

# Kampanjer

En kampanj består av en serie sammanhängande uppdrag. De utspelar sig i samma spelvärld och är en del av samma tidslinje och skeende. Samma rollpersoner, spelledarpersoner och platser återkommer.

Ofta har de en övergripande handling – i Agency är normen att man spelar en kampanj per X-modul. En där modulens alla hemligheter gradvis utforskas, där dess problem utforskas och där allt som kan lösas blir löst. När spelgruppen är klar med kampanjen och X-modulen går den vidare till en annan kampanj och en annan modul.

När en kampanj designas enligt instruktionerna i det här kapitlet så skapas verktygen som sedan ligger till grund för de uppdrag som sedan ingår i den. Det här är en del av den fraktala designfilosofin; från det stora till det lilla. Ju närmare man tittar, desto fler detaljer framträder.

Modulen ger kampanjen, kampanjen ger uppdragen. Modul → kampanj → uppdrag.

## Övergripande kampanjstruktur

Vilken del av X-modulens tidslinje ska kampanjen utspela sig under? Om det här är första kampanjen i en specifik modul är det nästan alltid bättre att börja så tidigt som möjligt. Kanske kan kampanjen börja med att rollpersonerna upptäcker att Avvikelsen överhuvudtaget existerar? Kanske är de med om att Byrån grundas?

Ett annat alternativ är att börja med att rollpersonerna rekryteras till en existerande Byrå, eller att de får sitt första uppdrag – men även då är det bäst om Byrån inte kommit så långt i sin kunskapsinsamling. X-modulen innehåller – förhoppningsvis – en hel del intressanta hemligheter, och ju fler av dessa rollpersonerna får vara med och avslöja desto bättre. Det är trots allt detta undersökande som är spelets kärna.

### Var utspelar sig kampanjen?

- Ett kvarter eller mindre by
- En stad
- Ett land
- Hela världen
- Hela solsystemet

### Vilka är kampanjens mål?

- Hitta ett sätt att alla kunna bekämpa Motståndet
- Få reda på vad Avvikelsen egentligen är
- Besegra en mindre grupp eller avdelning inom Motståndet

- Besegra Motståndet helt
- Lösa hela det problem Avvikelsen innebär

## Olika strukturer

Välj en övergripande kampanjstruktur. Hur strukturen är utformad avgör bland annat kampanjens:

- Grad av **dramatisk koherens**, alltså hur mycket uppdragen hänger ihop via en röd berättelsetråd.
- Grad av **spelaragens**, alltså hur mycket spelarna har att säga till om.

Den påverkar också spelledarens arbetsbörda – hur mycket som kan eller måste förberedas innan första uppdraget, hur mycket som måste förberedas mellan uppdragen.

Här följer några exempel på övergripande strukturer – som givetvis kan blandas och kombineras.

- **Lös struktur**
  - Uppdragen byggs kring ett gemensamt tema, till exempel en viktig händelse på tidslinjen eller ett specifikt övergripande hot.
  - Uppdragen bygger stegvis upp till en kampanjfinal.
  - Det saknas direkta kopplingar mellan uppdragen.
  - När uppdragen designas – knyt an till det gemensamma temat, och lägg gärna in något som syftar framåt mot finalen.
  - Låg spelaragens, låg dramatisk koherens.
- **Linjär struktur**
  - Uppdragen har en direkt koppling till varandra.
  - Något i uppdrag A leder vidare till uppdrag B som leder vidare till uppdrag C.
  - Uppdragen bygger stegvis upp till en kampanjfinal.
  - När uppdragen designas – lämna alltid något öppet, någon ny ledtråd som kommer att leda till nästa uppdrag.
  - Bestäm från början hur många uppdrag, på ett ungefär, kampanjen ska bestå av.
  - Låg spelaragens, hög dramatisk koherens.
- **Stjärnstruktur**
  - Nästan alla uppdrag finns tillgängliga redan från början.
  - Spelarna väljer vilket uppdrag de vill börja med.
    - Idealiskt görs detta i slutet av föregående spelmöte, så spelledaren hinner förbereda uppdraget mer i detalj.
  - I vissa fall kan uppdrag låsa upp eller leda vidare till nya uppdrag.
  - Det finns en kampanjfinal, men den behöver antagligen låsas upp. Hur detta görs varierar.
    - Den ligger i slutet av en kedja uppdrag.
    - Den framträder när vissa uppdrag genomförts.
    - Den framträder när ett visst antal uppdrag genomförts.

