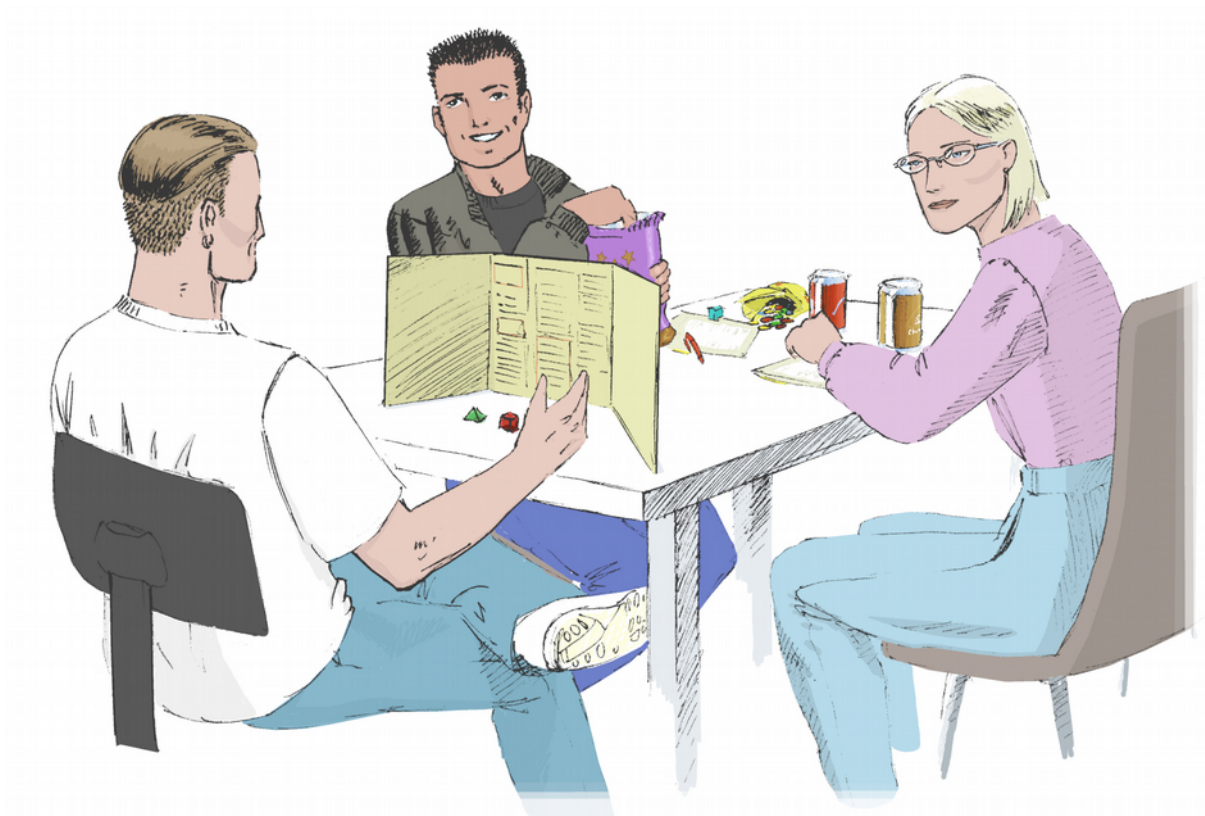




KAMPANJER 101

Av Daniel Schenström, med hjälp av Ola Lönnholm och Maria Lindgren

Denna artikel publicerades ursprungligen i Codex 00X. De enda ändringar som gjorts är de korrektioner som gjordes då, och referense pekar nu istället till Loke's Library. En del av denna artikeln är skapandet av en kampanjmiljö. En mer utförlig version kan du läsa i skriften "Rymden" som ligger i "Samlingsverk"-sektionen på sajten. En mycket mer utförlig version kan du läsa som del av fanzinet Solace som du hittar på Loke's Library i "Övergivet"-sektionen.

Nästan alla som spellett rollspel brukar förr eller senare få lust att skapa en egen kampanj och kampanjvärld. I den här kampanjkursen kommer jag att berätta hur du på ett bra sätt strukturerar upp arbetet. Det är viktigt att du inte tar det här som en absolut mall som måste följas slaviskt varje gång du gör en kampanj, utan snarare som riktlinjer som kan användas där du tycker de är bra och förkasta när du har en egen bättre variant. Det sätt jag beskrivit här är ju väldigt metodiskt konstruerande, uppifrån och neråt i ökande detalj, men det finns många varianter på hur det egentligen går till. Vissa kanske spelar några äventyr innan de börjar tänka på världen, andra börjar med ett litet område och arbetar sig utåt. Inget sätt är fel. Jag kommer att skapa en egen kampanj och kampanjvärld för att belysa min text med ett praktiskt exempel.

Vad är egentligen en kampanj?

Det kan tyckas en enkel fråga att besvara men medan jag skrev artikeln kom jag att fundera på hur man bäst definierar en kampanj och det jag kom fram till var: *en serie scenarion*. Det tror jag är den bredaste definitionen även om de flesta (tror jag) definierar det som: *en serie*

äventyr, spelleda av en spelledare och spelad av samma spelare i en och samma spelvärld. Bäst tycker jag att en kampanj är om man kan definiera den som: *ett serialiserat besök i en annan värld.* I den här kursen kommer jag försöka täcka in alla varianter på kampanjer och kampanjvärldar i alla stora genrer (Fantasy, science-fiction, skräck, och humor).

Den första idén

Självskapade kampanjer brukar börja med att man fått en idé, eller ett uppslag och inspiration att skapa. Från att återskapa en bra bok man just läst till en egen värld. Inspirationskällor kan vara filmer, böcker, serietidningar, sånger, tv- och dataspel, fotografier, andra rollspel, spelares idéer, tidningsartiklar, personers konversationer, internet med mera.

Ett tips är att så fort du kommit på en idé så skriv ner den. På så sätt kan du bygga upp en katalog att ösa ur när det behövs och så slipper du frustrationen av att glömma bort de uppslag du fått. (Och, ja, jag sover med ett anteckningsblock i sängen och har det i närheten när jag duschar också för att inte missa något.)

Exempel. Min grundidé är en fantasykampanj med starka inslag av upptäckande. Som regelsystem tänker jag använda Dungeons & Dragons 3rd edition (hädanefter enbart kallat Dungeons & Dragons) eftersom det är den nyaste versionen av det regelsystem jag har spelat mest.

Egen värld eller andras?

En av de första besluten du bör fatta är om du ska använda någon annans värld (ofta från någon av spelbolagen) eller göra en egen. Bägge har sina fördelar.

Med de färdiggjorda sparar du dels tid som du kanske inte har mycket av och dels så kan du ägna mer tid åt själva kampanjen. De flesta av dem är också så pass utvecklade att en spelledare lätt kan lägga till det som eventuellt saknas till resten av den detaljerade världen. Det viktiga att tänka på när man använder färdiga produkter är att inte vara rädd för att ändra det som inte passar, vilket vissa verkar tro är att häda. Om du tänker använda en färdig värld kan du hoppa fram till kapitlet **Kampanjen**.

Med den egenskapade kan du skraddarsy allt till att exakt passa din kampanj, dina spelare och din egen stil. Det kan innebära massvis av jobb men de flesta kampanjvärldar som blir färdiga (vilka vissa hävdar att de aldrig blir) kan leda till år av spelande. Och en dag, om du är driftig, kan du sprida ditt verk via internet eller till och med publicera som en av de många färdiggjorda världarna som går att köpa.

Världsbilden

Vi börjar stort av en anledning: allt vi gör herefter vilar på detta fundament. Först kan man fundera på ifall det finns andra dimensioner än den vanliga. I Dungeons & Dragons till exempel finns det många dimensioner och de sitter samman på ett visst sätt. Världarna existerar i små fickuniversum som genom ett astralt plan kan nå elementarplan och genom ett eteriskt plan nå plan liknande himlen, helvetet och andra mytologiska platser. Rollpersoner kan på olika vis även besöka dessa plan. I andra spel har man bara det fysiska planet och rollpersonerna kan bara röra sig i det universat.

