

Dramamätaren

Dramamätaren är ett verktyg för att mäta hur rivaler och hot påverkar och påverkas av karaktärerna. Varje dramamätare har en positiv och en negativ sida. Här fylls kryss i efter varje spelmöte för att se hur berättelsen utvecklar sig. Exakt hur många rutor som finns beror på hur lång man vill att berättelsen ska vara, men det finns alltid lika många positiva som negativa. Efter varje spelmöte markeras ett kryss i antingen den negativa eller positiva sidan. När någon av sidorna helt fyllets i med kryss får det stora konsekvenser i berättelsen. Exakt hur beskrivs under *Hot* och *Rivaler* nedan.

BILD: DRAMAMÄTARE

[] [] [] [] [] [] [X] [X] [X] [X] | [X] [X] [] [] [] [] [] [] [] []

Negativ

Positiv

Skalan sträcker sig från 1 till 10 kryss, där du kan jämföra 1 med en typisk långfilm som enbart fokuserar på handlingen, medan 10 snarare är en typisk TV-såpa med långt utdragna intriger. Berättelsen avslutas först när dramamätaren nått fullt utslag, positivt eller negativt, för hotet.

Då valet är gjort, se till att inte ändra antalet rutor under berättelsens gång. Man ruckar då på förutsättningarna karaktärerna lever efter och riskerar att göra berättelsen godtycklig. Det kan vara en bra idé om ni tillsammans diskuterar igenom hur lång ni vill att kampanjen ska vara.

Rent praktiskt innebär dramamätaren att man inte vet exakt hur lång berättelsen kommer att vara. Det man vet är hur få spelmöten man kan få som minst och hur många man kan få som mest. Den påverkan man har över berättelsens längd består i att välja hur många rutor som dramamätaren ska för berättelsen.

Kryssen fås genom att tärningsslag görs. Exakt hur det görs beror på om det är en rival eller ett hot, men i grunden görs ett tärningsslag med eventuella modifikation. Sedan kollar man på en tabell för att få fram ett resultat. Efter att berättaren fått resultatet noterar hon det på dramamätaren för rivalerna. Kryssen som görs är permanenta och försvinner inte. Effekterna av kryssen syns först under nästa spelmöte, då berättaren skapar en scen som passar resultatet som slagits.

Traditionellt berättande

Gillar man inte tanken på att låta berättelsen regleras av dramamätaren går det, precis som mycket annat i *Leviathan*, att strunta i den. Det går utmärkt att använda en mer traditionell narrativ struktur, där man redan från början bestämmer hur lång tid berättelsen kommer att ta.

Det finns två sorters dramamätare på basens formulär: en för rivaler och en för hot. Dessa modifieras individuellt efter varje spelmöte och ger separata konsekvenser.

Rivaler

Efter varje spelmöte är klart är det dags att se hur rivalerna påverkats av karaktärernas handlingar. Slå tre tärningar men räkna inte ihop resultatet. Ett resultat på 1-3 innebär nämligen att tärningen är negativ, medan 4-6 resulterar i en positiv. När slaget är gjort ser ni om det finns flest negativa eller positiva tärningar. Den som fått flest tärningar får ett kryss i sin dramamätare. Undantaget från detta är om alla tärningar är negativa eller positiva, i så fall blir det två kryss istället för ett.

Tärningsslagen kan modifieras utifrån vad karaktärernas gjorde under spelmötet. Dessa modifikationer läggs **då** till på en av **de tre** tärningarna, **men man måste välja vilken** innan man slår dem. Karaktärerna väljer hur de ska fördela sina modifikationer: de kan lägga alla negativa modifikationer på en tärning för att öka chansen att få åtminstone två positiva tärningar eller fördela dem på olika tärningarna för att lyckas med alla, även om risken blir större att alla tärningar blir negativa.

Modifikationer

- 3 på en tärning
- 2 på en tärning
- 1 på en tärning
- 1 på en tärning

Omständigheter

- Karaktärerna försätter sin bas i fara.
- Rivalerna har fått en allierad tack vare karaktärernas handling.
- Moralen är dålig på basen.
- En karaktär med **stabil** status har svikit den hon stod i tacksamhetsskuld till.

