

# Dragonlord Campaign Setting

Slutreflektion, vårterminen 2008

*Clas Olson, clas.olson@pakon.se*

Digitala Spel  
Sektionen för Teknokultur och Humaniora  
Blekinge Tekniska Högskola

Handledare och examinator: Joel Hakalax (joel.hakalax@bth.se)  
Examinationsdatum: 2008-04-30 (produkten), 2008-05-30 (slutreflektionen)

## Förord

Jag skapade världen på femton veckor.

Dragonlord Campaign Setting är en spelvärld för rollspelet Dungeons & Dragons, samtidigt som det är höjdpunkten på hela min utbildning och kronan på allt det jag har gjort hittills i min ack så korta karriär.

Även om jag suttit mycket ensam på min kammare när jag framställt detta verk så har jag haft ovärderlig hjälp av både handledare och studentkamrater på Blekinge Tekniska Högskola. Joel Hakalax, min handledare, har alltid varit uppmuntrande och har kommit med intressanta förslag, likaså Joel Jonasson, handledare i de tidigaste stadierna när Dragonlord knappt hade kommit ut ur sitt ägg. Min författarkollega under projektet, Fredrik Lilja, har varit ett plank att bolla på, och de andra studenterna med vilka jag har spenderat otaliga torsdagar konsumerandes kebabdjurets kryddiga lekamen, har i mångt och mycket varit ett stöd och en assistans.

## Sammanfattning

Dragonlord Campaign Setting, som är en bok på 250 sidor, är en tilläggsbok till rollspelssystemet Dungeons and Dragons, publicerat av Wizards of the Coast, Inc. Den beskriver spelvärlden Saviat som i mångt och mycket är en vanlig fantasyvärld, med sina fantastiska alver och dvärgar, sin magi och övernaturliga händelser och varelser. Vad som skiljer denna värld från alla de andra fantasyvärldar som rollspelare kan spela i, är det komplexa och unika kastsystemet i samhället, och det faktum att det är verkliga drakar som styr som feodala kungar och adelsmän över kontinentens länder.

I boken beskrivs de olika ländernas geografi, kultur, historia och samhälle, och även platser och personligheter som kan vara intressant för en som spelar rollspel att känna till. Den innehåller även tips och verktyg som kan användas av en grupp som spelar i världen för att deras spel skall bli mer intressant och kopplat till världen.

Boken riktar sig främst till spelargrupper som spelar D&D, och då främst till spelledaren. Boken finns tillgänglig att köpa av alla på Internet, i form av en tryckt bok med hårdpärm.

*Nyckelord: Rollspel, Dungeons and Dragons, D&D, drake, fantasy.*

## Abstract

Dragonlord Campaign Setting, which is a book of 250 pages, is an accessory to the role playing game Dungeons and Dragons, published by Wizards of the Coast, Inc. It describes the game world Saviat that largely is like an ordinary fantasy world, with its fantastic elves and dwarfs, its magic, and supernatural monsters and events. What sets this world apart from all the other worlds that players can place their game in, is the complex and unique caste system in society, as well as the fact the it is real dragons that rule as feudal kings and nobles over the lands on the continent.

In the book, the different nations' geography, culture, history, and society are described, and also places and people that can be interesting for a player or Dungeon Master to know about. It also contains tips and tools that can be used by gamers playing in the world, so that their play in the world of Saviat becomes more interesting and connected to the world.

The book directs itself mostly towards people who play D&D, and then mainly to the Dungeon Master. The book is available to be ordered from the Internet, and it is printed with a case-wrap hard cover.

*Keywords: Role Playing Games, Dungeons and Dragons, D&D, dragon, fantasy.*

## Innehåll

<b>Kapitel 1 – Arbetsbeskrivning</b> .....	<b>6</b>
<b>Kapitel 2 – Projektplan</b> .....	<b>7</b>
Produktionsfasen.....	7
Reflektionsfasen.....	7
Den Öppna Visningen.....	7
Min Projektplan.....	7
<b>Kapitel 3 – Veckorapporter</b> .....	<b>8</b>
De Första Veckorna.....	8
Nya Spår.....	8
Världen Växer Inåt.....	8
Steget ut i Äventyrens Värld.....	9
The Final Touches.....	9
<b>Kapitel 4 – Reflektion</b> .....	<b>10</b>
Planering och Förberedelse är Vägen till Framgång.....	10
Idéer från alla Håll.....	11
Hjärnans Fjättrar.....	13
Att Arbeta med Koncept.....	14
Att Fokusera sitt Skrivande.....	15
Uppfinn inte Hjulet.....	15
Att Känna Sig Själv.....	16
Illustratören.....	17
Att inte Trampa på Tår.....	18
Ett Riktigt Verk.....	18

<b>Problematik och Problemlösning.....</b>	<b>19</b>
<b>Disciplin och Arbetstakt.....</b>	<b>20</b>
<b>Skrivstilar – Skönlitteratur, Kreativa Fakta och Speldesign.....</b>	<b>21</b>
<b>“Meningen med Allt”.....</b>	<b>23</b>
<b>Utveckling och Mognad.....</b>	<b>24</b>
<b>Kapitel 5 – Slutord.....</b>	<b>25</b>
<b>Källförteckning.....</b>	<b>26</b>
<b>Bilaga A – Tidig Projektplan.....</b>	<b>27</b>
<b>Bilaga B – Ordlista.....</b>	<b>29</b>

## Kapitel 1 – Arbetsbeskrivning

Detta projekt har bestått i att jag skall skriva en bok, ett 248-sidig verk som beskriver en spelvärld till rollspelet Dungeons & Dragons (hädanefter kallat D&D). Boken skulle vara både en geografisk beskrivning av världen, och även ett verktyg för spelledaren när han eller hon skall låta sitt spel utspela sig i den världen. Inte bara kontinenten Saviats geografi, utan även kultur, historia, politik och uppbyggnad beskrivs, och jag inkluderar även nya regler och tips till spelledaren.

Alla bilder som kommer att finnas i boken ritas av en utomstående illustratör (Erik Rökaeus) från Blekinge Tekniska Högskola.

Under arbetet använder jag mig mest av programmet Microsoft Word 2008, och i slutet av projektet kommer jag även att skicka boken till ett tryckeri, och jag kommer att publicera den på Internet, så att andra kan beställa den. Boken kommer vara inbunden i hårdpärm.

## Kapitel 2 – Projektplan

Kursen *Kandidatarbete för Medieteknik* pågår under hela vårterminen (20 veckor) och skall bestå av ett projekt där studenten skall utnyttja den kunskap som hon/han har samlat på sig under hela studietiden. Den skall utveckla studentens kunskaper inom hennes/hans ämne, och den skall tillämpa kunskaper och färdigheter i projekt- och produktionsprocesser.

### Produktionsfasen

Under kursens 20 veckor skall de första femton ägnas åt själva produktionen, skapandet av produkten/resultatet. Under denna tid skall man ha kontinuerlig kontakt, och ha möten, med sin handledare (i mitt fall Joel Hakalax). Under dessa möten diskuteras projektets fortgång, och handledaren ger tips och råd, både angående tekniska problem i skapandet av produkten, men även i planering och i arbetets struktur och uppbyggnad.

Under produktionsfasen skall varje person i gruppen, eller den enskilde studenten om man arbetar med ett projekt, lämna in en veckorapport på ca en A4-sida, där hon eller han beskriver de fram- och motgångar som skett under veckan, så att handledaren hålls konstant uppdaterad i hur projektet går.

I slutet av produktionsfasen redovisas resultatet av projektet inför hela klassen, handledaren och eventuella externa opponenter. Denna redovisning är på cirka en timme, och under denna skall personen eller gruppen redovisa vad den har gjort, hur arbetet har fortgått, vilket resultatet har blivit, vilka fram- och motgångar som gruppen/personen har stött på, och vilka arbetsmetoder denna har använt för att uppnå sitt mål.

### Reflektionsfasen

De resterande fem veckorna skall ägnas åt att skriva en slutreflektion som, precis som redovisningen i slutet av produktionsfasen, skall beskriva arbetsprocessen, och vilka metoder man har använt när man har arbetat. Den viktigaste delen i slutreflektionen är däremot just den reflekterande delen, där studenten beskriver vad hon har lärt sig under arbetets gång och av resultatet av sitt arbete. Denna slutreflektions huvudtext skall vara på 20-25 sidor.

### Den Öppna Visningen

I slutet av terminen (2008 var det 4-5 juni) hålls en visning öppen för allmänheten. Under den skall studenterna visa upp sina projekt och produkter på ett mer populärt vis, då både vänner och bekanta, men också andra företag kan komma och ta del av produkterna. Studenterna skall då också hålla ett kortare föredrag om produkten på ett sätt så att alla i publiken kan förstå och uppskatta.

### Min Projektplan

Den projektplan som jag använde finns att läsa i Bilaga A i detta dokument. Den har i stora delar följts under hela projektets gång, och har sällan avvikits från.

## Kapitel 3 – Veckorapporter

Jag har skickat in veckorapporter till min handledare i slutet av varje vecka, för att hålla honom uppdaterad om hur mitt arbete har gått. Nedan följer en sammanfattning av vad som har stått i dem.