Du behöver inte hitta på alla dimensioner redan nu, men du kan ha dem i åtanke. Hur ditt multiversum är uppbyggt kan hjälpa till att ge bakgrund till saker som magi, övernaturliga varelser, mentala förmågor, religion, mytologi och annat. Varianter är att ha olika delar av ens värld i olika dimensioner eller att den består av en eller flera dimensioner.

Ifall dimensionerna går att nå på något sätt bör du fundera på vad de egentligen är för något. Är de fysiska platser eller psykiska? Är de fasta eller amorfa? Fasta fysiska platser kan man

kartlägga precis som vanliga planeter (se kapitlet **Att rita karta**). Kartläggning av övriga typer av dimensioner lämnar jag över till dig själv att ta hand om.

Exempel. Det finns fyra dimensioner i mitt multiversum.

1. Den vanliga, som rollpersonerna kommer från och kommer spendera mest tid på.
2. En spegel-variant av denna (inspirerad av Star Treks "mirror universe") där det mesta är likt den vanliga världen men där folk och varelser är annorlunda i personligheten. Vissa fysiska ting kommer också vara spegelvända, så istället för ett känt berg finns det där en stor ravin t.ex.
3. En ond dimension från vilken demonerna kommer.
4. En god dimension från vilken änglar kommer.



Världen och himlakropparna

Nu ska vi börja med mer konkreta saker och bestämma hur universum är beskaffat. Är det fullt fysiskt som vårt eller uppbyggt på annat sätt? Är stjärnorna tindrande diamanter på insidan av ett svart skynke? Eller hål till ett annat universum? Riktigt viktigt är det ifall kampanjen tillåter rymdfärd. De flesta science-fictionrollspel bygger ju på vår moderna uppfattning men ingen säger att det måste vara så. I fantasyrollspel kan man lättare göra som man vill eftersom spelarna lättare accepterar det.

När de stora frågorna är besvarade är det dags att börja skapa det eller de solsystem som rollpersonerna kommer röra sig i. Utgå från en central himlakropp och arbeta dig sen utåt, himlakropp för himlakropp. För planeterna är det viktiga hur långt ifrån närmaste värmekälla de är, dess rotation, antalet månar och eventuella resurser. De faktorerna påverkar klimatet, års- och dygnslängd, tidmätning, beboelighet, restider och mer. Förutom planeter och stjärnor finns det en hel del andra fenomen: svarta hål, asteroider, kometer, gasmoln och meteoror m.m. Om ditt spel innehåller rymdfart eller andra sätt att ta sig mellan himlakropparna bör du ge planeterna tillräckligt med detaljer för att kunna beskriva hur den ter sig för rollpersonerna och hur lätt eller svårt de är att leva på.

För den som inte fick med sig sin fantasi i morse när ni steg upp finns här ett gäng tabeller att slå på.

HIMLAKROPPAR

T100	Typ	Chans till liv	Ring	Månar
1-30	Jord	20%	5%	1T100. 100=0
31-35	Vatten	25%	5%	T100. 100=0
36-40	Eld/sol	25%	5%	T100. 100=0
41-45	Luft	25%	5%	T100. 100=0
46-70	Gas	10%	15%	T100. 100=0
71-75	Svart hål	1%	0%	0
76-80	Asteroidbälte	20%	0%	0
81-85	Rymd-station	95%	0%	T10. 10=0
86-90	Singularitet	1%	0%	0
91-100	Spelledarens val eller slå igen			

Observera att jag inte följt någon större vetenskaplig teori när jag satt samman tabellen utan bara konstruerat den med spelbarhet i åtanke. Vatten-, luft- och eldplaneter har ingen basis i verkligheten utan de är till för humorrollspel och fantasyrollspel med rymdresemöjlighet. Jordplaneter är planeter av samma typ som vår planet, med eller utan liv. Är planeten livlös har den troligtvis inget flytande vatten och tunn atmosfär.

Vattenplaneter är stora klot av mestadels vatten som kan ha klumpar av bergarter i sitt inre.

Eldplaneter/solar. I science-fictionrollspel har solar 0% chans att hysa liv. Annars är det planeter av eld, eller mycket lava och magma.

Isplaneter är stora klumpar av fruset vatten eller gas.

Gasplaneter är just vad de låter som. Typen eller typerna av gas ger dem dess färg/er.

Asteroidbälte är en ring av löst material, oftast sten och isklumpar. Storleken på enstaka asteroider varierar.

Svarta hål är kollapsade stjärnor som nu drar åt sig materia så långt ifrån som dess gravitation tillåter.

Rymdstationer är satelliter och andra av varelser skapade rymdplatser. En del är robotstyrda skeppsdockor, andra lyxhotell, bostadsområden, forskningsstationer, barer och så vidare. Även övergivna skeppsvrak faller in i den här kategorin.

Singulariteter är avvikande rymdfenomen som gravitationskällor med okänt ursprung, pulsarer, tidsrevor, gasmoln och allt du kan tänka upp eller sno från Star Trek.

STORLEK PÅ HIMLAKROPPEN

(Storlek i diameter.)

1-7; 1-10 meter.
8-14; 10-100 meter.
15-21; 100-1000 meter.
22-28; 1-10 kilometer.
29-35; 10-50 kilometer.
36-42; 50-200 kilometer.
43-49; 200-1 000 kilometer.
50-56; 1 000-10 000 kilometer.
57-62; 10 000-50 000 kilometer.
63-70; 50 000-100 000 kilometer.
71-77; 100 000-1 000 000 kilometer.
78-84; 1 000 000-10 000 000 kilometer.
85-98; 10 000 000-10 000 000 kilometer.
99-100: 100 000 000 kilometer+.

Några kända himlakroppars storlekar:

Jorden, 12756 km i diameter.

Månen, 3476 km i diameter.

Solen, 1 392 000 kilometer i diameter.

HIMLAKROPPAR

(Per solsystem.)

Antal: 1T20.

Typ:

1-20; Metallplanet.

21-40; Gasplanet.

41-60; Isplanet.

61-80; Stenplanet.

81-100; Vattenplanet.

10; 1T4

11; 1T6

12; 1T8

13; 1T10

14; 1T12

15; 1T20

16-17; 1T100

17-18; 2T100

19; 3T100

20; 1T1000

Per himlakropp:

Antal månar: 1T20.

1-2; Ingen

3-5; 1

6-7; 2

8-9; 3

Ring:

1-50; Ja.

51-100; Nej.

DYGNSLÄNGD

Timmar: 1T100.

ROTATION RUNT CENTRAL HIMLAKROPP

1-50; 1T100 Dagar.

51-100; 1T100 År.

LIVHYSANDE

1-25; Som spelstandard.
26-50; Avvikande flora.
51-75; Avvikande fauna.
76-100; Annorlunda än spelstandard.

LÄMPLIGHET FÖR ORGANISKT LIV

1-33; Lämplig.
34-66; Olämplig.
67-99; Skadlig.
100; Spelledarens val.

ANTAL KONTINENTALMASSOR

1T10.

Exempel. Det finns sju planeter i ett solsystem där startplaneten är den tredje himlakroppen från den centrala solen. Även den andra planeten och den fjärde är beboelig. Två kometer ligger i omlopp runt solen. Universum är som vårt i övrigt. Två månar roterar runt huvudplaneten, fyra månar runt den innersta, ingen runt den andra, tre runt den fjärde, tre runt den femte, elva runt den sjätte och ingen runt den sjunde.

Geografisk översikt

Alla himlakroppar som ska besökas på nära håll och som är tillräckligt unika bör kartläggas och vi börjar med jordtypen. Utifrån kampanjiden kan man bestämma vissa saker angående utseendet; typen av geografi, miljöer och så vidare.

Om planeten är totalt livlös behövs troligtvis ingen karta alls ifall det inte finns några speciella landmärken du vill ha detaljerade. Annars är de vanligtvis bara kratertäckta klot. Bara för att de är döda nu behöver de dock inte alltid ha varit det. Det kan finnas kvarlämnade ruiner, övergivna forskningssonder och annat. Om så är fallet kan du fundera på hur planeten sett ut innan och göra en före-karta som någon kan finna bland lämningarna. Hur mycket arbete du bör göra dikteras av typen av äventyr du gör. Är det en vapenfest så lär inte sådana detaljer vara nödvändiga men är det en upptäcktsresandekampanj så är det desto viktigare. Allt arbete behöver inte göras nu heller, mycket kan göras i samband med själva kampanjskapandet eller ett äventyr.