- Ett annat alternativ är att finalen alltid är tillgänglig men att den är svår eller omöjlig att lyckas med utan att ett antal andra uppdrag utförs först.
- Bestäm från början hur många uppdrag, på ett ungefär, kampanjen ska bestå av.
- Generera idéer till alla de äventyr som ska finnas tillgängliga från början.
  - Ha gärna så stor del av strukturen klar som möjlig – inte med helt förberedda äventyr, men med en övergripande bild av varje äventyr.
- Hög spelaragens, hög dramatisk koherens.
- **Nätverksstruktur**
  - Ett fåtal uppdrag finns tillgängliga från början.
  - Spelarna väljer vilket uppdrag de vill börja med.
    - Idealiskt görs detta spelmötet innan, så uppdragen hinner förberedas.
  - Varje genomfört uppdrag låser upp 1+ nya uppdrag.
    - I vissa fall kan två olika uppdrag leda vidare till samma nya upplåsta uppdrag. Flera ledtrådar som leder till samma plats eller person.
  - Det finns en kampanjfinal, som spelarna kan upptäcka genom att utforska nätverket som bildas av uppdrag och kopplingar.
  - Skapa så stor del av strukturen som möjligt redan från början.
    - Varje uppdrag måste inte vara förberett, men se till att ha en övergripande idé om vad varje uppdrag ska handla om.
    - Rita en nodkarta över nätverket, där varje nod är ett uppdrag och varje linje är en koppling eller ledtråd.
  - Var beredd på att förändra strukturen baserat på oväntade val och handlingar från spelarnas sida. Uppdatera nodkartan efter behov.
  - Hög spelaragens, hög dramatisk koherens.
- **Reaktiv struktur**
  - Förbered ett uppdrag, och se till att ha några oförklarade trådar att undersöka.
  - Låt spelarna bestämma, i slutet av uppdraget, vad de vill undersöka härnäst.
  - Förbered nästa uppdrag med ledning av detta.
  - I vissa fall kommer spelarnas handlingar under uppdragen att öppna upp helt nya områden eller platser att undersöka. Bejaka detta.
  - Upptäck, tillsammans med spelarna, vart kampanjen tar vägen.
  - Om ni i gruppen känner att det börjar bli dags för en kampanjfinal – förbered och genomför en.
  - Mycket hög spelaragens, hög dramatisk koherens.

[BILDER: Kartor över respektive struktur]

## Tidslinje

Undersök tidslinjen från X-modulen och avgör vilka aktörer och händelser som blir aktuella under kampanjen. Utgå från aktörernas målsättningar – Byrån, Motståndet och Rivalerna. Skapa en översiktlig kampanjtidslinje. Lägg in fler detaljer i närtid än längre fram – det gör det lättare att justera tidslinjen för att passa det som faktiskt händer i spel.

Fundera över hur händelser hänger ihop och leder till varandra. Notera framför allt större kampanjhändelser som förändrar status quo.

### Större kampanjhändelse

- När sker den?
  - Garanterat vid en specifik tidpunkt?
    - kan det påverkas?
  - När det är dramatiskt lämpligt?
  - När slumpen avgör?
  - Inom ett visst spann?
- Vad utlöser den?
  - Naturlagar?
  - Reaktion mot en annan händelse?
  - Någons långsiktiga plan?
  - Någons plötsliga infall?
- Hur påverkar den status quo?
  - Personer?
  - Organisationer?
  - Platser?
  - Teknik / förmågor?
- Kan den förhindras?
- Hur kan rollpersonerna involveras/påverkas?

## Förgreningar

Fundera på ifall det finns några uppenbara förgreningspunkter i din tänkta tidslinje. En förgrening kan till exempel uppstå när rollpersonernas handlingar och val i ett uppdrag blir avgörande för resten av kampanjen. Det kan givetvis vara klurigt att avgöra sådant på förhand, och som med alla delar av kampanjen kan och bör du uppdatera din struktur och tidslinje allt eftersom ni spelar.

Ett annat sätt att skapa förgreningar är att låta rollpersonerna välja mellan flera uppdrag, och se till att det valet ger konsekvenser. Kanske blir det en annan grupp agenter som skickas ut på det andra uppdraget, och de hanterar det väldigt annorlunda jämfört med rollpersonerna. Kanske misslyckas de helt, och detta påverkar resten av kampanjen – Rivalerna eller Motståndet flyttar fram sina positioner. I värsta fall kanske den andra gruppen rentav försvinner, och det blir upp till rollpersonerna att undersöka vad som hänt.

