



37

september 2005

HISTORIEN OM ÄVENTYRSSPEL

Anders Blixt kåserar om åttiotalet

SNÖVIT TOMHET

scenario i fjällmiljö

RÖD SNÖ

fantasyplats

LEDAREN

När jag var kobold och riktigt fanatisk rollspelare brukade jag och mina rollspelspolare åka till Stockholm och botanisera i huvudstadens rollspelsbutiker. Allra helst frekventerade vi Spel&Sånt på Vasagatan 8-10 (senare Torsgatan 31), men vi besökte även den i våra ögon lite mer snobbiga butiken Tradition i Sturegallerian. Spel&Sånt gick i graven, medan anrika Tradition som bekant levde vidare. Nyligen fick jag dock höra att Tradition (eller EB Games som kedjan hetat alltsedan den blev uppköpt av Electronics Boutique) beslutat att sluta saluföra rollspel och istället satsa helt på datorspel. Orsaken är att Electronics Boutique i sin tur blivit uppköpta av ett annat amerikanskt storföretag vid namn Gamestop. Innan jag fick detta besked hade jag fått idén att man borde undersöka rollspelens svenska historia genom att låta ansvariga från de respektive förlagen kåsera om sina erfarenheter. Jag hoppas att detta bara är ett ironiskt sammanträffande. Förmodligen är det dock så att rollspelen aldrig kan återta den position de hade på 80-talet under dess gyllene era med Äventyrsspel i spetsen. Om detta berättar Anders Blixt i det första kapitlet av rollspelens svenska historia. Förhoppningsvis är det vi beskådar just nu inte det sista. Med tanke på filmatiseringen av en viss Potter och några andra småväxta fantasyhjältar lär framtiden vara tryggad.

På Runans forum (forum.runan.info) undersökte vi nyligen vad ni läsare vill se i Runan och det vi såg tydligast var att äventyr är eftertraktat. Det borde glädja dem som deltog i undersökningen att detta nummer innehåller både ett äventyr och en äventyrspats. Scenariot heter "Snövit tomhet" och har tidigare spelats på årets upplaga av GothCon respektive Borås Spelkonvent (år 2002). Författare är Fredrik Jönsson från rollspelskollektivet Orchis & Svettis. Genren är svårdefinierad, men det är någon form av friform fritt efter *Call of Cthulhu* som utspelar sig i fjällen och handlar om svenska militärer. Vidare bjuder detta nummer på en äventyrspats till valfritt fantasyrollspel skrivet av Max Wallinder. Följ med ovan trädgränsen och beskåda "Röd snö". Samme Wallinder analyserar även synen på individen kontra kollektivet i fantasyrollspel.

Avslutningsvis måste jag starkt rekommendera er som inte har sett den nya *Batman*-filmen att gå och se den på bio. Rutger Hauer, Michael Caine och Gary Oldman är bara några som gör denna stämningssydda film till ett mästerverk. ✕



PONTUS LÖF
pontus@runan.info

INNEHÅLL I #37

03 Trivialitet eller anakronism?

Funderingar av Max Wallinder.

04 Röd snö

Äventyrspats i fantasymiljö av Max Wallinder.

10 Pressgrannar

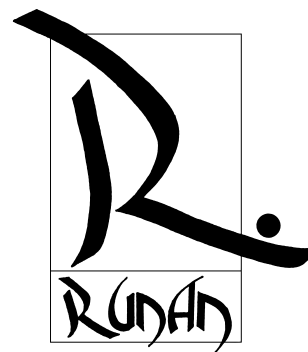
Tidningsrecensioner av Pontus Löf.

12 Snövit tomhet

Äventyr fritt efter Call of Cthulhu av Fredrik Jönsson.

24 Äventyrsspel – ett åttiotal i rollspelens värld

Kåseri av Anders Blixt.



REDAKTÖR

Pontus Löf

SKRIBENTER

Anders Blixt, Fredrik Jönsson,
Pontus Löf, Max Wallinder

ILLUSTRATÖRER

Alexandra Alexandersson,
Johan Lundqvist

GRAFISK FORM

Pontus Löf

OMSLAGSILLUSTRATION

Johan Lundqvist

KORREKTUR

Magnus Sjöholm

ANSVARIG UTGIVARE

Niklas Hallgren

E-POST

redax@runan.info

WEBBPLATS

www.runan.info

TACK TILL

Den Fjättrade Gåsen, Speltidningen Fenix och Stockholms spelkonvent samt alla som bidragit med texter, bilder och idéer.

Juridiska anmärkningar

Runan ges ut av den Sverokanslutna föreningen Runan i ideellt syfte. Eftertryck utan skriftligt tillstånd är förbjudet (utskrift för privat bruk är dock självklart tillåtet). Publicerat material äger skaparen rätt till, men Runan förbehåller sig rätten till återtryck i alla medier samt till redigering av inskickat material utan särskilt tillstånd.

Anakronism eller trivialitet?

– rollspel i ett gruppbaserat samhälle

Text: Max Wallinder. Illustration: Alexandra Alexandersson.

Den medeltidsinspirerade fantasyvärlden, så som den presenteras i de flesta rollspel, tycker jag saknar en liten om än inte obetydlig detalj. Bristen jag syftar på är det faktum att konstruktörerna överfört vårt västerländska individualistiska samhällssystem till fantasyvärlden, som i mitt tycke istället borde vara gruppbaserat. Termerna förklaras utförligt i artikeln men kort innebär de att man antingen sätter individen eller gruppen i centrum i samhällslivet.

Vad överföringen beror på tänker jag inte behandla i artikeln men en kvalificerad gissning skulle kunna vara att det kort och gott är en praktisk förenkling för att underlätta rollspelandet. Antagandet överensstämmer, som vi skall se, med mina tankar om att införandet av gruppbaserat rollspelande kan medföra större utmaningar för rollpersonerna. Artikeln bör ses som en intresseväckande parentes för de som önskar ge sin fantasyvärld ytterligare en dimension.

Inte bara Sverige utan hela den västerländska kultursfären präglas idag av en stark individsyn. Individen är den enhet som samhället bygger på. Detta innebär att dygderna stavas; oberoende, ansvar, demokrati och tolerans. Dygderna är helt naturliga, för att inte säga nödvändiga för att systemet skall fungera. Individen ges stor frihet men förväntas också att ansvara för sina handlingar. Politik och samhälle bygger på att statsmakten ges förtroende och i utbyte mot representation står för medborgarnas sociala skydds nät.

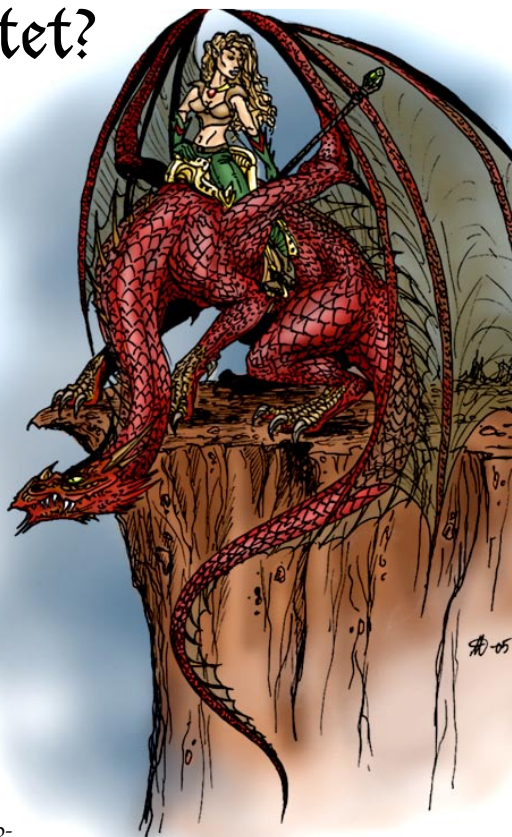
Så har det inte alltid varit utan systemet utvecklades i och med att industrialiseringen som radikalt förändrade samhället. Det preindustriella samhället eller det agrara samhället dominerar bland världens länder idag och är också det som fantasyvärlden bygger på. I det agrara samhället existerar inte dagens individsyn utan istället en gruppsyn. Gruppen är samhällets bas. Identiteten formas inte av hur man ser på sig själv i jämförelse med andra individer utan vilken position man har i sin egen grupp och vilken ställning gruppen har i jämförelse med andra grupper. Den primära identifieringen är med gruppen. Fenomenet hör samman med att statsmakten inte är tillräckligt stark, att medborgarna inte har förtroende för de styrande eller en kombination av de båda.

I det agrara samhället är det istället gruppen som får stå för det sociala skydds nätet och säkra överlevnaden. Av

den anledningen är gruppens (familjens, släktens, stammens) syften överordnade individens. Alla individer är beroende av gruppens överlevnad varför den måste skyddas till varje pris. Detta innefattar inte bara fysisk överlevnad utan kännetecknas framför allt av betonandet av heder, anseende och stolthet. Ett gruppbaserat tänkande kräver andra dygder, nämligen; respekt, disciplin, stolthet, generositet och tillgivenhet. Individen har beroende på sin position i gruppen olika mycket frihet men ansvarar bara för sina handlingar inför den egna gruppen. Då gruppens styrka är dess sammanhållning löses konflikter inom gruppen medan man visar upp en enad yttre fasad.

Hur hänger det här ihop med fantasyrollspel då? Jo, det går att utnyttja ovanstående bakgrundsmaterial på åtminstone en knapp handfull olika sätt. För det första ges stöd för äventyrsgruppen. Rollpersonerna tillhör inte längre sin ursprungliga grupp utan har tillsammans bildat en ny. Att upprätthålla och hålla samma gruppen blir därför rollpersonernas primära syfte varför det går att motivera deras gemensamma handlande och mål.

För det andra går det, som jag berörde i inledningen, att ställa rollpersonerna inför större utmaningar genom att införa gruppbaserad människosyn. Det hela hänger samman med omgivningens syn på rollpersonerna. Om normen är att tillhöra en större relativt immobil grupp så utgör rollpersonerna förmodligen dess motsats. Det innebär i sin tur att rollpersonerna särbehandlas eftersom de bryter mot normen. Rollpersonerna ses som landstrykare och utböljare som sjasas bort som pestsmittade eller i värsta fall överfalls då de saknar tillhörighet i en grupp som skyddar dem. För att förstå omgivningens agerande kan det vara till hjälp att se på de frågor de ställer sig när de konfronteras med rollpersonerna; varför är de inte längre med i sin grupp? Har de stötts bort eller flytt och i så fall varför? Är det något fel på dem eller har de gjort något så fruktansvärt att inte ens deras egna vill veta av dem längre?



För det tredje är det alltid intressant att se på de orsaker som finns till att de olika rollpersonerna brutit sig loss från sina ursprungliga grupper. Är det ett frivilligt uppbrott måste anledningen vara mycket stark för att rollpersonen skall lämna den trygghet som gruppen innebär. Är uppbrottet påtvingat måste orsakerna vara mycket allvarliga för att gruppen skall bestämma sig för att utesluta en medlem. Att rollspela uppbrottet är ofta mycket givande då det ger rollpersonen en grund att bygga vidare på. Att se på hur uppbrottet påverkar och förändrar rollpersonernas inre då han/hon pendlar mellan rotlöshet och trygghet ger ofta upphov till djupare rollpersoner. Att utnyttja orsakerna till uppbrottet på olika sätt för att ge äventyren en personlig karaktär och därmed få närvaro är också att rekommendera.

Slutligen kan det vara av vikt att ha grupptänkandet i åtanke då rollpersonerna har samröre med olika grupper. Gruppsynen kan ge förklaringar och användas för att bestämma en grupps agerande mot utomstående. Att rollpersonerna kan ha svårt att acceptera deras handlande och levnadssätt är bara naturligt eftersom de själv inte längre tillhör den överväldigande majoritet som lever efter dessa villkor.

Att använda sig av gruppbaserad människosyn i Din fantasyvärld tillför rollspelet en högre grad av realism och ställer rollpersonerna inför större utmaningar. Men visst, det är bara ett förslag. ✕

Röd snö



Äventyrsplats ovan trädgränsen. Text: Max Wallinder. Illustrationer: Alexandra Alexandersson. Kartor: Max Wallinder.

Röd snö är en systemlös äventyrsplats som kan bjuda på lite lätt-smält underhållning i vilken yx-värld som helst. Rollpersonerna skall av någon anledning ta sig över bergen och passar då på att vila sig innan den sista stigningen. En snöstorm har tillfälligt blockerat passet och rollpersonerna tvingas vänta ut bättre väder.

Hulehytten

Ett par tre tusen alnar upp i bergen ligger den lilla byn Hulehytten. Från den grytförmade dalgången kan man på dolda stigar ta sig över bergskammen genom ett trångt pass och ned på andra sidan. Genvägen över bergen är den enda anledningen till varför byn existerar. För att komma till Hulehytten måste man klättra upp för bergssidan genom en tät granskog och på smala slingrande vägar.

Hulehytten är täckt av tjock knarrande snö året om och det snöar både ofta och ymnigt. Täta grå moln tycks ständigt glida fram ovan bergstopparna och känslan av att gudarna är nära är påtaglig. Lika sällan som solen skiner, lika vanligt är det att kyliga vindar yr upp snön och sopar igen alla spår av nattens aktiviteter.

De låga timrade husen i Hulehytten är halvt begravda i snön vilket ger gott skydd mot kylan. Tunna rökstrimor stiger mot den mörka himlen. Få människor eller djur rör sig ute. Det är tyst och stilla. Om natten är det mörkt eftersom knappt något ljus lyckas hitta ut genom de tätade springorna.

Förutom stall, förråd och skjul finns ett tjugotal boningshus med en befolkning på runt 50 vuxna. Familjerna överbygger generationerna så förutom dessa finns det lika många gamla och barn. Den huvudsakliga försörjningen rör slöjd och utrust-

ning till genomresande som t ex bärstenssmycken, snidande amuletter, plädar och kläder av päls, proviant, rep, köksattiraljer och lyktor. Tjänster som byborna kan erbjuda är husrum, huskurer, enklare reparationer i snide, kläde och smide samt vägvisning genom passet.

Folket i Hulehytten lever av att sälja, så de är både envisa och framgångsrika. Generellt skapas inget överflöd, särskilt inte under vintermånaderna, vilket ger att byborna knappast kan räknas som mer än rika på överlevnadsinstinkter.

BYBOR

Här är några bybor som rollpersonerna troligen kommer i kontakt med.

Bröderna Travvne

Thor och Aamne är både lokala guider och lever främst av att guida resenärer genom bergspasset. Utåt sett låtsas de

vara hatiska ovänner som försäljnings-taktik. Osämjan används för att kunna höja priset och hittills har de lyckats bevara sin hemlighet även för byborna.

Bröderna är väldigt olika till både sätt och utseende. Thor är klen bygd, mörk och intensiv i sina rörelser medan Aamne är stor, ljus och sävlig. De ger alltså intrycket av att vara varandras raka motsats vilket underlättar deras falska fasad. Bröderna kommer att erbjuda rollpersonerna sina tjänster, vilka de borde köpa eftersom passet är mycket farligt utan en erfaren vägledare. Enligt byborna är de bägge bröderna både pålitliga och skickliga men ingen kan minnas varför de bråkar. Över en kvinna kanske?

Sigrid Valde

Sigrid bor ensam med sin gamla sjuka moder. Hon gör inget annat än sörjer för Åse och har svårt att klara sig. Verkar någon av rollpersonerna vara villiga att lyssna så kan hon berätta att modern behöver mediciner för att tillfriskna men att dessa endast finns i staden nedanför berget. Eftersom rövarena härjar i skogen vågar hon inte färdas ensam då alla hennes besparingar måste användas för att köpa örterna. Sigrid är för stolt för att fråga men om rollpersonerna erbjuder henne sin hjälp kan hon gå med på att eskorteras till staden och eventuellt acceptera en mindre allmosa. Vem vet vad den gamla kvinnan kan berätta efter sitt tillfrisknande? En döende gruvarbetares hemlighet kanske?