Om planeten är levande och befolkad krävs det vanligtvis mer arbete. Bestäm hur mycket av planeten som är vattentäckt och hur mycket som är land. Om du bestämt vilken typ av miljö planeten har, ta med det i beräkningen. Annars är det bara att slita fram de trogna procenttärningarna och följa resultatet så gott det går. När det är dags att rita den första världskartan så bör följande saker ha i åtanke: axel, avstånd från värmekälla, storlek på planeten och planetens geografi.

Axeln är den punkt i planeten som den snurrar runt om den snurrar överhuvudtaget. (Se bilden.) En planet som jorden med sin inte allt för lutande axel har två nästan jämnstora poler medan en mer lutande, eller liggande, axel har en större pol och en mindre. Ligger den ner helt så kommer den helt sakna en av ispolerna medan polen på motsatt sida värmekällan är väldigt stor. Axeln har även betydelse för den lokala dygnsindelningen, hur mycket dag och hur mycket natt det är eller om det ens blir natt och dag.

Avståndet till värmekällan bestämmer mycket av klimatet. Ju närmare desto varmare och tvärtom. Förutom högre temperaturer påverkar det också eventuella ispolers storlek. Olika varelser är olika toleranta mot vissa temperaturer men de flesta levande organismer vi känner till tål ju bara vissa små temperaturvariationer. Planetens klimat kommer naturligtvis påverka

varelsernas överlevnadsförmåga men troligtvis finns det inga levande varelser som kan leva i klimat som Merkurius' eller Plutos. Fantasy- och skräckrollspel är uppenbara undantag.

Storleken på planeten bestämmer proportionerna på de olika klimatområdena. (Se bilden.) De områden där människor överlever lättast är de subtropiska och tempererade områdena. Ju större en värld är, desto större, proportionellt sett, kommer det tropiska området vara (förutsatt en någorlunda jordliknande axel), och de andra områdena kommer vara större tills man kommer till polerna som oavsett planetstorlek är ungefär lika stora (förutsatt ett lika avstånd till värmekällan).

Planetens geografi spelar in om den är formad på ett ovanligt sätt. Om den är platt, ihålig, halvklotformat, fyrkantig, en dubbelplanet sammanbunden av en landbrygga, ringformad eller någonting annat så kan det påverka allt det ovanstående. Inget av dem är att rekommendera i seriösa science-fictionrollspel om du inte har en anledning till den ovanliga formen.

Att rita kartan

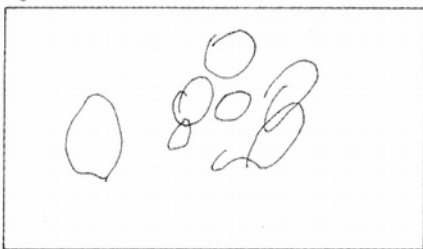
Med allt det avklarat är det dags att rita världskartan. Om den är konstgjord så är det bara att rita den, kontinent för kontinent, enligt de riktlinjer som skaparen tänkte på. Om den ska verka naturlig så får man gå till väga på ett annat sätt. Det svåraste brukar vara att börja rita kartan men så här brukar jag göra: Jag tar ett papper och en blyertspenna, blundar, och rita ut de antal kontinentmassor jag vill ha, i ungefärlig storlek, form och plats. Sen tittar jag igen. (Se figur 1.) Från den kladden ändrar jag det som behövs. Flyttar isär kontinenter, binder samman dem, ändrar storlekarna, allt efter hur jag vill ha det. (Se figur 2.)

Inget överträffar naturen själv när det gäller att skapa former som påminner om kartor. Oboy som sakta sjunker ner i mjölken skapar former som påminner om en omvänd landhöjning. En tippexfläck, en bit mögel på osten (jag bor ensam, ja) och allt som du tycker ser ut att kunna vara ett geografiskt område kan avbildas och bli en spelvärld.

Efter den putsningen placerar jag ut klimatzonerna. Antingen börjar du vid en av polerna eller vid den tropiska zonen. Bilden på klimatzonerna är förenklad. I verkligheten påverkas klimatzonerna av vindar, berg och sjöar, men hur mycket du går in på dessa faktorer är upp till dig. (Se figur 3.)

Sen med grunden avklarad kan man börja placera ut de mindre geografiska typerna: sjöar, berg, öknar, skogar och stäpper. Sjöar är bara att placera ut för glatta livet och berg likaså. Berg beror ju på tektonisk aktivitet och uppstår där kontinentalplattor pressar mot varandra. Om du vill kan du rita ut kontinentalplattorna och placera bergen längst deras gränser. Öknar har som enda kännetecken avsaknad av vatten och kan därför ligga var som helst som inte har god tillgång till vatten. Skogar däremot är beroende av vatten och finns i närheten av det.

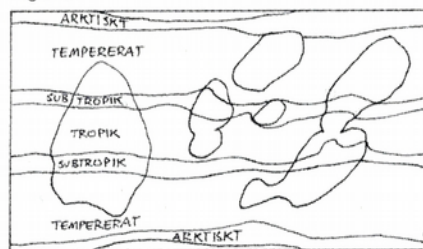
Figur 1



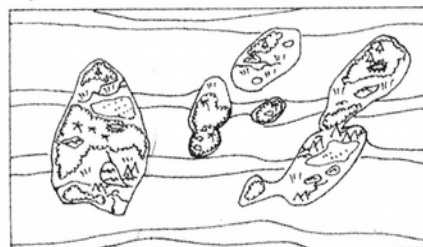
Figur 2



Figur 3



Figur 4



Figur 5



Stäpper kräver mindre vatten än skogar och finns där resten av de geografiska typerna inte finns.

Utplacerandet av kullar och floder är nästa steg. Kullar är i princip mindre berg och finns runt berg och där kontinentalmassor möts. Floder går från hög terräng till låg och rinner ofta från berg ner till antingen sjöar eller hav men de kan färdas långa sträckor innan de når dem. (Se figur 4.)

När du känner dig nöjd med hur det ser ut kan du renrita kartan, fortfarande med blyerts. Antingen på samma papper som tidigare eller till någon form av måttvisande papper, hexagonförsatt eller rutat. När du renritar kusterna är mitt tips att darra på handen medan du gör det så ser det mer naturtroget ut. (Se figur 5.) Övriga detaljer beror på vilken stil du vill ha på kartan, om den ska se ut som vår tids kartor eller som den är från en speciell period. Jag rekommenderar en modern karta för spelledaren och en tidsöverensstämmande till spelarna.

När det är renritat kan du gå in på mer exotiska geografiska detaljer: bottenlösa sjöar, gejsurfält, bottenlösa sjöar, gigantiska vulkaner, mystiska monument, urtidsdalar, underjordiska tunnelmynningar, kanaler och så vidare.

Gasplaneters utseende är en funktion av de gaser de består av. Gaserna ger dem deras färg eller färger. I de fall de inte är monokroma ligger gaserna ofta i band som löper runt planetens axel. Jag tänker inte gå in på vilka gaser som ger vilka färger och vilka gaser som reagerar hur med varandra utan det får ni allt springa till biblioteket eller gå ut på internet och ta reda på själva.

Vatten-, eld- och isplaneter har vanligtvis ingen noterbar geografi men om de nu har det i din kampanj så är det bara att följa samma steg som för jordplaneter.

Även de andra himlakropparna kan ha bestämda geografier men det lämnar jag upp till var och en att designa utifrån deras egna fantasi eller vetenskapliga kunskap.

Exempel. Jag har bestämt mig för att två av de beboeliga planeterna är befolkade av intelligenta raser i nuläget men att den tredje planeten, som varit bebodd en gång i tiden, nu är öde. Deras axlar är relativt lika vår jords för att göra kartmakandet enkelt. De tre planeterna är alla större än jorden, med den närmaste störst med en radie som är dubbelt så stor som jorden. De roterar aningen långsammare än jorden och har dygn på 40, 26 respektive 30 timmar. Den innersta av de tre beboeliga planeterna har till väldigt stor del porösa bergarter som har urholkats över miljontals år och gett upphov till en undre värld med en egen separat evolutionskedja (som vi ska återkomma till senare). Min karta visar bara huvudplanetens geografi för att spara plats.

