är erfarenhet. Ställ ofta upp vissa punkter i ett äventyr för vilka man kan få erfarenhet. Ett erfarenhetspoäng per punkt är rätt lagom, och ett äventyr som är planerat för ungefär 20 timmars total speltid bör innehålla ungefär tio punkter.

Delmålen bör ha större morötter. Det kan röra sig om förtrollade föremål, men sådana ska inte vara allt för häftiga och det är inget som helst krav att de ska vara stridsorienterade. Däremot bör de vara unika. Varje sådan övernaturlig morot ska konstrueras så att den inte liknar någon annan. Dessa morötter kan i sin tur användas för att dra kampanjen vidare.

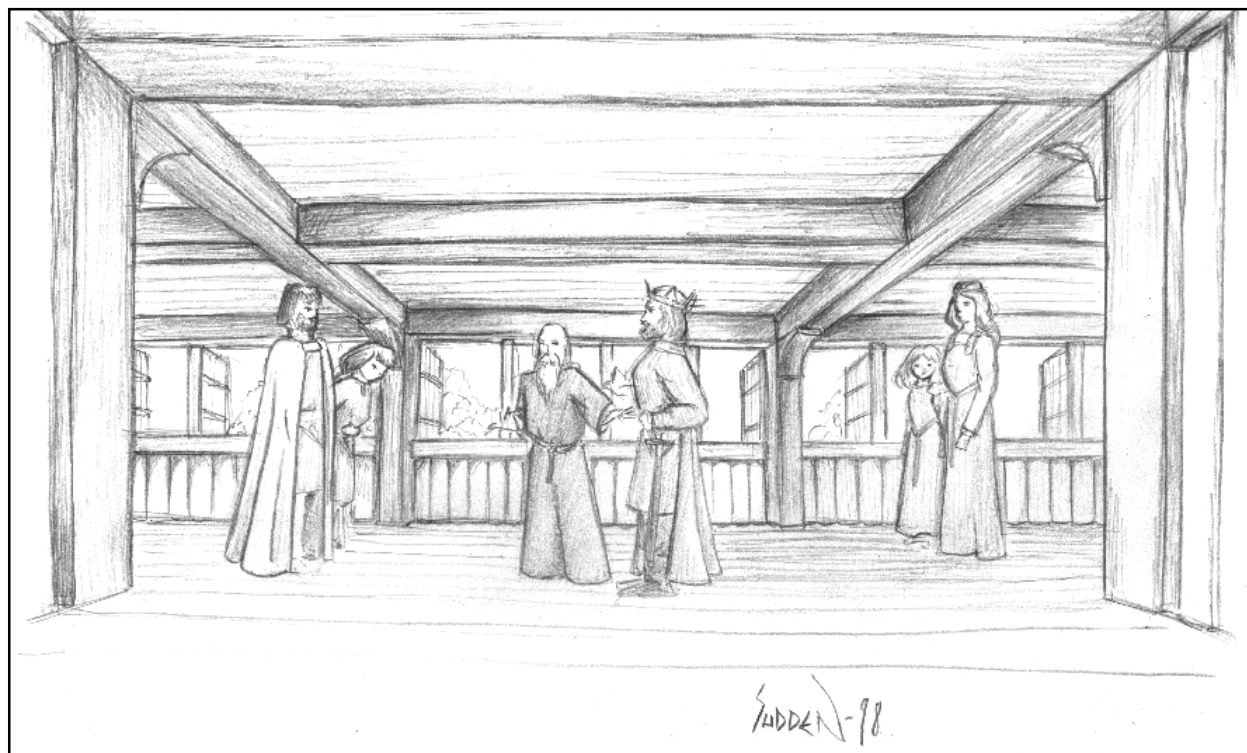
Omkastningar

Ibland kan det vara värt att göra en chockartad omkastning av kampanjen. Omkastningen ska i så fall vara planerad och fylla ett syfte – det ska inte vara en slumpartad omkastning. En sådan omkastning används ofta för att byta stil på en kampanj utan att avsluta den och avliva eller pensionera figurer. Detta är dock ganska riskabelt – det kan hända att man fullkomligt förstör en figur för en spelare, så var försiktig med hur omkastningar används.

La Grande Finale

En stor kampanj ska ha ett grandioöst slut. Det ska inte vara vilket slut som helst, utan figurerna ska känna att de kämpar för livet på slutet och slutet ska vara därefter. Det behöver nödvändigtvis inte vara en magnifik slutstrid i fysisk bemärkelse, utan det kan lika gärna vara en verbal "slutstrid".

