

# Deadlands ...

## Kampagne Noter

### Et par ord fra spilleren

Jeg sætter pris på et vist element af taktisk action – men ikke så meget, at det bliver til et figurspil. Scenarierne vil undervejs være tilpasset til hvad spillersonerne må formodes at kunne håndterer – men der vil være situationer, hvor heltene løber ind i modstand, de nok ikke er i stand til at overvinde i kamp (et Showdown mod Johnny Ringo, Billy the Kid eller Reuben Whateley vil nok ikke være tilrådeligt for folk, der ikke har lyst til at afprøve reglerne for døde spillersoners genopståelse som Harrowed).

### Spilpersonerne

Kampagnens hovedpersoner må gerne have en spændende baggrundshistorier, som jeg kan bruge som inspiration til begivenheder i kampagnen – men det er værd at huske på, at spillersonerne står overfor deres livs største eventyr, og ikke at de allerede har rejst det vilde vesten tyndt.

Der er ingen grund til at forfatte en roman og baggrundshistorier behøver ikke være 100% fuldstændige når kampagnen begynder - det må godt komme til løbende. Det vigtigste er et spillersonerne har personlighed - og at I fortæller lidt om hvorfor spillersonerne motivation for at begive sig ud på eventyr.

Vi laver spillersonerne i fællesskab, så der allerede fra begyndelsen er fokus på at få en gruppe med sammenhængskraft, motivation og en fornuftig rollefordeling.

### Scenarierne

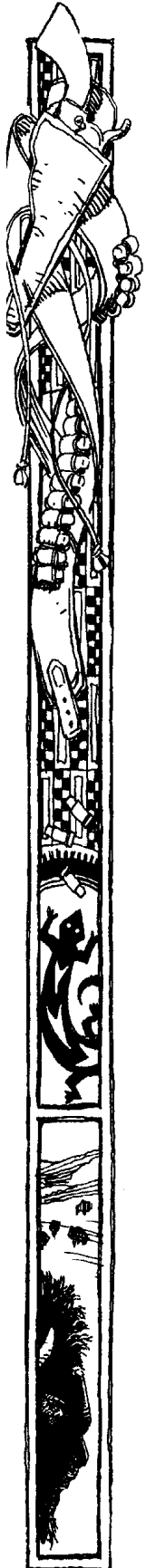
Scenarierne bliver nok små episoder med et overordnet plot og gennemgående bipersoner. Der bliver ikke "spildt" så meget tid på at rollespille samtlige møder med bartendere og butiksindehavere, ej heller detaljeret bogholderi over alle spillersonernes småudgifter til whisky, dåsemad og tændstikker.

Der kommer til at være en del scener, hvor spillersoner mødes og taler med bipersoner – samt forhåbentlig rig lejlighed for at I som spillere kan tage valg af stor betydning for spillersonerne og deres omverden.

Stemningen vil nok være et mix mellem det mørke og dystre på den ene side, og det mere humørsprende og lyse på den anden.

- Jeg glæder mig til at komme i gang!

*Thomas*



# Deadlands ...

## Ideer til spillergrupper

Det er svært, at være meget konkret med ideerne til en spilgruppe, når der ikke er noget nærmere planlagt om kampagnen. Men nu har jeg alligevel været en smule kreativ. Helt afgørende har været at sikre et fornuftigt motiv og en høj grad af sammenhold.

### **Krigsveteraner**

Spilpersonerne er en gruppe veteraner, der har gjort tjeneste sammen – de kan have været kavaleri soldater i en indianer-krig, været "raiders" i de omtvistede midt-vest stater eller noget helt tredje. De er måske desertører, men mere sandsynligt er deres tjenestetid bare udløbet.

Fordelen ved denne sammensætning er, at der kan være plads til en ret varieret gruppe af spilpersoner – der dog samtidig har den fordel, at de har kendt hinanden længe og kæmpet sammen før. Alle er ok til at slås, selvom det heller ikke er helt umuligt med folk, der har haft en anden karriere inden de kom i hæren.

Der er et rimelig fast hierarki i gruppen – men de har kendt hinanden længe, og selv den øverstkommanderende ved at de andres råd, meninger og erfaringer er nyttige. Gruppen er måske draget vestpå for at slippe væk for krigen og skabe sig et nyt liv – eller måske er de sendt af sted på en hemmelig opgave af en tidligere militær-chef.

Det åbner for mulighed for at arbejde for både Union Blue og Dixie Rails jernbaneselskaberne – eller som agenter for enten The Agency eller Texas Rangers.

### **Troubleshooters**

Gruppen minder meget om "Veteranerne" – men de har tidligere arbejdet sammen som håndlangere - måske for et af de store jernbane- eller mineselskaber? Forskellen er at der er et mere løst hierarki og at gruppen kan være betydeligt mere broget i sin sammensætning.