Riktigt annorlunda världar

Med ovanstående information kan man göra relativt ovanliga världar men vill man ha en riktigt bisarr kampanjvärld kan man kombinera olika typer eller ta inspiration från föremål som inte vanligtvis existerar som himlakroppar. Gigantiska äpplen, planetstora rymdskepp, döda gudakroppar, världar som växlar mellan dimensioner. Allt du vill kan bli en värld men är det inte ett humor- eller nonsensspel så var försiktig med vilken typ av världar du gör.

Befolka världen

Nu har vi kommit så långt att vi ska bestämma vilka arter som ska finnas i världen och vi börjar med de intelligenta varelserna, oftast människor, utomjordingar, alver och liknande. Du själv bestämmer vad som ska finnas på dina världar. Har du gjort ett helt eget spelsystem vet du troligtvis redan vad som finns, men har du ett färdigt system så har du ett val; Använd allt som finns eller använd det du vill. Ingen säger att alla fantasyvärldar måste ha alver och dvärgar eller människor för den delen. Vilka arter du väljer att ha i dina världar hjälper till att skapa deras unika känsla och karaktär. Du väljer också vilka av dem som ska vara spelbara

och vilka som ska vara kända för spelarna. Om du tar bort ett av ditt spels standardraser kommer spelarna inte ta för givet att alla andra finns och det är bra i ett rollspel där du vill att spelarna inte ska vara snudd på allvetande.

När du bestämt dig för de intelligenta arterna så kan du fortsätta med de vanliga djurarterna. Återigen kan du välja mellan att ha med alla som finns eller att välja ut ett par. Du kan även lägga till dina egenskapade djur. Bäst är det att gå en gyllene medelväg och ha med de flesta vanliga djuren och göra ett par egna. Mest märks det om du ändrar de djur rollpersonerna stöter på oftast: riddjur och husdjur. Vår egen världs nuvarande fauna beror ju till stor del på att dinosaurierna dog ut. Om en katastrof inte inträffat på din värld så är nog antalet ödlor större.

Nästa steg är monster och det är i princip samma tillvägagångssätt som med djur. När du väljer vilka som ska finnas tänk på vilka som kan ge äventyrsuppslag. De flesta rollspelen av idag har så många monster att man undrar hur vanliga arter överlever och du kan ju ägna lite tid åt att gallra bland dem som finns om du känner att det behövs. Välj ut dem som du kan tänka dig ha en speciell uppgift i kampanjen. De behöver ju inte heller agera precis som i alla andra rollspel.

Exempel. Jag tänker tillåta tre arter för mina spelare till att börja med: människor, halv-alver och alver, alla boende tillsammans i den kända delen av världen. Alla de vanligtvis spelbara arterna i Dungeons & Dragons finns dock, men de blir inte spelbara förrän de upptäckts av rollpersonerna, och blivit vänligt behandlade. Halvlingar och halv-orcher känner man till men dvärgar och tomtar finns inte på den kontinent rollpersonerna börjar på. Övriga arter är spridda över de tre beboeliga planeterna.

När det gäller djurarter jag tänker ha mer dinosaurier och forntidsdjur överhuvudtaget på grund av anledningen ovan. Det innebär att däggdjuren inte är lika dominanta men dinosaurierna är mest koncentrerade kring det tropiska bältet. Då kan jag ha lite mer variation på riddjuren.

Dungeons & Dragons monstermängd är rent fanatiskt stor så jag tänker ta fram den stora skalpellen för att skapa en mer intressant fauna. Jag vill att monster ska vara sällsynta och annorlunda så alla ointelligenta monster går bort (som geléer, mögel och annat), det räcker med en drake så den röda draken stannar, alla humanoider som inte hör hemma på normala världar tas bort, alla standard-odöda försvinner, elementarer, betraktare, golems, psioniska varelser, astrala varelser, eteriska varelser och varelser som bara är större eller förbättrade varianter av redan existerande djur tas bort, liksom skogsvarelser och älvfolk. De som finns kvar kan detaljeras när det behövs, men väldigt få av dem finns på huvudplaneten.

Utvecklingen på planeten har varit likartad med jorden förutom på den punkten att det finns mer humanoida varelser. Alverna är den enda icke infödda arten på planeten.

Befolkningsbaserad geografi

I detta skede är det dags att börja tänka på själva den kommande kampanjen igen och vilken miljö den ska utspela sig i eller åtminstone börja i. Om det inte spelar någon roll är det bara att ta en punkt på kartan och starta där. Denna första plats är kampanjbasen och det brukar vara en stad, ett handelscentrum, en rymdhamn eller något liknande där rollpersonerna kan köpa utrustning, vila mellan äventyr och så.

Börja med att detaljplanera den kontinenten rollpersonerna börjar på. Städer, byar, vägar, strömmar, små öar, oaser, ruiner, magiska och mystiska platser.

När du gör det gör det med eftertanke. Antalet bosättningar och deras storlek har vanligtvis att göra med hur avancerad civilisationen är, även om fantasy har en tendens att vara ett undantag. Bosättningar är vanligtvis beroende av vatten och ligger därför nära kuster, vid floder och runt källor. Befolkningsökningen hör samman med tillgången på mat, och bördiga

områden har större befolkning och karga områden mindre. Även i fantasyvärldar är det bäst att följa de riktlinjerna, även om det är lättare att hitta på anledningar att sätta bosättningar oändligt långt från naturliga vattenkällor. (Magiska portaler, öppningar till vattenelementarplan, akvedukter, pipelines och så vidare.) Det finns ju också varelser som inte behöver organisk föda och det öppnar upp möjligheten för var du kan ha städer. Placera ut dem från din kampanjs förutsättningar; kuststäder, skogshuggarbyar, gränsfort, magikertorn, flygplatser, militärbaser, gruvor och allt annat du vill ha med. Hur detaljerat det är beror på vad din kampanj behöver för att fungera. En enkel jordbaserad fantasykampanj kanske bara behöver en bas och några monsterinvaderade grottor, torn och skogar där rollpersonerna kan äventyra. Kommunikationer är viktiga och ju mer avancerad kulturen är desto mer vägar och andra kommunikationslinjer brukar det finnas.

I en del kampanjer äventyrar man i själva basen, som kan vara en stad eller ett rymdskepp. Detta är vanligt i cyberpunk och vissa moderna gotiska skräckspel. Om det är fallet bör du detaljera platsen ner till gatustruktur och olika stads- eller skeppsdelar. Vart specifika byggnader finns kan du bestämma senare när du planerat klart kampanjen och vet vad du behöver.

Som vanligt behöver du inte göra klart allt redan nu men det kan vara bra att ha en världskarta eller stads- och skeppskarta att titta på medan du gör själva kampanjen. För science-fictionkampanjer som ofta kräver många världar bör koncentrera dig på att detaljera det som du vet kommer att användas. Att placera ut alla planeters alla bosättningar för kanske hundratals planeter tar helt enkelt för mycket tid och bör istället göras samtidigt med kampanj- eller äventyrsskapandet.

Världens historia

Den historia som ska skrivas nu är spelledarens historia där alla sanna datum ska finnas med. Börja med att sätta ett datum för dess skapande och arbeta dig sen framåt i tiden. Om du vill ha det med så uppstår de olika livsformerna vid de här ungefärliga tiderna om planeten är liknande jorden i sin utveckling; Det första livet uppstår runt 1-1,5 miljarder år efter skapelsen. 2,5-3,5 miljarder år efter det dyker djurliv upp: först blötdjur, sen ca. 100 miljoner år senare uppstår djur med hårda vävnader och rudimentära skelett. 100 miljoner år senare finns fiskar, landväxter och insekter. Ytterligare 100 miljoner år senare kommer de första ödlorna. Under ca. 250 miljoner år är ödlor dominanta och runt de sista 50 miljoner åren breder däggdjuren ut sig och under de två sista miljoner åren dyker riktigt intelligenta däggdjur upp.