### De Första Veckorna

Under den första tiden, och speciellt under den första veckan, gick det ganska trögt att börja på mitt arbete, som ju bestod i ett ganska intensivt skrivande. Att börja arbeta direkt gick långsammare än mina tidigare erfarenheter. Men mycket av det arbetet som jag förlorade under den första veckan tog jag igen genom att arbeta på helgerna också, vilket jag gjorde under de första fem veckorna.

Under den första tiden skrev jag mycket om världen Saviats geografi, för det verkade som det mest uppenbara att göra. Jag skrev om olika ämnen, såsom intressanta personligheter och landmärken, lokal historia, och så vidare. Jag fokuserade på detta enda ämne och skrev sedan om det i alla de fjorton länderna som nämns i boken. Men efter ett par veckor ändrade jag arbetsmetod och fokuserade istället på ett enda land i taget, och försökte istället skriva klart texten om det landet innan jag gav mig på nästa.

### Nya Spår

När den femte arbetsveckan var klar hade jag i stort sett skrivit klart kapitlet om geografi, fast det senare kom att redigeras och utvecklas, och jag började arbeta på ett mer regeltekniskt kapitel, ett som innehöll nya egenskaper och annat som spelarna kunde köpa till sina karaktärer. Detta innebar en stor förändring i mitt skrivande och tänkande. Tidigare hade jag arbetat med en faktamässig text, jag föreställde mig en värld och försökte beskriva den precis som man skulle göra i en verklig bok som beskriver ett verkligt land. Men nu skulle jag gå över till att mer tänka på att det var ett spel som jag gjorde, jag skulle skapa nya regler som skulle komma att påverka spelbalansen. Jag var tvungen att tänka på att inte göra vissa nya egenskaper för mäktiga eller för svaga, snarare än att försöka hitta på intressanta nya företeelser som skulle vara intressanta att uppleva, vilket var det sättet jag arbetat på innan.

Detta gjorde att jag, när jag bytte från geografin till det nya regeltekniska kapitlet, och även när jag gick ifrån det igen senare, blev mindre produktiv under en kort tid. Det tog ett tag för mig att ställa om mellan att skriva tekniskt och att skriva faktamässigt och skönlitterärt. I fortsättningen skulle jag undvika dessa skiftningar i arbetsstilen så mycket som möjligt.

### Världen Växer Inåt

I två veckor arbetade jag med det regeltekniska kapitlet, innan jag gav mig på att skriva mer om själva världen i sig, och denna gång mer om dess religioner och kultur. När jag tidigare skrev om ländernas geografi nämnde jag också vilka religioner som var dominanta i länderna, och nu fick jag ett tillfälle att beskriva inte bara de religiösa organisationerna, utan även andra kulturella ytt-ringar, såsom matkultur, teater, musik, städer, teknologi, magi, och så vidare. Detta blev ett uppsving för mitt skrivande och min effektivitet ökade, då jag skrev i nästan den dubbla hastigheten än vad jag annars gjorde. Jag började



ge mer liv åt min värld och dess folk, och det kändes bra. Jag började ta igen det arbete som jag låg efter med, och jag började till och med gå om min planering. Istället för att då pressa min hjärna att arbeta ännu hårdare, och därmed riskera att jag skulle drabbas av stress som bara skulle vara i vägen för mitt arbete, gav jag mig en välbehövlig vila.

När jag hade skrivit klart kapitlet om religion och kultur började jag komma in på okända vatten. Ända fram till nu hade jag i stort sett vetat vad jag skulle göra med mitt skrivande, jag hade haft ett mål som låg en lång bit framför mig. Men nu var jag tvungen att komma på nya saker, nya kapitel, som jag kunde lägga in i min bok, och som fortfarande var intressanta för spelarna och spelledaren. Jag började då istället fylla på ett av mina tidigare kapitel med information om aktuella händelser, såsom pågående krig, potentiella krig och spänningar, olika aktiva och mer eller mindre hemliga organisationer, och så vidare.

### Steget ut i Äventyrens Värld

Efter att ha rådfrågat både min handledare och en annan student, som också höll på med ett liknande projekt, så beslutade jag att jag skulle skriva ett introduktionsäventyr, som skulle ligga i slutet av boken. Detta var ännu ett steg in i det regeltekniska skrivandet, någon som jag varit osäker inför innan. Det innebär att jag var tvungen att inte bara tänka i beskrivande banor, utan även i dramatiska, och jag var likt en skönlitterär författare tvungen att tänka på plot och storyline. Det fanns en hel del annat jag var tvungen att tänka på också, som kommer nämnas senare i den här reflektionen.

### The Final Touches

Nu hade jag kommit till de sista veckorna i produktionsfasen och jag började städa upp bland mina dokument. Jag lade inte längre till några nya kapitel, utan jag fokuserade mer på att snygga till texterna så att de var färdiga för tryckeriet. Jag fyllde ut dem så att det inte längre fanns stora tomma, vita ytor efter varje kapitels slut. Det var också viktigt, för tryckets skull, att alla kapitel hade ett jämnt antal sidor. Då skulle den första sidan på varje kapitel hamna på höger sida i varje uppslag, vilket jag ville. Nu började jag också korrekturläsa, och jag skickade ut texten till flera vänner så att de kunde läsa igenom texten och ge respons.

Tempot sänktes när jag närmade mig den sista veckan av effektiv produktion, men jag ansåg att det skulle kräva för mycket tid att ge mig på något stort och nytt så här sent i produktionsfasen. Istället glädde jag mig åt min effektiva tidsplanering, och jag började repetera inför redovisningen och opponeringen.

## Kapitel 4 – Reflektion

Det här projektet har varit väldigt utvecklande för mig, och jag har inte bara upptäckt saker om mig själv; jag har också fått någonting som kommer ha en stor vikt i min portfolio, något jag kan visa upp när jag söker arbete som författare och speldesigner. Boken bevisar både för mig själv och för andra vad jag är kapabel till.

Jag har sorterat min reflektion under rubriker som inte har någon inbördes ordning, utan snarare som samlingar av reflekterande funderingar av samma art. Vissa sektioner har innehåll som även passar in under andra rubriker, och då kommer dessa med största sannolikhet ligga intill varandra. De olika sektionerna har i övrigt ingen direkt koppling med varandra.

Referenser för samtliga källor kommer inte att nämnas i texten, utan finns i referenslistan, som ligger efter den reflekterande texten.

## Planering och Förberedelse är Vägen till Framgång

Redan innan detta projekt startade hade jag en mycket stabil grund att stå på. Under höstterminen 2007 hade jag i två kurser arbetat med att skriva längre kreativa texter. En av dem var riktad mot karaktärer och karaktärsutveckling, och i den var jag tvungen att studera hur karaktärer kan utvecklas längs en storyline, och hur man gör mångsidiga karaktärer. Men ännu viktigare för detta projektet var den andra skrivande kursen. I den skapade jag det 48-sidiga grunddokument som skulle bli basen och utgångspunkten för den 250-sidiga boken som jag nu har publicerad. I den beskrevs alla länder och många företeelser av de som redan finns i den färdigställda boken; en kort sammanfattning av allt det som jag har gjort hittills.

Detta dokument var ett väldigt stort stöd när jag började arbeta med detta projekt, eftersom jag bara kunde utgå från det och fylla på med mer information, speciellt med avseende på kapitlet om geografi, som grunddokumentet till största delen bestod av. Efter att jag hade fyllt på med information angående geografin var det inget problem att fortsätta skriva, då nya idéer dök upp i huvudet på hur man kunde utveckla länderna och dess folk mer. Nya kulturella normer och religiösa organisationer växte fram; det var lättare att göra ett sådant arbete när man väl hade etablerat hur världen såg ut rent fysiskt. Man kunde tänka sig hur folken placerade sina byar och städer i sina länder, och hur de rörde sig och kommunicerade inom och utom länderna.

Detta förberedande arbete gjorde också att jag hade en bra kunskap om min egen förmåga att skriva väldigt kreativa texter, och att arbeta med att skriva väldigt mycket på en kort tid. Jag hade lärt mig hur många sidor per dag jag var kapabel att skapa, och jag hade även under höstterminen utvecklat en del lösningar på problem som kan dyka upp under ett sådant här arbete. Detta gjorde att jag kunde skriva en projektplan som jag i stort sett höll mig till under hela projektet; inte för att jag aktivt följde den strikt, utan för att den var så planerad att den stämde överens med mitt arbete. Det var väldigt sällan som jag behövde titta tillbaka på min projektplanering för att se om den fortfarande stämde.

## Idéer från alla Håll

När man arbetar med ett extremkreativt arbete som detta måste man hitta på nya fräscha idéer konstant, varje stycke man skriver måste innehålla ny information för läsaren. Jag skrev runt tre sidor om dagen, och det gjorde att jag var tvungen att ta fram nya koncept på intressanta personer, platser, kulturella aspekter, och så vidare. För att arbeta på det viset krävs det att man har nya idéer hela tiden, och dessa är inget som dyker upp ur intet. Det är ofta ett konstant och hårt arbete med att först komma på nya koncept, som oftast "stjäls" från någon annanstans, för att sedan göras om så att de passar en själv och det kontext som man arbetar med. Sedan måste dessa idéer och koncept gås igenom gång på gång, justeras och putsas så att de känns så bra som möjligt. Ofta får man gå tillbaka till stycken man skrev för en vecka sedan, för att se på dem med nya ögon.