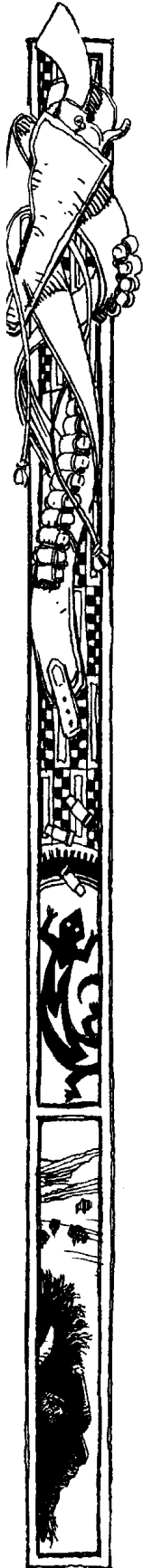
Ulempen er, at der nemt følger en ballast med af gamle fjender (der ikke tror på at spilpersonerne ikke længere har tilknytning til deres tidligere arbejdsgiver) og at den tidligere arbejdsgiver ikke er villig til at godtage spilpersonernes opsigelse.

### **Famiien Smith Goes West**

Spilpersonerne er mere eller mindre alle sammen i familie med hinanden – fætre, brødre eller bare barndomsvenner. De har kendt hinanden hele deres liv, og de vil stå sammen i tykt og tyndt. Eller de er fra det samme omrejsende cirkus. Eller...?

De kan være draget vestpå af talrige årsager – lige fra drømmen om at skabe sig et bedre liv vestpå til at hævne sig på folk, der har dræbt deres familie.

Det kan måske blive lidt kompliceret med en meget broget gruppe – men den helt afgørende fordel ved denne gruppe er dens tætte sammenhold.



# Deadlands ...

## Det Store Kampagne Spørgeskema

I et forsøg på at afstemme forventninger – samt få en åben og struktureret snak omkring kampagnens form – er her et spørgeskema. Tanken er, at alle læser det igennem, gør sig nogle grundige tanker om svarene og at vi i fællesskab får talt om hvad vi har svaret.

### Western Genre

Der er talrige variationer af Western genren, men for at undgå at det bliver alt for teknisk, skal du venligst give hver af følgende film 1-6 point alt efter hvilken, du helst vil se din spilperson som hovedpersonen i? (jo flere point jo bedre)

*Maverick* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*De Nådesløse* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Young Guns 1 & 2* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Shanghai Noon* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Brokeback Mountain* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Wild, Wild West* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Den gode, den onde, den grusomme* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Danser med ulve* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

### Den "Anden" Genre

Deadlands er kendetegnet ved at være en sammensmeltning af mange forskellige genrer. For at få en idé om hvordan genrerne skal krydses, vil jeg bede jer om at give følgende rollespil 1-6 point alt efter hvilke, I kunne tænke jer kampagnen var inspireret af (jo flere point jo bedre).

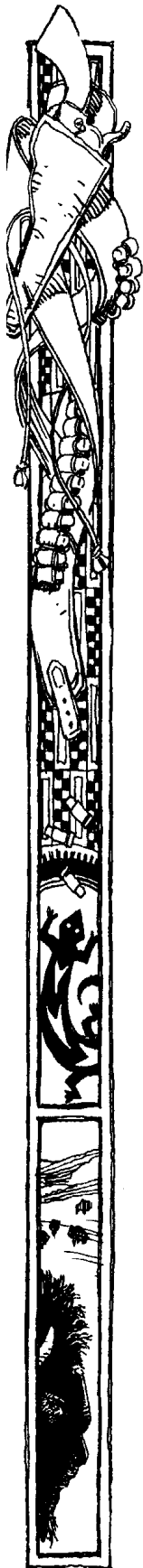
*Werewolf Wild West* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Indiana Jones* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Zombies!* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Call of Cthulhu* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Fusion* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥



# Deadlands ...

## Kampagneform

For at komme endnu tættere på hvilke kampagne vi skal spille, er her en række udsagn, som du skal forholde dig til. Giv venligst 1-6 point til hvert udsagn, alt efter hvor enig du er (jo flere point, jo mere enig er du med udsagnet).