Man är ju inte helt säkra* på varför ödlornas dominans bröts men om du inte vill hitta på en idé hur de dog på din värld bör de vara mer vanligt förekommande.

I en fantasyvärld kanske du vill ha en magisk eller övernaturlig skapelsehistoria som överensstämmer med en eller flera av spelvärldens religiösa mytologier. En eller flera gudar kanske skapade världen, utomjordingar kanske befolkade den eller något helt annat.

Det du bör ta upp på tidsaxeln är när de olika stora arterna uppstod (främst de intelligenta), när de blev civiliserade och när viktiga framsteg eller upptäckter gjorts, rikens uppkomst, rymdkolonisation och så vidare. Närmare än så behöver man inte gå om inte historien är en viktig del av kampanjen.

*Men de flesta forskare är överens om att kometen som skapade Yucatanhalvön är skyldig.



Kulturer

Grundkulturerna är jägare-samlare eller bofasta. Av dessa två typer finns en stor mängd varianter baserade på en massa variabler; Utvecklingsnivå, religion, statsskick, historia m.m.

Utvecklingsnivån är en slags fingervisning om vilka framsteg som gjorts inom vetenskap, arkitektur, språk, konst, metallsmide, teknik och mycket, mycket mer. Framsteg i civilisationen är mycket lättare om befolkningen är bofast. En plats att bo på ger en trygghet, och en möjlighet att lättare få mat, som gör att man kan koncentrera sig på andra saker än ren överlevnad och de flesta kulturer strävar mot detta.

Religionen är en viktig del av de flesta kulturerna även om antalet troende ofta minskar i takt med vetenskapliga framsteg. Religionen tjänar flera syften: den förklarar det vetenskapen inte kan, den är en trygghetsfaktor. Religionen är ofta den moraliska basen för en stat och för dess befolkning och ger utanför lagen vad som är rätt och fel i grunden. I de fall där lag och religion står mot varandra kan stora konflikter uppstå. Religionens relationer till andra är också viktigt på ett grundläggande plan människor och kulturer emellan.

Statsskicket definierar mycket av hur staten fungerar, inte bara hur det just styrs utan även lagar, ordningsmakt, ordergång och annat. Precis som med allt annat beror det på behov och vilja hur mycket du skriver. För en vapenfetischist-kampanj kan det räcka med en allmän definition: kungarike, kejsardöme, prinsdöme, teokrati o.s.v. För en politisk kampanj får du nog anstränga dig lite mer.

För mer av vad du kan skriva om varje kultur kan du titta i ett bra uppslagsverk eller än bättre, läsa böcker om olika kulturer. Försök att hitta en som tar upp flera olika kulturer och jämför hur mycket man verkligen kan veta om en kultur från vad de lämnar efter sig. Det hjälper dig både att bli källkritisk och att bli bättre på att skapa utdöda civilisationer (och dess kvarlämningar).

När du designar dina kulturer försök att alltid tänka på det ur spelperspektiv och hur de olika aspekterna kommer att märkas för spelarna. Lägg ner mer möda på att skriva om kulturens klädesdräkter, seder, teknologi och mat är för det är saker du kan beskriva för spelarna, istället för långa tirader om hur de uppkom vilket mer sällan kommer upp under spelmöten. Om du vet att spelarna alltid låter sina rollpersoner gå till vapenmarknader ha något förberett där. Det är på så sätt man bygger upp en unik miljö i kampanjen.

<i>Exempel.</i> Namn: Alver	Dvärgar	Människor/alver
Kallar sig: Feel'iYa (Stjärnfödda)	Ur (stenar)	Skarina
Område: Västra bergen	Underjorden	Hita, Skarina, Inje
Språk: Alviska, Hita	Urid	Hita
Historia: Hög status som stjärnbarn	Naturrett till metaller	Historisk historia
Konst: Figurativ, avbildande	Abstrakt, formbaserad	Figurativ, stiliserad
Musik: Flöjt, "tystnadens musik"	Rytmask, dov, monoton	Melodiös
Statsskick: Monarki	Representativ demokrati	Diktatur, monarki
Religion: Statsstyrd, manliga präster	Separat kvinnliga präster	Statsstyrt
Utveckling: Sen medeltid	Tidig medeltid	Sen medeltid

Enskilda länder och områden

Varje land som spelarnas rollpersoner ska besöka bör ges tillräckligt med information för att de ska kännas unika. Länderna bör ha ett namn som reflekterar dess kultur/er och det kan vara till grund för enskilda bosättningar däri och även språket som sådant. Antalet invånare är intressant när du sen ska fördela det i bosättningarna och för att veta hur stor del av landet som kan mobiliseras vid konflikt. Huvudstaden och andra viktiga och kända platser kan nämnas. Landets politiska sfär, fiender och vänner bör skrivas ner. Om du förbereder en politisk kampanj kan du tillägga hur de idkar politik, om det är med ambassadörer eller lönnmördare och soldater. Likaså är lagar, utvecklingsnivå, statsskick, handelsvaror. Mängden av detaljer i en intrigerande politisk eller kulturellt inriktad kampanj är högre än om det bara går ut på att slå ner alla som står i vägen för belöningarna. Ni kan ju använda mitt exempel nedan som mall om ni vill.

<i>Exempel.</i> Officiellt namn:	Det Heliga Paradiset Havala
Antal invånare/indelning:	1, 7 miljoner. 1, 2 miljoner människor, resten alver
Språk:	Hita handelsspråk, yerru, kvin och alviska
Läs/skrivkunnighet:	Cirka 4%; Adel, administration och handelsmän
Kultur:	Blandad Skarina-Feel'iYa med stark isolationism
Religion:	Statsstödd
Huvudstad:	Vaka La
Viktiga platser:	Stenens tempel, Sorgernas Brunn, Döda Skogen
Allierade:	M'kong
Fiender:	Vileking, Domofham
Import:	Vin, keramik, tyg, silver
Export:	Guld, vapen, ädelstenar, trä
Lagar:	Baserade på religionen med tillägg från domslut
Historia:	Grundat 1833 av en av fornkungarnas tre söner
Utvecklingsnivå:	Renässans
Statsskick:	Kungarike med adelsråd, utvecklad feodalism
Regent/er:	Kung Elyan II, drottning Loseanne, Baron Verti, storhertig Eyo
Mynt:	Egna myntade, M'kongs gäller under samma myntvärde
Kolonier:	Aroos månar, terrondjunglerna

Världstema

Populärt nu för tiden är att låta hela spelvärlden genomsyras av ett tema, en trend som troligtvis gjorts populär av White Wolfs Vampire, the Masquerade och dess gotiska ångest. Du kan låta något liknande vara centralt i din egen värld, något som är mer allmänt än kampanjtemat som jag ska diskutera senare.

Som världstema föreslår jag att du väljer breda ämnen; Ljuset som bländar ondskan, upptäckarglädje, rädsla och liknande. Hur det märks beror på hur starkt framtonat det ska vara. Tänk på hur andra berättare förmedlar sina teman. Hur Chris Carter understryker att man inte kan lita på någon i tv-serien Arkiv X, eller hur Marvel för fram rädslan för det okända i sina mutantserier (Uncanny X-men bl.a.).

Som världsskapare är det inte bara sättet som du berättar på när du spelleder som förmedlar temat, det är i valet av konflikter i världen, valet av kulturer, religioner, språk, varelser, mytologi och historia. Allt kan understryka temat men det är inget måste ens att ha ett. Ju mer generell din värld är, desto mindre är behovet av ett världstema. Ett tema är ju nämligen vägvisande för vilken typ av äventyrsstil man kan ha men det exkluderar samtidigt andra. Ingen förväntar sig skratthysteri i Wraith direkt (och med det sagt förväntar jag mig massor med mothugg på diverse web-forum).

Temat ska vara som en extra krydda och behovet av den är större i världar som inte är så detaljerade eller de som vill nischa sig.

Exempel. Utforskning är mitt tema. Världen är inne i en ny era av upptäckter och de märks bland alla som tar del av nyheter. Världen genomsyras av framtidsoptimism (i kontrast till alla mörka ångestspel som dykt upp under 90-talet).