Slutet kan gärna innebära en större omkastning. I hela Stjärnornas Krig-trilogin varnas man för den Mörka Sidan – om man faller för den kommer man alltid vandra på den Mörka Sidan – men ändå går Darth Vader tillbaka till den Ljusa Sidan och avslutar därmed sitt slaveri under Kejsaren.



Observera att det är *figurerna* som ska avgöra slutet på en kampanj, inte någon spelledarperson. Att låta en spelledarperson avsluta kampanjen ger på något sätt en bitter eftersmak hos spelarna. Det kommer att kännas som att de egentligen inte behövdes. Även om figurerna har varit marionetter genom hela kampanjen så bör det vara figurerna som gör det sista och vinnande draget, just för att ge spelarna tillfredsställelsen att avgöra det hela.

En figur ska *aldrig* vara tvungen att offra livet för att avsluta en kampanj. Han får gärna vara beredd att göra det, och om han skulle *råka* dö så må det vara hänt. Dödlighetssiffrorna i slutet kan till och med vara ganska höga – uppemot sjuttio procent är helt acceptabla siffror – men en figurs död ska aldrig vara planerad eller en förutsättning för att den ”goda” sidan ska vinna.

Åh, just det, när kampanjen är slut, glöm inte att tacka spelarna för deras deltagande. Utan dem hade kampanjen aldrig blivit till.

Att göra och inte göra

Låt spelarna kontrollera sina figurer. Att begränsa spelarnas handlingsfrihet är något som man aldrig ska göra. Spelarna har tillräckligt lite att säga till om hur världen ser ut – de kan bara påverka den genom sina handlingar. Om denna frihet dras in kan spelarna likaväl stanna hemma.

Beskriv saker i detalj. Ju bättre något är beskrivet desto lättare är det att föreställa sig det.

Belöna rollspel. Som alla andra vill spelare ha belöning för något som de gör bra, om så bara med ord. Om någon spelare rollspelar långt över det normala, låt honom inte gå från spelmötet utan någon belöning. Se det som spelmötets Oscar eller Guldbagge.

Fråga spelarna om deras åsikter om reglerna. Eftersom reglerna inverkar på figurernas handlingar angår det faktiskt dem. Rådgör med dem om vad som är bäst. Spelarna är för det mesta intresserade av regler och en del försöker att utnyttja dessa till sin fördel.

Kom förberedd. Det finns ingenting tråkigare än en oförberedd spelledare. Man behöver inte tillbringa all sin lediga tid med att se till att alla spelare har handilluminerade färgkartor, men man bör tillbringa lite tid med att planera äventyret.

Gå bortom reglerna. Om reglerna hindrar en berättelse är det ingenting som säger att man ska gå utanför reglerna. Det finns två saker då detta är aktuellt – dels när något är uppåt väggarna tokigt, då sunt förnuft säger vad som borde ha hänt, och dels då

reglerna inte klarar av att uttrycka något med tillräckligt mycket mystik. Hur mystiska är älvafolk om deras förmågor kan slås upp i vilken tabell som helst? Inte alls.

Favorisera inte. Spelare tycker aldrig om att upptäcka att någon annan får mer än dem, enbart för att spelledaren råkar tycka bättre om honom eller hans figur. Om man favoriserar en spelare är risken stor att man förlorar alla andra.

Var inte för snäll. Man kan inte gå ut på stadens gator och torg och köpa sig ett förtrollat svärd i närmaste magibutik. Därmed är inte sagt att figurerna aldrig ska få någonting alls – en riddare bara måste ha en häst, rustning och vapen, annars kan han inte fungera i sin roll som riddare.

Var inte för elak heller. Det finns spelledare som ser spelare som sina motståndare och försöker med list och våld ha ihjäl dem efter bästa förmåga. Även detta är helt uppåt väggarna fel. Spelare är medspelare och försöker ha kul på kvällen, inte bli slaktade. Dessutom är en figur spelarens skapelse. Man brukar bli sur på någon som förstör ens verk...

Ändra inte reglerna hur som helst. Om man ändrar hur som helst blir reglerna och eftersom reglerna är Västmarks motsvarighet till naturlagar även världen inkonsistent. Om man ändrar i dem bör man hålla sig till den ändringen även i fortsättningen. Om inte finns det risk att spelarna slutar att följa reglerna – om inte ens spelledaren följer dem, varför skulle spelarna göra det då?