Förbered i så fall bara två mycket enkla frön till uppdrag i förväg, och presentera dem för spelarna i slutet av innevarande uppdrag. När de gjort sitt val, så förbereder du det fröet och utvecklar det till ett komplett uppdrag, och funderar parallellt på hur det andra fröet ska utveckla sig. Det här gör att du kan ge spelarna agens i hur kampanjen utvecklar sig, utan att behöva förbereda mer än ett uppdrag i taget.

# Progressionstabeller

Progressionstabeller är en teknik som hjälper dig som spelledare att inte bara hålla reda på stora mängder data, utan också bidrar till att ge dig inspiration när du designar uppdrag (s. XX). Tabellerna används för att hantera bland annat spelledarpersoner, platser och hemligheter.

I de flesta fall används fyra rubriker, ibland under andra namn: Ointroducerade, Omnämnda, Aktualiserade och Inaktuella. I början av kampanjen befinner sig de allra flesta element under den första rubriken; de är ointroducerade.

[BILD: Del av tabell, från början]

Efter ett uppdrag eller ett spelmöte uppdateras tabellen. Varje element som figurerat i spelmötet eller uppdraget flyttas **högst upp** i den kolumn som motsvarar dess status. Exakt vilken ordning elementen får där i toppen av kolumnen spelar ingen roll; huvudsaken är att de som nyligen varit med hamnar högt upp medan de andra sjunker nedåt.

[BILD: Del av tabell, flyttningar]

De element som för första gången omnämnts men ännu inte givits en fullständig introduktion flyttas till exempel från Ointroducerade till Omnämnda. Ett exempel på det är en spelledarperson vars namn för dykt upp i förbigående men som inte figurerat personligen eller mötts av rollpersonerna. Element rollpersonerna själva stött på flyttas till Aktualiserade, till exempel platser rollpersonerna besökt för första gången. De element som inte kommer att vara med mer i kampanjen flyttas till Inaktuella-kolumnen. Det kan till exempel vara döda spelledarpersoner och hemligheter som inte längre stämmer.

Genom att göra detta skapas en sortering i varje kolumn, där element som sällan används hamnar längre ner och de som används ofta hamnar högt upp. När du som spelledare behöver hämta inspiration till uppdrag så kan du därför utgå från de här tabellerna, och då i första hand försöka använda de element som ligger längst ner.

[BILD: Del av tabell, grejerna längst ner]

När du har svårt att få in ett element i uppdragen – elementet fortsätter ligga långt ner i kolumnen – bör du fundera på ifall elementet i din nästkommande användning bör flyttas en kolumn åt höger. Det kanske är dags att avslöja hemligheten istället för att bara nämna den, döda spelledarpersonen eftersom den så sällan fyller en funktion i berättelsen?

## Återkommande platser

Det kan vara användbart med en progressionstabell för återkommande platser. Börja med att fylla i de platser du känner till från början. En "plats" kan i det här fallet vara allt från en lägenhet till en stad eller en asteroid. Den behöver inte befinna sig på jorden, i den här

tidsåldern eller i den här dimensionen – så länge den kan komma att vara relevant för kampanjen.

Några exempel:

- Byråns högkvarter
- Avvikelsens ursprung eller viktiga hotspots
- Platser som kommer att vara viktiga i tidslinjen
- Platser relaterade till Motståndet eller Rivalerna

Fyll sedan på med platser du introducerar under uppdragen.

Några saker att fundera på:

- Geografiskt läge
  - Ligger platsen nära något?
- Storlek, omfattning
  - Hur stor yta täcker platsen?
  - Hur mycket är ovan jord?
  - Hur mycket befinner sig i vår verklighet/tid? På vår planet?
- Tillgänglighet
  - Vem kan ta sig in?
  - Hur är säkerhetssystemen beskaffade?
  - Hur lätt är det att ta sig till platsen?
- Kännedom
  - Vem känner till platsen?
  - Hålls den hemlig? Hur?
- Risker och hot
  - Är något på platsen ett hot?
  - Vilka hot finns mot platsen?
  - Vilka risker finns?

Svaren på frågorna ovan kan förhoppningsvis ge en fingervisning om hur platsen kan användas i kampanjen. Observera att samma frågor återkommer i Uppdrag s. XX.

## Organisationer

Är alla grupper som ingår i X-modulen aktuella för kampanjen? Vilka är mer centrala för dess tänkta fokus, och vilka hamnar mer i periferin?

