

ATT SKRIVA ÄVENTYR TILL

WESTERN

TEXT: TOVE & ANDERS GILLBRING BILD: ÅKE ROSENIUS

Att skriva äventyr till Western skiljer sig både mer och mindre från att skriva till andra genrer, som science fiction och fantasy, än man först kan tro. Den här artikeln är ett försök att ge tips och idéer inför att du fattar pennan.

Western har andra förutsättningar än exempelvis fantasy. Det finns inte magi och magiska föremål. Istället får man förlita sig på den vetenskap och teknologi som lyckats leta sig ut på prärien... Den som har råd kan ofta hitta material och utrustning som är bättre än genomsnittet, medan den fattige får hålla tillgodo med saker sämre än standard.

Frånvaron av magi skall inte uppfattas som att folk i allmänhet är väl insatta i de senaste vetenskapliga rönen, eller att rationalism och kritiskt tänkande är grundstenar i deras världsuppfattning. Många är vidskepliga och kyrkan har ett starkt grepp om människors sinnen. Det finns förvisso personer, i exempelvis nybildade gruvstäder, som lever lite vid sidan av både civilisationen och sin gudstro. Det är dock ytterst ovanligt att någon öppet tar avstånd från Gud och religion, eller sätter vetenskapen före Bibelns berättelser.

Monster, drakar och andra mytiska varelser lyser också med sin frånvaro. Grizzlybjörnar, vargar, bergslejon och skallerormar kan fylla en del av deras utrymme, men resten leder snarare till en annan inriktning på äventyren. Spelledarpersonerna, intrigen och den bakomliggande kampanjmiljön blir viktigare.

En annan viktig skillnad är att det inte finns några alver, dvärgar, hobbitar, orcher, minotaurer, kentaurer eller liknande i Western. Frånvaron av dessa klichéer gör spelledarpersonernas personteckning intressantare.

BEKANTA DIG MED GENREN

Är du ovan vid västerngenren blir det första och kanske svåraste steget är att försöka fånga Westernstämningen. Börja i så fall med att försöka få en känsla för miljön och myten. Det finns ett otal inspirationskällor att tillgå – filmer, tv-serier, böcker och seriealbum. Självfallet är Western rollspelet en utmärkt källa både för inspiration och fakta också.

Eftersom Western är ett historiskt rollspel är det heller aldrig fel att läsa lite mer om amerikansk historia under den här tidsperioden – ofta visar det sig att verkligheten överträffar dikten. Det finns många bra historier att använda som grund till dina egna äventyr, och hela stämningen under äventyret förhöjs då spelarna får ta del av en väl utbyggd och fungerande värld.

BAKGRUNDSMILJÖ

Vi kan också varmt rekommendera att använda ett historiskt skeende som bakomliggande kampanjmiljö för äventyret. Pågår det ett indiankrig samtidigt som äventyret utspelar sig skänker det en extra nerv till alla de företag som kräver att rollpersonerna rider ut i vildmarken. Överhuvudtaget är motsättningen mellan indianerna och nybyggarna bra att använda sig av. Där det inte pågår regelrätta krig råder ofta misstro, ovilja, skräck och hat. Visst finns det personer som försöker öka förståelsen och toleransen mellan de olika grupperna, men de arbetar ofta i motvind. En annan detalj att ha i bakhuvudet är också att det inom samma område ofta finns flera olika indianstammar. En del av dem är fredliga, medan andra kan vara mer fientligt sinnade.



En annan klassisk miljö är guldgruschema. Någonstans hittas guld, oftast mitt ute i ödemarken. Fyndigheten blir känd och det lilla gruvlägret växer så det knakar, drömmen om guld lockar strida strömmar av nykomlingar. Nästan lika vanliga som guldgrävarna är de som vill åt deras surt ihopslitna guldklimpar. Nybildade gruvstäder erbjuder det mesta man kan tänka sig av spel, dobbel och fala damer. Även rena banditer brukar dyka upp...