Vandrarhemmet Vildsvinet

Vandrarhemmet är det största huset i byn och det enda i två våningsplan. På botenplan lever familjen som sköter etablissemanget. Ovanvåningen är delad i två rum, där det ena utgör matsal och det andra sovsal. Tjocka pläddar och öppna spisar håller de boende varma tillsammans med rykande het köttssoppa.

FAMILJEN HUGGEPYL

Familjen består av det äkta paret Haakon och Hilde som äger Vildsvinet. Deras föräldrar hjälper till med matlagning, barnpassning och mindre arbetsamma sysslor. De äldre barnen hjälper till med vedhugning, städning, servering, matlagning och ärenden. Familjen Huggepyl är som vilken annan i Hulehytten, om än något mer välbärgad.

GÄSTER

Sovsalen har tio bäddar men det är vanligt att man får dela bädd för en extra summa. Vildsvinet har följande gäster:

Karmela

Förstagångsbesökare i Hulehytten och därför misstänkt av byborna. De ser helst att hon beger sig av så fort som möjligt och försöker få familjen Huggepyl att slänga ut henne. Hon är mörkhyad, vilket är väldigt ovanligt i dessa trakter. Hon bryter och klär sig färgrikt och annorlunda. Rykten om henne rör allt från att hon är spion och sköka till häxa och tjuv. Hennes exotiska person lockar dock nyfikna besökare om kvällarna då hon dansar och spelar, och därför tillåts hon stanna.

Karmela är flyktig och mystisk. Hon undviker frågor och säger att vindarna för henne dit de behagar. Hon har en rastlös själ och lever av dans, musik och småtjuveri. Hon försöker förföra den blödigaste av rollpersonerna alternativt vädja till hans stora hjärta för att tillskansa sig gåvor. Skulle hon misslyckas kan hon mycket väl prova att stjäla från gruppen innan de ger sig av.

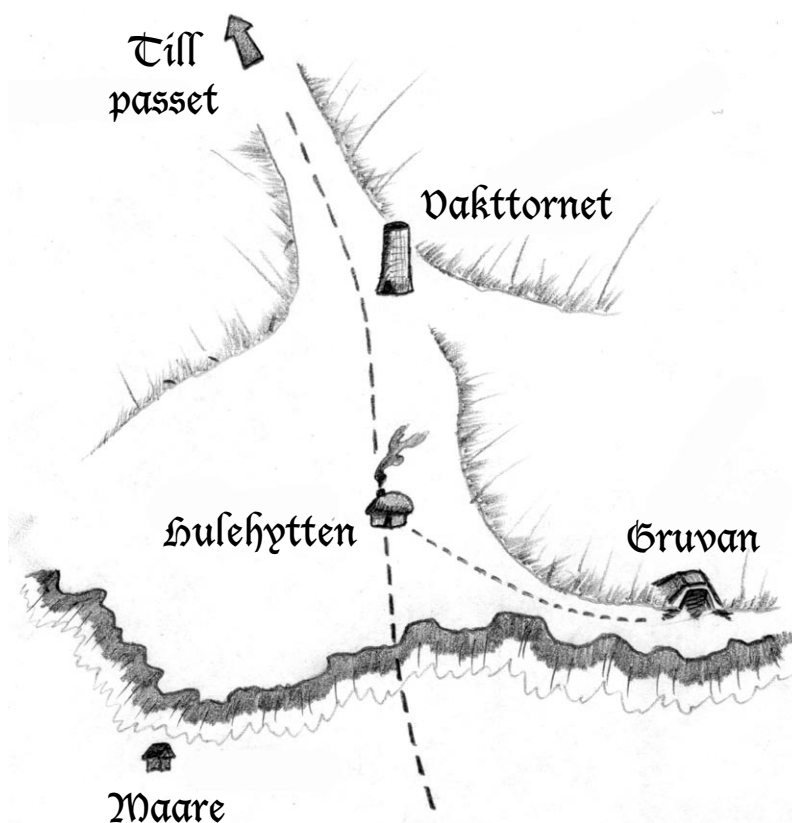
Ett intressant scenario vore att låta rollpersonerna komma på henne och ställas inför det moraliska dilemma över

vad de skall göra med henne – lämna över henne till byborna som redan har bålet färdigt eller finna förståelse över hennes livssituation och låta henne gå?

Bjarne Siir

Bjarne är ett välbekant ansikte i byn. Han är jägare och förser många med kött och pälsar. Han är pålitlig och har gott anseende. Bjarne är en tystlåten och grovhuggen man som helst håller sig för sig själv men tillåts komma och gå som han vill. Alla litar på Bjarne. Är rollpersonerna ute efter att tjäna pengar på handel kan de göra affärer med jägaren. Han kan erbjuda det mesta gällande pälsar av god kvalitet men han vet sitt värde och är omöjlig att pruta med.

Vill de inte köpa kan de kanske slå följe med honom som eskort i utbyte mot en del av förtjänsten. Bjarne reder visserligen sig själv med landsvägsrövarerna har gjort de gamla stigarna osäkra och det är därför han vistas på Vildsvinet längre än beräknat.





Rekknar Gro

Rekknar är på resande fot som pilgrim. Han är mycket karismatisk och övertygande och kan mycket väl omvända någon rollperson. Han har lika många resmål bakom sig som framför sig. Han har många år kvar som novis inom sin tro och har ett brinnande intresse för främmande platser och människor. Han är positiv och engagerande, på gränsen till naiv. Han kan berätta om de mest märkliga ting och är en mycket underhållande samtalspartner som dock har lite svårt för kritik av den egna tron.

Rekknar kan tyvärr även berätta om hur han blev stoppad av rånare på vägen till Hulehytten. En handfull barska maskerade män tvingade honom under vapenhot att avvara de få värdeföremål han hade. Situationen var mycket skrämmande och många andra kan intyga att vägarna nu inte längre är säkra. Rekknar blev av med några värdefulla relikier men de hade mest religiöst affektionsvärde.

Vaktornet

Halvvägs upp mot passet ligger ett vaktorn. Garnisonen på tio man leds av kapten Jon Furte. Livet som gränsvakt

uppe i bergen är ingen populär tjänst även om den är relativt välbetald. I utbyte mot att sällan behöva ingripa så måste vaktstyrkan slåss mot kyla och uttråkning året runt. Garnisonen håller inte begärd kondition men överordnade har översyn på grund av situationen. Vakterna har ganska gott anseende i byn eftersom de inte missbrukar sin ställning och dessutom står för ett inbillat skydd. Nu när rånarna härjar i skogen har dock flera röster höjts om att vakterna borde göra något och om det inte sker något riskerar de att tappa rejält i förtroende.

När rollpersonerna anländer uppvaktar kapten Furte dem ganska omgående för att försäkra sig om att de inte tänker ställa till med besvär. Han är artig och har pondus. Han samtalar lugnt med dem över en måltid på Vildsvinet och ställer lite frågor om anledningen till deras vistelse. Gör rollpersonerna ett gott intryck bjuder han dem senare till ett möte i vaktornet där han erbjuder dem ett uppdrag i kronans tjänst. De skall oskadliggöra det rånargäng som håller till i skogarna nedanför byn och hotar byns försörjning.

Furte tycker inte om att ha så många beväpnade män inom sitt område så han hoppas att grupperna i bästa fall skall ha

ihjäl varandra. Väljer rollpersonerna att avböja kaptenens uppdrag kan han mycket väl försöka ta kontakt med rånargänget för att få till stånd en konfrontation mellan gängen. Lyckas rollpersonerna med sitt uppdrag tvingas han naturligtvis belöna dem, så rikligt och högtidligt det nu går i stora hallen i vaktornet, innan han försöker påskynda deras avfärd.

Gruvan

På Vildsvinet kan rollpersonerna höra rykten om gruvan. Om kvällarna samlar de äldre villiga runt brasan för berättelser om ras, förbannelser, plundrare och skatter. Byborna bara skakar på huvudet åt dessa skrönor men emellanåt är det någon ny lyssnare som ger sig av och därmed lägger nytt bränsle till legenden.

Kort kan man säga att ryktena handlar om att några gruvarbetare gav sig av till den övergivna malmgruvan för många år sedan. De arbetade länge och skall ha hittat en guldådra. Tyvärr hann de inte få upp rikedomarna ur berget utan stängdes in av ett ras och nu hemsöker de gångarna och de dumdristiga plundrare som är ute efter deras skatt.

Gruvan är idag övergiven men bebos av ett gäng råbarkade landsvägsrånare som behöver ett läger för sina attacker. Gänget bebos endast den övre gången i marknivå och har inte utforskat tunnarna ingående. De har därför inte funnit skatten som består av guld- och silvermalm, gömd i en vagn, tillsynes fylld med värdefull sten. För att komma åt skatten måste man alltså ta sig förbi gänget. Skulle rollpersonerna oskadliggöra gänget eller smyga sig in i gruvan, finns det naturligtvis också rånarnas plundringsbyte att ta med sig.

Gruvan är inte särskilt djup eller omfattande. Ganska tidigt insåg man att fyndigheterna var så begränsade att de inte var lönsamma och gruvan stängdes. Gruvans gångar är grovhuggna och skrovliga. Det är inte mer än en och en halv meter i tak vilket gör nästan alla rörelser mycket påfrestande. På regelbundna platser finns fackelhållare och fortfarande fungerande rälsspår med vagnar. Efter ingångstunneln (1) kommer man till det vertikala huvudschaktet (2). I taket ovanför huvudschaktet finns en användbar krok i taket (3) som troligen måste användas för vidare utforskande. Sen är det ju upp till försynen att se till att den håller... Den översta planet (4) innehåller några vagnar och ett stort ras. Bakom raset finns dock ingenting. Det andra (5) planet är inte mer än en blidgång. Det tredje planet (6) är mycket svårt att ens upptäcka då schaktets botten är vattenfylld. Modiga simmare i mörkret borde råka ut för köldskador och lunginflammation och måste för det första lista ut att en av vagnarna innehåller guld- och silvermalm och för det andra lyckas transportera upp denna till markplan.

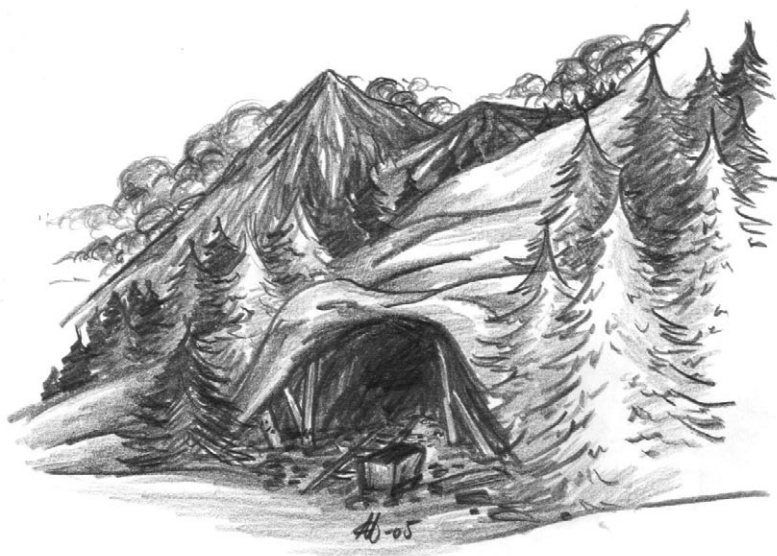
För mer information, se kartan över gruvan.

Förutom eventuellt rollpersonerna så finns det ytterligare en person som har intresset riktat mot gruvan – gravplundraren Maare Skjerkk.

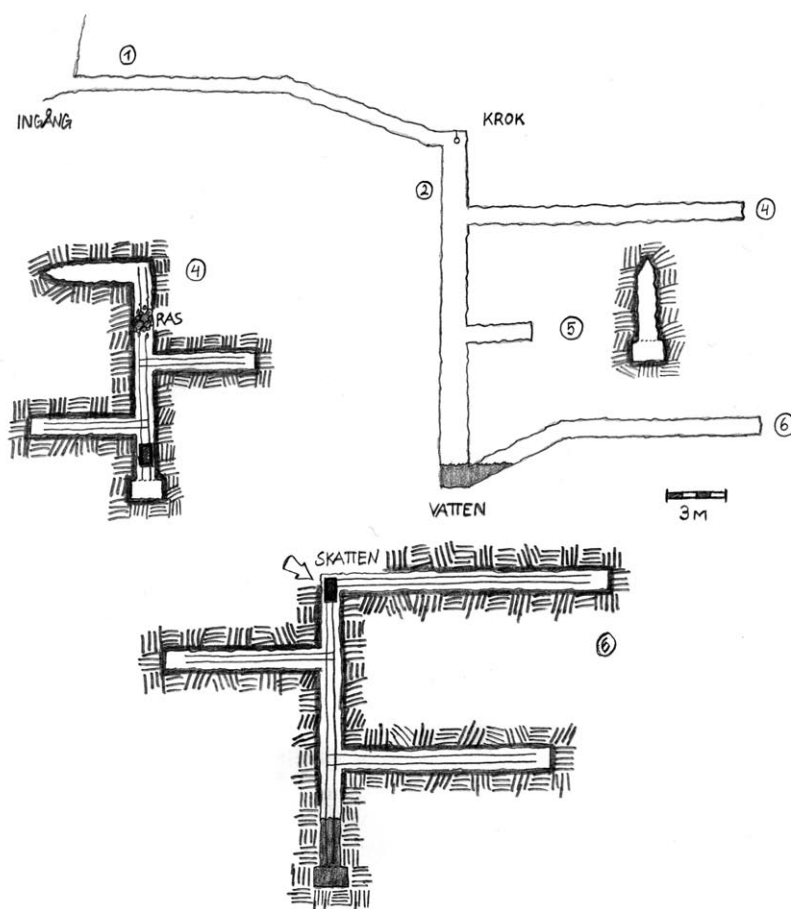
RÅNARNA

Landsvägsrånarna är ett ganska löst sammanhållet gäng. De håller bara ihop så länge det går bra, så just nu är stämningen låg. Det är kallt och förtjänsten liten. Gruppen är splittrad huruvida de skall bege sig av eller ej. Personerna är retliga och aggressiva och vill egentligen bara ha värme, mat och tak över huvudet.

Rånarna har inte hållit till särskilt länge i trakten men bestämde sig för att stanna efter att de funnit den övergivna gruvan. Trots kyla och fukt är den idealisk som bas för gruppens aktiviteter. Ingen i gruppen har utforskat gruvan särskilt noga och de vet därför inte om skatten som är gömd i dess nedre schakt. Gänget är skrupelfritt men inte helt kompromisslöst. Hittills har de rånat alla som färdats



Karta över gruvan





längs vägen men de misstänker att de väckt vakternas intresse och funderar därför på om de endast skall överfalla de som färdas ifrån byn. Bytet kommer troligen att minska så därför pågår fortfarande diskussioner om strategin.

Gänget består av minst tre personer fler än rollpersonerna

, så att våra hjältar förhoppningsvis tvingas klura ut en fredlig eller åtminstone listigare lösning än en direkt konfrontation. Låt rollpersonerna vara kreativa. Kanske går gänget med på en överenskommelse att lämna området och låta rollpersonerna ta äran för det för att sedan dela ersättningen, men kommer parterna att vara ärliga? Kanske kan du låta de båda grupperna råka stöta på varandra helt oförberett i skogen och låta dem hantera situationen? Kanske försöker rollpersonerna smyga sig förbi gruppen eller lura iväg dem? Kanske låtsas de bli rånade för att överraska och tillfångata rövarena? Eller så blandar ytterligare en man sig i leken...

MAARE SKJERKK

Maare livnär sig som något så illa omtyckt som gravplundrare. Själv kallar han sig äventyrare, vilket innebär att han inte sällan hamnar i moraliskt kniviga situationer. För en vecka sedan anlände han

till Hulehytten där han, precis som alla andra på Vildsvinet, fick lyssna till berättelserna om gruvan. Eftersom det är hans sysselsättning att vaska i gamla skrönor så anade han att det kunde finnas några korn av sanning i ryktena. Problemet var att ett gäng rånare hade ockuperat gruvan och troligen inte skulle låta honom undersöka den i fred på ett tag. Det krävdes list.