Finns det några nya organisationer – kanske några som är mindre och agerar mer lokalt än de i modulen?

Om din lista med inblandade grupper blir längre än 4–5 stycken, skapa en progressionstabell för dem.

För varje organisation, skapa minst en speladarperson med åtminstone namn, roll inom organisationen/kampanjen och övergripande målsättningar.

Notera också organisationens agenda, framför allt de delar som påverkar det område och det tidsspann kampanjen fokuserar på. Använd gärna frågorna och listorna i X-modulboken.

## Speladarpersoner

Skapa en progressionstabell för speladarpersoner. Börja med att fylla i alla du redan nu vet kommer att vara relevanta – inom Byrån till exempel.

Senare kommer du att få fler att fylla på tabellen med, till exempel:

- Personer spelarna hittar på när de skapar rollpersoner (Spelarboken s. XX) – viktiga familjemedlemmar, rivaler, allierade.
- Personer du improviserar fram när spelarna behöver hitta en expert på något område (Spelarboken s. XX).
- Personer du hittar på som del av dina förberedelser för olika uppdrag (Uppdragsboken s. XX).

Håll tabellen levande – varje enskilt speladarperson behöver inte skrivas in; fokusera på de du tror har potential att återkomma i framtida uppdrag.

## Varelser

Tillvägagångssättet för varelser liknar det för organisationer – gå igenom X-modulens varelser och grupper av varelser, och avgör vilka som är relevanta för kampanjen. Skapa en progressionstabell om antalet olika varelser överstiger 4–5; det blir då sannolikt en kampanj som fokuserar ganska mycket på varelserna.

Fundera också på om du redan nu kommer på några kampanjspecifika varelser – kanske handlar rentav kampanjen om ett nytt hot i form av en varelse ingen påträffat förut? För nya varelser, se X-modulboken s. XX.

Om du under kampanjens gång uppfinner ytterligare varelser – lägg till dem också till progressionstabellen.

## Hemligheter och sanningar

Gå igenom X-modulen och gör en lista över allt som kan fungera som en hemlighet.

Hitta sedan på några falska "hemligheter". För varje sann hemlighet brukar det finnas gott om utrymme för de som inte avslöjat den att ha kommit på alternativa teorier. Vad tror folk i allmänhet? Vad tror olika organisationer? Vad tror Rivalerna, vad tror Motståndet?

Gå igenom listan och se om du kan hitta beroenden – alltså sammanhang där man för att avslöja en hemlighet först måste ha avslöjat en annan.

Utifrån den informationen – se om du kan skapa "lager" eller "horisonter" med hemligheter. Inom varje lager lägger du inbördes konsekventa sanningar och lögner – varje lager formar alltså en komplett, någorlunda konsekvent världsbild.

När kampanjen börjar saknar rollpersonerna antagligen kunskap om de flesta av de hemligheter, sanningar och lögner du skrivit in i din lista. I den mån de har information om Avvikelsen så bör den inte vara komplett, och delvis bestå av lögner som de senare kan avslöja. Tanken är då att de genom sina uppdrag börjar utforska det lager de befinner sig på, inom sin ursprungliga horisont.

[BILD: Horisonter]

När de börjar nå en punkt där de har avslöjat de flesta hemligheter i sitt nuvarande lager så är det dags för dig som spelledare att introducera hemligheter från nästa lager. Därmed kommer nästa lager att börja öppna upp sig för rollpersonerna, och de börjar se vilka av hemligheterna de redan avslöjat som visar sig vara sanna och vilka som måste avfärdas till förmån för nya svar.

För in listan du skapat i en progressionstabell med rubrikerna "Ej introducerad", "Antydd" och "Avslöjad". Om du vill kan du ha ytterligare en, "Avfärdad", för att hålla reda på vilka hemligheter som rollpersonerna kunnat avfärda som felaktiga.

Skriv ett + framför hemligheter som är sanna, och ett – framför de som inte är det. Använd färgkodning eller något annat sätt att hålla reda på vilka hemligheter som hör till vilket lager.

[BILD: Exempeltabell]

## Hot

- Detaljera en handfull Hot
- Klockor?

## Återkommande stonewalls

## Spelmöte Noll

Innan det första uppdraget i kampanjen bör du och spelarna träffas och skapa rollpersoner samt synkronisera era förväntningar på kampanjen.