När jag har fått frågan hur jag har kommit på alla saker som jag har skrivit, och hur jag har arbetat med nya idéer, så har jag upptäckt att jag sällan har tagit en idé direkt från en annan källa och applicerat den i mitt arbete, med vissa ändringar, förstås. Snarare är det oftast så att jag har haft många idéer färdiga i mitt huvud sedan innan, medvetet och undermedvetet, och mycket av världen har skapats långt innan jag har fått ner informationen på pappret. Det verkar som om alla böcker jag läst, filmer och serier jag sett, och mycket annat, har blandats ihop inuti mitt huvud till sådan grad att jag inte längre vet var jag får mina egna idéer från.

Mycket har varit självklara utvecklingar från det jag redan har skrivit sedan tidigare. Man kan till exempel tänka sig hur ett samhälle har utvecklats efter att ha levt med ett krig under en väldigt lång tid, eller av att vara placerad nära kusten och längs handelssträckor.

När jag har arbetat har jag hämtat idéer från väldigt många olika källor; vissa har varit mer uppenbara och självklara än andra.

## Vanliga Källor

De vanligaste källorna som de flesta skaparna av kreativa verk använder är andra verk av samma eller liknande typ. I mitt fall skulle det vara andra rollspel, men också film, TV-serier, datorspel och böcker. Produkter som ligger så nära ens egen har ofta den fördelen att de innehåller många förslag till idéer som passar bra ihop med ens eget arbete. De har publicerats och sålts, och därmed har de fungerat och haft en köpande publik. Dessa idéer blir också oftast de som är lättast att modifiera så att de passar in i min egen kontext.

Nackdelen med att ta idéer från så närbesläktade källor är att det oftast blir "mer av samma". Det blir inga nya, fräscha idéer utan bara återanvändande av gammal "skåpmat", och det är inget som kommer att engagera en publik; som bäst blir det bara tillräckligt bra men inte enastående, vilket borde vara varje kreativ arbetares mål.

Under mitt arbete har jag hämtat inspiration från många andra D&D-böcker som är publicerade av Wizards of the Coast, Inc. Närmare mitt eget arbete än så kommer man inte, och jag var mycket försiktig med att inte använda några som helst idéer rakt av. Eftersom denna bok kommer att jämföras med just de

andra böckerna som redan finns publicerade, och läsas av just sådana som har många av de böckerna, fanns det en stor risk att läsaren skulle känna igen idéer och koncept. Även andra rollspel, såsom EON, DRAKAR OCH DEMONER: TRUDVANG och BLUE PLANET har varit inspirationer när jag har skrivit.

Också filmer som PIRATES OF THE CARRIBEAN har inspirerat mig till många idéer och koncept till platser. Mer "klassiska" fantasyfilmer, som LORD OF THE RINGS bland många andra, har inte varit så intressanta för mig. Jag har hellre försökt hämta inspiration och idéer från minde självklara källor. Jag skulle till exempel kunna hämta idén till en intressant personlighet från ett romantiskt drama eller en klassisk actionfilm från Hollywood. Det skulle tvinga mig att göra om den karaktären ordentligt för att få den att passa min värld, och då skulle den bli så olik originalet som möjligt.

### **Ovanliga Källor**

Om man går ifrån de ovan nämnda klassiska källorna när man letar efter sina idéer löper man mindre risk av att råka ut för plagiering av andras verk, och man kan förhoppningsvis också hitta mer intressanta aspekter i sitt kreativa arbete. Med dessa andra källor menar jag saker som ligger nära det man skapar, en karaktär eller miljö, till exempel, men vars idé man inte fick från en källa såsom en film eller en bok. Istället så hämtar man den ifrån verkligheten, någons minne av en upplevelse, eller min egen fantasi. Om man till exempel skall skriva om en karaktär, en intressant personlighet som huvudpersonerna skall träffa på någonstans, då kan man gå ut på torget, sätta sig ner vid ett café eller en annan plats där folk samlas, och bara titta på hur folk beter sig. Hur folk talar med varandra, olika personers distinkta utseende och beteende; detta kan ge ovärderlig information som kan leda till väldigt levande karaktärer. Det kan kanske tyckas som en självklarhet att man hämtar idéer om sina karaktärer från verkligheten, men det är så mycket enklare för en skapare av ett verk att bara titta i andras böcker och filmer, för att de vet att det fungerar, och att det säljer.

Det finns sällan något substitut för att verkligen se med egna ögon, att verkligen studera någon för att se hur hon eller han ser ut och beter sig. Precis som man verkligen inte vet hur ett föremål ser ut förrän man ritat av det, så vet man inte hur en person beter sig förrän man har studerat denne ordentligt, och kanske till och med lärt känna denne ordentligt nära. Därför är en bra källa till intressanta och mångsidiga karaktärer sina allra närmaste – vänner, släktingar och partners.

### **Extraordinära Källor**

Idéer kan komma från de konstigaste av ställen. Ett annorlunda format moln kan få en att tänka på en ny varelse som man vill ha i sin värld, ett ovanligt intensivt regnoväder kan få en att inspireras till ett lands nationella sorgedag. Själv fann jag att en enkel bläckflaska väckte idén om ledaren för en revolutionär cell i en av min världs metropoler.

Hemligheten med att få inspiration och idéer från ting och händelser som egentligen inte alls har med saken att göra är att man måste öppna sitt sinne för dessa intryck, och låta hjärnan arbeta med alla sinnesintryck man får in. Hjärnan arbetar med mönster och regelbundenheter, och den kommer att se

en väldig massa saker som faktiskt kanske inte är där, och den kommer att dra en massa slutsatser till varför saker och ting är som de är. Om man låter den arbeta på detta viset, istället för att stoppa den, och sedan ser till att blanda i aspekter av det kreativa arbete som man för tillfället arbetar med, så kan det uppkomma idéer som för tillfället kan tyckas helt förvirrade, konstiga och kanske helt opassande. Men om man sedan tar detta råa material och slipar till det lite, eller kanske så pass mycket att väldigt lite av originalidén finns kvar, så kan det bli något nytt och spännande. Syftet är inte att man skall gå ut och söka efter idéer som passar in i ens skapelse, syftet är att man skall släppa lös hjärnan så att den kan arbeta fritt, för endast då kan man få riktig inspiration.

### **Idétorka**

Ett av de vanligare problemen som personer som arbetar med extremt kreativa arbeten, som till exempel det jag har gjort nu, där jag är tvungen att få fram tio eller så många som tjugo intressanta idéer och koncept per dag, är att man helt enkelt får slut på idéer. Allt eftersom man förbereder sig på ett arbete så dyker det upp, medvetet eller omedvetet, idéer i huvudet, och när man, som i mitt fall, påbörjar skrivandet så har man en bank av idéer att plocka ifrån. Men problem uppkommer när denna bank får slut på resurser, idéer; då måste man se till att söka upp egna. Källor till dessa idéer har jag nämnt ovan, men det viktigaste man skall tänka på när man är ute och jagar idéer och inspiration är inte var man gör det, utan hur. Det vanligaste misstag som en kreativ skapare kan göra är att hon låser fast hjärnan.

### **Hjärnans Fjättrar**

Vi lever i en värld av normer, av standarder och av regler. Vi söker kontrollera våra liv och våra upplevelser, och detta gäller även hur våra sinnen och hjärnor fungerar. Denna kontroll är, enligt min åsikt, det största hotet mot kreativt arbete. Det är inte att utomstående personer försöker kontrollera och begränsa oss i det vi skapar och publicerar, utan det största motståndet kommer från oss själva. Genom kulturella och traditionella standarder sätter vi omedvetet gränser och regler för oss själva och vårt tänkande, och detta hindrar oss för att uppnå vår fulla potential som kreativa skapare.

Precis som artighet vid ett toppmöte och bordsskick vid en middag, så finns dessa regler där av ett syfte; de kontrollerar att det vi skapar inte förolämpar och förödmjukar, och de hindrar även idéer som kanske inte riktigt håller en tillräckligt hög kvalitetsmässig standard. Men under ett kreativt arbete, speciellt de som är beroende av att man kommer på en massa idéer under en väldigt kort tid, är dessa standarder mest i vägen för den egna skaparandan. De kväser inte bara de så kallade "dåliga" idéerna, utan även en hel del som har god potential. Inte ens när man sitter hemma vid sin dator, med bara sig själv som sällskap, så vågar man kanske inte släppa fram idéer som har uppkommit på ett annorlunda sätt, för att man är rädd för att de inte är på något vis "riktiga" eller inte håller sig till normen av hur en idé eller ett koncept skall uppkomma.

Som nämnts ovan, i stycket om Extraordinära Källor till idéer, så krävs det att man har ett öppet sinne, och dessutom ett självförtroende som är starkt nog

för att man i alla fall skall kunna försvara sina idéer för sig själv. Så länge de ligger på idéstadiet så är alla idéer bra. Det bästa är att låta det omedvetna arbeta med att forma tankar, och sedan tar det medvetna sinnet över och ser till att den råa massan som är idén blir till något som passar konceptet, och som håller en tillräckligt bra kvalitet så att läsaren, tittaren, lyssnaren eller spelaren blir nöjd med resultatet.