Boskap i alla dess former är andra användbara bakgrundsmiljöer. Det kan handla om ett äventyr som utspelar sig någonstans längsmed en boskapsled, eller rent av under en boskapsdrivning. Ranchkrig, eller motsättningarna med boskapsbaroner i konflikt med fårfarmare eller nybyggare som sätter upp stängsel är också användbara ingredienser för att skapa en tät stämning. De vilda boskapsstäderna, ofta i Kansas, där boskapen lastas på frakttåg för vidare färd till slakterierna österut och där kofösarna slår runt efter avslutat värv är andra utmärkta miljöer. Precis som i gruvstäderna kan rollpersonerna här möta en uppsjö av människor med grådaskig moral...

Kampanjer som utspelar sig i krigets skugga kan också ge en bra stämning. Människorna i de östra delarna av USA hade verkligen kriget inpå sig, i synnerhet i sydstaterna där stad efter stad så småningom föll... Allt fler män försvinner ut till kriget. Rykten om stora slag och många döda sprids snart, och gatorna fylls av hemvändande krigsinvalider. Livet för civilbefolkningen blir allt hårdare då allt fler förnödenheter slukas av de stora arméerna eller förstörs i kriget. Handeln sätts också ur spel. De som livnär sig på att sälja över gränserna slås ut och få varor lyckas ta sig in.

Ingenstans var dock hatet och motsättningarna så starka som i Missouri och Kansas. Där härjade gerillabanden som värst. De var paramilitära styrkor som sade sig slåss för endera av nord- eller sydstaterna, men i verkligheten bara stred för att ge sig själva fler fördelar. De gick under många olika namn, som Jayhawkers, Bushwackers och Redlegs. Deras verksamhet bestod mestadels i att plundra gårdar, städer och förråd med dålig bevakning. De hyste inga samvetsbetänkligheter mot att mörda vem helst som kom i deras väg.

Rör sig rollpersonerna i gränstrakten mellan USA och Mexiko kan det vara bra att ha de många revolutionerna och interna stridigheterna i Mexiko i bakhuvudet när du skriver dina äventyr. Just i gränstrakten finns under långa stunder ingen fungerande lag överhuvudtaget i Mexiko, då det mesta av styrkorna har fullt upp längre inåt landet. På den amerikanska sidan har underbemannade lagmän vidsträckta områden att överblicka. Detta skapar ett spelrum för banditligh, som ofta låter byarna betala för deras "beskydd".

Det finns självfallet en mängd andra liknande bakgrundsmiljöer att använda sig av. Det kan handla om ett förestående val av något slag, järnvägens framdragning och mycket annat. Ofta går de dessutom att lägga ihop två eller flera av dem, så att äventyret ges riktigt många dimensioner.

PLATSER

Då man spelar Western rör sig rollpersonerna väldigt fritt, de rider ofta bokstavligt talat över de fria vidderna. Det är svårt att "stänga in" dem, annat än för kortare perioder, på någon speciell plats.

De flesta äventyr som skrivs brukar utspela sig i typiska Westernstäder, rätt små hålor lite vid sidan av civilisationen. Dessa städer skiljer sig lite grand åt rent utseendemässigt beroende på var i Western de ligger. I De Stora Skogarna, som Montana, består de flesta byggnaderna av grova timmerhus, omgivningen är växtrik och grön och vintrarna mycket kalla. I hela sydvästra Amerika är vitputsade adobekäkar ett vanligt inslag, gatorna är dammiga och sommaren är extremt varm. På prärien är torvhus mycket vanliga, och gatorna blir ofta mycket leriga.

Förbered gärna staden lite grand, bilda dig en uppfattning av vad staden lever av (gruvan? rancher?) och varför den ligger precis där. Det behöver inte vara oerhört mycket från början, innan du vet om rollpersonerna tänker stanna till där eller rida rakt igenom, men det bör vara tillräckligt mycket för att du skall kunna bygga ut den om de bestämmer sig för att bli kvar där under någon längre tid.

En variant av den klassiska Westernstaden är också spökstaden. Det är städer som samlat mycket folk, exempelvis efter en stor guldfyndighet och sedan avfolkats då guldet tagit slut. Byggnaderna står kvar, ibland även möblerna, men själva staden är övergiven. Eller är den så övergiven egentligen?