*Jeg foretrækker en kort kampagne med et klart slutpunkt* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Min spilperson skal udvikle sig i takt med kampagnen* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Min spilperson skal helst blive meget magtfuld/dygtig* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Det skal være nemt for spilpersonerne at få hjælp* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Kampagnen skal være 100% loyal overfor den officielle setting* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spillederen skal fastlægge hele historien på forhånd* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spillederen skal prøve at fastholde spillerne indenfor historien* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spillerne skal selv bidrage til at skabe historien* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Det er vigtigt, at kampagnen virker realistisk* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*En god kampagne har mange intriger* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*En god kampagne har mange store slag* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*En god kampagne har mange romancer* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*En god kampagne har mange vigtige bipersoner* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*En god kampagne har meget investigation* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spilpersonernes handlinger skal have konsekvenser* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Det er vigtigt, at min spilperson ikke dør* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

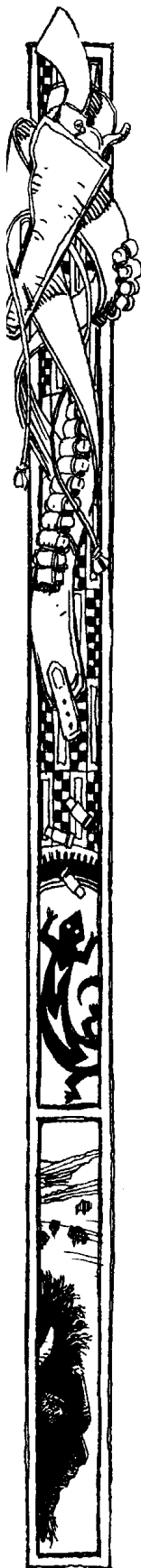
*Kampagnen skal helst være som ét langt scenarie* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spilpersonerne skal altid vinde i kamp* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spilpersonerne må aldrig dræbe hinanden* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Spillerne skal helst ikke vide mere end deres spilpersoner* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Det er fedt, når spillederen bruger sedler og uden-for-døren spil* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥



# Deadlands ...

## Det Store Metaplot

Der er et stort metaplot knyttet til hele Deadlands settingen, der handler om, hvordan nogle få galninge – mere eller mindre under indflydelse af Onde Ånder – er i gang med at skabe grundlag for verdens undergang. Giv venligst 1-6 til de forskellige plots, alt efter hvor indflydelse du kunne tænke dig, de havde på kampagnen (jo flere point jo mere indflydelse).

*De 4 Ryttere og Dommedags komme*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Raven & Manitouerne*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

## Mindre Metaplot

Samtidig med det store Meta Plot, er der en række større plot-linier, der er med til at binde Deadlands settingen sammen. Giv venligst 1-6 til de forskellige plots, alt efter hvor indflydelse du kunne tænke dig, de har på kampagnen (jo flere point jo mere indflydelse).

*Den store jernbanekrig*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Den kommende krig med Mexico*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Indianernes frihedskrig*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Borgerkrigen mellem Nord & Syd*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

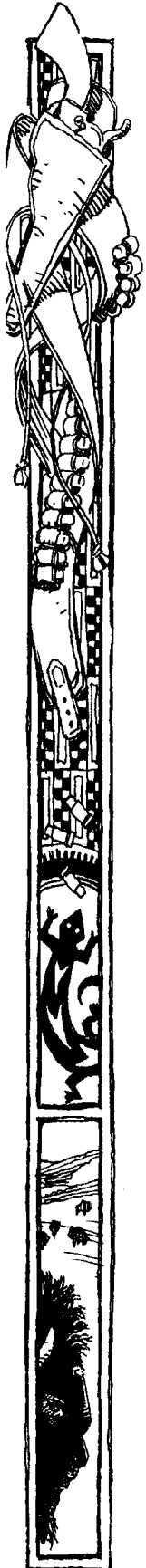
*Frimurenes kup-planer i Nord*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*KKK kup-planer i Syd*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Whateley familien & Knicknevin*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Prof. Hellström vs. Smith & Robards*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Reverend Grimes Church of Lost Angels*      ① ② ③ ④ ⑤ ⑥



# Deadlands ...

## Turen går til ... ?

Hvor stort et geografisk område skal kampagne udstilles i?

*Samme by/ranch*

*Et County*

*En enkelt stat*

*En mindre region (fx midvesten)*

*En større region (fx Nordstaterne)*

*Hele Nordamerika*

Hvor i det vilde vesten, har du lyst til at tage din spilperson med på eventyr? Giv venligt hver region 1-6 point alt efter hvor tillokkende den lyder (jo flere point jo bedre et rejsemål).