Att begränsa sig själv så mycket att man inte kan utnyttja denna stora källa till intressanta idéer som är det omedvetna tänkandet, och det spontana arbetet som hjärnan gör, är att missa en stor del av den potential som människan kan skapa. Det klagas mycket bland människor generellt att media i allmänhet har stagnerat, och att det inte finns någon som gör något nytt längre, alla bara kopierar varandra med väldigt små förändringar, och det gör att publiken tröttnar. Människor är beroende av bra underhållning för att lätta upp deras sinnen i en ganska så ordinär värld, och det är vårt arbete som kreatörer att underhålla dem. Att släppa loss hjärnan från sina fjättrar och låta den få fritt spel är den metod som jag tror är lösningen för många som kämpar med att komma på nya saker, nya idéer och koncept.

### Att Arbeta med Koncept

En del i idéarbetet är att inte bara komma på nya fräscha idéer, utan även att se till att de kommer på pränt. En metod som jag utvecklade och som passade på när jag skrev, var att jag först satte mig ner med en huvudrubrik, säg "Intressanta Personligheter" i ett visst land. Sedan ställde jag in hjärnan på att fundera fram intressanta idéer om personligheter, och att all den information jag samlade upp från omvärlden skulle vara fokuserad på att utveckla dessa intryck till personligheter. En massa idéer kommer förhoppningsvis då forsa genom huvudet, om inte får man se till att söka upp dem. De flesta av dessa idéer är ganska dåliga, så de stryks direkt. Men när man vaskat omkring ett tag så kan man oftast hitta ett och annat guldkorn. Dessa få idéer formar man sedan genom att sätta rubriker och stödord på den, till exempel "Den hämndlystne sjörövarkaptenen, rött skägg, blod, nemesis till hjälte". Detta gör att idén har fått "fast form", den har kommit på pränt på pappret och kommer att stanna där. Detta gör att man kan släppa den idén med sina tankar utan att guldkornet försvinner i forsen av andra tankar och idéer som flödar genom hjärnan. När man sedan har fått ihop tre eller fyra olika underrubriker, så kan man stänga av flödet, för att sedan försöka utveckla de idéer och koncept man har till färdiga texter och karaktärer. Bara man får syn på konceptets titel och de stödord man skrivit upp brukar vara nog för att hjärnan skall komma på vad den tänkte på när man hittade den idén, och vanligtvis så kan man då låta tankarna spinna vidare, men nu istället fokuserade på endast denna karaktären.

Det är så jag arbetar med idé- och konceptarbete; först fokusera på vilket ämne jag skall skriva på, låta tankarna flöda fritt utan att bli rädd och stoppa hjärnan om man tycker det går för fort, och sedan vara beredd att plocka ut de guldkorn som passerar förbi. Sedan gör man om samma procedur, fast än mer fokuserat på de guldkorn man har hittat. Sedan i efterhand måste man stanna och gå ut båten, och koppla ner sina kreativa tankar för att slå på de kritiska. Man skall inte bara skaffa sig många idéer, de skall vara bra och vet-

tiga också, och man har en del putsande efterarbete framför sig. Det kan också vara bra, som en del i efterarbetet, att gå ifrån ett visst ämne ett tag, och börja skriva om "Lokal Historia" istället, för att sedan gå tillbaka med ett nytt perspektiv, för att se om koncepten verkar lika bra fortfarande.

Något som inträffade när jag hade kommit ungefär halvvägs in i projektet var att jag fick slut på min bank av idéer. Ändra fram till ungefär den sjunde veckan hade jag haft en sorts undermedveten bank av idéer som jag kunde ösa ur; koncept kom fram på ett lättare sätt, speciellt när jag skrev om Saviats geografi. Jag tror att detta berodde på att just det ämnet hade länge behandlats i min hjärna, kanske ända sedan jag avslutade arbetet med det 48-sidiga grunddokumentet. En massa idéer hade utvecklats och stoppats undan i mitt undermedvetna, och sedan lätt dykt upp när jag börjat arbeta med Dragonlord igen. Efter att jag hade tagit slut på denna källa av idéer blev jag tvungen att mer aktivt söka inspiration, då jag inte hade i huvudet ett tydligt mål av vad jag skulle skriva i fortsättningen. Innan hade jag ofta en massa rubriker planerade framför mig som jag skulle skriva under, men nu hade de tagit slut, och jag fick komma på nya allt eftersom. Det kändes ibland som om att Dragonlord-tåget kom rusande bakom mig och jag frenetiskt lade ut spår framför det för att inte hela projektet skulle stanna upp. Men det löste sig oftast, och genom hårt arbete lyckades jag med att undvika några förseningar i tidtabellen.

### Att Fokusera sitt Skrivande

I de första veckorna av skrivande var jag ganska oerfaren vad gällde denna sorts långvarigt intensiva, kreativa arbete (de tidigare kurserna hade bara pågått i fem veckor vardera, och de hade inte haft så krävande målsättningar), och när jag nu skrev om de olika länderna så var jag tvungen att komma på väldigt mycket information om varje ämne. I början arbetade jag efter metoden att etablera rubriker och ämnen som jag skulle ta upp om varje land, till exempel "Intressanta Personligheter", eller "Huvudstaden". När jag sedan hade skrivit in alla rubriker under alla länder fortsatte jag med att skriva om varje ämne i alla länder; när jag var klar med att skriva om huvudstaden i ett land gick jag över till att skriva om huvudstaden i nästa land, och så vidare. Detta gjorde att mitt arbete blev utspritt, men jag tänkte att det skulle bli lättare att skriva på det viset, då jag fokuserade på ett ämne i taget. Men jag kände mig inte bekväm med det skrivsättet, och bytte redan i andra veckan av mitt skrivande. Jag började istället fokusera på ett land i taget, och det kändes mycket bättre. Jag kunde sätta mig bättre in i hur ett land fungerade och hur dess specifika folk tänkte, och därmed beskriva ett lands kultur, politik, religion och så vidare på ett för mig enklare sätt. Jag tror att slutresultatet skulle ha varit detsamma vare sig jag hade använt den ena metoden eller den andra, men för mig kändes det mer självklart att arbeta fokuserat med ett land i taget.

### Uppfinn inte Hjulet...

D&D är i stort sett en stor samling regler samlad i tre böcker av ungefär samma storlek som den jag har skrivit. I grundreglerna finns det ingen beskrivning av en spelvärld, utan det blir man tvungen att köpa till, eller, som jag, skapa själv. Det finns en hel del hjälpmedel i böckerna om hur man kan bygga upp sin värld, men dessa är ganska lösa då de är riktade främst till spelare som gör världar till sina spelare. Eftersom alla spelare och spelare över hela

världen är så annorlunda, så måste dessa tips passa alla, men jag har ändå haft mycket nytta av den information som finns, likaså all annan information som finns publicerad om D&D.

Officiella böcker, de som är publicerade av Wizards of the Coast, Inc., finns det en stor mängd av, både som är allmängällande för alla spelvärldar, och som är specifika för de två stora spelvärldar som de har skapat själva, FORGOTTEN REALMS (som har blivit grunden för många böcker, och populära datorspel såsom BALDUR'S GATE, NEVERWINTER NIGHTS och ICEWIND DALE) och EBERRON. Det vore dumt av mig att inte använda all den kunskap som finns i alla dessa böcker till min fördel, men ändå se till att det jag gör verkligen är mitt eget. I en av de tre grundböckerna, DUNGEON MASTER'S GUIDE, finns det ovärderlig information i hur man skapar en värld enligt D&D "standard", och jag använde den informationen, men jag ville också ha något mer. Jag tittade i andra källor, bland annat i andra böcker från D&D-universumet, då det finns många böcker som behandlar drakar (såsom DRAGON MAGIC, RACES OF THE DRAGON och DRACONOMICON), som ju är mitt tema, men också andra rollspel och deras världar. Jag läste om hur de beskrev deras världar i deras böcker, vad de tyckte var intressant att ta upp. Jag tog också reda på hur länder i vår värld kunde beskrivas, hur de hade utvecklats, vilka stadier de hade gått igenom och hur lång tid det tog. Att titta i andra än de självklara källorna var mitt sätt att försäkra mig om att det jag gjorde blev lite unikt, mer mitt eget och skiljt från andra D&D-världar.

När jag skall beskriva ett visst område (om det är en by, en provins, ett land eller en kontinent spelar ingen roll), så börjar jag med att skapa de mest grundläggande förhållandena som gäller i området, oftast geografi och klimat. Efter att jag etablerat vilka förhållande som gällde från början inom det området, så försökte jag utveckla det rent historiskt på ett så realistiskt sätt som möjligt, till dess att jag nådde den tiden som jag har satt som "nu" i min värld. Jag har försökt simulera vad folket inom ett område gjorde för att anpassa sig till den rådande situationen och landskapet. Ett exempel är att jag har varit noga med att placera byar och städer vid platser såsom viktiga vägkorsningar, naturliga hamnar vid havet och runt försvarbara landmärken som en klippa eller runt ett fort. Jag har också låtit kultur och religion utvecklas efter vad som hänt i historien. När drakarna tog över som härskare över världen förändrade de dem på ett enormt sätt, och på grund av deras mark, och makthunger, så är stora delar av samhället direkt eller indirekt ägnat åt lydning och i vissa fall dyrkan till dem. Detta har i stora drag förändrat livet hos de folk som lever i länderna; både de nationer som lyder under drakarna, och de få som har gjort revolution och brutit sig loss.