Alla dessa olika typer av Westernstäder är utmärkta för att skapa en god stämning, men ibland kan det vara roligt att använda det begränsade utrymmet som bas för äventyret också.

Det finns flera olika typer av platser som är mer avgränsade och instängda än den lilla staden, men ändå lämpar sig väl för äventyr. Fortet ute i vildmarken är en väldigt bra miljö, liksom ranchen, det lilla gruvlägret som ännu inte hittat den där stora fyndigheten, diligensstationen och färjelägret.

Du kan också använda dig av själva färdsättet rollpersonerna använder sig av. Tar de en tur med diligensen eller tåget kan du verkligen åstadkomma lite av "det låsta rummet"-känsla i din intrig. Att flodbåtar lämpar sig synnerligen väl för Westernäventyr behöver vi väl inte ens nämna...

Andra mycket givande äventyrspatser är ute i den rena vildmarken och ödemarken. Rollpersonerna kan befinna sig högt upp i oländiga bergstrakter, mitt ute på den vidsträckta prärien, eller i en stekhet öken. På dessa platser är det viktigt att verkligen låta naturkrafterna spela sin roll, låt snö- och sandstormar, översvämningar, uttorkade vattenhål och diverse vilda djur bli problem för rollpersonerna att övervinna samtidigt som de tar sig igenom ditt äventyr.

Vill du inte ta med dem ut i vildmarken, bortom all ära och redlighet fungerar motsatsen också mycket bra. För rollpersoner som har vistats mycket och länge i vildmarken kan ett besök i en lite större stad, som exempelvis Tucson, Arizona, bli ett roligt avbräck. Den större staden skapar helt andra möjligheter och förutsättningar för äventyr. Även de stora Westernstäderna är hålor jämfört med miljonstäderna på östkusten... Varför inte låta dem ta sig till en sådan stad för ett uppdrag?

SPELLEDARPERSONER

Spel­ledarper­so­ner­nas roll i Western är oer­hört viktig. Ett bra Western­även­tyr innehåller i all­mänhet väldigt många spel­ledarper­so­ner. De­ras upp­gift är också ofta större än att ”bara” vara kulfångare på det ena eller andra sättet... Spel­ledarper­so­ner­na bär upp mycket av världen och stämningen.

Visst kan spel­ledarper­so­ner ibland vara redu­cerade till kulfångare. Bra motståndare är dock värda att utveckla lite mer. Olika varianter på den rasistiska organisationen Ku Klux Klan utgör ofta en inflytelserik och ondskefull fiende för rollper­so­ner­na att ge sig i kast med. Bankdirektörer, järnvägs- och boskapsbaroner som inte skyr några medel för att driva igenom sin vilja är andra väl fungerande motståndare. Korruperade lagmän, upplåsta politiker och korkade armébefäl är inte heller så dumma att använda sig av...

Då du gör en stad så se till att dess nyckel­per­so­ner (stadsheriffen, stadens starke man, exempelvis gruvägaren, m.fl.) är något sånär förberedda. Även spel­ledarper­so­ner som inte är absolut nödvändiga för ditt äventyr är bra att ha tillhands, då rollper­so­ner har en tendens att göra oväntade saker. Går de in på en saloon för att spela ett parti kort blir spel­upplevelsen bra mycket bättre om spelaren de möter i ett parti poker redan är en förberedd spel­ledarper­so­ner. Det är bra åtgärder att vidta för att din stad skall bli mer än en kuliss.

Försök också att ge varje spel­ledarper­so­ner någon liten personlig detalj som skiljer sig dem från mängden. I längden blir det tröst om alla spelare är flott klädda, med hög hatt, fickur och en derring i ena rockärmen och ett extra ess i den andra... Blir det sedan en spel­ledarper­so­ner som hänger kvar i rollper­so­ner­nas omedelbara närhet blir det då också lättare att bygga ut personen allteftersom.

Till sist bör de spel­ledarper­so­ner rollper­so­ner­na bara träffar helt kort för­ses med namn. Detta kan gälla personer som doktorn, handelsbodsägaren, bartendern och begravnings­entreprenören, det vill säga människor rollper­so­ner­na kommer att möta, men förmodligen inte ha så mycket mer att göra med.