Maare fann en övergiven jaktstuga i skogen och slog läger. Han kom på idén att få det att se ut som att en vampyr anlant till trakten för att antingen skrämja bort rånarna (föga troligt) eller reta upp byborna som skulle upptäcka rånarna och jaga bort dem av bara farten. Genast satte han sin plan i verket genom att döda några mindre djur och lämna dem döda med endast två stickspår i halsen som synlig dödsorsak.

Då djuren knappt väckte någon uppmärksamhet smög han sig in i byn under natten och lät döda några boskapsdjur och sedan dess har ryktena tagit fart. Byborna är misstänksamma mot allt och alla och de mest vettvilliga idéer har framförts om orsaken och vad som borde göras. Av en ren slump stötte Maare sedan på en utmattad och döende vandrare på väg mot byn. Maare lät den stackaren frysa ihjäl och punkterade se-

dan prydligt halsen, innan han dumpade kroppen på lagom avstånd från byn.

Maares plan ser ut att fungera. När rollpersonerna anländer till byn har byborna bestämt sig för ett byrådsdag där det troligen kommer att beslutas om att gruvan skall undersökas och kanske sedan skallgång i skogen. Rollpersonerna kan naturligtvis påverka denna utveckling. Kanske spår de på ryktena för att sedan ta sig an uppgiften mot riklig belöning, kanske kan de motbevisa tesen om att det rör sig om en vampyr, kanske ansluter eller leder de den uppretade mobben bybor när de beger sig mot gruvan.

Maare tänker iallafall ligga lågt och avvakta händelseförloppet. Han kan inte återvända till byn utan att väcka misstanke och har därför inte riktigt klart för sig vad som försiggår men det mesta ser ut att gå väl. När gänget försvunnit tänker han undersöka gruvan. Om rollpersonerna hinner förekomma honom försöker han kanske överfalla dem när de är sårbara eller åtskilda.

Maare Skjerkk ser inte mycket ut för världen i slitna kläder och med väderbitet utseende men under ytan döljer sig ett skarpt sinne och hårt förvärvat erfarenheter och kunskaper. Han är en värdig motståndare. ✕

Stockholms spelkonvent

23 - 25 september
Cybergymnasiet i Nacka

SM I MAGIC

SM I MAGIC

KORTSPEL
BRÄDSPEL
ROLLSPEL
FIGURSPEL

KORTSPEL
BRÄDSPEL
ROLLSPEL
FIGURSPEL



stockholm.spelkonvent.se

PRESSGRANNAR

Här ryms recensioner av olika typer av fansin, tidningar och PDF-skrifter som anknyter till rollspel. Om du vill få din tidning recenserad i Runan kan du antingen mejla oss på e-postadressen redax@runan.info om det gäller en digital publikation eller skicka ett fysiskt exemplar per snigelpost till följande adress:

Pontus Löf
Kantorsgatan 16
754 24 UPPSALA

Mer om tidningarna

För mer information om respektive tidning (som exempelvis prenumerationspriser och försäljningsställen), se deras respektive webbplatser:

Den Fjättrade Gåsen
www.80talsspel.com

Drakens Tand
www.alltidattack.se/drakenstand

Fenix
www.speltidningen.se

Frispel
www.frispel.nu/fansin

Om fansinhobbyn

Vi tycker att det är kul med fansin och om du vill veta mer om fansinhobby föreslår vi att du tittar in på den svenska webbplatsen www.zinescene.org som tyvärr inte blivit uppdaterad sedan Adam var länsman. Titta gärna även in på deras forum hos www.rollspel.nu om du har några funderingar.

Tänkvärda citat

Här kommer några citat tillägnade aktiva och blivande fansinmakare:

"Den goda smaken är en tillflyktsort för den som saknar kreativitet."
– Marshall McLuhan

"Endast de som vågar riskera att gå för långt har någon möjlighet att få reda på hur långt de kan gå."
– T. S. Elliot



DRAKENS TAND #9

38 sidor A4 ~ Augusti 2005

Detta nummer av DT är ringbundet, d.v.s. sitter ihop med en spiral som i detta fall bär färgen svart. Denna lite udda tidningsbindning fungerar faktiskt rätt så bra. Den enda nackdel jag kan se är att det gnisslar lite om man bläddrar ivrigt.

Numret bär temat "bespottad och bränd" och DT skall ha all heder för sina finurliga och mångtydiga teman. Nästintill hela numret cirkulerar kring detta tema. Dels finner man två allmänna rollspelsartiklar om förföljelse och wicca i rollspel, dels härelaterade artiklar till *Lemuria* respektive *Mutant*. Numret avslutas med skräckäventyret "Mörk mid-sommar". Artikeln om wicca är egentligen inte systemlös då den är hämtad från ett framtida tillbehör till det svenska gratisrollspelet *In the Dark*, men den är lätt att tillämpa i andra rollspel.

Personligen uppskattade jag artikeln om förföljelser mest. I denna artikel presenterar Måns Eriksson några förslag på hur man kan använda förföljelse i rollspel. Eriksson skiljer på förföljelse som sker i liten (individuellt) och stor (samhällelig) skala. Vidare diskuterar han olika typer av förföljelse man kan använda sig av i scenarion, närmare bestämt fysisk, psykologisk och hemlig förföljelse samt ren och skär paranoia.

Denna upplaga av DT är som vanligt genomarbetad och snygg. Om jag skulle säga någonting kritiskt så tycker jag det är en aning överflödigt att låta innehållsförteckningen stjäla två A4-sidor.

Drakens Tand kallar sig "Sveriges enda rollspeltidning" och jag må säga att de använder väldigt snäva definitioner av begreppen som ingår i detta motto. Jag antar att det är ett utslag av kaxig marknadsföring. Även om det är en falsk ut-saga tycker jag det är kul att redaktionen har självförtroende och jag tror att DT har framtiden för sig om de fortsätter med samma glöd som hittills. ✕



FRISPEL #2

40 sidor 223x193 mm ~ Juni 2005

Frispel är den skrift som avviker mest ifrån denna skörd av pressgrannar. Detta Umeå-baserade fansin är nämligen ute efter att tänja på rollspelens yttre gränser, ungefär på samma sätt som exempelvis *NisseNytt* tidigare försökt göra. Det handlar om rollspelsteori i allmänhet och "kreativitet & spontanitet" i synnerhet då *Frispel* #2 belyser just detta. Utöver en relativt intetsägende inledande stämningstext med diverse språkliga och poetiska akrobatkonster innehåller numret fyra artiklar, vilket innebär att respektive artikel tilldelats rikligt med utrymme.

Artiklarna behandlar scenariokonstruktion, rollpersoner, improvisation respektive splittrade spelgrupper. Utöver redaktionen kan NisseNyttaren Anders Björkelid läggas till listan av skribenter. Även om infallsvinkeln skiljer sig åt mellan dessa artiklar så tycker jag mig kunna skönja att artikelförfattarna ser på rollspel med samma glasögon. Med dessa glasögon befinner man sig i gränslandet mellan konventionella rollspel, konst och improviserad teater kryddat med en nypa av vad andra skulle kalla galenskap. Man skulle kunna kalla detta för frifrim.

Jag blev glad då jag läste *Frispel* #2 utav den enkla anledningen att det är ett genomarbetat fansin med välskrivna texter, genomtänkt estetik och ett gediget koncept. Beroende på hur man ser på saken skulle man kunna beskriva detta koncept som ambitiöst eller pretentiöst. Man skulle också kunna säga att *Frispel* är ett extremt nischat fansin som kräver en hel del förkunskap och en någorlunda liknande uppfattning om rollspelandets grundkvaliteter. För egen del anser jag att detta fansin har potentialen att vara en intressant arena för teoretiska utläggningar om rollspelande och detta är välkommet. För detta krävs dock att skribenter med alternativa synsätt skriver om sina reflektioner. ✕



DEN FJÄTTRADE GÅSEN #8

32 sidor A4 ~ December 2004

DEN FJÄTTRADE GÅSEN #9

32 sidor A4 ~ Juni 2005

Uppmärksamma *Runan*-läsare kanske kommer ihåg en *Mutant* 2-artikel som var upplagd som en korrespondens mellan två agenter. Den publicerades ursprungligen i *Runan* #23 och var författad av Johan Hansson och Peter Lexelius. Det är dessa herrar tillsammans med några andra *Mutant*-fantaster som står bakom *Den Fjättrade Gåsen* (DFG). Faktum är att detta inte är redaktionen första fansin. En gång i tiden drev Peter Lexelius & Co ett mastodontfansin vid namn *Armageddon*. Detta var innan Jerry Bruckheimers bedrövlige film med samma namn trotsade naturlagarna. Det tjocka fansinet *Armageddon* utkom med åtta nummer mellan åren 1990 och 1998. Samma år som *Armageddon* gick i graven startade Lexelius en e-postlista om *Mutant* och tre år senare startade Lexelius med vänner detta *Mutant*-fansin.

DFG behandlar klassiska *Mutant*, ofta såsom det reviderats i Järnringens *Mutant – Undergångens arvtagare*. Även om ämnet är relativt begränsat lyckas redaktionen belysa det med såväl artiklar, intervjuer, nyheter, recensioner, serier, tävlingar och äventyr. Layouten är stilren, även om jag inte är speciellt förtjust i brödtext utan seriffer. Omslaget till #9 är ett enorm lyft jämfört med #8 med fint färgtryck, snygg illustration och en ny fräsch logotyp. Texterna är välskrivna och korrekturläsaren har gjort sitt jobb väl. Det finns även bra illustrationer i själva tidningen.

I dessa nummer finner man bl.a. två äventyr samt artiklar om rollpersonens bakgrund, PSI-agenter, droger, motorgalningar och en privatsnoksbyrå. Vi får även besöka diverse karaktärer i såväl Göborg som Karle.

För den som är intresserad av *Mutant* är DFG ett måste och det är kul att se att det går att publicera en återkommande blaska om ett svenskt rollspel. Till på köpet är den genomarbetad och läsvärd. Man får bara hoppas att de fortsätter med fina färgomslag. ✕



FENIX #3 2005

68 sidor A4 ~ Maj 2005

FENIX #4 2005

72 sidor A4 ~ Juli 2005

Fenix-maskineriet fortsätter att spotta ut nya tjocka och färgglada nummer. Som vanligt finner man en uppsjö av spelmaterial till populära rollspel, bl.a. äventyr till *Mutant – Undergångens arvtagare*, *Werewolf: the Forsaken*, *Skymningshem: Andra Imperiet* och *Eon*. I #3 finner man dessutom en rad artiklar som berör *Star Wars*. Tyvärr är artiklarna inte speciellt utförliga och jag tycker att man borde kunde belyst SW på ett betydligt mer intressant vis. Nummer 4 har tema "Hjältar" och detta belyses bl.a. med en artikel om vad som kännetecknar en hjälte och en artikel som behandlar slumpens roll för hjälten. Nytt för dessa två nummer är en sektion med recensioner och redaktionen har verkligen valt att satsa på denna avdelning då vi bjuds på hela 29 recensioner av roll-, dator-, kort-, bräd- och figurspel. Apropos recensioner innehåller *Fenix* #4 även en ny fansinspalt och denna gång presenterar Lexelius fansin-klassikern *Hypnosis*.

I min förra *Fenix*-recension var jag väldigt positiv. Nu när jag läst några nummer har jag dock några saker att anmärka på. För det första anser jag att artiklarna som inte är relaterade till ett specifikt spel är på tok för korta. Standardlängden på artiklarna är ungefär två sidor och detta innebär i många fall en relativt ytlig behandling av de aktuella ämnena. Detta knyter även an till min nästa anmärkning och detta gäller det faktum att *Fenix* är en speltidning som försöker täcka in alla möjliga former av spel. Denna breda träffyta menar jag gör att precisionen inte alla gånger är perfekt. Personligen skulle jag inte bli ledsen om allt som rör kortspel, airsoft och datorspel ströks och gav utrymme åt längre rollspelsartiklar.

Detta åsido anser jag att *Fenix* är en väldigt bra resurs för rollspelare, speciellt vad det gäller nyheter och spelmaterial. Med sin höga utgivningstakt och stora upplaga fungerar den som en knutpunkt för svenska spelare. ✕

Runan presenterar stolt:

Tadinor



Kampanjvärlden Tadinor skapades ursprungligen till Drakar och Demoner, men eftersom vi har arbetat fram den utan att binda den till något specifikt regelsystem så går den att använda till vilket rollspel som helst. Redan från början bestämde vi oss för att stämningen skulle vara mörk och jordnära. Tadinor skulle vara realistisk och "kännas inpå benen", inte någon orgie i magi och främmande raser. Detta är dock inte helt omöjligt att ändra efter egen smak.

Det vore kanske på sin plats att ge en kortfattad presentation av världen. Året är 1535 och Konungarnas Ålder, som tidsepoken kallas, har pågått i hundra år. Den kända världen består av tre stora öar, Tadinor (den största), Dakka och Korda. Korda är en kontinent besparad krig men för den skull inte elände. Dakka är en krigshärjad ö där bergsulvar och människor under flera mansåldrar har utkämpat vidriga och blodiga bataljer. Sammanlagt finns det 16 länder i den kända världen, så vitt man vet endast befolkade av människor och ulvmän. Tadinor är en värld med många konflikter mellan de olika rikena och religionerna. Den största oron nu är det mäktiga landet Zhu Kemplak på ön Tadinor och dess planerade erövringsståg. Den framgångsrika litionistkyrkans frammarsch är också det ett faktum som orsakar krig och splittning.

Nu finns Tadinor att tanka hem gratis i PDF-format på www.runan.info. Klicka på avdelningen "Spelmaterial" och underavdelningen "Tadinor".

SNÖVIT TOMHET



Äventyr fritt efter Call of Cthulhu. Text: Fredrik Jönsson. Illustrationer: Johan Lundqvist.

Handlingen utspelar sig i vår svenska fjällvärld, i våras, under den fiktiva försvarsövningen Nordanvind.

Fyra gamla (?) lapplandsjägare har närmast sig sin 45-årsdag, den dag då de kommer att överflyttas från det reguljära försvaret till hemvärnet. Med pågående försvarsnedskärningar räknar de absolut inte med att få göra någon repmånad. Men någon på ett kontor någonstans vill annorlunda och under hösten dimper det ner ett brunt fönsterkuvert i deras respektive brevlådor, med försvarsmakten som avsändare. Flemming och Anders söker anstånd, men båda blir nekade med hänvisning till speciella omständigheter, till Anders hustrus stora förtret.

Dock har deras gruppchef omkommit i en bilolycka för något år sedan, så en ersättare måste utses. Valet har fallit på sergeanten som ser detta som ett duglighetstest, inför intagningsbeskedet till officershögskolan. Se till att sergeantens spelare bestämmer om karaktären är man eller kvinna, samt hittar på ett förnamn, innan spelet börjar. Det är nog roligast med en kvinna..

BAKGUND

När de samer som bodde på svenska områden skulle försvenskas, i slutet av 1600-talet, var den svenska centralmakten inte särskilt mild. Påhejade av kyrkan, som såg den samiska religionen som vidrig, inleddes ett samtidigt försvenskande och förkristnande. Detta innebar bland annat att den samiska traditionella livsstilen förkastades. De hade ju inga fasta jobb, och hur skulle de kunna komma till kyrkan varje söndag, om de höll på att vandra runt med sina renar? För att råda bot på detta predikament och kanske även för att införskaffa lite silver till den ansträngda stadskassan, grundades ett antal silvergruvor i lappmarken. I dessa gruvor tvingades samerna och deras renar att jobba, utan betalning eller annan ersättning, med motiveringen att det skulle vara "uppbyggeligt" för dem. Samer som rymde

eller vägrade straffades hårt, men sällan med döden. I stället gjorde man dem så illa som möjligt, med det förbehållet att de skulle kunna berätta om smärtan för sina vänner och släktingar innan de dog. Ett vanligt straff var att dra någon mellan två hål i isen på en sjö eller jokk, fullt påklädd. När den bestraffade kom upp lämnades han sedan, så att han själv skulle få ta sig hem till de sina. Om någon hjälpte den bestraffade var det hans tur nästa gång. Denna behandling, i kombination med fortsatt hårt arbete, ledde nästan alltid till den bestraffades död, inom någon vecka, i sotsäng.

