

1.3. SJU TIPS FÖR ATT BLI EN BÄTTRE DOMARE

Att döma Avgrundens Dunkla Djup på ett effektivt, rättvist och underhållande sätt är ett hantverk som domaren i stor utsträckning måste lära sig genom faktiskt spelande. Med det sagt finns det ett antal tips och förhållningssätt som underlättar att leda en spännande äventyrsspelkampanj.

I. LÄR DIG REGLERNA!

Få saker är viktigare för domaren än att noggrant studera och tillgodogöra sig spelets regler innan han eller hon börjar leda en spelkampanj. En konsekvent tillämpning av de regler som utgör "universums lagar" i spelvärlden förstärker trovärdigheten och inlevelsen för spelarna.

- Spelreglerna kan också liknas vid ett kontrakt mellan spelarna och domaren. Om domaren åsidosätter detta kontrakt, genom att styra händelseförloppet i spelet helt efter eget godtycke, försvagas spelarnas agens och känslan att spelarnas val och prioriteringar har betydelse.
- Domaren kan ersätta eller komplettera existerande regler med egna husregler, för att svara mot specifika omständigheter i hans/hennes kampanj.
 - Börja med att lära dig – och tillämpa – de officiella reglerna. Ta till husregler först om eller när empirin visar att sådana behövs.
 - Ett undantag för ovanstående punkt gäller regeländringar som följer av kampanjmiljöns faktiska verklighet (t.ex. om spelvärlden saknar gnomer och armborstet ännu inte uppfunnits).
 - Spelarna bör alltid informeras om ev. husregler som tillämpas.



II. FUSKA INTE. TÄRNINGARNA LJUGER ALDRIG!

Som evändigt härskare över spelbordet och uttolkningen av reglerna kan det för vissa domare bli allt för frestande att bortse från ett visst tärningsutfall. Ibland kan detta ske av ren lättja, ibland av en missriktad och naiv välviljighet. Oavsett vilket är detta en frestelse som domaren måste motstå till varje pris.

- En del av utmaningen – och nöjet – med att döma äventyrsspelkampanjer är just att tvingas använda sin kreativitet och improvisationsförmåga för att hantera de mest oväntade situationer som tärningsgudarna skapar.
- Ett vanligt misstag bland nybörjardomare är att hjälpa spelarna genom att exempelvis ändra ett tärningsutfall så att det fasanfulla monstret nätt och jämnt missar sitt dödliga angrepp mot en svårt sårad spelfigur.
 - Dels kommer spelarna snabbt att genomsöka dig, oavsett hur skickligt du tror att du döljer fusket. Spelarna kommer då att lära sig att det inte gör något om de betar sig korkat eller onödigt riskabelt – "ödet" kommer ju ändå att rädda dem när det väl gäller!
 - Dels finns det en disparans mellan vad spelarna tror att de uppskattar och vad som faktiskt gör spelet roligt. Det är helt i sin ordning att det känns hårt för spelaren vars långvariga spelfigur dräps. Det ska vara något som spelaren vill undvika till varje pris. Men en reell risk för dödsfall är en av de saker som gör spelet spännande. Domaren bör därför förhålla sig iskallt opartisk och inte låta sig rubbas av spelarnas tårfulla ögon och spruckna stämmor.
- Lika illa är det att fuska åt det andra hållet.
 - Om äventyrarsällskapet arbetar fram och framgångsrikt verkställer en slug plan, och därvidlag övervinner utmaningarna mycket lättare än vad du trott, bör du inte kompensera för detta genom att slänga in en extra fiendepatroll eller justera upp monstrens stridspoäng.
 - Det som händer då är att spelarna lär sig att det inte är lönt att spela smart, eftersom sannolikheten för misslyckande ändå är konstant.