### Att Känna Sig Själv

Jag har varit ensam när jag har arbetat med det här projektet, och det har ju både sina fördelar och nackdelar. Det positiva med att arbeta själv med ett sådant koncept är att, om man vet vad man gör, är att man kan fokusera projektet väldigt bra. Om man har ett tydligt mål i sinnet hur slutprodukten skall vara så finns det inga andra åsikter som kan blanda sig i och driva projektet i en annan riktning. Nackdelen med att arbeta själv, eller en av dem, är att ens kompetens är begränsad. En person är sällan bra på allt, om hon kan allt så



är det ofta ganska allmän kunskap och inte särskilt djup sådan. Mina kompetenser ligger främst i skrivande, och det räcker långt i ett sådant här projekt, men inte riktigt ända fram. Boken som var målet med projektet var syftad åt rollspelare som skall läsa och använda den under sitt spelande, och då behövde den lite mer än bara ren beskrivande text.

Bilder i boken bringar så mycket mer än bara utfyllnad eller en lättnad för ögat när man har koncentrerat sig på ren text hela tiden; den hjälper också till att skapa en inlevelse i världen, något som är av största vikt för spelare och spelare i världen. De som läser denna text skall kunna föreställa sig hur det är att vara i Saviat, hur det är att leva och bo i den. En bild säger ju som sagt mer än tusen ord, men det ger också så mycket mer än vad bara text någonsin kan frambringa. De låter hjärnan arbeta på ett omedvetet plan, och tillsammans med texten som hör till kommer den omedvetna och den medvetna delen av hjärnan att förhoppningsvis skapa en så komplett upplevelse som möjligt. Jag visste med mig sedan länge att jag hade långt ifrån den kompetensen inom bildskapande att jag kunde nå upp till mina egna förväntningar vad gällde bilder till min bok, så jag beslöt att lämna över det arbetet till någon annan. Jag insåg att det förmodligen inte skulle finnas tillräckligt mycket arbete för en illustratör på heltid, så jag erbjöd platsen till en annan student, som skulle ta på sig det arbetet på sin fritid.

När uppgiften med bilderna var avlastad från mina axlar kunde jag koncentrera mig på det jag har mest erfarenhet i, nämligen att skriva kreativt, både skönlitterärt, och faktamässigt beskrivande. Eftersom boken är uppbyggd som en faktabok om en hel värld tänkte jag mycket på att det skulle verka som om världen var verklig. Den skulle skrivas från ett perspektiv hos någon som verkligen varit där, och verkligheten av att det var en värld till ett rollspel skulle inte få skina igenom.

Som en sorts kompensation för att jag inte kunde bidra till texten med bilder så beslöt jag att göra något liknande, men på mitt eget sätt. Precis som bilder ger läsaren ett intryck och ytterligare en dimension till hur världen ser ut, så kan också text ge det. Här och var i boken har jag placerat ut kortare skönlitterära textstycken, i längd varierande från en fjärdedel till så mycket som en halv sida, där jag beskriver världen från ett perspektiv av den vanliga personen, personen som verkligen lever i denna världen. Jag beskriver intryck som har påverkat denna person i dennes vardag, dagboksinslag och andra beskrivande texter, som gör att man får en annan bild av världen än den rent holistiskt objektiva bilden, som resten av texten består av.

### Illustratören

Under hela denna produktion har jag haft en illustratör som heter Erik Rökaeus, som har arbetat åt mig samtidigt som han har fortsatt sina studier på ett annat program på Blekinge Tekniska Högskola. Vi har kommunicerat främst via e-post och Internetchat, men trots detta till synes ineffektiva kommunikationssätt, så har han uppnått en väldigt hög standard på sina bilder, som har passat väldigt bra ihop med min text. Detta har gjort min bok betydligt mer intressant, och allt eftersom jag har fått in fler och fler bilder till min bok så har jag blivit mer nöjd med den.

Erik har ritat ca 30 illustrationer av bra kvalitet, i gråskala, som alla har kommit med i boken, plus en karta som ligger löst längst bak i boken. Alla bilder har, precis som de "utfyllnadstexter" som jag skrivit, hjälpt till att framhäva betydelsen i de texter som de har hört till.

### Att inte Trampa på Tår

I skapandet av ett rollspel finns det huvudsakligen tre sorters personer involverade; författaren, spelledaren och spelarna. Alla tre har en egen roll att spela i skapandet av spelet, och om det skall bli en bra kvalitet på verket och underhållande för köparna och publiken, så gäller det att man som författare håller reda på var gränserna mellan dessa roller går, och ser till att inte gå över dem.

Författarens roll är att skapa själva grundstommen till världen, geografin, kulturen, mycket av världens uppbyggnad. Det är den personen som sätter alla regler och lagar, bestämmer vem som är i konflikt med vem, hur folket ser på världen, och så vidare. Spelledarens roll är att porträttera världen för sina spelare, att måla upp den värld skapad av författaren så att spelarna kan förstå den och leva sig in i den. Det är helt upp till honom vilka delar av författarens värld han är villig att lägga in i sin porträttering, från det att spelledaren får boken i handen är det hans egen värld. Det står honom fritt att välja och vraka bland alla de verktyg som författaren har gett honom; han har absolut ingen som helst skyldighet att använda allt som står i boken i sitt spel. Inte heller behöver han använda något som finns i boken i exakt den form som den står skriven; han får vrida och vända och ändra så mycket han vill. Syftet med boken, med författarens arbete, är att inspirera spelledaren till att skapa intressanta och medryckande äventyr för sina spelare, för ingen annan än han själv känner sina spelare så väl. Författaren kan inte förutse vilka spelare eller spelare som kommer att ta åt sig hennes bok, så hon måste hålla sig ganska allmän, och dessutom förse spelledaren med verktyg och tips på hur han kan skapa äventyr i just hennes värld.

Någon annat som är av vikt för en författare, speciellt när man skriver äventyr, är att författaren inte skall spela spelarnas roll till dem. Det är inte hon/han som är huvudpersonerna i historien; författaren till äventyr är inte som en skönlitterär författare som måste agera alla rollerna i en roman. Faktum är att hon/han inte skall spela några roller alls, det är spelarnas och spelledarens roll. När författaren skriver ett äventyr skall hon/han hålla sig till att presentera storylinen på ett sådant sätt att spelledaren förstår den, så att spelledaren sedan kan presentera den för sina spelare. Det är också författarens roll att skapa alla platser som är viktiga för historien, såsom den onde häxmästarens torn, eller tavernan där spelarnas karaktärer spenderar den mesta av sin lugna tid. Hon skapar också karaktärsdragen hos viktiga karaktärer som spelledaren skall porträttera, med tips och ledning i hur de beter sig. Allt för att underlätta spelledaren uppgift att leda spelet, som ofta är svår nog.

### Ett Riktigt Verk

En av de stora motivationerna för det här projektet har varit att jag har skapat ett riktigt verk, allt det jag skrivit har kommit att publiceras i en tryckt bok som är väldigt lik de böcker som beskriver redan etablerade världar till D&D. När

jag skrev in all text på datorn skrev jag det i färdigformaterat skick, och jag visste redan då ungefär hur innehållet i boken skulle se ut. Som författare kan jag uppskatta hur vacker en ren text kan vara, med dess formatering, styckeindelning, passande rubriker och subtila textskiftningar. Även om det bara är en ren text så är det ändå skönt för ögat om man gör det rätt, och det motiveerar en mycket mer om man vet att man tillverkar en riktig bok, istället för endast lite data på datorskärmen. Det kommer bli något handfast, "verkligt", i framtiden, och det var mycket det som drev mig vidare i mitt arbete.

Intressant att notera är att jag har anpassat mycket av mitt arbete efter den premissen att dokumentet skall passa som bok. Jag har sagt att varje nytt kapitel skall börja på den högra sidan i ett uppslag, och därmed en udda sida. Jag blev då tvungen att se till att varje kapitel hade ett jämnt antal sidor, så att de alla började på en udda sida och slutade på en jämn. Jag kontrollerade också att det inte fanns några större tomma, vita ytor i boken, sidor där jag hade gjort sidbrytningar för att byta till en ny avdelning eller underrubrik. Dessa vita ytor skulle de väldigt dåliga ut i en bok, om än inte i ett dokument som inte skall tryckas, så jag såg till att fylla ut texten och lägga till mer fakta så att de tomma ytorna försvann.

### Problematik och Problemlösning

Under mitt arbete med det här projektet så har jag varit väldigt lyckligt lottad genom att jag inte haft några särskilt stora problem eller motgångar. Jag har inte gått in i väggen och känt mig helt utbränd av arbete, inte heller har jag känt någon större brist på motivation eller undran om syftet med mitt arbete. Mycket av detta beror, tror jag, till stor del på min stora förberedelse under den tidiga höstterminen 2007. Där visade jag för mig själv att jag är kapabel att skriva mycket och under en lång tid, och att jag är kapabel att forma idéer till koncept, och därefter till en fungerande text. Därifrån var det bara en fråga om att utöka volymen, och osäkerheten däri låg om jag skulle orka hålla ut hela vägen. Detta projekt skulle ändå bli nästan fyra gånger så stort som det förra. Men jag fick också vidare skriferfarenhet av en senare kurs på hösten, då jag skrev om karaktärsutveckling, och återigen fick smaka på att skriva kreativt och intensivt under en kortare tid.