Samerna var ju naturligtvis inte särskilt nöjda med detta, utan försökte på olika sätt värja sig. "Våra" samers näjd, till exempel, bestämde sig för att försöka hjälpa sitt folk. Hans hjälp bestod av att sätta sig själv i trans och koppla sitt medvetande till en mycket stark ande som länge hade pockat på hans uppmärksamhet. Detta medvetande erbjöd sin hjälp att bli av med de besvärade kolonialsvenskarna, med villkoret att samerna skulle överge sina gamla gudar och svära trohet till honom.

Näjden beslutade sig, efter att ha rågjort med sina fränder, för att sälja sin själ.

Medvetandet tog kroppslig gestalt, i en behornad björnliknande kropp med människoliknande ansikte, och gjorde processen kort med svenskarna och deras gruva. Eller åtminstone med deras själar. Han behöll deras animerade kroppar, i vilka han själv kunde ta säte ibland. Förutom dessa kroppar förfogar han över ett antal samekroppar som nyligen hade begravts vid gruvan. Näjden lever fortfarande, men i ett tillstånd som är halvt zombie, och även han kontrolleras av anden.

När vår grupp stiger ur bandvagnen, gör de det på 333-årsdagen av samernas revansch. Om de går upp mot passet, kommer de att fångas i en "tidsfälla" där de kommer att flyttas tillbaka till den dag samerna i gruvan befriades.

Detta innebär att vissa av deras tekniska utrustningsprylar inte kommer att kunna utföra det de ber den om. Mest tydligt är detta med satellitsändaren, som visserligen fungerar, men som inte har några satelliter utanför som den kan prata med. Dock tappar anden makt ibland, så att vissa signaler kan slippa igenom. Detta är en ren nödlösning för att avhålla gruppen från att gå hem..

HÄNDELSER

Avspark

Inkallelseort för gruppen är Kiruna och strax utanför ligger 22:a infanteriregementet. Där har gruppen spenderat fyra hektiska dagar med att gå igenom utrustningen och öva marsch. Lite vilset kändes det allt i början för vissa.

Vi börjar när karaktärerna blir utsparkade ur en bandvagn, längsmed en översnöad vinterväg (en väg som bara är öppen på sommaren, den plogas inte på vintern) någonstans i norra Sverige. Klockan är cirka 1300 på tisdagseftermiddagen och dagsljuset, så här i februari, varar bara från åtta på morgonen till 15.30 på eftermiddagen. Alltså är viss skyndsamhet av nöden.

De har varit placerade i släpvagnen med en annan grupp framme i dragvagnen. Föraren skall vidare till annan plats, där den andra gruppen skall av. Snabbt och lätt blir de urlastade och så blir även deras tre pulkor, som har förvarats uppe på vagnen. Pulkorna är packade av förrådspersonalen och täckta med presenningar och gruppen har inte hunnit inventera vad som finns under.

Gruppledaren får ett förseglat kuvert med order från bandvagnsföraren, innan han ger sig av med den andra gruppen.

När karaktärerna undersöker pulkorna, finner de att all ammunition är skarp. Varje försök att kontakta högkvarteret misslyckas, KV-DART 301 terminalen svarar "communication error, no satellite available". Lite konstigt, eftersom minst en satellit alltid skall vara tillgänglig. (se vidare utrustningsblad)

Två valmöjligheter står till buds, antingen ger de sig tillbaka längs med vägen, eller så åker de upp mot passet. Bandvagnsföraren kommer att ta en annan väg tillbaka, men det vet ju ingen av karaktärerna..

Om gruppen bestämmer sig för att ge sig tillbaka, så kommer det att bli kort och tråkigt. Naturligtvis visar sig den skarpa ammunitionen vara ett beklagligt missöde, men de borde ju ha kunnat improvisera, och KV-DART 301 terminalen är trasig. De kommer att få mycket dåliga militära vitsord för sitt handlande, och någon kommer inte att bli antagen till officershögskolan.

Redan här bör vi ha lite intressekonflikter. Ett möjligt beslut är att ta sig upp till passet, hoppas att satelliterna kommer i ordning så att man kan rapportera den annalkande pansarkolonnen. En annan möjlig slutsats, är att militärstaben faktiskt vill att man skall skjuta skarpt mot en pansarkolon. Består den av vänner eller fiender?

Om de bestämmer sig för att vända, men rådfrågar radion en gång till, kan de väl få ett kort svar från hemmabasen, "fortsätt enligt given order, bibehåll radiotystnad" och sedan inget mer. Ger de ändå upp får de gå hem.

Färden till passet

För att ta sig upp till passet krävs skidor. De som finns med behöver vallas innan avfärd. Alltså är en första åtgärd skidvallning. Gruppen beräknar totala tiden för att ta sig i position till cirka 10 timmar. När skidorna väl är vallade bär det av, lämpligen uppför dalgången.

Om SL vill, kan man mycket väl låta gruppen stöta på ett ensamt skoter- eller skidspår. Kanske ett skoterspår är det bästa, eftersom det ger en känsla av nutid. Kanske man till och med kan låta gruppen höra en (skoter?) motor eller ett skott på avstånd. Vägen fram till kåtan (eller ungefär lika långt, om de väljer en annan väg) skall vara fullständigt normal, som en skidtur i aktuellt fjällområde vid aktuell tidpunkt. Man möter inga människor.

Kåtan

Ungefär halvvägs upp till passet finns en "raserad kåta" utmärkt på kartan. Detta ser ut som en utomordentlig rastplats. Skulle gruppen välja en annan väg kan de väl hitta en kåta i skogen av en "tillfällighet". När gruppen kommer fram, kommer de att upptäcka att kåtan, som är av vintertyp (träställning, utvändigt isolerad med jord och torv), inte alls är raserad, utan snarare i utmärkt skick. Inomhus finns det ett antal torkade (och frusna) renskinkor upphängda, en hög med (ogarvade) renskin, en del ved, lite gamla verktyg (såg, hammare, yxa) och en gammal oljelampa. I kåtan finns ingenting som inte existerade för 300 år se-

dan. (men det skall du naturligtvis inte berätta på det sättet) Dessutom vet ju alla, att poeten som bor djupt inne i oss vaknar till liv i raststugor och på offentliga toaletter. Följaktligen finns det ett 15-tal namn, och ibland tillhörande datum, karvade i taket och innerväggarna på kåtan. Alla namn, utom ett, är samiska, och inget årtal är efter 1667. Om SL vill kan de höra en svag jojk utifrån. Om någon går ut för att kolla tystnar den dock.

Vargar

När SL tycker att det passar (och gruppen befinner sig utomhus eller i tältet), kan han låta en vargflock börja yla i närheten. Låt den komma närmare, låt någon se en varg i mörkret. Låt dem kanske till och med skjuta en, så att de ser att det verkligen är vargar. Påpeka att det finns minst 40-50 djur därute. Om ingen kommer på det får du i värsta fall påpeka att det inte är särskilt vanligt med stora vargflockar i svenska fjällen år 2005. När flocken är borta finns där massor med vargspår.

Passet

Vår modiga grupp bör fatta posto på berget Tjådtjåmstjåh för att kunna övervaka passen. Det är här de högst sannolikt kommer att tillbringa sina sista dagar.

Passen, som ligger högt över trädgränsen, verkar helt orörda av människohand, det verkar som om ingen någonsin har varit här förut. Snön ligger i genomsnitt ett par meter djup, med mångdubbelt djupare driver i snölegorna. Här och där finns renblåsta ytor, där stenen kommer i dagen. Högt över gruppen svävar en fjällvråk, som ibland skriker sina långdragna skrik. Det enda tecknet på liv, förutom vråken i skyn, är de spår som korsar passet. Merparten verkar vara rensår, men även flera vargspår. En halvåter ren ligger vid östra pasströskeln.

Den naturliga lägerplatsen ligger halvvägs upp på berget, där man har vidsträckt utsikt över området. Tältet placeras lämpligtvis i en liten sänka, för att förhindra att man upptäcks nedifrån, med ett vaktpostsvärn som har utsikt över passet.



Nattetid

Under nätterna är andeväsandets närvaro starkast och det är då gruppen först börjar förstå att något är fel med naturlagarna. Vinden viner ännu starkare runt tältet, det känns ibland som om osynliga händer slår mot tältduken, medan pinade röster skriker ut sin sorg i området. Försök att bygga upp stämningen under några nätter fram till kulmen. Naturligtvis kan samma händelse användas flera gånger, men det är bättre att sluta lite tidigt än att göra något till rutin och sumpasysteriestämningen på det sättet.

Minor

Om gruppen har riggat larmminor/truppmminor, eller någon annan form av alarmsystem, så låt en av dem bränna av mitt i natten. Givetvis är det mulet och fullständigt mörkt, så inga stjärnor syns. Man hittar inga spår i snön efter vad det nu var som drog larmminan.

Jojk

Andra eller tredje natten (eventuellt redan första, om spelpasset håller på att ta slut) hör de plötsligt jojk utanför tältet. Vindens ylande tystnar plötsligt till ett stilla viskande och strax efter (!) slutar tältduken att fladdra. Man hör några snökristaller som landar på tältduken. Sedan hörs en människoröst, först tyst och avlägset och därefter närmare och närmare. Om ingen går ut för att se vad som händer, så kommer rösten att stiga uppåt, till uppskattningsvis 10m höjd och sakta cirkla runt tältet. Så fort någon går ut för att se efter, så kommer rösten att avlägsna sig och ljudkällan kommer att befinna sig strax utanför synhåll i mörkret. Dessa onaturliga händelser kostar 0/1D4 san. Om man lyckas belysa ljudkällan med en ficklampa, så kommer man att se en skepnad, lik en människa, som sveper upp i skyn trots att den inte verkar ha några vingar. (1/1D6 san)

Detta är samernas nåjd, som är här för att varna inkräktarna. Han sjunger en jojk för att berätta för dem om det hemska som finns här och för att varna dem och få dem att ge sig av. Tyvärr pratar han inte svenska.

Han lämnar inga spår efter sig, drar inga mineringar och kan inte bli skjuten.

Vargar

Återigen dyker vargflocken från skidresan upp. Se ovan.

Samelägrat

Strax öster om passet ligger ett sameläger. Om gruppen skulle ge sig av dit, i ett försök att komma i kontakt med yttervärlden, så kommer de att finna lägret så som det såg ut för 350 år sedan. Ingen modern teknik och, mer viktigt, inga svensktalande samer. Alla kläder är gjorda av renskinn och alla vapen av rendelar eller trä.

Samerna har uppfattat att det finns människor uppe vid passet, så det finns vaktposter som kommer att möta dem bara några kilometer från lägerplatsen vid passet.

Eftersom invånarna här vet vilka problem och faror det innebär att ha svenskar strykande runt knuten och eftersom de har en lösning på problemet uppe vid gruvan, kommer de att försöka jaga upp fridstörarna dit. De enda vapen de har till sitt förfogande är spjut, pilbågar och knivar. Dock kommer de att försöka att inte skada någon.

Om någon i gruppen skulle öppna eld mot folkgruppen, så påminn dem om att det finns både kvinnor och barn i den människomassa som försöker "valla" upp dem mot passet. Om de likväl skjuter, så kommer samerna att bli rädda och skingras. Låt ett antal kvinnor och barn ligga kvar, kanske en gråtande mor som skyddar sitt döende barn. Kort sagt, ge dem dåligt samvete för att de skjutit på oskyldiga. Om de därpå ger sig av mot civilisationen, så låt dem undkomma med skulden. De kommer att bli dömda som mördare, men de har klarat livhanken. Eventuella historier om spöken och liknande kommer att avfärdas som lappsjuka, eventuella kroppar kommer att lägga sten på bördor för anklagelserna. Skjutande över huvudena, eller i snön, har ingen effekt utom kortvarig förvirring, dessa samer har aldrig tidigare varit i kontakt med handeldvapen.

Avfärd – snöstorm

Snöstorm är den ultimata håll-dem-där lösningen. Alla i sällskapet (utom sergeanten, fast det står ju i boken) är tillräckligt fjällvana för att veta att en sådan snöstorm klarar man inte utanför tältet. Om de vill smita så kommer det en rejäl snöstorm just som de skall riva tältet. Den verkar komma ur intet, just för att hålla dem kvar, och precis så är det ju faktiskt också. Om de har kommit på att något onaturligt är i görningen kostar denna insikt dem 0/1d8 san.

Patrullering/dagaktiviteter Renjakt/Fiske

Dagarna är inte särskilt långa vid den här breddgraden och tiden på året. Man har cirka 6 timmars dagsljus att slå ihjäl. Förflyttning under natten är svårare, det tar längre tid och sikten är mycket låg (15m, med pannlampa) vid mulet/nymåne och låg (50m, med pannlampa) vid stjärnklart och fullmåne.

Övervakning av passet sker lämpligast visuellt, med kikare, från lägret, samt akustiskt, genom att vaktposten lyssnar. Motorljud hörs mycket tydligt över snövidderna.

Patrullering sker lämpligtvis längs med ett spår tvärs över passet, för att upptäcka skidåkare. Om någon korsar

det kommer man att se det vid nästa patrullering. 1-2 gånger/dag är ett lagom intervall, mer vid hård vind, eftersom spåren blåser igen snabbare. Vid riktigt hård vind behövs ingen patrullering, eftersom förflyttning är omöjlig även för fienden. Nattetid bevakas passet bäst med nattkikare från lägret, samt genom att lyssna efter motorljud.

Eftersom gruppen har ett mycket litet matförråd med sig, kommer de att bli tvungna att skaffa sig mat. Militären köper sig rätten att skjuta ett antal renar under övningen, något som soldaterna naturligtvis vet om. En skjuten ren kommer att räcka mer än väl för gruppen under åtminstone en vecka. På en skjuten ren skall man ta vara på plastlappen som sitter i vänstra örat, för att rätt same skall kunna få rätt ersättning. Eventuella skjutna renar kommer att visa sig sakna plastlappar, såväl som hålet i örat där dessa skall fästas. Mycket märkligt i ett land som sägs sakna vildrenar.

Fisket är rikt i flera av fjällsjöarna i området. Enda problemet är att komma igenom isen, men det är relativt lätt löst eftersom man har med sig en isborr, för att kunna skaffa sig dricksvatten utan att behöva smälta snö. Isen är cirka 50-70cm tjock.

Ynglingen

Plötsligt stiger en hurtig ung man in i lägret. Han är blond och brunögd, i nedre tonåren, ca 170 centimeter lång och normalt byggd. Om de har vaktpost så kommer han snett bakifrån, utmed bergets skuldra, så ingen ser honom ändå, förrän han står framför tältet och håller på att plocka av sig sina supermoderna fjällskidor. Efter någon skojig kommentar om "Vita Blixten" (armens skidor) kommer han till saken. Det är uppenbart att han skäms över det han har att fråga, men nöden har ingen lag och slutligen klämmer han det ur sig. Jo, det är ju så att han nog har åkt lite vilse. Han startade från Blåhammarens fjällstation i morse, med sikte på det här berget, men nu ser ju inte bergen runtomkring alls ut så som de borde. Man borde kunna se Storulvåns fjällstation där borta (pekar). Om inte förr, så borde gruppen åtminstone fatta galoppen när han visar sin karta (se ynglingens karta). Insikten kostar 1/1D10 san. Berget han tror att han är på, har exakt samma form som det gruppen sitter på. Men på hans karta ligger det ungefär 600 kilometer ifrån där ni är, i Jämtland. Efter en del diskussioner bestämmer han sig oförskräckt för att ge sig iväg åt det hållet han tror att fjällstationen ligger. Han skall ju möta sina föräldrar där om någon timme. Inga övertalningsförsök kan stoppa honom och om någon envisas med att åka efter honom visar han sig vara en utomordentligt snabb skidåkare, som snart har kört ifrån sin förföljare.