Kampanjen

Med världen grundlagd ska vi nu ägna oss åt den här artikelseriens kärna. Det finns flera grundtyper av kampanjer. Från den simplaste varianten till de mer avancerade är de;

En serie av färdiga äventyr som spelas efter varandra – dessa är i sig en kampanj men de blir bättre om man binder samman dem med en ramhandling.

En serie äventyr, designade för att spelas efter varandra – tyvärr brukar denna typ av äventyr också existera i sin egen lilla vakuumbubbla som gör att den ändå inte påverkar kampanjvärlden nämnvärt.

En serie sammanbundna äventyr som är en del av en större värld – i denna typ av kampanj är rollpersonerna inte de enda aktiva aktörerna som de ofta är i de tidigare kampanjtyperna, utan här kan andra ha lika stor eller större påverkan på vad som händer i världen.

Ett enda långt äventyr som är en del av en annan värld – detta innebär alltså att förutom början och slutet finns det inga definierade tillfälliga slutpunkter på det sättet som kampanjer bestående av flera äventyr har.

När jag skriver äventyr menar jag inte nödvändigtvis äventyr i den traditionella meningen utan i princip bara en period där någonting ovanligt händer och rollpersonernas och spelledarpersonernas reaktioner på denna händelse. Därför kan ett äventyr vara ”den dagen bestämde vi oss för att gå till grottan och nita orcher” eller ”den dagen samlades hela besättningen under däck för att berätta sjörövarhistorier” eller ”den dagen var det Malins första dag i skolan och vi föräldrar skulle följa med på klassorienteringen”. Äventyr behöver alltså inte innebära äventyrande per se.

Exempel. Först ramhandling. Jag slumpade ut tre äventyr som jag inte spelat innan från min rollspelssamling. Det blev Legions of Thyatis (ursprungliga Dungeons & Dragons, graderna 2-5), Beyond the Crystal Cave (Advanced Dungeons & Dragons, grader x-x) och Sundown at Starmist (Star Frontiers). Det första äventyret kombinerar detektivarbete och politik i en miljö liknande antikens Rom. Det andra äventyret är en jakt på två adelsungdomar som flytt in i ett fick-universum. Det tredje är i princip upptäckande av en planet och vad de onda utomjordingarna haft för sig där.

Politiken i första äventyret är lätt att binda samman med adelsungdomarna eftersom det är adeln som sysslar med politik. Planeten i det tredje äventyret får helt enkelt bli den övergivna

beboeliga planeten. Som ramhandling känns det naturligt att bygga på konflikten mellan två adelshus (som tas upp i Beyond the Crystal Cave). För ökad empati kan en eller flera rollpersoner vara från det ena eller bägge släktena.

Vad ska kampanjen handla om?

Om du har färdiga äventyr du vill spela, börja med att läsa dem och leta efter vad som är lika i de olika äventyren. Utspelar de sig på liknande platser, har liknande spelldarpersoner eller något gemensamt i bakgrundshistorien? Ta någon eller flera av dessa gemener och arbeta samman dem. Om en vaktkapten är med i alla äventyren, gör det till samma vaktkapten. Om alla äventyr handlar om artefakter, gör det till samma artefakt eller till delar av samma. Ingreppen kan göra att du måste ändra i bakgrundshistorierna men det är bara bra för då får äventyren en personlig prägel. Ju mer du ändrar för att passa dig själv, dina spelare och den värld du spelar i desto bättre.

Vad du också ska titta på när du har köpta äventyr är vilken kraftnivå de har. Då vet du i vilken ordning du bör köra dem och vad som behövs göras för att rollpersonerna ska ha en chans att klara dem. Det är olika lätt i olika system att se vad som krävs av rollpersonerna men om det inte finns ett uppenbart sätt (som grader t.ex.) så titta på storleken på motståndet, tidsramen för rollpersonerna och hur säkra de är under äventyrets gång. Om spelarna gjort rollpersoner och skrivit bakgrunder åt dem så försök att arbeta in dem i historien. Om någon släkting kidnappas (alltid populärt) låt det vara någon av släktingarna spelaren har skrivit om i bakgrundshistorien. Ändra det du kan, vill, och har tid med, så att det verkar som inte rollpersonerna bara börjar existera när kampanjen börjar utan att de har haft ett liv innan. När kampanjen pågår sedan tänk på hur deras status och deras göromål påverkar deras vänner, släktingar och andra spelldarpersoner, och hur det påverkar världen i övrigt.

Om du inte har färdiga äventyr kan du göra precis vad du vill när det kommer till äventyren. Först kan du bestämma om du ska göra allting själv, vilket är bäst om du redan har det mesta uttänkt, eller om du ska be spelarna om idéer vilket är bäst om du inte spellett tillräckligt mycket för att veta vad dina spelare gillar eller fantasin tryter. Inte för att de ska hitta på allt men förslag på äventyr de vill spela är bra så att du kan komma igång.

Kampanjer kan vara av olika historietyper, lika varierade som böcker, filmer och serier. Draman, snyftare, action, skräck, humor, thrillers och så vidare är alla lämpliga som kampanjer. Centralt för vanliga kampanjer är att ha ett internt mål (till skillnad från externa mål som är spelarnas mål; att ha kul, att återskapa en historisk miljö, och så vidare) som rollpersonerna strävar mot och har man väl kommit på det målet är hälften gjort. Här följer några förslag för den som behöver det:

Besegra: det dekadenta kungariket, den onda personen, den konspiratoriska organisationen, de insektoida utomjordingarna, den nitiska arbetsgivaren, det hänsynslösa viruset, den diaboliska antikhandlaren, de andra rollpersonerna, varelserna bortom tid och rum o.s.v.

Finna: den magiska artefakten, det legendariska svärdet, den hemligstämplade cd-skivan, den saknade systemen, den experimentella robotrustningen, de gamlas stad, den försvunne forskaren, det kraschade rymdskeppet, det smaskiga tårtreceptet (på ätbart papper alltså) o.s.v.

Undersöka: det bestialiska mordet, den mystiska planeten, den uråldriga ruinen, det underjordiska laboratoriet, det övergivna kryssningsfartyget o.s.v.

Uppleva: den sanna kärleken, den stora sorgen, den fantastiska civilisationen, andra tidsåldrar, andra dimensioner, den största segern o.s.v.

Lösa: den bittra handelskonflikten, det stora juvelmysteriet, den utdragna familjefejden, det kosmiska pusslet o.s.v.

I princip är det här samma idéer som man gör äventyr av och den egentliga skillnaden mellan äventyr och kampanjer är längden. Storleksskalan för rollspel är som följer: situation-

scenario-äventyr-kampanj. En situation är till exempel en strid eller undersökandet av en mordplats, ett scenario är ett antal situationer, som ett kapitel i ett äventyr.

Det går också bra att kombinera flera eller alla idéer till en enda stor kampanj men mitt råd är att hålla kampanjen simpel men äventyren kan vara mer invecklade. Allt behöver inte komma i början, du kan lägga till saker när som helst under kampanjens existens men en ungefärlig idé måste du ha för att kunna gå vidare.

När idén kommit så är det dags att bestämma sin kampanjs struktur; linjär, öppen eller fri.

Den linjära kampanjen har en historia som går från en specifik händelse till nästa specifika händelse i en förutbestämd ordning, och varje steg måste klaras av innan man kan fortsätta till nästa.

Den öppna kampanjen har flera vägar som leder till steg som kan avverkas i en icke förutbestämd ordning. Stegen är av olika vikt, en del måste klaras av, andra inte.

Den fria kampanjen har bara två steg, början och slutet och vägen dit är helt upp till hur spelarna tar sig fram. Spelledarpersoner blir väldigt viktiga och spelledaren måste ha god koll på sin värld.

Strukturen kan i sin tur vara statiska, tidsberoende eller tidsberoende.

De statiska kampanjerna står still tills rollpersonerna gör vad som krävs. De väntar på spelarnas aktiviteter.

Tidsberoende följer ett tidsschema som avgör vissa händelser och förlopp kommer att ske, och det påverkar hur kampanjen kan fortsätta.

Tidsberoende saknar ett fast tidsschema men beroende på rollpersonernas och spelledarpersonernas göromål så kan saker sättas igång, saker som dock senare inte behöver vänta på spelarna för att ske.