III. FÖRBERED VARJE SPELMÖTE ORDENTLIGT

Genom att vidta ordentliga förberedelser inför spelmötet skapar domaren bästa möjliga förutsättningar för spänning, högt tempo och bra flyt i spelet. Exakt vilka förberedelser som är adekvata att vidta kan variera från spelgrupp till spelgrupp och vara avhängigt särskilda förhållanden för ett givet speltillfälle, men nedan anvisas lämpliga utgångspunkter:

- **Läs på om formler och andra särskilda krafter** som finns i spelfigurerens arsenal och/eller behärskas av monster och domarfigurer som spelfigurerna kan komma att interagera med under spelmötet.
 - Du behöver inte kunna varje parameter utantill, men du bör veta tillräckligt mycket för att slippa ta fem minuters paus mitt under rafflande strid bara för att bedöma hur en viss besvärjelse ska regleras.
- **Slå fram slumpmässiga möten på förhand.** Särskilt möten vid resor i vildmarken tenderar att kräva en hel rad tärningsslag.
 - Om domaren slår fram ett möte med vättar så följs detta av tärningsslag för att se hur många vättar som påträffas, beräkningar för hur många fältväblar, kaptener och annat som tillkommer till det framslagna antalet fotsoldater, nya tärningskast för att fastställa huruvida vättepatrollen inkluderar en shaman eller häxdoktor och för att avgöra vilka eventuella skatter monstren bär med sig, et cetera. Detta kan bli en tidskrävande och spelglädjedödande process om den sker under sittande spelmöte.
 - Om domaren har goda skäl att anta att spelfigurerna kommer att färdas genom skogar och bergsområden, så bör han eller hon på förhand slå fram alla adekvata parametrar för kanske åtta slumpmässiga möten för respektive terrängtyp. Sålunda kan d8 användas för att avgöra vilket av de förberedda mötena som äger rum.
- **Skapa en kalender för spelvärlden.** Denna kommer att vara till stor nytta för domaren vad gäller att få överblick över när olika skeenden inträffar och för att hålla koll på vad som hänt (och när det händer) tidigare under kampanjen. Det är också ett verktyg som, för en relativt liten insats, förstärker trovärdigheten och inlevelseförmågan i spelvärlden. Använd ett linjerat pappersark för varje månad, med en rad per dag, och anteckna följande information:
 - Väder, vind och temperatur för varje dag (med hjälp av tabellerna för väderförhållanden på sid. XX).
 - Månförhållandena (dvs. datum för nymåne, fullmåne, etc.). För enkelhetens skull kan du använda uppgifterna från en riktig kalender.
 - Månadsgenomsnittlig tidpunkt för gryning och solnedgång.
 - Ev. helgdagar, religiösa festivaler och liknande.
 - Lämna plats på varje rad för att kunna anteckna viktiga händelser och liknande som inträffar under spelets gång.Se till att ha en eller ett par månaders framförhållning, om mycket tid förflyter snabbt under ett och samma spelmöte.
- **Anteckna värden och data för monster och andra domarfigurer** som förekommer på den eller de äventyrsplats(er) där du förväntar dig att spelfigurerna kommer att befinna sig under spelmötet. Har du all relevant data samlad på ett ark så kommer strider att flyta på mycket smidigare.
 - Du kan med fördel använda domarfigursformuläret från **Häfte X: Kampanjformulär och tabeller**.
 - Slå fram stridspoäng och andra rörliga värden på förhand.
- **Fotokopiera kampanjformulären för spelfaser och stridsrundor**, för att underlätta överblicken vid detaljerad tidshantering och strid.

IV. SKRIV INTE KAMPANJENS MANUS PÅ FÖRHAND

En äventyrsspelkampanj är inte en roman eller en film, med ett narrativ som följer dramaturgiska strukturer på vägen mot ett på förhand definierat mål. Den avgörande skillnaden – som gör Avgrundens Dunkla Djup till ett spel snarare än ett slags historieberättande – är att historien *inte* är skrivet på förhand.

Låt säga att domaren skapat en kampanjmiljö med ett antal öar, som en gång i tiden var bebodda men där nu bara ruiner återstår. I ruinerna av en stad på en av dessa öar finns ett särskilt mäktigt magiskt föremål gömt.

- Tre olika mäktiga intressegrupper – en maktgalen drottning, en mystisk religiös orden och ett kompani av pengahungliga och äregiriga lycköskare och äventyrare – är på jakt efter detta föremål. Spelfigurerna får höra rykten om den magiska skatten och ger sig ut på havet i riktning mot ön.
- Låt oss säga att spelfigurerna under kampanjens gång i stället övergår till att bli sjörövare som plundrar den rika drottningens skepp och lämnar över silvret till fattiga fiskare. **Då är det per definition detta, snarare än jakten på det magiska föremålet, som är kampanjens "story".**
 - Domaren bör inte försöka styra spelarna åt "rätt" håll, varken övertydligt eller genom små diskreta knuffar i rätt riktning. I stället bör han eller hon omfamna utvecklingen och tex. tänka ut hur de andra aktörerna reagerar på det uppblossade sjöröveriet på det stora blå.
 - Den tidigare nämnda drottningen kanske väljer att investera i en mindre skeppsarmada för att krossa spelfigurernas korsarverksamhet, medan det religiösa brödraskapet i stället försöker samarbeta med, och/eller muta, sjörövarna för att lättare komma åt artefakten.