Rösning

En morgon efter en särskilt intensiv jojksession, dock denna gång i kraftig vind, kommer sällskapet att få se en Sejt, dvs ett samiskt offerröse, precis nedanför branten de har slagit läger vid. Snön runtomkring är borta och Sejten står på barmark. Röset är runt, byggt av sten och cirka 5 m högt. På en hylla cirka en meter över marken ligger ett flertal skallar, både från människor, vargar, björnar, järvar och renar. Totalt nästan hundra, av vilka åtminstone ett tjugotal från människor. En närmare undersökning av människokranierna visar att inga av dem har några tandlagningar samt att deras tänder är i ganska dåligt skick. Ett av dem, som för övrigt ser bredare och plattare ut än de andra (han var den enda samen, resten var svenskar) är trepanerat två gånger, där det äldsta såret har läkt.

Inga av de övriga kranterna har några skador som kan visa hur deras ägare har dött. En slutsats man kan dra, framförallt av tänderna, är att detta inte var några nutidsmänniskor. Faktiskt är de alla från den tid då gruvan gick under.

Böjt över toppen på röset ligger kroppen av en blond man, i undre tonåren, på rygg. Om gruppen tidigare har mött ynglingen, så känner de genast igen honom. Om inte, kan lagningarna i hans tänder berätta att han åtminstone kommer från vår tid. Innan man (eventuellt) tar ner honom verkar det självklart att dödsorsaken är ett tiotal sticksår i bröstet.

När han väl är nere, kan man dock känna att hans ryggrad är fullständigt sönderbruten. För att kunna avgöra vilket som verkligen är dödsorsaken, krävs en ordentlig obduktion, något som ingen kan åstadkomma ute på fältet. Om man upptäcker vad som hänt med hans ryggrad och lyckas med en idea roll, inser man att ingen människa, eller inget känt nordiskt djur, skulle kunna åstadkomma det. Denna insikt kostar 0/1D4 san.

GRUVHÅLET

Sista natten ser också (naturligtvis) den häftigaste stormen, tältet rycker och hoppar och flera gånger är de rädda för att tältduken skall brista.

Någon gång under natten hör de även en lavin, som går i omedelbar närhet av tältet.

På morgonen (eller för den delen på natten, men kom ihåg att det är RUGGIGT väder) kommer de säkert att kolla var och hur lavinen gick. De kommer att finna ett område, ca 50 meter från deras tält, där snön har töat bort (påpeka att det är -20°C på natten, -8°C på dagen) och rostig järnvägsräls har kommit i dagen. Rälsen för ner i ett gruvhål, som likaså har avtäckts av lavinen. Om karaktärerna är alltför tråkiga för att ge sig ner i hålet, så kommer de att vakna där nere, alla tillsammans och alla i sina sovkläder och inget annat, nästa natt.

Väl på plats kommer de att känna igen en gammaldags gruva, komplett med smalspåriga malmvagnar. Strax efter att de har gett sig in i gruvan kommer de att hitta de första kropparna. Samtliga kroppar bär karolineruniform, i olika steg av sönderfall, men saknar huvud. De kommer också att hitta "kontoret", dvs. det rum där svenskarna höll till. Här inne finns det tre sängar, tre linnekistor, sju lådor dynamit, ett bord med tre stolar, ett låst skåp innehållande silvertackor, med stämpel "Houts kari 1669", och tre huvudlösa kroppar i officersuniform. Dörren till rummet är tydligt uppbruten, men det finns gott om grejor liggande precis innanför, som om någon har försökt bygga en barrikad, men blev överraskade innan de blev färdiga.

När spelarna har röjt runt en stund hör de någon, eller snarare något, som rör sig utanför. De hör dunsar och förstår att något stort/starkt är på G. Samtidigt hör de en jojks som verkar degenerera till skrik.

Förhoppningsvis barrikaderar de sig. Om de går i fällan, kommer de att vara fullt upptagna med att barrikadera dörren.

Alternativ avslutning ett, skräck och förvirring:

När ljuset plötsligt försvinner (oavsett hur de har ordnat ljus så slocknar det) blir de plötsligt överfallna av tre huvudlösa karolinerzombies bakifrån. Tyvärr kan de ►

ju inte se vem/vad det är i mörkret. Har de inga vapen med sig, kommer detta nog att bli slutet på leken. Om de lyckas göra motstånd, kan väl åtminstone en av dem få dö innan de har fått död på zombierna, som måste hackas i bitar innan de slutar slåss. Eventuellt kan de börja slåss med varandra och/eller skada varandra allvarligt innan de inser vem motståndaren är i mörkret. Om någon fortfarande är vid liv så kommer bergsrummet att lysa upp av ett svagt grönaktigt sken som verkar komma från de döda kropparna (inklusive deras, om någon i gruppen dog). Låt dem bli av med en rejäl dos sanity nu när de inser vilka anfallarna var, 1/1D10 när de hör det som kommer genom gången, 5/3D10 när de blir påhoppade av zombies i ryggen. 1/1D6 (max 10) för varje gruppmedlem som dör. Så fort någon tappar förståndet, så kommer de att rusa ut i mörkret och försvinna ur spelet. Om man håller kvar dem kommer de att rusa i väg så fort man tappar koncentrationen på att hålla fast dem.

Om någon fortfarande är vid liv, och vid sina sinnens fulla bruk, så låt dem ge sig ut i gruvan igen. Oavsett vilken ljuskälla de använde så fungerar den inte, försöker de sätta eld på något så kan de inte få det att brinna. Enda ljuskällan är kropparna, som dessutom "slocknar" om man bär dem utanför rummet. Förr eller senare måste de dock ut och där kommer de att möta björnmonstret med behornat människoansikte (faktiskt nåjdens ansikte). Se till att de behåller förståndet efter att ha råkat ut för 5/4D10 san, innan du beskriver monstret och tänk på att han lurar strax i utkanten av det svaga skenet. Misslyckas de med sitt sanityslag, så kan de glädjas åt att inte minnas...

Om de fortfarande är mentalt sunda, berätta om hur monstret river av deras huvud. Tyvärr påverkas han bara marginellt av deras kulor och andra vapen.

Alternativ avslutning två, splatter:

I princip samma som ovan, men ljuset dör inte. Detta innebär att man måste klara sina sanityslag innan man får slåss. Å andra sidan ser man att skjuta..

Kan vara svårare att behålla mysteriestämningen om man måste beskriva monster och zombier. Kan å andra sidan vara kul att skjuta bort lite frustration.. Zombierna är lätta att skjuta i bitar, björnmonstret däremot verkar inte ens ta skada av skotten.

AVSLUT

Nordanvind blev en stor succé. Man fick verkligen en test på svenska fjällkrigsförbands duglighet i det omväxlande vädret som bjöds under de tre veckorna.

Tyvärr kom en viss pansarkolonn genom ett visst pass utan något som helst motstånd.

När armen börjar sakna Cesar Quintus skickar man naturligtvis en helikopter för att ta reda på vad de sysslar med.

Alla som behöll förståndet är tyvärr döda. Förhoppningsvis finns det några galna jägarsoldater kvar uppe vid gruvan, som har varit okänd fram till nu. De har livnärt sig på den döde ynglingen (och eventuella döda gruppkamrater) och kommer att gå till historien som "Kannibalerna i Houtskarifjäll", ett namn som varit bortglömt i över 300 år.

De kommer att vistas på institutionen resten av sina liv och kommer aldrig att kunna berätta sin version av vad som hände. Kanske är det lika bra. Vissa saker är det bäst om vi inte känner till.

SANITY OCH INSANITY

Sanity handlar om hur bra grepp man har om verkligheten och hur psykiskt stabil man är som person. Jag har inte lyckats komma på någon bra svensk översättning, men däremot motsatsen, insanity, kan definitivt översättas till "tokig", "galen", eller kanske bäst "vansinnig". Bra svenska översättningar mottages tacksamt.

En person med låg sanity är inte nödvändigtvis vansinnigare än en med hög, men en låg sanity gör det lättare att tappa kontrollen och hamna i chockliknande tillstånd, i pressade och/eller övernaturliga situationer.

Enligt Lovecraft är sanity vår räddare, våra bräckliga psyken klarar inte av verkligheten och stänger den helt enkelt ute, ungefär som strutsen som stoppar huvudet i sanden.

En person som misslyckas med sitt sanity-slag kommer förmodligen inte att ha något minne av det som utlöste reaktionen efteråt, eller så minns han något helt annat, kanske från ett annat känslomässigt (positivt eller negativt) laddat ögonblick i livet.

Anders har gruppens överlägset sämsta sanity, mycket på grund av hans obehagliga upplevelser i samband med att hans fru blev rånad och fick missfall.

Sanity fungerar lite som kp eller hit-points, när något otäckt händer förlorar man något eller några poäng. Tyvärr är de svårare att få tillbaka än kp, i kontexten av det här äventyret kommer ingen att få tillbaka några sanitypoäng.

För att klara ett sanity-slag, slå under eller lika med nuvarande sanity (san), med d100 eller fabulera fritt. Ibland står det bara en siffra (eller täringsslag) då förlorar man så mycket, om man misslyckas med sitt san-slag.

Ibland står det exempelvis 2/2d10, det betyder att man förlorar 2 poäng om man lyckas med sitt san-slag och 2d10 om man misslyckas.

Om man förlorar mer än 20% av sitt nuvarande san under kort tid (någon timme) blir man temporärt galen. Temporärt galna spelare tappar kontrollen över sin person, som springer tillbaka till tältet. När de kommer till tältet, eller om de redan är där, så kurar de ihop sig i fosterställning, med händerna över huvudet ca 20 minuter (10+1T10min). Därefter kan du antingen låta dem bli normala, eller spela upp en av nedanstående ideer, som då skall spelas tills du anser att det inte är kul längre. De inblandade upplever verkligen det som står på lappen, hjälp dem gärna genom att spela med, ungefär som om sällskapet hade blivit uppdelat. De andra ser naturligtvis den drabbade som vanligt och bör undra varför han gör och säger det han gör. Den drabbade ser dock bara sin egen verklighet.

Om någon når 0 i san, blir de permanent galna och kommer att leva i en värld av vanföreställningar. De kommer att bete sig som ovan, tills männen i vita rockar kommer och hämtar dem.

Ingemar:

"Dopingkontrollanterna kommer. De är här för att ta din medalj. Vägra att kissa i deras burk. Om de är påstridiga kan du alltid hävda att du inte behöver kissa. Och där kommer ju kärringen Hanson med sin droppande kran. Bäst att se till att fixa den. Var fan la jag rörtången?"

ROLLPERSONERNAS STARTVÄRDE

Ingemar	Flemming Stehnberg	Cay	Sergeant Nilsson	Anders Niska
Vaktmästare/styrkelyftare	H/A advokat/gris	Läkare/jägare	Stridspitt/kvinna?	Elektriker/rånoffer
90	65	75	70	55

Om sergeanten är en kvinna och finns närvarande...

Flemming:

"Kolla gödingen, undrar hur mycket hon skall ha för ett skjut. Lite kinky med militärkläder, men de skall ju ändå av. Fan vad hon fläker sig, hon bara vill ha mig. Grabbar hjälp till så tar vi det tillsammans."

Om sergeanten är en man, eller inte finns där...

Flemming:

"Jävolar, grabbarna från Hells Angels är här för att ta mig. Bäst att hävda sin oskuld. Ja har inte gjort något ju, eller har jag? Kan inte vända ryggen till, då skjuter de mig."

Cay:

"Fan vilket kallt väder, inte konstigt att det har blivit urinvägsinfektion här, bäst att göra en noggrann undersökning av honom. Men först måste vi se till att få lite ordning på stället, jag kan ju inte operera i ett sådant skithål."

Sergeanten:

"DET VAR HAN SOM SLOG FÖRST PAPPA!! Tusan, de kommer att kasta ut mig, bara på grund av den här lilla skiten. Om jag bara kan övertala snutjäveln att det var han som började kanske jag kan klara mig. Eller jag kanske kan springa ifrån dem? Du är tillbaka i ditt olycksaliga slagsmål i lumpen. Hur skall det gå denna gången?"

Anders:

"Jävolar, jag är omringad av de där kräken till helvetesänglar i uniform som gav sig på Malin. Men nu har jag en Ak5:a, så nu skall de fan få se vem som bestämmer."

Om Anders kommit på vad Flemming är...

Anders:

"Fan, det var den där grisen Flemming som fick dem friade trots det de gjorde mot Malin. Vänta bara tills han vänder ryggen till. Sen gäller det bara att fly från hans kumpaner. Undrar om jag klarar dem alla."

HÄNDELSE UNDER DAG TID

Dagarna kan bli långa och händelsefatta, här kommer lite förslag på händelser för att få igång intrigen. Alla måste absolut inte användas. Låt omdömet bestämma.

Vintertips

Alla i gruppen har bättre koll på både jägarförband och fjällliv än sergeanten. Utnyttja detta för att undergräva dennes auktoritet. Ge alltid tips till någon annan.

BQ

På kartan finns ytterligare en markering, "BQ", dvs granngruppen (observera att denna markeringen tyvärr inte finns på spelledarkartan. Den finns "strax" (ca 5cm) ovanför och till vänster om CQ markeringen). Om de tar sig dit för att ta reda på vad som händer är lägerplatsen övergiven. Alla grejor finns i perfekt ordning och de drar kanske någon/några larmminor på vägen in. Enda ledtråden till vad som kan ha hänt, är fem blodpölar i snön, lagom stora för en dödad människa (eller ren). Även här finns bara skarp ammunition. En del grovkalibrig ammunition, prickskyttegeväret och även rpg:et saknas. Naturligtvis fungerar inte heller deras DART.

Ensam same

En ensam same i traditionella renskinnskläder kommer skidande genom passet, en bra bit ifrån lägerplatsen. Han kan inte svenska men är uppenbart rädd för främlingarna. (Egentligen mest för platsen.)

Igenkännande

Elektrikern (vars hustru fick missfall vid ett rån) och advokaten (Hells Angels försvarare) tycker att de känner igen varandra. Advokaten försvarade mycket riktigt rånarna, vilket de kan komma på efter ett tag. Ge dem små hintar om att de nog har setts tidigare. Låt Flemming (advokaten) komma på omständigheten först och sedan Anders.

Värngrävande

Det behöver göras mer fältarbeten tycker sergeanten, värngrävning och minuppsättning. Om det behöver spetsas till kan sergeanten alltid hallucinera lite och tycka att någon av rollpersonerna, eller kanske en kråka, är vansinnigt lika en generalmajor (mycket hög militär) på inspektion.

Doping

Ingemar tyckte att ett tag hemifrån skulle vara ett utmärkt tillfälle att fylla på hormonerna, så han åter för närvarande en karta. Observera att detta bör startas tidigt.

Förfrysning

Någon förfrysar något. Kan passa bra med Ingemars hormoner. Har man förfusit något måste man ta av kläderna för att värma kroppsdelen och han har kanske tablettkartan i fickan, eller konstant ståfräs.

Renjakt – skjuten människa

Efter att ha siktat och tryckt av mot en ren, ser jägaren en människa (faktiskt en soldat i karolineruniform) falla omkull. Passar extra bra om det är Cay (läkaren) som skjuter. När de kommer fram till bytet ser skytten en karolinersoldat som talar om "djävlar i gruvan" innan han dör, efter ca 15 minuter. Alla andra ser en ren som var död redan vid framkomsten och hör ingenting. Även efter döden ser kroppen ut som en människas för skytten. Skjuter de en ny ren så låt den förbli en ren, även i döden.