De flesta kampanjer är en blandning av dessa element. Öppna statiska äventyr är vanliga i början när man börjar att spela men senare, när man blir mer erfaren så försvinner det statiska. Fria kampanjer är troligtvis mer populära nu än tidigare i hobbyn.

Exempel. Jag brukar lägga upp mina kampanjer så att de börjar som öppna statiska kampanjer som övergår till fria tidsberoende efter introduktionsäventyret. Nära slutet blir det sen öppet tidsberoende.

Kampanjens början

Var ska kampanjen börja för någonstans? Det beror på vad du har bestämt att den ska handla om. Ifall det är en kampanj med mycket rollgestaltande, en politisk kampanj t.ex., så är ju en stad av något slag praktiskt som startplats (och kanske den plats som hela kampanjen tar sin plats i). Ska den innehålla mycket strid så är det bra att börja i ett område som bjuder på vildmark, övergivna ruiner, och en plats att läka på mellan allt bankande och formelslängande. Tänk på vad som behövs och välj ut ett område på din karta som passar i på kraven.

Med startplatsen och målet bestämt kan du börja fundera på hur lång tid det ska ta från start till slut, i antal äventyr. Ska du köra tre gigantiska äventyr som tar flera månader var att spela genom eller 12 små, helglånga äventyr eller ett långt äventyr som tar hela sommarlovet/semestern att spela med dagliga spelningar? Ditt eget schema och dina ambitioner är vad som påverkar ditt val.

Om dina spelare inte gjort rollpersoner än är det dags nu. Berätta grundtanken med kampanjen för dem. Ge dem så mycket du kan utan att avslöja överraskningar och hemligheter. Styr deras val av rollpersoner om det behövs. Be dem att skriva bakgrunder om du vill ha mer material att arbeta med, och läs igenom och diskutera det som behövs i dem. Behåll sen rollpersonerna eller gör kopior av dem så att du har koll på vad de är kapabla av så att du kan anpassa din kampanj efter dem.

Exempel. Medan jag satte ihop världen tidigare så fick jag idén till en kampanj: Rollpersonerna kommer att bli involverade i en kamp för att rädda varelserna på sin planet från massförstörelse. En profetia (ursprungligen baserad på tekniska fakta från de alver som först koloniserade planeten) är i centrum för kampanjens första del, och själva slutet på kampanjen är när rollpersonerna sätter av mot det galaktiska imperiets hemplanet. Det kommer att bli en väldigt stor kampanj eftersom jag vill att nya upptäckter ska gå långsamt, att mysteriet ska avslöjas lite i taget. Jag räknar med ett års spelande med 1 spelmöte per helg och lite oftare under loven, för totalt 60-70 spelmöten. Förutom inledningen, den första delens slut och den andra delens slut ska det bara vara långa perioder som visserligen har mål men som inte är lika fokuserade som de tre avgörande delarna.

När spelarna gör sina rollpersoner kommer jag berätta att det är bra om de tillsammans har en god bredd bland sina kunskaper men att de är fria att välja vad de vill från grundreglerna och alla extraregler jag har. De har fortfarande bara tre arter att välja mellan som jag diskuterat tidigare. Jag berättar också för dem att det kommer att handla mycket om upptäcktsresande så de kan förvänta sig en hel del vildmark. De får också lov att skriva bakgrunder men jag ställer inga krav på längden.

Det första äventyret

Inget äventyr är så viktigt som det introduktionsäventyret så det gäller att inleda det rätt. Det finns flera sätt att göra det på men huvudsyftet är att ge spelarna en smak av vad som kommer skall och låta dem få uppleva en del av det som gör världen unik. Det första äventyret är det som ska se till att spelarna vill fortsätta att spela kampanjen.

Det finns flera typer av introduktionsäventyr att starta en kampanj med.

Smygande start: Den smygande starten satsar på ett äventyr med lågmäld ton och koncentrerar sig på att introducera ett fåtal av världens unika aspekter. Det är bra för de rollspel som är mer jordnära, som baseras på vår egen världs historiska perioder t.ex. Det passar även bra för de spelare som vill inleda med en genre av rollspel för att i senare delar byta till en annan.

Medelstarten: Ett äventyr som visar upp lite mer av världen för att kanske efterlikna hur mycket rollpersonerna vet om världen. Kan med fördel användas om spelarna känner till mycket av världen sen tidigare.

Fullt-ös-starten: Denna typ av äventyr satsar på att visa upp så mycket som möjligt av världen på kort tid. Det passar humoristiska rollspel och de kraftigt actionorienterade rollspelen.

Oavsett typen tycker jag att längden på det första äventyret bör vara relativt kort, kanske ett spelmöte eller en helgs spelande. Det beror på hur ofta ni spelar helt enkelt.

Med det första äventyret sätter du tonen för hela kampanjen så om du startar med en massa action kommer de att förvänta sig det i resten av kampanjen också. Se till att äventyret passar alla dina spelare och att de för utlopp för den del av rollspelen som de gillar mest vare sig det är strider, problemlösande eller rollagerande.

Inledningen på äventyret bör inte vara något långt drönande av den stil man ofta finner som bakgrundshistorier i äldre äventyr. Om en lång bakgrund krävs, skriv ut eller kopiera den och dela ut den till spelarna innan spelmötet. För att vara effektivt ska det etablera miljön, vad som har hänt och vad rollpersonerna ska reagera på. Några varianter att välja mellan är:

In media res: Börja mitt i handlingen och förklara efteråt.

Minnesförlust: Rollpersonerna minns ingenting av sina forna liv när de vaknar upp utan får lista ut själva vad som hänt (kan även köras episodiskt som flashbacks).

Värdshuset: Och alla varianter därav där alla rollpersoner samlats på ett ställe där de ovetandes kommer dras in i ett äventyr.

Hopsamlandet: En i taget samlas rollpersonerna ihop för att senare föras samman av en specifik anledning.

Exakt vad äventyret ska handla om är upp till dig eller det färdiga äventyret om du tänker använda ett men det som det bör göra är: Introducera någon eller några varaktiga spelldarpersoner, visa upp miljön, låta rollpersonerna bekanta sig med varandra och sätta upp kampanjens första delmål.

Med varaktiga spelldarpersoner menar jag dem som kommer vara närvarande i en stor del av kampanjen. De behöver inte vara speciellt viktiga som personer, bara återkommande. Deras utveckling under kampanjens gång är en del av vad som gör att kampanjvärlden känns levande. De bör detaljeras med namn, beskrivning och om du tror det behövs, spelvärden. Visa upp miljön gör du bäst genom noggranna beskrivningar av vad rollpersonerna ser och vad spelldarpersoner berättar om platser. Har du bilder och kartor av en del platser, visa upp dem också. Försök att få med åtminstone någon eller några platser som är unika för din kampanj eller värld.

Delmålet kan antingen specificeras i inledningen eller någon gång under äventyrets gång men effektivast är nog just i början, eller i slutet.

För specifika idéer att använda gå tillbaks till kapitlet ”Vad ska kampanjen handla om?” så har du något att arbeta med.

Att hålla kampanjen vid liv

Vanligtvis behövs det inte mer än ofta återkommande regelbundna spelträffar för att kampanjen ska kunna pågå normalt. Tyvärr är det inte alltid möjligt och det finns flera sätt att överkomma sådana hinder.

Nyhetsblad. Ett kort 1-2 sidors synopsis över vad som hänt dittills i kampanjen är lagom. Om du vill kan du utöka med kartor, krönikor och så vidare men då är man nästan inne på...

Kampanjfansin. Om du verkligen har mycket tid över så kan du köra hela kampanjhistorian i fullängdsformat med kartor, bilder, krönikor och alla fakta som rollpersonerna bör känna till. Du kan porträttera personer, beskriva platser, föremål, återberätta sägner och legender och vad annat du kan komma på.

Hemsida. Det är lätt att skaffa sig en gratis hemsida och lätt att skapa dem också med de hjälpprogram de stora hemsidesplatserna (som till exempel Yahoo! Geocities) erbjuder. Där kan man lägga upp samma saker som man kan ha med i ett fansin med bonusen att det är gratis och materialet kan vara i färg.