### Writer's Block

Förutom idétorka, som tas upp ovan, har det klassiska problemet "writer's block" uppkommit, om än i väldigt mild grad. "Writer's block" anses av vissa vara all sorts uppehåll i skrivandet av olika anledningar, men jag syftar på den känslan som en författare kan få, att man vet mycket väl *vad* man skall skriva, men man har för tillfället förlorat förmågan att uttrycka sig på ett bra vis; man vet inte *hur* man skall skriva. Det är oftast detta "hur" som skiljer en författare från de flesta andra; de flesta människor har en idé till en bra bok, tycker de i alla fall, men ofta saknar de motivationen eller förmågan att uttrycka den idén på ett bra sätt. Hos professionella författare kan denna tillfälliga oförmåga kanske vara i som mest en vecka, men oftare en dag eller två. Hos mig, som inte varit under en så stor press från någon annan än mig själv, så har blockeringen varat i som mest ett par timmar, och den har oftast kunnat lösas.

Den vanligaste lösningen på problemet har varit att jag har vilat hjärnan från det skrivande och kreativa arbetet, och helst inte arbetat med den mycket alls. Genom att utföra ordinära rutinsysslor såsom att städa eller att gå ut och gå i en halvtimme har jag lyckats med att rensa hjärnan. Kanske kommer man också på något nytt intressant, någon ny idé, medan man vilar, men det viktigaste är att man inte försöker pressa sig till att arbeta; då kommer hjärnan att sätta stopp, och blockeringen kan bli värre.

### **Bristande Kvalitet**

Kvaliteten på det arbete som man gör beror mycket på den målsättning man har med projektet. Om det bara är ett mellansteg, en förberedelseperiod, som senare skall leda till något mer, så kanske det inte är lika relevant att ha stora krav på professionell kvalitet, som om projektet faktiskt skall publiceras och skall vara attraktivt hos en betalande publik. I det första fallet kan bristande kvalitet på arbetet, någon som bara kan avgöras av skaparen själv, betyda att man får en dålig start på nästa projekt, men i det senare fallet kan det innebära att skapelsen helt nobbas och den potentiella köparen snabbt tittar vidare på någon av konkurrenterna ute på marknaden.

### **Disciplin och Arbetstakt**

Då man arbetar ensam med ett sådant här projekt krävs det att man har en järnhård disciplin på sig själv; att man kan se till att man skapar rutiner för sitt arbete, att man går upp i tid, har ett mål som man skall uppnå varje dag, och att man inte lockas av alla distraherande saker som man har hemma. Om man arbetar i ett arbetsrum specifikt anpassat för projektet på en annan plats än hemma blir man av med dessa distraktioner, men å andra sidan kommer man då också sakna alla de källor till inspiration som man har i närheten av sig i hemmet. Det kan också vara en hjälp för disciplinen att arbeta tillsammans med andra. Dels så kan de se till att man arbetar genom att kontrollera en, men det kommer också skapas en känsla av att de är beroende av ditt arbete, och detta kommer därmed att motivera en.

Jag känner att jag har haft bra pli på mig själv under den här tiden; det har hjälpt att jag har haft erfarenheten från de tidigare kurserna av intensivt skrivande. Jag har haft som mål varje dag att skriva tre sidor text, och om jag inte har uppnått den gränsen så har jag tagit igen det på helgen. Det var ett problem mest i början av projektet, och genom att arbeta mer intensivt under den första perioden kunde jag ta det lite lugnare i slutet av projektet. Jag har varken arbetat i ett specifikt projektrum eller nära andra människor som varit beroende av mitt arbete, men å andra sidan har jag fått mitt projekt som jag vill ha det. Nu i efterhand känner jag nog att en person till som skulle varit med och skrivit på min bok skulle bara varit i vägen. Den personen skulle av nödvändighet behövt ha lika mycket att göra som jag, och projektformuleringen var för liten för att kunna ge två personer ett heltids-arbete med att skriva.

För att avgöra min arbetstakt har jag använt mig av uträkningar, baserade på mina tidigare erfarenheter av skrivande. Jag har som tidigare nämnts en uppfattning av hur mycket jag är kapabel att skriva under sådana här projekt, och ändå kunna hålla ut en längre tid. Från början, redan i planeringsstadiet, sade jag att jag skulle skriva tre sidor om dagen, femton sidor i veckan, för det viss-

te jag att jag kunde. Jag räknade samman detta med den tidsperiod som jag visste att jag skulle få på mig att skriva, och jag räknade också med 15-20 sidor med illustrationer, och jag kom fram till att jag skulle kunna producera cirka 240 sidor vid projektets slut. Fördelen med att använda matematiken på detta viset är att, om man litar på den, kan luta sig tillbaka när man väl har skrivit dagens "kvot" med text. Efter att tre sidor var klara ansåg jag dagens arbete färdigt, och jag kunde luta mig tillbaka utan att behöva oroa mig för om jag skulle hinna klart eller ej. En sådan oro eller ångest kan vara väldigt slit-sam och stressande, och den är aldrig till fördel under ett projekt. Nackdelen med att förlita sig på sådan matematik är att den måste stämma från första början. Om den felar kan hela projektet stå och falla med den, och därför måste man vara väldigt noggrann när man planerar enligt matematiken. Jag hade en fördel i att jag arbetade ensam, och visste exakt vad jag gjorde. Om det hade varit fler personer djupt involverade i arbetet så hade det blivit betydligt mer komplext, och planeringen hade haft en större risk att falla samman. Det är också viktigt att man håller koll på sitt arbete på en regelbunden basis under hela projektet, för att se till att man fortfarande håller sig till planeringen och att den fortfarande stämmer och är resonabel.

### Skrivstilar – Skönlitteratur, Kreativa Fakta och Spel-design

Under det här projektet har jag arbetat med tre olika skrivsätt för de olika delarna av projektet. Alla tre sätt har sina syften och uttryckssätt, och de har också sina egna utmaningar och krav på tankesätt. Dessa är skönlitterärt skrivande, skrivande av kreativ (läs påhittad) fakta och till sist spel- och regel-design.

Det skönlitterära arbetet under projektet har tagit upp den minsta delen av de tre kategorierna. Eftersom det inte har funnits en tydlig storyline att följa under den största delen av boken, den är mer konstruerad som en faktabok än en roman, så har de berättande texterna mest dykt upp som kortare texter i slutet av varje kapitel, och insprängt i den huvudsakliga texten. Dessa korta texter, som inte är mer än en fjärdedel till en halv sida, skall ge läsaren en inblick i världen på en mer personlig nivå. De beskriver den fiktiva världen och dess kultur mer subjektivt än den mer övergripande och objektiva delen som faktatexterna beskriver. Dessa texter skall främst hjälpa spelledaren att porträttera karaktärer så att hon får en inblick i hur folk i världen uppfattar den. Texterna skall också göra världen mer levande, genom att placera personer med egna känslor och uppfattningar i den.

I det sista kapitlet i boken, det som beskriver introduktionsäventyret, får skönlitteraturen lite större betydelse. Det kapitlet har en storyline som skall konstrueras, även om stora delar av själva storyn skapas av spelarna och till viss del spelledaren. Men det är fortfarande författaren som skapar sidokaraktärerna och deras beteende, beskriver miljöerna och landskapen och händelserna som leder huvudpersonerna, alltså spelarna framåt. Ett sådant arbete är ofta grunden i skrivandet av skönlitterära texter.

Nästa kategori, det kreativa skrivandet, tar upp den största delen av projektet, och är själva huvudsyftet med boken. Den delen skulle mycket väl ha kunnat klara sig utan de andra två kategorierna, även om den skulle blivit mycket fat-

tigare utan dem. Detta är den objektiva text som beskriver världen på ett objektivt sätt, precis som om världen fanns på riktigt. Jag har varit noga med att inte bryta den "fjärde väggen" och beskriva världen som om det vore en spelvärld, utan som om läsaren verkligen bodde i Saviat, och ville veta mer om den. Det enda syftet med det har varit att dra med läsaren in i världen; om jag hela tiden skulle beskrivit det som om det var en spelvärld, till exempel genom att referera till händelser och miljöer som fanns här på Jorden, så skulle en del av känslan som jag ville bygga upp hos läsaren försvinna, då jag drar ned honom till jorden med världsliga referenser.

Rollspel handlar om att leva sig in i andra världar och personer, och att uppmuntra det i boken ansåg jag vara självklart. Jag kunde ha dragit den aspekten av boken ännu längre genom att ändra mitt skriftspråk så att det skulle passa in ännu bättre, att skriva boken som om "författaren" verkligen satt ner vid sin skrivpulpet i ett dammigt bibliotek i Freeport (en av de större städerna i Saviat) och skrev ner all fakta på order av sin mästare. Det skulle innebära mer jobb och skönlitterärt arbete, men jag valde en sorts mellanväg där jag undviker så många världsliga referenser som möjligt. Boken är fortfarande mer "storybaserad" än de flesta andra böcker publicerade som tillhör till D&D, då de ofta inte alls bryr sig om världsliga referenser, och ofta har regeltekniska termer insprängda bland den beskrivande texten, som ibland avbryter en tankelinje som läsaren kan ha haft om världen.