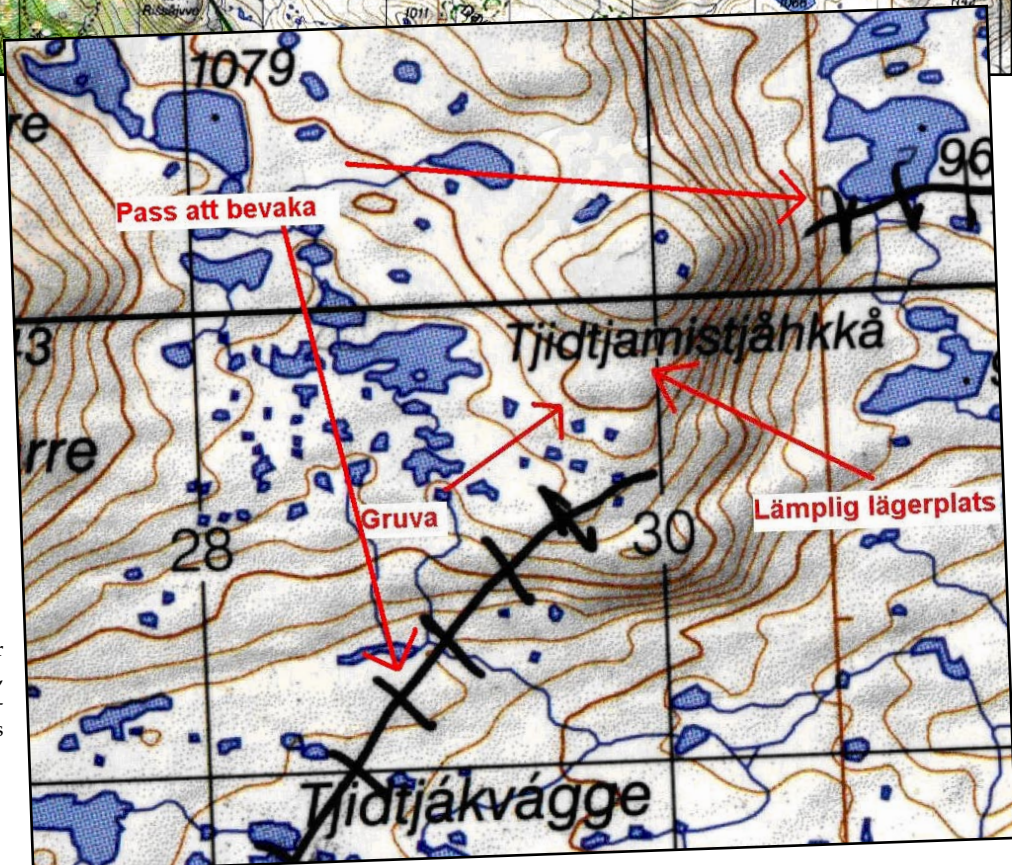
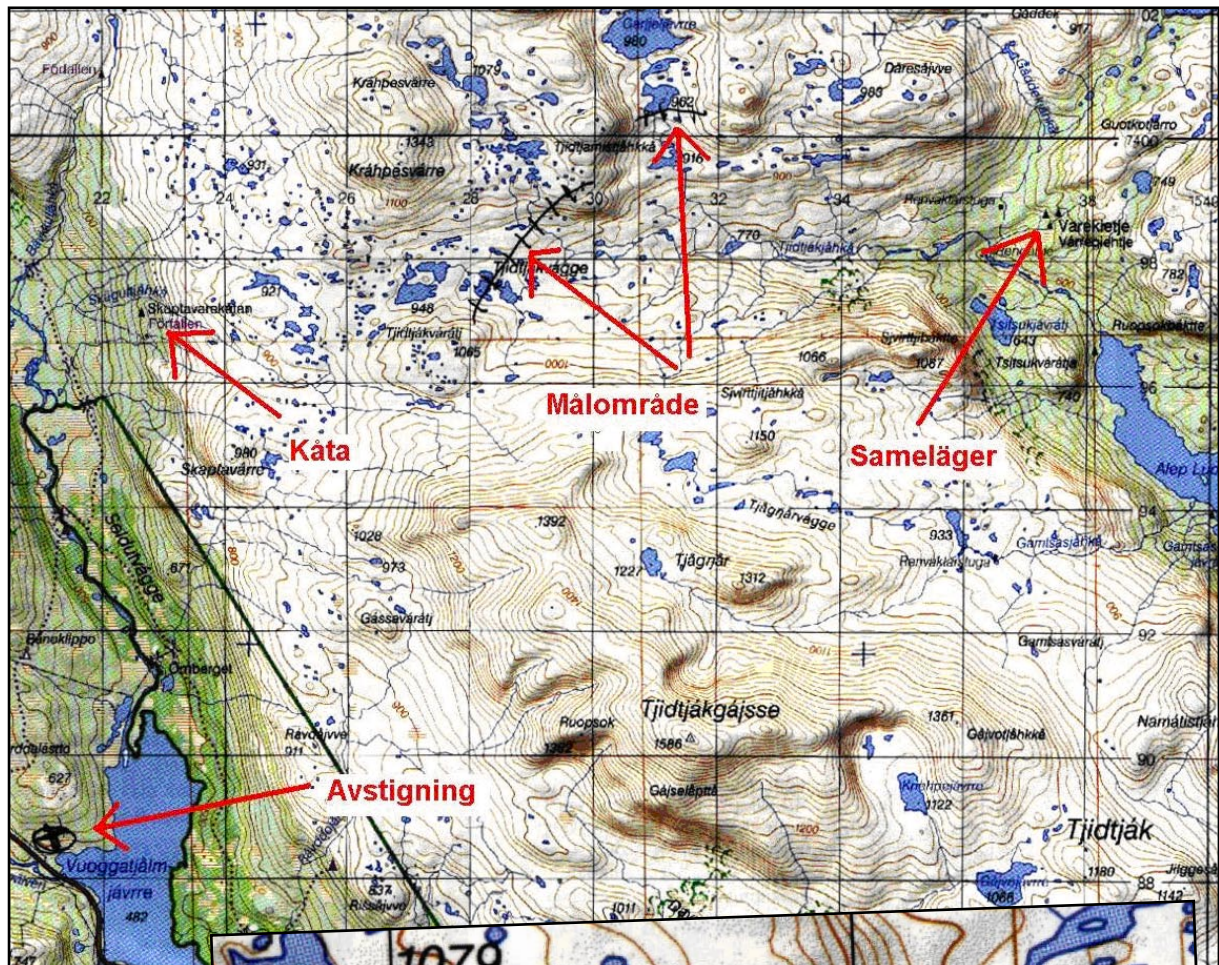
Gruvarbetare

Vaktposten ser karoliner med verktyg för gruvarbete som går mot den (av snö dolda) gruvängången. De rundar ett utsprång och är borta när gruppen kommer dit.

HANDOUTS

Handouts finns i ett separat PDF-dokument. Detta innehåller kartor, utrustningslista samt en DN-artikel. Du laddar ner denna fil genom att gå in på "Runan #37" under avdelningen "Nummer" på Runans hemsida (www.runan.info).

SPELLEDARKARTOR



STÖRRE KARTOR?

För större versioner av översiktskartorna, se nyss nämnda hand-outs-dokument hos www.runan.info.

ANDERS NISKA

Utseende

Finlandssvenske Anders Niska har ljus cendréfärgat hår med en begynnande "biljardboll" mitt uppe på huvudet. Ansiktet utmärks av en rak markerad näsa, ganska grova läppar samt djupa ögonhålor. Han är nära 190 cm och ganska bredaxlad. Anders har långa, smala och flinka fingrar.

Personliga egenskaper

Bullrigt skratt! Du är rak och duktig på att uttrycka dina åsikter. Bra på att ta kunder och har god servicekänsla. Är en jävel på att berätta "fräckisar" som röner stor uppskattning bland dina kollegor på firman. Du är uppfinningsrik och duktig på att lösa problem som du egentligen saknar reservdelar eller verktyg till – riktig MacGyverinstinkt. Säker på dig själv och drar dig inte för att slå vad om saker för en ståndpunkt du tror är den rätta.

Värnplikten

Anders i de övre tonåren var lite av en stridspitt och de otaliga övningarna i den svenska fjällvärlden tycktes bara ge blodad tand för militärlivet. Värnplikten var en lycklig om än en ansträngande tid. Din grupp blev ganska snabbt ett väl fungerande och sammansvetsat gäng. Du kom snart att få rollen som gruppens minspräng- och sabotagespecialist. Din krigsplacering som lapplandsjägare kändes mycket naturlig efter avslutad värnpliktstjänstgöring. Hade det inte varit för militärens låga löner och för att det fanns en fast tjänst som elektriker som väntade på dig efter lumpen kunde du mycket väl ha fortsatt din bana inom det militära.

Nuvarande livssituation

Du är elektriker med omfattande installationsbehörighet, som gjort dig attraktiv på arbetsmarknaden trots byggkonjunkturens ständiga berg- och dalbana. Med god lön (högst betald efter elfirmans VD) och egen installatörsbil är du ganska nöjd med karriären. Det finns dock andra delar av livet som du inte känner samma tillfredsställelse med. Och då handlar det inte om den annalkande pondusmagen.

Din fru Malin (37 år) arbetar på Svensk Kassaservice – en skapelse från Postens senaste organisatoriska omstruktureringsprogram vars koncept är att vara som ett alldeles vanligt postkontor, fast utan brev och paket – som föreståndare för ett litet lokalkontor i småländska Ljungby.

För ungefär ett halvår sedan var kontoret utsatt för ett brutalt rån. All personal och en kund chockades svårt som ett resultat av rånarnas framfart. Men för din fru och dig blev händelsen till en betydligt större fasa än för övriga rånoffer. En



SNABBINFO

Ålder: 44 år.
Civilstånd: Gift.
Värnpliktstjänst: Lapplandsjägare, Fältarbetsman /KSP-skytt i lumpen.
Övrigt: Gruppens min-, spräng- och sabotagespecialist. Bär även lätt kulspruta.

mycket olyckligt riktad bakände på en k-pist träffade Malins höggravida mage.

Dyrbar tid hann förflyta innan polisen lyckats skära loss den välsurrade vävteppen kring händer och fötter och innan den överbelastade akutläkaren hann påbörja sin observation av Malin. En tillskyndande barnmorska kom lagom för att se missfallet.

Era föräldratankar hade snabbt grusats och ni drogs med ens tillbaka till de barnlösa förtvivlade kval som förut hade tärt så hårt på ert förhållande. Du hade tidigare begärt att få anstånd med repmanaden för att du absolut inte ville riskera att missa ditt så efterlängtade barns födelse. Men nu behövde du all den fritid som bara gick att få till att kunna träffa Malin och försöka lappa ihop det sargade förhållandet. Det gråa kuvertets besked om avslag med hänsyn till "synnerliga skäl" framstod nu inte bara som ett hån mot dig som en fri människa, utan även som ett hot mot din familj och den du älskar.

Dessutom, tanken på att vistas i tre veckor tillsammans med människor klädda i likadana kamouflagekläder som rånarna bar får dig att rysa.

Att du nu trots allt kommit iväg och hörsammat inkallelsen beror inte bara på att du gett upp inför övermakten. Nej, ur din vanmakt har det under de senaste dagarna sått ett frö som kanske är början till en idé om något som skulle kunna lindra den själsliga smärta du känner. Inom kort kommer rånarna att ha fullgjort de tre månader samhällstjänst som rätten tyckte var en lämplig påföljd. I juristernas paragrafvrängning tappades tillgreppet mot Malin på något oförklarligt sätt bort och ingen dömdes för det. Det togs inte ens upp i de slutgiltiga domstolsförhandlingarna. Och allt tal om att "kriminalitet med kopplingar till organiserad brottslighet skulle ses extra hårt" bara försvann. De gjorde tydligen rånet som något slags inträdesprov till Hells Angels. Men med dina kunskaper och ett besök i något av försvarsmaktens förråd skulle du så småningom kunna göra upp räkningen med de usla kräken! Naturligtvis vet inte Malin något om dina planer. Du tror inte att hon skulle uppskatta dem.

Personlig utrustning
Bild på hustrun Malin

SERGEANT NILSSON

Utseende

Sergeanten har mörkbruna vackra ögon och ett väl ansat halvlångt blont hår. Ansiktet är väldigt mjukt i konturerna och sergeanten anses av de flesta som vacker. Sergeanten är 180cm lång och har en smärt och smidig kropp.

Personliga egenskaper

Sergeanten är en person som är mycket noga med reglementet. Eftersom övningen säkert är ett test av Sergeantens duglighet så måste allt göras i enlighet med reglementet. Sergeanten ser det som sin plikt att skydda fäderneslandet med alla till buds stående medel mot vem det vara månde. Att bli befäl inom försvaret är sergeantens stora dröm. Varje antydan till att inte följa given order kommer sergeanten notera för att vid första bästa tillfälle rapportera till sin överordnad. Sergeanten är normalt en person som hellre ser fördelar än nackdelar. Sergeanten ser varje uppgift som blivit sergeanten tilldelad som något som måste lösas med största skyndsamhet och enligt reglementets regler. Sergeanten har ett mycket bestämt och auktoritärt sätt att leda de grupper som sergeanten för befäl över. Sergeanten har dock svårt att förstå att en person inte kan förstå hur en sak skall göras direkt efter en (1) genomgång. Sergeantens tålmod är inte det bästa. Särskilt inte med personer som har svårt att lära sig nya saker, något som sergeanten aldrig haft. För sergeanten så räcker det oftast med en genomgång så sitter kunskapen där. Därmed inte sagt att kompetensen finns för att utnyttja all kunskap som sergeanten besitter. Sergeanten betar sig normalt på ett mycket belevat och fint sätt. Men de gånger då tålmodet tryter så får vederbörande omgående höra det med ibland inte så väl valda ord. Detta är något som sergeanten är medveten om och försöker att kontrollera. Det lyckas dock inte alltid.

En gång under värnplikten blev sergeanten handgriplig mot en besvärlig soldat och det var något som nästan kostade honom hans goda betyg och därmed vidare chanser i det militära. Sergeanten anar att far grep in för att lugna situationen. Nu verkar allt dock bortglömt och i betyget syns inget, men far har mycket tydligt klargjort att detta var ett oacceptabelt beteende, vilket sergeanten har tagit till sig av hela sin själ.

Sergeantens uppfattning om mycket snö, är att när det är ca 30cm så är det mycket. Sergeantens uppfattning om kyla är att allt under 7-8 minusgrader är rusligt kallt.

Det bekymmer som besvärar sergeanten mest är rädslan att inte ha gjort något tillräckligt bra. Detta leder till att serge-



SNABBINFO

Ålder: 22 år.
Civilstånd: Singel.
Värnpliktsjänst: Kompanibefälselev på pansarskyttekompani.
Övigt: Gruppchef över gruppen. Har grundläggande teoretiska kunskaper i alla gruppens uppgifter.

anten har något svårt för att släppa ifrån sig arbetsuppgifter eftersom sergeanten då är rädd att de inte skall bli perfekt utförda.

Värnplikten

Sergeanten har växt upp i Lund, som fortfarande räknas som hemma. Redan som liten var sergeanten med sin far, majoren, och tittade på när militären hade övningar inför publik. Tidigt föddes drömmen om att en dag vara befäl i Armén.

Efter tekniskt gymnasium har sergeanten nyss gjort lumpen på Revingehed (18 månader), som kompanibefälselev på fjärde pansarskyttekompaniet. Sergeanten har sökt till officershögskolan för en fortsatt militär karriär, men ännu inte fått besked. Utsikterna för en fortsatt karriär ser dock mycket goda ut då sergeanten gick ut med toppbetyg från kompanibefälsutbildningen. Sergeanten ser sin kommandering som gruppchef i "Nord-anvind"-övningen som ett direkt test på kompetensen och förmodligen avgörande för intagningen till officershögskolan. Om sergeanten av någon anledning inte skulle bli antagen till officershögskolan så skulle sergeanten förmodligen bryta ihop totalt.

Nuvarande livssituation

Det är första gången som sergeanten befinner sig i den svenska fjällvärden. Sergeanten har fått en kortare utbildning i vinterkrigföring på Revingehed i Skåne. De kunskaper som sergeanten har är alltså rent teoretiska och inte praktiska. Sergeanten har naturligtvis med sig boken "Överlevnad i fält". Den talar ju om hur man skall göra för att klara sig i den svenska fjällvärden. Framför allt talar den om hur militären skall bete sig för att klara sig i fjällvärden. Det är även första gången som sergeanten för befäl över en grupp utan att ha någon överordnad som har ansvar för att order och uppgifter blir utförda. Sergeanten har inget egentligt liv utanför det militära. Hela sin uppväxt har sergeanten varit inriktad på att bli befäl och leda andra människor. Att ha makten att bestämma i gruppen ser sergeanten som en stor tillgång eftersom det då går att bestämma hur saker skall bli gjorda, naturligtvis enligt reglementet, och så som sergeanten skulle ha gjort om sergeanten hade löst saken själv.