INTRIGER

När du skriver egna äventyr och kampanjer så bygg gärna på rollper­so­ner­nas bakgrund och familjeförhållanden. Genom att sedan därifrån hålla noggrann koll på vad de gör byggs kampanjvärlden upp och det persongalleri med vänner och fiender de har blir allt större och intressantare. Ofta genererar kampanj­spel­ande som är direkt kopplat till rollper­so­ner­nas bakgrund dessutom sina egna intriger. Ett annat tips är att försöka få slutet på ett äventyr att automatiskt övergå i nästa för att förstärka kampanjelementet. Du kan också välja att ha en längre bakomliggande intrig som utvecklar sig parallellt med dina kortare äventyr. Det gör spelvärlden mer komplex, samtidigt som alla trådar inte löses upp på en gång.

Western är tacksamt, för att de flesta typer av intriger går att använda sig av här. Vi kommer helt kort att ta upp några tänkbbara varianter. De flesta går att använda såväl i raka uppdragsbetonade äventyr som för kampanj­spel­ande.

Hämndhistorier är mycket vanliga i Western. Då skurkarna i äventyret är hämnarna är de oftast ute efter lagmännen, domaren, prisjägaren, vittnena och/eller juryn som satte punkt för deras laglösa karriär och såg till att de hamnade i fängelse.

Det finns också hämndhistorier där hämnaren inte är lika klart utpekad som ondskefull, äventyrets skurk som är bortom all räddning. Den oförätt som då skall hämnas kan bestå i att personen blivit lurad i affärer eller spel. Hämnaren är då ofta på jakt efter svindlare eller falskspelare. Båda sidor kan få för sig att vända sig till rollpersonerna för att få hjälp.

Sedan har vi fall där hämnaren ofta framställs som historiens hjälte och hämnden framstår som det enda rimliga alternativet. Det är ofta en fråga om en person som fått hela sitt liv slaget i ruiner, ofta har familjen mördats. En typisk måltavla för denna hämnd är gerillabandets ledare eller banditgänget som utplånade hämnarens hem och familj för några usla dollar.

Genom att låta gerillaledaren eller banditerna agera på någon annans uppdrag kan ”den rättfärdige hämnaren” kombineras med en annan klassisk intrig: den lilla människans kamp mot övermakten. Den bakomliggande uppdragsgivaren vill få bort hämnaren och hans familj från deras mark. De kan börja med att försöka överta marken för en spottstyver, för att så småningom ta till allt grövre metoder. De kan ha flera olika skäl till att vilja komma åt marken. Boskapsbaronen betraktar marken som sin betesmark, de nya odlingarna och stängslen som intrång på hans mark. Markspekulanter kan ha fått förhandstips om att järnvägen vill dra räls där, vilket gör att marken inom kort blir värdefull. Järnvägsbaronen kanske inte är intresserad av att betala fullt pris... Någon kan ha hittat en fyndighet av något slag på ägorna – guld, silver, olja, eller liknande – och vill komma över den dolda rikedom. Vill man ha ett mer sydstatsromantiskt perspektiv kan det handla om uppköpare norrifrån som vill tvinga familjen från den plantage som varit deras i generationer. Hårdhjärtade banker som tagit ut ockerräntor och nu vill överta hela gården går också bra.

En annan variant på detta tema är att rädda byn med fattiga fredliga bönder från banditligan som terroriserar dem. Att avslöja korruption hos myndigheterna kan visa sig vara en annan storstilad kamp att ta på sig. Låter man dessutom Ringen, Det Vita Brödrskapet eller någon liknande sammanslutning figurera i korruptionens innersta kärna kan det bli en episk kampanj som kan sträcka sig över långt tid. Överhuvudtaget kan rasmotsättningarna användas för att sätta rollpersonerna i intressanta dilemman.

Kör du en mexikansk kampanj kan du ha ett äventyr där rollpersonerna får välja sida i en pågående revolution, antingen ställer de upp på bondeupprorets sida, eller också hjälper de den sittande guvernören att sätta stopp för banditerna...