Den tredje och sista kategorin texter som jag har skrivit i boken involverar nya regler och speltekniska företeelser som jag har skapat, och som passar till Saviat. Jag har försökt begränsa denna typ av text så mycket som möjligt, då jag har velat skapa en ny värld mer konstruerad av intressanta miljöer, karaktärer och historier, snarare än av nya regler. Men reglerna finns i rollspel av en anledning, och jag har ett kapitel tillägnat nya aspekter och implementeringar av reglerna. Detta kapitel är mycket mer jordnära än de andra, och det har inte funnits något behov av att hålla skenet uppe av att det här var en verklig värld och inte bara ett spel. Ett sådant försök skulle nog tvärt om mest ha varit i vägen för mitt arbete, då jag hela tiden skulle varit tvungen att balansera mellan berättande och krasst beskrivande av regler. Men jag lyckades ändå med att trycka in en del historier när jag beskrev bakgrunden till de olika nya reglerna.

Dessa tre kategorier har inneburit tre olika sätt att skriva för mig, och tre olika sätt att tänka. Varje sorts text kräver att man tänker på olika saker, och det kan ibland vara svårt att skifta mellan kategorierna. Det kreativa faktaskrivandet är det mest fria, och det är kanske där som jag har varit mest effektiv i mitt skrivande. Där har man ganska stora friheter att skriva; det viktigaste är att man hela tiden kommer på nya, fräscha idéer som hela tiden tillför något nytt till världen och spelet i sin helhet.

Skönlitteraturen å andra sidan skall mer fokusera dels på en korrekt beskrivning av miljöerna och karaktärerna så att en viss känsla kommer fram; denna beskrivning skall nödvändigtvis vara objektiv eller tydlig, så som den skall i faktaskrivning. När man skriver mer berättande historier måste man också tänka på storyline; för mig har detta mest varit fallet när jag skrev äventyret. Historien måste ha en början, en mitt och ett slut, det skall vara en klar och

förståelig linje mellan dessa punkter, och man måste även tänka på att alla karaktärer och miljöer skall vara trovärdiga och skall beskrivas på ett trovärdigt sätt. Som författare har jag en fördel av att spelledaren har en del av det arbetet, men det är jag som författare som skall visa honom hur min historia/mitt äventyr är uppbyggt.

När det gäller det regeltekniska skrivandet så är det helt andra saker det gäller att tänka på. Skönlitterära historier och kreativt faktaskrivande är någorlunda besläktade och kan refereras till varandra, men regler är på många fler sätt skilda från de andra två kategorierna. När man skapar möjligheter för nya egenskaper karaktärer, som jag har gjort i regelkapitlet, så måste man tänka på att dessa regler är balanserade med alla andra regler, så att de inte blir för mäktiga eller för svaga. Om man gör dem för mäktiga kommer de att ta för mycket plats i spelet, och det motstånd som är en utmaning för de andra spelarna kommer kanske vara väldigt lätt för den karaktären med den nya mäktiga egenskapen eller förmågan. Rollspel är ett samarbetesspel, det är inget spel där man på någon vis kan "vinna" över de andra spelarna. Alla nya regler skall också vara annorlunda än de regler som redan finns, och de skall tillföra något vettigt och nytt till spelvärlden. På detta viset är det ganska likt faktaskrivandet, fast där har man mindre behov att balansera de olika aspekterna av världen.

Det har varit intressant att prova på de olika sätten att skriva, och det är en stor erfarenhet att som författare lära känna många olika sätt att skriva på, oavsett vilken karriär man väntar sig i framtiden.

### **"Meningen med Allt"**

Syftet med hela det här arbetet har varit att visa både för mig själv och för mina potentiella arbetsgivare att jag har förmågan och motivationen att skriva långa och kvalitativa texter till spel, och att jag kan tillverka produkter som kan vara kommersiellt gångbara.

För att åstadkomma en sådan här text krävs det inte bara att man kan producera mängder med idéer och sedan få ned dem på papper. Det krävs att man utvärderar varenda idé individuellt, för att undersöka vad just det här bidrar med i världen. Det skall inte finnas ett enda inlägg i texten, ett enda stycke i texten, som inte tillför något till spelet, eller som förtydligar något hos det man beskriver. Det krävs också att man förstår hur marknaden ser ut för det man producerar; man måste veta var rollspelarna ute i världen vill ha och önskar. Jag har spelat rollspel ända sedan jag var tio år, och den erfarenheten och uppfattningen om utvecklingen på rollspelsmarknaden har tjänat mig väl under skrivandet, då jag vet mycket väl vad jag vill ha i ett rollspel, och därmed kan jag också gissa vad andra vill ha.

Jag tror mycket på den här bokens potential i min portfolio när jag söker arbete i framtiden, särskilt för företag i spelbranschen, och då i synnerhet i rollspelsbranschen, men också för andra företag som är i behov av kreativa arbetare med en teknik för att utveckla snabba och intressanta idéer och få ut dem i skrift. Den är också en demonstration av min förmåga att arbeta fokuserat och hårt i ett projekt, och att inte ge upp när motivationen sviker en under korta perioder.

## Utveckling och Mognad

Medan jag arbetade med den första grundidén till Dragonlord (det 48-sidiga dokumentet tidigt i höstas) så var jag fortfarande osäker på om konceptet skulle fungera. Jag ville gärna fortsätta med det som ett kandidatarbete, men jag ifrågasatte dess relevans, och huruvida jag hade förmåga att ro projektet i land. Efter att ha fått respons från Internetfora, som jag under hösten lagt upp dokumentet på, och att ha gått ytterligare en kurs där jag skrev stora textvolymer, och en i engelskt skrivande, så hade mitt självförtroende stigit tillräckligt för att jag skulle avsäga mig uppdrag i andra projektgrupper, och istället satsa på min egen idé.

Under tiden som jag skrev funderade jag inte mycket på projektet i sig och hur det fungerade, utan jag var helt fokuserad på att färdigställa boken, och se till att den blev så bra som möjligt. Speciellt i början så utvecklade jag mina metoder att skriva och effektiviserade det sätt på vilket jag tog fram nya idéer och koncept. Det var nog också väldigt nyttigt för mig att pröva på de olika sätten att skriva; skönlitterärt, kreativ fakta och spelregler, som nämnts ovan. Det gav mig en inblick i de olika skrivsätten från samma synvinkel, nämligen att skriva om Saviat och Dragonlord. Att texter om samma ämne som till synes är så nära relaterade när man läser dem, kan vara så annorlunda när man skriver dem, var en intressant läxa. Samtidigt så lärde jag mig, genom att utsätta mig för och prova på olika skrivsätt, vilka jag föredrar framför andra.

Detta projekt har på många sätt varit den mest utvecklande "kursen" på hela programmet, och jag har lärt mig väldigt mycket här, både i fråga om kunskaper, arbetssätt och självförtroende, som jag kommer att ha nytta av i arbetslivet.

Projektet i sig har också utvecklats mycket från den ganska lösa grunden den stod på tidigt i höstas. Många av grundteserna, de aspekter av den fiktiva världen som är de viktigaste och mest grundläggande, finns kvar, men världen har utvecklats till att bli mycket mer levande, och på många sätt mer självgående. Dess kulturer har fått mycket mer "kött på benen", dess historia är fylligare och mer sammanhängande, och det politiska klimatet lämnar mycket öppet för intressanta äventyr för spelledaren och hennes spelare. Saviat har fått ett eget liv och en egen vilja, och mycket i den kan fortsätta att utvecklas nästan av sig själv om man bara ger den tid och en liten puff i rätt riktning. Precis som när ett barn blir vuxet och lär sig att klara sig själv i världen, så kan jag nu släppa Dragonlord utan att den faller ihop på marken.



## Kapitel 5 – Slutord

Projektet Dragonlord tar inte slut i och med att examensarbetet når sitt slut. Boken kommer förhoppningsvis att inspirera många spelledare och spelare ute i världen, men jag kommer fortsätta att arbeta med projektet eftersom det har visats stort intresse för det. Det finns många potentiella vägar att gå med Dragonlord, mycket mer man kan skriva om världen och publicera böcker om. Jag anser att Dragonlord har lika stor potential att expandera som till exempel FORGOTTEN REALMS eller EBERRON (som var och en har fler än fem tilläggsböcker).

Detta arbete har också varit det verkliga steget för mig in i arbetslivet, inte bara som spelförfattare, utan även som författare i allmänhet, eller som annan kreativ arbetare. Det har också varit en uppmuntran till att skriva mer av andra skönlitterära produkter som jag har liggande, och som kanske kommer att dyka upp på marknaden i sinom tid.

Många teorier om skrivande och idéarbete har också dykt under mitt arbete, och jag kommer säkert få en stor nytta av dem vidare i mitt arbete, vilket det nu än blir. Kunskaper inom projektprocesser och -planering är av största vikt i alla sorts arbeten där man jobbar i projektform.

Generellt sett har det här projektet varit en av de mest lärorika jag har utfört under min skoltid, och jag hoppas att dess resultat kommer att leva vidare under många år framåt.