Personlig utrustning

Boken "Hur man överlever i den svenska fjällvärden" (utgivare: Försvarsmakten).

CAY STRIDH

Utseende

Cay är en man i medelåldern, som enligt många ser något äldre ut. "Drygt 50" är en ganska vanlig gissning. Till detta bidrar alltför många journätter och en långt framskriden skallighet. Det hår som finns kvar runt hans tinningar är nästan fullständigt grått.

Dock bedrar utseendet, Cay är i ovanligt bra form. Han lyfter skrot på luncherna tre gånger i veckan och försöker springa i skogen minst en gång i veckan. Sist han var ute klarade han milen på 40 minuter. På hösten brukar Cay dessutom klämma in lite älgjakt hos vännerna i Jämtland.

Han är nästan 185 centimeter lång, men ser ännu längre ut på grund av sin tunna, seniga kroppsbyggnad. Inga spår av gubamage här inte.

Personliga egenskaper

Cay har en förmåga att jobba sig igenom det mesta, han är mycket idog och ger aldrig upp. Kanske är det mer denna arbetsvilja än någon strålände begåvning som har tagit hans karriär så långt. Tro dock inte att han är dum, men knappast mer begåvad än den genomsnittliga läkaren.

På jobbet blev han snart den naturlige ledaren, den som folk vänder sig till om det inte finns några klara riktlinjer. Några år senare fick han även detta bekräftat, när han befordrades till biträdande överläkare på urologiska mottagningen. Mats, som på papperet är överläkare, är en person som är värdelös på administration och personalledning. Som tur är, är han medveten om det. Detta gör att Cay ganska fritt kan husera på avdelningen och bestämma som han finner bäst. De gånger Mats har lagt sig i, har det nästan alltid lett till problem senare.

Mats är dock en lysande läkare och något av Cays mentor i det fallet.

I bland känns det konstigt att så fullkomligt förakta någons chefsegenskaper, samtidigt som man vet att han är lysande på det han egentligen borde syssla med. Helt enkelt fel man på fel plats. Tur att Cay kan reda upp det mesta av röran.

Privat lever han i ett lyckligt (näja, allt är ju relativt) äktenskap med den 12 år yngre Jenny. De har två underbara barn, Johan (4 år) och Jimmy (2 år).



SNABBINFO

Ålder:	44 år.
Civilstånd:	Gift, har två barn.
Värnpliktstjänst:	Gruppsjukvårdsman på ett norrlandsjägarekompani.
Övrigt:	Biträdande överläkare på urologen på Sahlgrenska sjukhuset.

När Jenny är på krigsstigen brukar hon kalla honom pedant och det är väl inte helt fel erkänner han själv. Men han brukar skylla ifrån sig med att det är en yrkesskada, det är ju inte så bra om man glömmer något när det är en patient som ligger på bordet.

Detta är kanske också grunden till hans problem med barnen. Han skulle vilja att de satt på sin rätta plats och inte förde så mycket oväsen. Åtminstone inte inomhus. Jenny säger ibland att han är för sträng mot dem.

Värnplikten

Värnplikten var väl ganska kul, mycket ute i skogen och så. I yngre dagar var Lennart en hyfsad fotbollsspelare och sökte till "något hårt" för att alla de andra grabbarna i laget gjorde det.

Under lumpen vaknade hans intresse för medicin, något som senare ledde vidare till hans yrke som läkare.

Nuvarande livssituation

Göra repmänad nu? Helst inte, men man kan ju inte gärna säga nej till en utmaning..

Dessutom är det ju tre veckors gratis semester, både från jobbet och från barnen. Bara inte Mats ställer till det för mycket under tiden.

Kanske man kan låna med sig lite ammunition till älgjakten också, de andra brukar alltid ha kul åt att det knappast går att fixa 5,56 på ett sjukhus.

Personlig utrustning

Sterila skalpeller, gipsbindor, narkosmedel mm

FLEMMING STEHNBERG

Utseende

Flemming är ganska tjock. Jo faktiskt, det brukar vara det första folk tänker när de ser honom. Faktiskt är det mest ansiktet, kroppen är inte lika grov, även om han väger 110 kilo, inte så farligt på 180 centimeter.

Mindre smickrande personer skulle säga att han ser ut som en gris, helt flintskallig, med stor näsa och små, insjunkna ögon.

Flemming är medveten om sitt utseende och motionerar faktiskt en del för att avhjälpa det, men det är inte så lätt, han har ju gener för det. Både mor och far väger över 140.

För att kompensera, brukar han bära mycket välskräddade (och därmed dyra) kostymer. Få skjortor i Flemmings garderob har kostat under 2000:-

Personliga egenskaper

Det finns folk som säger att Flemming ser ut som en gris. Andra säger att han uppför sig som ett svin.

Hursomhelst, unga flickor är det bästa han vet, helst mellan 15 och 20. Tyvärr sätter hans utseende käppar i hjulen, så ganska ofta får han förnedra sig och betala för sina njutningar. Ett antal resor till Sydostasien har det blivit under åren och nu på senare år till Baltikum. Flemming har långt gångna planer på att skaffa sig en au-pair.

De senaste åren har Flemming inte förlorat ett enda mål, faktiskt började den vinnande trenden när han blev uppsökt, i hemmet i Trelleborg, av en viss Tomas Möller, ordförande i HAMCKS. Ja, alltså Hells Angels Motorcykel Klubb Sverige.

Tomas gav Flemming "ett erbjudande han inte kunde säga nej till". Han berättade på ett lugnt och trevligt vis att Flemming skulle bli deras advokat. Dels var det mycket bra betalt, dels vann de alltid sina mål. Som grädde på moset hade han några "parbilder", som antagligen skulle få Flemming inburad i några år. Hade hon verkligen sett Så ung ut? Tja, man vet ju aldrig riktigt när man fått i sig några Whiskeypinnar.

Men det är ju trevligt att vinna sina mål, gäller bara att inte fråga varför vissa



vittnen har en tendens att glömma saker. Innan gick det inte alltid så bra, men enda kvarvarande problemet från den tiden är en gammal stämning där han riskerar att bli av med advokatlicensen för en rattfylla. Tanten bara stod ju där mitt i vägen, det kunde han väl inte hjälpa? Det smällde som fan och någon del av henne kom till och med in genom kylaren. Det gjorde det lite meningslöst att neka, när polisen kom hem dagen efter och han satt kvar i bilen och sov, med öppen garageport och motorn i gång.

Värnplikten och repmänad

Lumpen. En tid av oskuld, innan det riktiga livet egentligen hade börjat. Han var till och med förlovad då, med den där Eva. Hon lämnade honom under lumpen eftersom hon "visste" att han hade varit med andra flickor. Så går det om man någon gång faktiskt ÄR trogen. Ingen orsak att försöka igen.

Kompißskapet i gruppen är något han saknar, just nu har han väl inte en enda icke betald vän.

Tänk om man kunde bjuda hem dem alla efter repövningen?

Fast det skulle kanske bli problem om man berättar närmare vad det är man jobbar med? Det brukar ju bli det.

När du fick inkallelseordern trodde du det var ett skämt. Grabbarna i HA skulle göra vad som helst för chansen att komma in i ett mobförråd och det är ju känt att du företräder dem. Men anståndsansökan med just det ordvalet kom tillbaka med avslag. Motiveringen löd "synnerliga skäl" Nåja, det skall bli kul att träffa grabbarna igen. Undrar hur det är med Olle, er gamle gruppchef.

Personlig utrustning

4 flaskor Johnnie Walker, 5 centimeter porrtidningar

INGEMAR ANDERSSON

Utseende

Ingemar är ganska kort för att vara svensk, bara 173 centimeter, men desto muskulösare, med sina 95 kilo. Förmodligen är det arvet efter far, som var från Miskolc i östra Ungern. Efternamnet tog de dock från mossan, "riktigt svenskt" skulle det ju vara.

Håret, som har varit blont, har börjat gråna smått, en ganska snygg kontrast till de blå ögonen. Kanske borde han dock ha rakat av sin hockeyfrilla.

På det hela taget ser Ingemar bättre ut än de flesta 44-åringar, men så har han också hållit sig i form. Korpfboll, jogging, skidåkning (längd och slalom) i morsans stuga i Sälen och skrotlyftning. Ingemar är en kändis i den lokala styrkeklubben och var Sveriges bästa (SM guld 1979, 1981 och 1982, silver 1980 och 1984. 2:a på EM 1979) styrkelyftare i början på 80-talet.

Personliga egenskaper

Envis. Detta borde egentligen ha varit hans förnamn. Åtminstone är det vad morsan brukar säga på släktträffarna. Kanske var det det som gjorde att äkten-skapet med Gittan sprack också, eller så var det dopingen. Från 1977 till 1987 åt Ingemar ganska mycket "ryssfemmor". "Alla gjorde det ju, man var tvungen att hänga med om man skulle ha någon chans."

Nu i efterhand märks det, dels på potensen, dels på käkbenet. Hans underkäke skulle ha gjort Hulk avundsjuk. "Ibland får man käka en månads-karta fortfarande för att hålla sig i form, annars får man ju för fan hängbröst, se på Jaari (VM 1980 och 1982), han har ju för fan D-kupa"

En av de saker som du ångrar mest, är att du har tappat kontakten med Marie, din nu 17-åriga dotter. "Innan Gittan träffade den där nye gick det väl an, men numera är det hopplöst. På en vaktmästarlön kan man ju inte bjuda henne på resor med kompisarna till Ibiza." Även om du hade haft råd, tror du inte att du skulle ha gjort det. Efter otaliga träningsläger, vet du alltför väl vad som brukar hända på sådana resor. Men Gittan verkar tro fullständigt på allt Maries tjafs om att hon är en ängel. Eller så är det bara så att hon vill ha ut ungen ur huset, för att göra gud-vet-vad, under tiden.

Gud är en annan viktig sak i ditt liv. Det verkar lite omodernt just nu, men morsan går alltid i kyrkan och det gjorde farsan med, till sista söndagen.

I sin vaktmästarroll är Ingemar både duktig och pålitlig. Det händer att han säger att det tar en vecka att fixa något, men då är det alltid för att det är mycket



SNABBINFO

Ålder:	44 år.
Civilstånd:	Skild, har ett barn.
Värnpliktstjänst:	Signalist på ett norrlandsjägarekompani.
Övrigt:	Vaktmästare i bostadsrättsföreningen "Friden".

att göra just då och dagen innan veckan har gått är det alltid färdigt.

"Gör alltid klart det du tar dig för", det var farsans valspråk och det passar lika bra idag som för femtio år sedan.

Värnplikten

Lumpen tyckte Ingemar var mycket viktig. Självklart skulle man ställa upp och försvara sitt fosterland. Visst fick han kämpa en hel del för att få komma till ett jägarförband, det var inte så vanligt med jägare med utländska föräldrar då, men det var det värt. Friheten är alltid värd att kämpa för. Vissa av killarna i lumpen kom med lite gliringar, men det var bara innan första fyspasset. Efter det begrep de att hålla tyst om svartskallar. Svartskalle förresten, det är kanske inte den bästa benämningen på någon som har mörkblont hår.

Senare under lumpen kom Ingemar att bli mycket uppskattad av alla utom gruppchefen, Olle. Undrar egentligen vad han hade emot honom.

Nuvarande livssituation

Ingemar jobbar en hel del på Klubben (dvs. styrkelyftarklubben, vad annars) med propaganda mot doping. Att han

fortfarande måste äta en karta i bland skulle han aldrig erkänna för någon.

Han har funderat på att skaffa Viagra för att hjälpa upp den. Just detta har blivit mycket viktigare på senaste månaderna, eftersom han har träffat Anna, en sju år yngre blondin med underbara förmågor.

Han måste gå till doktorn så fort han kommer hem till Göteborg igen.

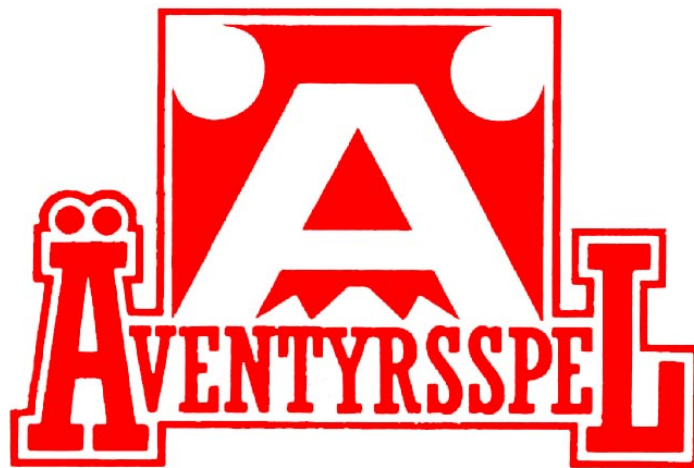
Ingemar är dessutom passionerad jägare, både hare, rådjur och älg, tillsammans med bästa vännen, den fyraåriga vorstern UFO, som bor hos morsan över repövningen. Han är dessutom aktiv i flera naturvårdsföreningar.

Personlig utrustning:

Swiss army knife, största modellen
Letherman tool, största modellen
Fiskeprylar

HISTORIA • ROLLSPELENS SVENSKA KAPITEL I

Rollspelens svenska historia är en artikelserie om svenska rollspel genom åren. Den ideella delen av hobbyn och utrikiska rollspel behandlas inte. Man kan tycka att rollspelens svenska historia är självklarheter för en svensk rollspelare, men vi tror att det finns minst två anledningar att kika bakåt. Dels så rekryteras nya rollspelare från yngre generationer som inte var med, dels kan denna serie av artiklar fungera som ett ohämmat vältrande i nostalgi. I denna första del stiftar vi bekantskap med Äventyrsspel som introducerade rollspel på svenska. Då Äventyrsspels/Target Games historia är så omfattande har vi valt att dela upp den i två delar. Vi börjar med att låta Anders Blixt kåsera om sin tid hos detta klassiska förlag...

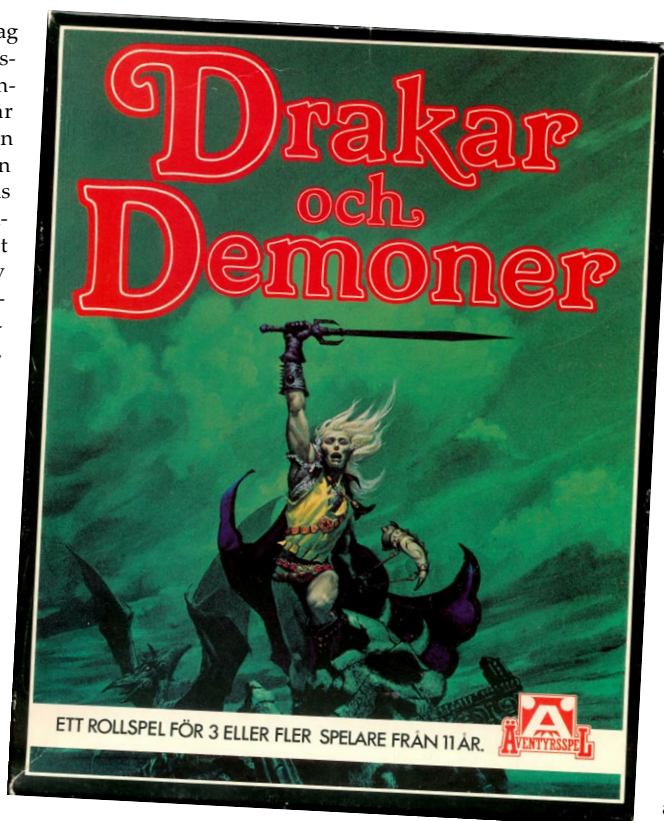


– ett åttiotal i rollspelens värld

Kåseri om Äventyrsspels tidiga historia. Text: Anders Blixt. Intervjuer: Pontus Löf.