V. FOKUSERA SPELTIDEN PÅ GEMENSAMMA AKTIVITETER

I underjordsmiljöer och andra farofyllda äventyrsplatser, och vid resor genom vildmarken, agerar spelfigurerna vanligtvis som grupp. Under exempelvis längre stadsvistelser är det däremot sannolikt att enskilda spelfigurer företar sig egna aktiviteter av olika slag, enligt följande exempel:

Medan sällskapets två knektar tränar hos en respekterad svärdssvingare för att avancera i rang, försöker besvärjaren inhandla ingredienser och hyra laboratorium för att kunna framställa elixir, medan lönnmördaren infiltrerar och spionerar på stadens tjuvskrå för att ta reda på om skrälet anlåtits av äventyrarsällskapets ärkefiende – illusionisten Nalax.

- Domaren kan välja att reglera ingrediensinköpen och/eller spionageförsöket på samma detaljnivå som när spelfigurernas grupp utforskar ett underjordiskt gravvalv. Problemet med detta är att mycket speltid riskerar att läggas på aktiviteter där en majoritet av spelarna bara sitter och tittar på.
- Ett bättre tillvägagångssätt är att reglera sådana enskilda aktiviteter i mer övergripande och sammanfattande drag.
 - För elixirbryggandet kanske domaren bedömer att det i staden inte är helt lätt att ordna ingredienser eller säkra adekvat laboratorieutrustning. Han eller hon låter då spelaren slå tärning med d8.
 - 1–2: Allt som behövs finns att köpa.
 - 3: Det mesta går att få tag på, men besvärjaren måste göra kompletterande inköp från en större stad i närheten.
 - 4–8: Besvärjaren kan ej införskaffa det som behövs.
 - För spionageförsöket vidtar domaren de tärningskast som anges under X.X.X. på sid. XX, och läser av berörda tabeller för att avgöra vad resultatet av infiltrationsverksamheten blir.

Sålunda medges frihet för varje spelare att låta sin spelfigur agera på egen hand, utan att det måste ta mycket tid i anspråk för spelgruppen som helhet.



VI. TILLHANDAHÅLL VARIERANDE UTMANINGAR

Vi har tidigare konstaterat att domaren inte bör styra spelfigurernas förehavanden enligt ett på förhand uttänkt manus. Däremot kan och bör domaren försöka utforma så varierande utmaningar som möjligt.

Exempel på några olika typer av utmaningar som äventyrsplatser kan innehålla:

- Stora mängder fientliga monster som måste hanteras genom smart taktik och gerillaaktioner för att spelfigurerna ska kunna överleva.
- Pussel och gåtor, som kräver skicklighet och snabbtänkthet från spelarna snarare än tursamma tärningskast eller förmågor hos spelfigurerna.
- Kluriga fällor och illusionstricks, där ett stort mått av försiktighet krävs för att expeditionen inte ska få ett tragiskt slut.
- Hinder och problem som fordrar kreativt användande av formler, magiska föremål och andra krafter för att hanteras. Detta kan exempelvis vara ett stup som separerar den ena delen av en underjordsmiljö från den del där skatten finns, eller att äventyrsplatsen till stor del har översvämmats och där många rum nu befinner sig under vattenytan.
- Social interaktion med andra aktörer. Kanske en expedition från ett rivaliserande äventyrarsällskap (som antingen kan bli en – mer eller mindre pålitlig – samarbetspartner eller en dödlig fiende) eller en av flera grupperingar av underjordslivande varelser i fejd med andra dito grupper.

Om spelfigurernas senaste äventyr var en långvarig expedition till ett uråldrigt tempel fullt av fientliga vakter och dödliga fällor (enl. första och tredje punkten ovan) kanske nästa äventyrsplats skulle kunna vara till en översvämmad underjordisk stad (punkt fyra) med magiska illusioner för att förvirra inkräktare (punkt 3) och med en rivaliserande äventyrarexpedition att hantera (punkt 5).