Exempel. Jag har ju gjort fansin själv sen 1990 så jag skulle nog presentera en ny kampanjs material i mitt föreningsfansin. Innan kampanjen började skulle jag skriva om rollpersonernas hemstad och hemland, vad de vet om världen och kanske skriva några legender så att de efter de första äventyret kan vara med och bestämma vart kampanjen ska ta vägen. Viktiga platser presenteras med kartor och miljöbeskrivning. Jag skulle också kunna skriva en kort berättelse så att de får en bättre bild av livet i världen, rita bilder som visar på de unika kulturerna, presentera spelldarpersoner lite närmare och skriva krönikor från spelmötena. Hade jag tid skulle jag ge kampanjen en egen sida på föreningens hemsida också med nedhämtningsbara bilder, texter, formulär och så vidare.

Resten av kampanjen

Det viktigaste att tänka på medan kampanjen pågår är att anpassa sig efter spelarnas påhitt. Även om äventyren är helt statiska så är det inget som säger att hela kampanjen ska vara det. Om det inträffar något ovanligt i ett äventyr, fundera på hur det kommer påverka kommande äventyr. Jag brukar föra anteckningar under spelets gång både om vad rollpersonerna och spelldarpersonerna tar för sig men också vad spelarna pratar om (det som är spelrelevant det

vill säga). Mellan spelträffarna använder jag sedan anteckningarna för att skraddarsy nästa spelträffs händelser. (Faktum är att jag, simultanförmågan till trots, gick igenom anteckningar under matpauserna ibland.)

En kampanj bör ha någon form av rytm precis som ett bra äventyr har. Normalt är att kampanjen börjar lågmäلت för att sen långsamt bygga upp till ett crescendo i slutet. Man kan även ha tvärtom och man kan ha vartannat lugnt äventyr och vartannat actionfyllt. Du bestämmer takten.

Exempel. Jag föredrar lågmälda starter så på det sättet skulle jag börja även den här kampanjen och sen låta den gå mot ett första fartfyllt äventyr i mitten. (Äventyret med alvprofetian om ni kommer ihåg.) Efter det äventyret startar jag upp lågmäلت igen för att låta det bli fartfyllt mot slutet av kampanjen. Den allra sista biten, med rollpersonerna på bryggan av ett rymdskepp, tittandes ner på sin hemplanet är lågmäلد som farväl.

Slutet av kampanjen

Det sista äventyret ska lyckas med mycket så det bör vara så långt som behövs för att klara upp hela kampanjen. Förslagsvis ska det ha ett tydligt mål som när det är avklarat signalerar att det nu är helt slut på kampanjen och pensionsdags för rollpersonerna.

Ifall efter alla tidigare äventyr det fortfarande finns lösa trådar, olösta gåtor och dylikt gör du dig själv och dina spelare en tjänst om du klarar upp dem i äventyret. Nu pratar jag om det allra sista äventyret i en kampanj, värld, eller serie av kampanjer. Om du planerar en uppföljare kan du lämna något för andra rollpersoner att klura ut. Kolla noga på allt som kommit upp under spelets gång och väv in det i slutäventyret så att det verkar som det mest slumpaktiga möte var planerat från allra första början.

Efter slutet

...är det bara att starta upp en ny kampanj! Åtminstone om du planerat det så. Man kan ju köra flera kampanjer med samma rollpersoner. Jag har en kampanj som består av fyra mindre kampanjer alla med olika syften och teman men med samma rollpersoner och samma värld (för det mesta). Jag har även en bakomliggande historia som löper genom 15-20 av mina kampanjer med några antagonisterna som den gemensamma nämnaren.

Om du haft en jättelyckad kampanj är frestelsen stor att göra en ny med samma rollpersoner men det är inte att rekommendera om du inte har en bra plan för hur du ska överträffa din tidigare bedrift. Ett snyggt sätt att knyta an till tidigare kampanjer är att återanvända vissa platser och spelledarpersoner (kanske forna rollpersoner), för det ger en känsla av att det är samma värld. Byt hellre genre och stil ett tag så att du kan få nya fräsha infallsvinklar och upplevelser.

Anpassa reglerna till kampanjen

Ifall du använder dig av ett färdigt regelsystem kan du se över det och kolla om det på alla ställen passar till din kampanj och värld. Det kanske räcker med en kort lista för vilka regler som inte ska användas eller vilka monster som inte finns men det går att gå in på detaljer som priser på utrustningslistan, ändra magiska formler, psioniska förmågor, cybernetiska implantat och så vidare. Du bör inte ändra något om du inte har anledning till det. Skäl till ändring kan vara att ditt spel har en annan utvecklingsnivå än spelet har, att vissa material är okända eller mer sällsynta, att kulturerna gör att vissa saker är förbjudna. Börja med de viktigaste och mest uppenbara sakerna först och arbeta dig sen neråt i detaljerna så långt som behövs för att du ska vara nöjd.

Kampanjregler är också något att fundera på ifall du behöver. Kampanjregler är sådana saker som hur snabbt rollpersoner ska förbättras, när och om nya rollpersoner ska få komma in.

Dessa regler gäller alltså enbart denna kampanj. Andra kampanjer i samma värld behöver inte ha dem. En sådan regel som jag använt var att ha närvaroerfarenhetspoäng och accelererad nivåökning i en Dungeons & Dragonskampanj för att rollpersonerna skulle gå från 1:a till 20:e graden på ett spelår.

Om du inser att det kommer ta för mycket tid att ändra på det som behövs kanske du ska leta rätt på ett mer passande system.

Att skapa egna regler

Jag har bara skapat tre regelsystem själv och är således ingen veteran. Bara ett av dem gjordes av en egentlig anledning, de andra kunde jag lika gärna bytt ut mot någon av de kommersiella. Mitt resonemang för att göra ett eget system var att göra ett nytt system från allt som jag tyckte var bra med andra system och att göra det enhetligt och lägga till vad som eventuellt saknades (regler för fotsvamp?).

Jag utgick från rollpersonen och hur den skulle definieras. Jag läste genom ett hundratal rollspel och valde ut de grundegenskaper jag tyckte på ett bra sätt beskrev en person. Därefter valde jag tärningsskala och eftersom jag gillar stora skalor fick det bli T100 som grund.

Utifrån grundegenskaperna var det lätt att skapa reglerna för hur rollpersoner interagerar med spelvärlden. Slutprodukten blev ett spel som blandar idéer från Vampire the Masquerade, Amber, Dungeons & Dragons, Marvel Super Heroes med flera.

Det viktigaste är att systemet är en reflektion av kampanjen vare sig det är överdriven heroism eller skurbänksrealism.



Att vara flera skapare

Man behöver ju inte nödvändigtvis sitta och slava ensam när man gör en kampanj, eller när man spelleder den. Flera personer kan tillsammans göra allting. Så att säga "spåna" tillsammans för att senare finputsa det. Alternativt kan man dela in det i expertisområden, geografiskt, kulturellt eller någon annan indelning som passar. Man kan även göra så att en person skapar grunden och att den andre eller andra utgår från den. Så arbetar exempelvis de som skriver i antologiserier som Thieves' World. Själva kampanjen när den pågår bör alla vara delaktiga i.

Att ha en eller flera extra spelledare kan också vara till fördel. Den vanligaste uppgiften för dessa underspelledare är att spela spelledarpersoner men denne kan också föra anteckningar

och skriva krönika. Om underspelledaren har varit med att skapa kampanjen och äventyret kan han även vara full spelledare om gruppen delar upp sig vilket sparar tid och gör livet roligare för dem som annars skulle fått sitta och rulla tummarna i väntan på sin tur. Det delade spelledandet ger också upphov att köra två grupper parallellt i ett äventyr. Två rivaliserande grupper, eller en ond och en god grupp i jakt på samma sak.

Rekommenderad läsning

Dessa böcker nedan är de jag rekommenderar oavsett ditt system.

Campaign Sourcebook & Catacombs Guide från TSR

Creative Campaigning från TSR

Vampire the Masquerade Storyteller's Handbook från White Wolf

Avslutning

Nu, efter att ha läst hela artikeln, hoppas jag att du fått inspiration och hjälp med att skapa en kampanj. Om du har några åsikter eller frågor om artikeln kan du maila mig direkt på slokum@hotmail.com.