- +1 på en tärning Karaktärerna har aktivt arbetat med att förbättra moralen på basen.
- +1 på en tärning Karaktärerna har fått en allierad.
- +2 på en tärning Karaktärerna har lyckats förstärka basens försvar.

Har ens rival fått ett ökat inflytande gentemot basen är det berättarens uppgift att visa hur det sker någon gång under nästa spelmöte. Det kan vara något som spelmötet helt fokuserar på eller något så flyktigt som att de i nyhetssändningarna får höra hur den rivaliserande basen har fått förstärkning från GEMA.

Först då det sista krysset görs i antingen den negativa eller positiva dramamätaren sker en regelmässig förändring. Vid de fall där den positiva mätaren har blivit fylld med alla kryss upphör rivalen att vara ett hinder för karaktärerna och deras bas. Rivalen är inte längre ett problem för karaktärerna, utan blir istället en tillgång. Hur det praktiskt fungerar i berättelsen beror förstås på hotet, men några exempel är:

- Rivalen blir en allierad
- Karaktärerna får tillgång till sin rivals resurser
- Rivalen går i konkurs och karaktärerna får tag i delar resurserna till ett billig pris
- Anställda sviker rivalen och bistår karaktärerna
- Rivalen förstörs av hotet

Precis som vid andra tillfällen då kryss görs på dramamätaren bör det här beröras under nästa spelmöte. Det behöver inte ta upp hela spelmötet, men bör utgöra en stor del av det. Oavsett om det är aktörerna eller berättaren som bestämmer vad nästa akt ska handla om, är det berättarens uppgift att föra in det här i akten.

De enklaste platserna att lägga in detta på är i början eller slutet av akten, men är inte begränsad till det. Går det att integrera händelsen med aktens övriga handling, gör för all del det. Passar scenen inte alls ihop med akten går det alltid att använda sig av klipp (sida XX) för att spela ut en scen där karaktärernas fördel etableras.

Får den negativa mätaren istället fem kryss i sig förvandlas rivalen till ett nytt hot och hanteras därefter enligt dessa regler. Karaktärerna har då flera hot att oroa sig för, istället för ett som tidigare.

Hot

Precis som med rivalerna kollar man hur hot förändras efter varje spelmöte. Slå tre tärningar och se om du får flest negativa eller positiva tärningar. Densom fått flest tärningar får ett kryss (eller två om alla tärningar är negativa eller positiva) i sin dramamätare.

Om två kryss görs påverkas omständigheterna rejält. Om inte dramamätaren är fylld, domineras nästa spelmöte av denna händelse, oavsett om det var aktören eller berättaren som skulle etablera vad som skulle vara fokus. Aktörerna kan fortfarande bestämma vad de ämnar att göra, men berättaren kan när som helst byta fokus till händelsen som karaktärerna råkar ut för.

Görs två negativa kryss fokuserar spelmötet på det kraftfulla stegringen av hotet. Vid ett naturfenomen kan kalkylerna visa sig vara felaktiga och att katastrofen närmar sig fortare än beräknat, den belägrande fiendeflottan får rejäla förstärkningar eller så växer sig missnöjet starkare hos basens personal på grund av beslut karaktärerna gjort - för att nämna några exempel. Är det istället två positiva kryss minskar hotet rejält. Ett naturfenomen på väg mot basen tar en annan riktning, flottan som belägrat basen blir attackerade av GEMA eller så blir missnöjet bland arbetarna mindre på grund av besluten karaktärerna tagit.

Dessa händelser bör vara ett stort fokus under nästa akt. Du kan och bör givetvis krydda spelmötet med resultatet från rivalerna oavsett om det är negativt eller positivt. På så sätt väver man ihop två olika element i berättelsen och skapar en känsla av att världen existerar på sina egna villkor.

Slaget modifieras även utifrån vissa omständigheter, även om dessa är betydligt färre än för rivaler.

Modifikationer	Omständigheter
-2 på en tärning	En rival har blivit till ett hot.
-2 på en tärning	Alla tärningarna var negativa vid förra slaget.
+2 på en tärning	En rival har neutraliserats.