*Back East / New England* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Down South / Sydstaterne* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Disputed Lands / Midwest* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Great Maze / Californien* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Souix Nations / Deadwood* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

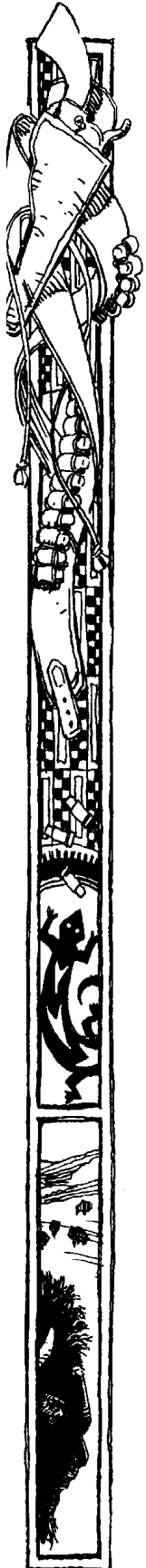
*Tombstone / New Mexico* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*South of the Border / Mexico* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Northern Waste / Canada* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*City of Gloom / Deseret* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

*Coyote Confederation / Texas* ① ② ③ ④ ⑤ ⑥



# Deadlands ...

## Hvor skal vi spille?

Hvor skal vi spille henne? Prioriter venligst følgende steder efter hvor du helst vil spille (1 for førstevalg og 6 for hvor du mindst vil spille).

- I TRC's lokaler
- Hos Thomas & Louise i Taastrup
- Hos Niels i Taastrup
- Hos Lars i Rødovre
- Hos Peter på Amager
- Hos Dann (sikkert i Slagelse)

## Hvad er vigtigst?

Hvad er efter din mening vigtigst for, at du syntes at det er sjov at spille med? Prioriter venligst følgende påstande (1 for det vigtigste og 6 for det som betyder mindst).

- Gode regler – og mulighed for at få XP og blive bedre!
- Masser af action og tjubang!
- Komplekse problemer og svære opgaver!
- Mulighed for at leve sig ind i rollen – gerne uden brug af terninger!
- En god og spændende historie!
- At hygge mig og være sammen med de andre spillere!

## Bogholderiet

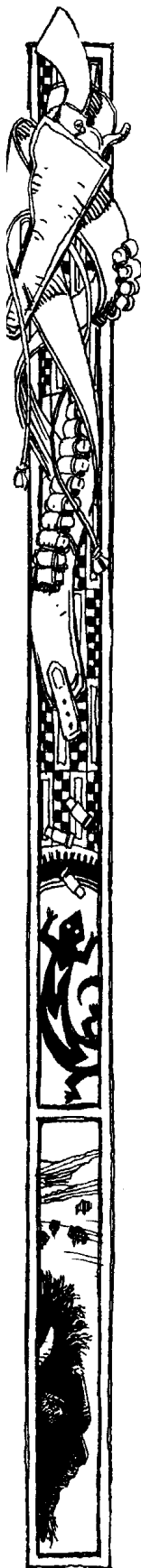
Skal vores kampagne dokumenteres undervejs? Kryds venligst af om du syntes de enkelte forslag er en god eller dårlig ide.

Der skal skrives noter i en fælles log-bog hver gang vi spiller?

- God idé
- Dårlig idé

Vi skal have en kampagne-hjemmeside med blog og arkiv på internettet?

- God idé
- Dårlig idé



# Deadlands ...

## **Forslag til Hus-Regler**

---

Hvor meget jeg end holder af Savage Worlds og Deadlands Reloaded reglerne, er der alligevel et par småting, jeg gerne vil justerer.

Kryds venligst af om du syntes de enkelte forslag er en god eller dårlig ide.

### **Bennies og XP**

De normale regler giver mulighed for at omsætte gemte Bennier til XP, når en spilaften er overstået. Mit forslag er, at denne regel helt fjernes.

God idé     Dårlig idé

---

### **Nye Skills**

De normale regler er, at det altid koster en hel stigning at lære en ny Skill til d4. Mit forslag er, at der bør være mulighed for at få nye Skills til halv pris, hvis en af følgende to omstændigheder er opfyldt:

- 1) Når spilpersonen fx har haft et længere ophold et sted, hvor det har været naturligt at lære den nye evne (Riding efter et par måneders ophold hos Kiowa indianerne, Survival efter en længere rejse igennem ødemarken, etc).
- 2) Hvis spilpersonen for nyligt har klaret et Untrained slag med et Raise i den pågældne Skill.

God idé     Dårlig idé

---

### **"Unikke" Hindrances og Edges**

Der er (næsten) ingen begrænsninger i de normale regler for, hvordan spillere vælger Edges og Hindrances. Mit forslag er, at der som udgangspunkt ikke må være nogle spilpersoner, der begynder kampagnen med en Hindrance eller Edge som en af de andre har. Oplagte undtagelser herfra kan være Hindrances eller Edges der relaterer til en fælles baggrund eller holder gruppen samlet (Loyal, Vow, Rank, etc).

God idé     Dårlig idé

---

### **Justering af Ranks**

Efter at have prøvet forskellige modeller, er jeg blevet tilhænger af, at der er lidt længere imellem at stige i Ranks. I de normale regler, stiger spilpersoner en Rank for hver 20 XP de har. Mit forslag er, at det i stedet skal være for hver 25 XP.

God idé     Dårlig idé

---