Jakten på guld kan med fördel utgöra en intrigs huvudkärna. Det kan vara en falsk skattkarta, rykten om enorma guldskatte, eller den halvtokige gamle guldgrävaren som söker yngre och starkare kompanjoner som drar med rollpersonerna ut i ödemarken, ofta in i utforskat område, eller mark indianerna anser helig. Hittar de någonsin något guld där? Har några banditer förföljt dem, för att skörda frukterna av deras umbäranden och kommer de att lyckas ta sig förbi de uppretade indianerna på vägen tillbaka till civilisationen?

En annan form av guldjakt handlar snarare om försvunna värde transporter och byten vid överfall. Det försvunna sydstatsguldet som grävdes ner av lojala soldater innan nordstatstrupperna hann ikapp dem är en variant. På samma sätt kan fransmännens hastiga tillbakadragande från Mexiko öppna möjligheterna för att ett hopsamlat krigsbyte inte hann hämtas. Banditledaren som sitter fängslad och vägrar uppge var bandet gömt bytet från det stora bankränet är ytterligare en variant. I alla sådana här fall finns dessutom den gnagande frågan om uppgifterna rollpersonerna fått verkligen stämmer. Och om deras uppgiftslämnare verkligen har för avsikt att dela med sig i så fall...

Diligensöverfall, bankrån och tågrån är andra vanliga ingredienser. Inte sällan blandas dessa upp med att gärningsmännen har ett helt

annat motiv än att bara komma över pengarna. Western är en utmärkt skådeplats både för brutala banditgång och dubbelspel av värsta sort. Brukar du ofta använda dubbelspel i dina intriger kan det ibland vara bra att låta allting vara precis vad det utger sig för. Det är inte lagmännen som rånar diligenser, det är den ökände Black Bart...

Andra lämpliga intriger är exempelvis mordgåtor av den klassiska "Vem gjorde det?"-typen. Eller varför inte låta en förväxling äga rum – någon tror att en rollperson är någon helt annan och ger därför intressant/märklig information, ber om hjälp eller försöker döda rollpersonen. Att försöka räta ut alla trådar i en sådan historia kan bli ett nog så tuftt uppdrag.

Ranchkrig som blossar upp, kamp om armékontrakt och avsättning på marknaden kan vara andra mer politiska intriger.

Indianer på krigsstigen är en annan användbar intrig. Rövares dessutom kvinnor eller barn bort är det ofta tillräckligt för att engagera de flesta och göra att stora belöningar blir utfästa. Är indianerna på krigsstigen kan ett snabbt ingripande från rollpersonernas sida, där renegaterna stoppas, dessutom gynna en fredlig utveckling och ge dem goda relationer med resten av stammen. Kanske är det inte alla indianer, utan vita banditer eller krigshetsare som ligger bakom de påstådda indianöverfallen?

Ett annat sätt att blanda in indianerna är att ge rollpersonerna en chans att komma i kontakt med en fredlig grupp och ge dem chansen att lära känna indianernas liv lite mer från insidan. När sedan andra vita, ofta med militärens stöd, hotar deras vänner bland indianerna sätts deras vänskap på svåra prov. Deltar de i en strid, försöker de medla, hjälpa indianerna att fly, eller säljer de sina vänner för efterlysningspengar?

Genom att blanda de element vi pratat om på okonventionella sätt kan du få till väldigt egna äventyr som fortfarande känns Western. Vad sägs till exempel om ett hämndäventyr som utspelar sig på en diligens som färdas genom Mexiko under en pågående revolution?



PARLÖR FANTASY - WESTERN

Felaktiga termer kan lätt kvadda Westernkänslan... Här är därför en oseriös ordbok, allt för att undvika förvirring...

DRAKSKATT	SYDSTATSGULD
ÖVARG	GULDGRÄVARE
GROTTA	GRUVA
GULDMYNT	DOLLAR
HJÄLM	HATT
HÄRBÄRGE	HOTELL, PENSIONAT
MAGIKER	SHAMAN, PRÄST
STADSVAKT	STADSSHERIFF
SVÄRD	REVOLVER
VÄRDÖSHUS/	SALOON/
TAVERNA	CANTINA
VÄRDÖSHUSVÄRD	BARTENDER