+2 på en tärning Alla tärningarna var positiva vid förra slaget.

Den största skillnaden mellan rivaler och hot är vad som händer då dramamätaren blivit helt fylld. Där berättelsen fortsätter då rivalernas dramamätare avslutas berättelsen när hotets blir fylld. Berättarens uppgift blir då att knyta ihop alla trådar som etablerats av både aktörerna såväl som henne själv.

Vid första ögonblicket är det lätt att tro att det inte alls är spännande att veta hur utgången kommer att bli. Det går att motverka genom att hålla hela den här mekaniken dold för aktörerna och endast låta dem ana utgången utifrån vad som sker i berättelsen. Spänningen ligger emellertid inte i att få reda på huruvida basen går under eller ej, utan berättelsen handlar istället om karaktärernas resa. Det är dem som har kontroll över basen och de som gjort besluten som fört berättelsen om basen till sitt klimax. Det intressanta med berättelsens klimax är istället hur karaktärerna hanterar situationen som uppstår. Bara för berättelsen om basen tar slut, behöver det inte betyda att den är slut för karaktärerna.

Negativ mätare: Fylls den negativa mätaren helt av kryss måste berättelsen avslutas nästa spelmöte. Spelmötet handlar då om hur hotet övervinns basen, vilket inte är samma sak som att karaktärerna dör. Tvärtom, de kan mycket väl överleva hotet och därmed påbörja en ny berättelse med en ny bas i en annan del av havet.

Vad en full dramamätaren betyder är att basen går under. Karaktärerna har inte lyckats med att förhindra hotet utan det eskalerar nu till sådana proportioner att basen inte längre kan stå emot hotet. En naturkatastrof slår basen i spillror, flottan som belägrar basen invaderar den så karaktärerna tvingas fly eller så sker ett uppror mot karaktärerna från basens egna led. Den exakta situationen beror på vad hotet är och hur det har etablerats under tidigare spelmöten. Det viktiga för berättaren att tänka på i det sista spelmötet är att besvara följande frågor:

- Vad är hotets intention med basen?
- Varför förlorar karaktärerna kontrollen över basen?
- Hur kan saker du tidigare etablerat i berättelsen användas för att förstärka detta?
- När basen är på väg att gå förlorad, vad gör karaktärerna då?

Positiv mätare: Där den negativa mätaren fokuserar på basens undergång, fokuserar den positiva mätaren på hur hotet övervinns. Det behöver inte betyda att karaktärerna överlever, utan de kan mycket väl vara tvungna att offra sina liv för det.

En fylld positiv dramamätare visar hur karaktärernas vedermödor mot hotet slutligen ger resultat. Det övervinns eller besegras. Man lyckas förstärka basen nog för att uthärda naturkatastrofen, flottan besegras eller missnöjet inom egna led övergår till uppskattning. Berättaren bör ha följande frågor i åtanke då hon förbereder det sista spelmötet:

- På vilket sätt avvärs hotet?
- Hur är karaktärerna involverade i att stoppa hotet?
- Hur kan saker du tidigare etablerat i berättelsen användas för att förstärka det här?
- Vad tvingas man offra för att stoppa hotet?
- När hotet är stoppat, pensionerar sig karaktärerna eller tar de sig an en ny bas?

Angående det där medmodifikation på hotet;

Matematiken här är baserat på huruvida du lyckas givet att du får -2 men går att vända och vrida på för att få fram andra versioner (om det är oklart hur såg till så kan jag göra det). P läses som 'sannolikhet att..' och "samma" betyder här 4+ på x tärningar.

Omodifierat; [P minst två av samma] 1/2 (50%) ([P alla tre samma] 1/8 (12,5%))

Om modifikationen enbart sker på en tärning; [P minst två av samma] 1/3 (33,33%) [P alla tre samma] 1/24 (4,167%)

Om modifikationen går att sprida ut på flera; [P minst två av samma] 1/3 (33,33%) [P alla tre samma] 1/18 (5,56%)

Dvs. det är en minimalt högre chans att få tre lyckade/misslyckade om man får sprida ut det...