VII. GÖR SPELVÄRLDEN LEVANDE OCH DYNAMISK

Med ganska enkla medel kan domaren förstärka känslan av att spelvärlden är en levande och dynamisk plats snarare än en statisk kuliss.

För att lättare skapa och upprätthålla ett sådant dynamiskt förhållningssätt, kan domaren tänka på spelkampanjen som tre "lager":

- Det översta lagret är världsövergripande omständigheter och skeenden, som är i stort sett oberoende av vad spelfigurerna gör. Se till att det alltid finns saker som händer i kampanjmiljön som inte är direkt (i alla fall inte från början) kopplade till spelarnas förehavanden, och som utvecklar sig oberoende av vad spelarna gör.
 - Låt oss säga att domaren lagt in en tilltagande rivalitet mellan två närbelägna stadsstater – Beshas och Torum Tur.
 - I början av kampanjen kanske spelfigurerna, vid ett besök på något värds hus, får höra rykten om att Beshas lejt sjörovare för att kapa Torum Turs handelskepp.
 - Längre fram möter de bönder, från en by i Torum Turs territorium, som fått sina hus nedbrända av soldater från Beshas, under anklagelser om att vara stråtrövare.
 - Vid ett ännu senare tillfälle kanske spelfigurerna råkar på inhyrda knektar från Torum Tur, som tvångsrekryterar löst folk på landsbygden till en militär expedition mot fiendestaden.
 - Därtill kanske en digerdödsliknande farsot sveper genom människornas riken, vilket dels medför stora flyktingströmmar genom den del av världen där spelfigurerna verkar, dels risker att äventyrarna själva smittas.
- Det mellersta lagret innefattar domarfigurers och mäktiga aktörers dynamiska reaktioner på spelfigurernas förehavanden, i stil med det som beskrivs under punkt IV, vad gäller drottningens nya armada och den religiösa ordens samarbetsförsök.

Arbetet med att bedöma beskaften hos mäktiga aktörers reaktioner och motdrag underlättas markant om domaren först besvarar följande frågor:

- Vad är aktörens övergripande mål (och eventuella delmål)?
- Vilka resurser har aktören till förfogande för att uppnå målet?
- Vad är det för åskådning, skrupler och principer som vägleder aktören i arbetet med att uppnå detta mål?
- Vilka är aktörens huvudsakliga fiender och/eller allierade?
- Det nedersta lagret är där den direkta interaktionen med spelvärlden sker:
 - Detaljerade beskrivningar av olika äventyrsplatser som spelfigurerna kan komma att utforska (exempelvis ruiner efter sedan länge övergivna bosättningar på de olika öarna), i form av:
 - Kartor över äventyrsplatsen, förslagsvis på rutat papper där varje ruta motsvarar 3x3 m.
 - Egenskapsvärden, stridspoäng, memorerade formler etc. för domarfigurer som kan påträffas på äventyrsplatsen.
 - Rumsnyckel till kartan, som beskriver hur varje rum/område ser ut och vilka skatter och andra föremål, varelser, fällor och så vidare som finns i respektive rum/område.
 - Beskrivningar av städer, byar och andra civiliserade platser som spelfigurerna kan få anledning att besöka, i form av:
 - Karta över staden/by, förslagsvis på hexagonalt papper.
 - Värden och annan data för ev. boklärdas som spelfigurerna kan komma att anlita eller ta hjälp av.
 - Information om vilka ev. soldenärer och möjliga hantlangare som kan rekryteras.
 - Beskrivningar av viktiga byggnader, basarer och andra verksamheter på platsen.
 - Lista över viktiga personer, exempelvis stadens ledare och domarfigurer av hög rang som spelfigurerna kan komma att anlita när de tränar för att avancera i rang.
 - Beskrivningar av vildmarksmiljöer som äventyrarna sannolikt kan komma att färdas genom eller utforska:
 - Karta över regionen, förslagsvis på hexagonalt papper, där avståndet från mitten av en hexagon till mitten av en angränsande dito motsvarar en mil för mer övergripande kartor, och 500 meter för mer detaljerade områdeskartor.
 - Lämpliga tabeller för varelser att slumpmässigt anträffa.
 - Kartnyckel, där särskilt viktiga platser beskrivs mer utförligt.