Förhoppningsvis har du redan tidigare gett spelarna åtminstone en kortfattad beskrivning av dina planer, och de vet vad de ger sig in på. Under det här första spelmötet bör ni diskutera



igenom eventuella farhågor spelarna har, önskemål och förväntningar. Du bör inte lägga dig platt för varje förslag från deras sida och allt måste inte besvaras, men överlag är det bra att se till att gå in i kampanjen med en någorlunda gemensam bild av vilka rollpersonerna är och vad de gör.

### **Några exempel på ämnen att diskutera:**

- Hur hanterar vi reglerna?
  - Normalt används i Agency en minimal regelkärna (Spelarboken s. XX) som spelledaren improviserar utifrån.
  - Det är dock fullständigt möjligt att istället använda ett mer omfattande regelsystem – det finns många att välja på som har stöd för modern teknologi, vapen och expertiser.
- Blir det mycket strid?
- Går det alltid att lösa uppdragen helt och hållet?
- Hur mycket fokus läggs på rollpersonerna och deras agendor och privatliv?
- Finns det några element som helst inte ska vara med alls?
  - Sexuellt våld? Grafiska äckligheter? Våld mot barn?

## **Skapa rollpersonerna**

### **Gemensamt skapande**

- Komplettera varandra kompetensmässigt.
  - Det är alltid trevligt om varje rollperson har något att tillföra gruppen som ingen annan kan. Det ger också gruppen en bredd. Se framför allt till att försöka täcka upp många olika expertiser, så att rollpersonerna inte måste uppsöka experter för varje liten ledtråd.
- Kopplingar till varandra
  - Bra om varje rollperson har någon form av existerande relation till en annan

### **Frågor att ställa till spelarna**

- Kontakter och relationer utanför Byrån
  - Har rollpersonen familj?
  - Mamma, pappa? Syskon?
  - Partner, egna barn?
  - Vänner, bekanta?
  - Hur hanterar hen dem? Hur skyddas de?
- Koppling till Avvikelsen
  - Har rollpersonen redan mött Avvikelsen? Hur?
  - Är kopplingen hemlig?
- Bakgrund
  - Vad gjorde rollpersonen innan hen rekryterades?
  - Barndom, skola, yrkesliv?
- Rekryteringsgrund
  - Varför har rollpersonen rekryterats? Vad tillför hen?

- Sökte sig hen till Byrån självmant? Varför?
- Letade Byrån istället rätt på hen? Hur kom det sig?
- Hemligheter
  - Har rollpersonen några hemligheter? Vilka?
  - Vem känner till dem?
- Platser
  - Finns det någon eller några platser som betyder mycket för rollpersonen?
  - Vilka, och på vilket sätt?

Som spelledare för du anteckningar under processen, så att du kan använda de spelledarpersoner och annat som uppstår i skapandet. För in dem i dina progressionstabeller. Markera på något sätt vilken rollperson de hör samman med.

## Avsluta kampanjen

Fundera redan från början på hur det är tänkt att kampanjen ska kunna avslutas. Det slutet är inte bindande – ifall spelarnas agerande öppnar upp för ett annat avslut så bör planerna givetvis ändras. Att ha ett eller flera slut i åtanke redan från början innebär att kampanjen åtminstone löper mindre risk att bara rinna ut i sanden. Ifall spelgruppen börjar tappa fart är det bättre att accelerera tidslinjen och genomföra ett av de planerade sluten.

### Frågor att ställa sig:

- Vad är målet för kampanjen?
- Kan det målet uppnås?
  - Helt eller delvis?
- Finns det ett övergripande problem som behöver/kan lösas?
- Kan Avvikelsen förintas helt?
  - Är det ens önskvärt?
  - Kan man hitta ett sätt att samexistera?
- Är det viktiga att Motståndet neutraliseras?
- Hur ser klimax ut?
  - Rollpersonerna ställs inför ett viktigt, avgörande val utifrån den information de samlat in
  - Det finns en huvudskurk, som avslöjas och neutraliseras av rollpersonerna
  - Det blir en slutstrid
- Vad behöver göras innan klimax?
  - Vilka hemligheter behöver avslöjas?
  - Vilka mindre konflikter behöver knytas ihop?

Det sista klimax-alternativet – slutstriden – är något många spelare betraktar som det enda dramatiskt tillfredsställande, men det är också ett slags klimax som går på tvärs med resten av det här spelets uppbyggnad. Utgå här från spelarna, och vilken sorts avslut de föredragit under kampanjens gång.