## Källförteckning

Burroway, Janet (2007). *Imaginative Writing – The Elements of Craft*. New York, NJ, USA: Penguin Academics.

Behrman, Marco, Nallo, Petter, Johansson, Dan, Ström, Carl Johan & Sundelin, Krister (2004). *EON*. Göteborg, Sverige: NeoGames AB.

Bergquist, Theodore, Jacobsson, Anders & Malmberg, Magnus (2006). *Drakar och Demoner: Trudvang*. Stockholm, Sverige: RiotMinds AB.

Barber, Jeffery, Benage, Greg, Breedlove, Brian, Johnson, Sam & Werner, Jason (2000). *Blue Planet*. Roseville, MN, USA: Fantasy Flight Publishing, Inc.

Bruckheimer, Jerry (producent) & Verbinski, Gore (regissör) (2003). *Pirates of the Caribbean – The Curse of the Black Pearl*. Burbank, CA, USA: The Walt Disney Company.

Cook, Monte, Tweet, Jonathan & Williams, Skip (2003). *Dungeons & Dragons v. 3.5 Player's Handbook*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Cook, Monte, Tweet, Jonathan & Williams, Skip (2003). *Dungeons & Dragons v. 3.5 Dungeon Master's Guide*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Cook, Monte, Tweet, Jonathan & Williams, Skip (2003). *Dungeons & Dragons v. 3.5 Monster Manual*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Kestrel, Gwendolyn, Wilkes, Jennifer & Liquette, Kolja (2006). *Races of the Dragon*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Stephens, Owen & Thompson, Rodney (2006). *Dragon Magic*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Collins, Andy, Williams, Skip & Wyatt, James (2003). *Draconimicon*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Greenwood, Ed, Reynolds, Sean, Williams, Skip & Heinsoo, Rob (2001). *Forgotten Realms Campaign Setting*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

Baker, Keith, Slavicsek, Bill & Wyatt, James (2004). *Eberron Campaign Setting*. Renton, WA, USA: Wizards of the Coast, Inc.

BioWare Corp (2003). *Neverwinter Nights*. Lyon, Frankrike: Infogrames Entertainment.

Black Isle Studios (1998). *Baldur's Gate*. Beverly Hills, CA, USA: Interplay Entertainment Corp.

Black Isle Studios (2000). *Icewind Dale*. Beverly Hills, CA, USA: Interplay Entertainment Corp.

## Bilaga A – Tidig Projektplan

Nedan följer min projektplan i den senaste versionen. Den uppdaterades inte under tiden som jag arbetade, utan den stämde bra överens med de metoder och den tidsplan som jag arbetade med.

# Projektplan: Dragonlord Campaign Setting for Dungeons & Dragons

*Kandidatarbete av Clas Olson (clol04), vårterminen 2008*

*Digitala Spel, Blekinge Tekniska Högskola, Karlshamn*

Dragonlord Campaign Setting är en spelvärld till penna-och-papper-rollspelet Dungeons & Dragons, och kommer att publiceras och tryckas som en 240-sidig bok.

## Mål

Det här kandidatarbetet kommer att resultera i en publicerad bok på 240 sidor, inklusive bilder från externa illustratörer. Denna bok kommer att innehålla beskrivningen av en fantasy-kampanjvärld till rollspelet Dungeons & Dragons, publicerat av Wizards of the Coast, Inc. En kampanjvärld är den världen som rollspelandet utspelar sig i, en geografisk, kulturell och historisk beskrivning av en värld, som gör att spelledaren kan måla upp en realistisk bild av "verkligheten" för sina spelare.

## Studentens Egna Mål

Jag siktar på att göra den här kampanjvärlden så att den ligger på samma kvalitetsnivå som andra fan-skapade kampanjvärldar, såsom Kingdoms of Kalamar, Birthright och Arcanis. Spelleadare skall kunna använda denna boken tillsammans med grundreglerna när de leder äventyr. Den kommer även att publiceras i hårdpärm och illustreras med bilder av bra kvalitet.

## Syfte

Motivationen till det här projektet är att jag skall visa att jag kan skapa intressanta världar, och som jag skall kunna visa upp i min portfolio när jag tar steget in i arbetslivet. Den här boken kommer vara en viktig del i min portfolio när jag söker arbete som författare i spelbranschen.

## Metod

Jag kommer att arbeta själv med texten och de två illustratörerna som kommer hjälpa mig har andra åtaganden samtidigt. För att söka inspiration kommer jag att studera många andra publicerade kampanjvärldar, både officiella och fan-skapade. Jag kommer även att studera *Janet Burroways* IMAGINATIVE WRITING: THE ELEMENTS OF CRAFT, då den innehåller många bra råd för att skapa intressanta karaktärer och en stämning som passar världen. Detta för att underlätta för spelledaren som läser boken.

Jag har redan skapat ett grunddokument på 48 sidor under Tematisk Fördjupning block 1 som ger en övergripande beskrivning av vad världen är. Jag kommer att utgå från det dokumentet och denna projektplanen när jag skapar den 240-sidiga boken.

Projektet kommer att läggas upp på It's Learning där jag kommer att lägga upp mina texter och illustrationerna kommer att lägga upp sina bilder. Handledaren kommer även att få tillgång till projektet där.

Jag kommer att använda mig av Lulu.com för att trycka och publicera min bok, och man kommer även att kunna köpa boken från deras webbplats.

## Tidsplan

Jag vet, ifrån Tematisk Fördjupning block 1, att jag kan skriva cirka 3 sidor om dagen till ett sådant här projekt, och jag kommer hålla mig till det även under kandidatarbetet. Det blir 15 sidor per vecka och 225 sidor under de femton veckorna. När man räknar med att illustrationerna tar sin plats, så kommer det då även att skapas lite tid för korrekturläsning och reservtid.

Varje kapitel i boken kommer att bestå av ett specifikt ämne i världen, det vill säga ett kapitel om geografi, ett om världens kosmologi, ett om religion, och så vidare. Dessa kapitel kommer till största delen skrivas åtskiljda från varandra och en åt gången. Vidare revideringar av kapitel kommer naturligtvis att ske allt eftersom världen utvecklas genom skrivandet. Till exempel, om jag kommer på något relevant om ett land när jag sitter och skriver om en gud, så kommer jag gå tillbaka och justera i kapitlet om geografi.

Nedan följer en grov tidsplanering för projektet (i kronologisk ordning):

Kapitel	Veckor
Geografi	8
Samhälle och Kultur	3
Religion	3
Utrustning	1
Reflektion	5

## Ekonomi

Eftersom att jag bara kommer att arbeta med Word och till viss del Photoshop, så kommer jag inte att behöva något ekonomiskt tillskott. Inte heller vid publiceringen är det ett problem eftersom man publicerar gratis där, och det är kunden som betalar alla kostnader.

## Risker

Eftersom jag vill skapa en värld som är något speciellt, något som får spelarna att välja Dragonlord framför myriaden av andra fan-skapade kampanjvärldar därute, så finns det en klar risk att man faller in i ett väl använt spår och bara gör något som faller i i "high-fantasy-standarden". Lösningen på detta torde vara att jag alltid är uppmärksam på schabloner och clichéer, och att jag ser till att andra får läsa texterna jag skriver, och lyssnar på deras respons. Det finns också en stor risk i att man arbetar ensam i en hel termin, och man stirrar sig blind på sina egna idéer, och kanske ibland få svår att se helheten. Man kan också behöva personer som ser dokumentet ur andra perspektiv, och med andra ögon. Därför kommer jag att med jämna mellanrum bolla mina idéer och texter med andra i min klass och på rollpelsfora på internet, så att de kan ge ett annat perspektiv på kampanjvärlden.

## Bilaga B – Ordlista

Nedan följer en lista på olika facktermer som jag använder i texten, och deras betydelse. Ofta förekommer ord på både engelska och svenska; båda beskrivs i ordlistan.

Ord [svenska/engelska]	Betydelse
<b>Dungeons &amp; Dragons (D&amp;D)</b>	En av de populäraste fantasyrollspelen på marknaden, och som har satt en sorts standard på vad ett fantasyrollspel skall vara, på gott och ont. Många böcker och datorspel har gjorts som utspelar sig i D&D:s världar.
<b>Saviat</b>	Världen som spelet utspelar sig i. Spelarna rör sig främst på en kontinent stor som Afrika, och som innehåller fjorton länder som är drastiskt olika varandra.
<b>Spelare/Player</b>	De som deltar i spelet, undantaget spelledaren. I D&D är de ofta 4-5 stycken och de har varsin karaktär, huvudpersonerna och hjältarna i historien, som de styr och försöker karakterisera.
<b>Spelledare/Dungeon Master</b>	En berättare som sitter tillsammans med spelarna (oftast runt ett bord) och leder spelet. Hon beskriver miljöerna som spelarnas karaktärer befinner sig i, och hon spelar dessutom alla andra personer och varelser som befinner sig i världen.
<b>Spelvärld/Campaign Setting</b>	En hel värld där en grupp av spelare utför sina äventyr i ett rollspel. Ofta publiceras beskrivningen av en värld i en bok.
<b>Äventyr/Adventure</b>	Ett scenario som spelargruppen deltar i, och som spelledaren porträtterar. Ofta är det ett uppdrag som spelarnas karaktärer skall utföra, eller så skall de svara på en händelse som sker i deras närhet.