Under de fyra år som jag arbetade som Äventyrsspels primära spelkonstruktör så omvandlades vår hobby i grunden. Rollspel var en företeelse som låg helt rätt i tiden i mitten av 1980-talet. Då fanns det inga hemdatorer, ingen kabelteve och videofilmsutbudet bestod i mångt och mycket av skräp. Men en svällande fantasylvåg stödde spelens utveckling: Tolkien, Stephen Donaldson, Erik Leijonhufvud, med flera författare blev alltmer kända.

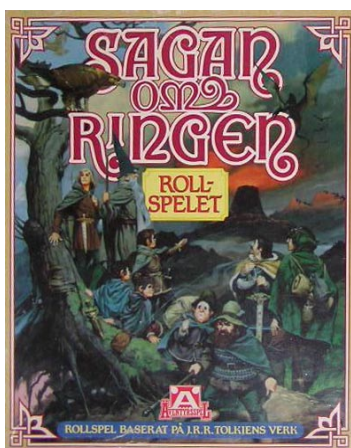
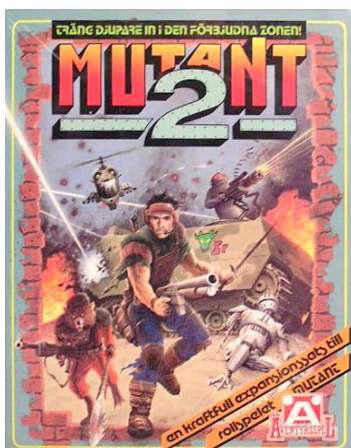
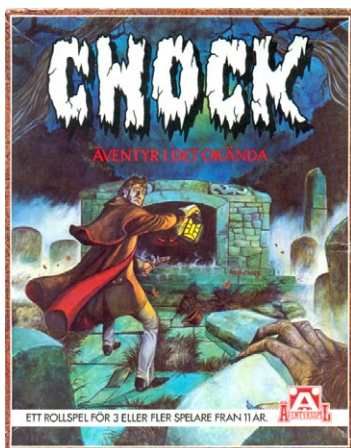
Drakar och Demoner lanserades på svenska i början av 1980-talet i en illa översatt utgåva av Chaosiums *Magic-World*. Snart följde *Mutant*, vilket hade sitt avstamp i TSR:s *Metamorphosis Alpha* och *Gamma World*, men som använde samma regelsystem som *DoD* och som gick en svensk väg istället för en amerikansk. Sedan kom en välöversatt nyutgåva av *DoD*, den klassiska "svarta boxen". Dessa två titlar bildade grunden till den svenska rollspelhobbyn



och är idag, 20+ år senare, fortfarande störst i Sverige om än i nya versioner som föga liknar de ursprungliga.

Jag hoppade på det här tåget 1985 av en tillfällighet. Jag avslutade mina långvariga universitetsstudier i Lund samtidigt som Äventyrsspel behövde en konstruktör. Det fanns en handfull sökanden och jag fick tjänsten antagligen därför att jag kunde peka på *Traveller*-skrivier åt den amerikanska tidskriften *Journal of Travellers' Aid Society* 1979-84. Arbetsgivaren kunde där se att jag visste vad jag skulle göra. Annandag påsk 1985 satte jag mig på tåget till Stockholm och dagen därefter trädde jag in på Äventyrsspels stökiga kontor i Frihamnen.

Mitt jobb var främst att bredda Äventyrsspels två stora titlar samt att fixa



översättningar av nya spel. Detta resulterade i *Expert Drakar och Demoner* 1985, *Gigant Drakar och Demoner* och *Mutant 2* 1986, och så vidare. Det fanns en tanke om att testa nya genrer, vilket resulterade i *Chock* (en översättning av skräckspelet *Chill*) 1985 och *Stjärnornas krig*-rollspelet 1988. Ingen av dem blev sådana framgångar som vi hade hoppats, men det var alltid kul att experimentera.

Försäljningssiffrorna var förbluffande med nutida mått mätt. *Drakar och Demoners* svarta box är antagligen en av världens största bästsäljare i branschen någonsin. Varför det blev så är svårt att svara på. Fantasyrollspel var helt enkelt väldigt coolt 1984-88 och de flesta högstadiegrabbar prövade på hobbyn. När vi lanserade *Gigant*-boxen på Spelkongressen 1986 sålde vi flera hundra på 45 minuter: sedan var vårt lager på plats tomt. Vi hade ett särskilt rum för just detta ändamål och det var sprängfyllt med ungdomar som buffades med vana andra för att nå försäljningspersonalen bakom disken.

Expert var under mina fyra år den tunga titeln i produktlinjen och vi fick hela tiden fler och fler önskemål om utökningar och äventyr. Det fanns aldrig tid att göra allt det jag ville, utan varje projekt måste prioriteras hårt. Ett ögonblick som jag minns väl är när Erik Granströms maskinskrivna *Svavelvinter*-manus kom med posten och jag började läsa det. Omedelbart såg jag att här fanns ett mästerverk. Erik tillhörde dåtidens världselit av äventyrskonstruktörer tillsammans med Greg Costikyan. Det oväntade var dock att ett konventionellt grottröjaräventyr ofta sålde bättre än något av Eriks många mästerverk. Det var inte lätt att lista ut vad kunderna egentligen skulle lägga sina pengar på.

När vi tillkännagav en monstertävling för att fylla *Monsterboken 2* dränktes min postlåda med bidrag. Många hundra kom in på ett par dagar runt deadline. Jag minns att jag satt vid mitt skrivbord, sprättade kuvert och kastade de refuserade bidragen direkt på golvet för papperskorgen räckte inte till. Sedan fyllde jag en svart sopsäck som jag kastade i en container utanför entrén. Ingen sopsortering därute. Det var ett jättekul projekt, för många gamers hittade på intressanta varelser. Men en del bidragsgivare trodde tydligen att jag inte läste andra spel, för de hade kopierat varelser från TSR:s produkter och ibland till och med kalkekrat av illustrationerna. Men jag hade mer än en hyllmeter TSR-böcker bakom ryggen som referensmaterial så dessa påfund kastades skoningslöst.

Rollspel däförtiden producerades som boxar med häften, rollformulär, tärningar, med mera. Detta berodde nog mest på att leksakshandlarna förväntade att spel skulle se ut så. Nackdelen för oss var den arbetskrävande administrationen

Tidigt rollspelande

I förra numret av Runan skrev Åke Eldberg om Åke Ohlmarks tokerier och i samband med detta passade vi på att fråga om hans erfarenheter av rollspelens barndom och sitt arbete med tidiga versioner av *Drakar och Demoner*.

– Jag tror att jag spelade rollspel första gången 1975. Det var hos en kille vid namn Lennart Karlsson, som hade två eller tre tråkiga små grå häften på engelska som hette *Dungeons & Dragons*. Gissningsvis var det första upplagan av detta spel. Vår spelvärld bestod av ett värdshus där man kunde sova, en butik där man köpte utrustning, och en underjordisk labyrinth där det bodde värre monster ju djupare ned man kom. Det var allt.

Sedan tog det fart våldeliga och snart fanns det rollspelare överallt, spelen utvecklades och blev mer omväxlande. Några entusiaster köpte spelbutiken Tradition i Stockholm och *AD&D* kom ut.

Men jag var inte direkt med i fandom eller aktiv i några föreningsssammanhang då. Jag spelade bara där tillfälle gavs, med Erik Granström, Gunnar Redmalm, Mats Mariedahl och en del andra spelledare. Mest *AD&D*. Någon i Stockholm körde ett spel i "Empire of the Petal Throne", ett annat uråldrigt system, det var 1977. Vi experimenterade med *Runequest* och senare *Traveller* men det gav inget.

Den första boxade versionen av *Drakar och Demoner* skrev jag handboken till på en liten IBM PC med 640 KB minne och ordbehandlingsprogrammet Multi-Mate, vill jag minnas. Den hade inte ens en hårddisk utan det var floppydisk som gällde. Lars-Åke Thor gjorde reglerna (tärningskast och mekanik) och jag skrev texten. En del text gjordes på en DEC stordator, portades till band via en VAX-maskin och lästes in till tryckeriet via en liknande maskin på KTH. Det var avancerat värre – på den tiden levererades manus oftast maskinskrivet på papper!

Jag tillhörde sannolikt de första som spelade rollspel i Sverige, men min kunskap är begränsad eftersom jag aldrig tillhörde de verkliga fanatikerna.

Företagsfakta

I syfte att undersöka affärsverksamheten kring Äventyrsspel kontaktade vi Fredrik Malmberg som är en av företagets grundare. Som ni kanske märkt har Fredrik Malmberg synts flitigt i pressen på senare tid; orsaken till medieintresset är att Malmberg med sitt Paradox Entertainment sitter på en rad fantasy- och SF-rättigheter såsom *Conan* och *Mutant Chronicles*. Hollywood köpte nyligen rättigheterna till en ny *Conan*-film och Malmberg & Co blev en aning rikare. Vi ställde några frågor om ursprunget till denna skattkista av intellektuella rättigheter.

Hur startades Äventyrsspel?

– Jag hade personligen registrerat varumärket *Drakar och Demoner* och hade en överenskommelse med Chaosium under 1981, men när jag kom till Sverige från USA bestämde jag, Johan Arve, Klas Berndal och Lars-Åke Thor att starta Äventyrsspel och lägga över alla rättigheter dit. Det var en ren hobbyverksamhet till sommaren 1984 när vi arbetade fram nya upplagan av *Drakar och Demoner* samt *Mutant*, och anställde Klas Berndal på heltid som AD. Sedan gick allt i ett rasande tempo, Anders Blixt blev anställd under 1985 och därefter Nils Gulliksson, Stefan Thulin med flera.

Vad kännetecknade företagets barndom?

– Mycket jobb på fritiden, ständiga klagomål från fansen att vi inte producerade tillräckligt snabbt (*Monsterboken* exempelvis) och diverse ideologiska debatter om vilken typ av spel vi skulle göra (den så kallade "grisodlardebatten").

Hur var turerna med bolagsformerna? Som vi förstätt det var det först ett handelsbolag med namnet TAMB Äventyrsspel och senare ett aktiebolag med namnet Target Games med varumärket Äventyrsspel.

– Just det, Target Games hade en ägarstruktur, Äventyrsspel en annan, och Tradition en tredje. Till slut slog vi ihop alltsammans i en koncern med Target Games på toppen och mig som VD.



kring boxarna: de skulle vikas och fyllas på Äventyrsspels lager. Det fanns tillfällen när en stor order hade kommit som hela personalen samlades i källaren och slet med detta under flera timmar. Boxar är dessutom dyra i sig. När spelen blev till A4-böcker sjönk produktionskostnaderna rejält, men leksakshandlarna tappade också mycket intresse.

En annan guldkalv under åttiotalet

var soloäventyren om *Ensamma Vargen*. De blev en fluga bland skolgrabbar under ett par år och sålde i Jan Guillou-upplagor innan deras blomstrings-tid tog slut. Idag kanske böckerna verkar lite patetiska men då var de nyskapande och saknade konkurrenter, för det fanns inga data-spel i hemmen. Dessutom tycker jag än idag att Magnamund var en häftig värld. Konstruktörerna Joe Dever och Gary Chalk lade mycket krut i att skapa en unik stämning. (Tyvärr blev försöket att skriva "riktiga" romaner i Magnamund-miljö en katastrof. De hack-författare som anlätades var inte tillräckligt bra.)

Sinkadus var en bisyssla för mig, men redaktören Olle Sahlin gav mig mer eller mindre fria händer till varje nummer. Det fanns alltid kul grejor att skriva korta artiklar om, oavsett vilket av våra spel det

handlade om. *Sinkadus* enkäter var också vårt redskap att testa vad kunder ville ha. Olle och jag drog oss inte heller för att skoja med läsekretsen. När vi meddelade att *Lilla huset på prärien*-rollspelet var på gång var det förbluffande många som tog oss på allvar och skrev upprörda protestbrev. (Detta var en gullig teveserie för lågstadies flickor som var populär på den tiden. Det fanns ju bara två tevekanaler.)

Sedan kom 1989, ett år när hela världen förändrades på många sätt. (Jag var en av dem som for till Berlin för med egna ögon att se de östeuropeiska tyrannernas undergång.) Rollspelens svenska guldålder klingade av, men sakta så att folk i branschen inte genast märkte det. Jag ville ha nya utmaningar och bytte detta år karriär helt och hållet. Och det är väl så att man bör gå sin väg innan festen har tagit slut och man står där mol allena bland tom-

burkar och smutsiga tallrikar – "for life goes not backward nor tarries with yesterday" (ur *The Prophet* av Khalil Gibran). Minnena av de gyllene ögonblicken vid min Macintosh på kontoret i Frihamnen bär jag dock alltid med mig. ✕



ÄVENTYRSSPELS TIDIGA UTGIVNING

Följande förteckning är en genomgång av vad Äventyrsspel gav ut i rollspelsväg under 1980-talet (med eftersläntrande produkter från 1990). *Drakar och Demoner* presenteras fram till och med sin tredje version och vad det gäller *Mutant* är det enbart den "gamla" versionen (den "nya" versionen kommer att behandlas i nästa del av förlagets historia). Om du vill få tag på några av dessa produkter kan vi rekommendera auktionstjänsten www.tradera.com. Uppgifterna till denna förteckning är hämtade ifrån Max Zomborskis hemsida om svenska rollspel: www.stacken.kth.se/~maxz/swerpg. Observera att listan inte är riktigt komplett vad det gäller olika upplagor av vissa produkter.



Titel	Typ	År	Sidantal
Chock	Regelbox	1985	80, 32, 32
Nattens fasor	Kampanjbok	1986	96
Draculas hämnd	Äventyrsbok	1986	48
Högländernas skräck	Äventyrsbok	1986	48
Skräckens tre ansikten	Äventyrsbok	1987	48
Skyrnings by	Äventyrsbok	1985	50



Titel	Typ	År	Sidantal
Drakar och Demoner 1.0	Regelbox	1982	48
Drakar och Demoner 2.0	Regelbox	1984	68
Drakar och Demoner 2.1	Regelbox	1985	68
Drakar och Demoner 3.0	Regelbox	1987	80
Expert	Tilläggsbox	1985	80, 48
Gigant	Tilläggsbox	1987	96, 48
Ivanhoe	Tilläggsbox	1988	96, 72, 16
Magi	Tilläggsbox	1990	72, 64, 48
Samuraj	Tilläggsbox	1987	72, 56, 20
Barbia	Kampanjbok	1989	128
Enhörningshornet	Kampanjbok	1990	64
Ereb Altor	Kampanjbox	1989	104, 64, 64, 32
Kandra	Kampanjbox	1986	48
Magilre	Kampanjbok	1990	64
Marsklandet	Kampanjbox	1988	96, 40
Monster	Kampanjbox	1990	64, 64, 64, 64
Monster och män i Erebus Altor	Kampanjbok	1989	64
Monsterboken	Kampanjbok	1985	96
Monsterboken 2	Kampanjbok	1987	112
Monturena	Kampanjbok	1989	48
Torshem	Kampanjbok	1989	96
Trakorien	Kampanjbok	1988	112
Demonprinsen (HS 3)	Äventyrsbok	1990	48
Dimön	Äventyrsbok	1984	36
Djupets fasor	Äventyrsbok	1989	48
Döda skogen (ÄV 1)	Äventyrsbok	1985	36
Dödens väg	Äventyrsbok	1989	48
Handelsfurstens (HS 1)	Äventyrsbok	1990	48
Havets vargar	Äventyrsbok	1985	40
Maktens portar (ÄV 2)	Äventyrsbok	1985	40
Mörkrets hjärta (ÄV 3)	Äventyrsbok	1986	64
Oraklets fyra ögon (SV 2)	Äventyrsbok	1990	112
Rösten från forntiden	Äventyrsbok	1986	40
Shoguns vrede	Äventyrsbok	1989	48
Spindelkonungens pyramid	Äventyrsbok	1983	28
Svavelvinter (SV 1)	Äventyrsbok	1987	84, 32
Tempelherren (HS 2)	Äventyrsbok	1990	48
Äventyrspaket 1	Äventyrsbok	1986	48
Äventyrspaket 2	Äventyrsbok	1987	48



Titel	Typ	År	Sidantal
Mutant	Regelbox	1984	64, 48
Mutant 2	Tilläggsbox	1986	80, 48, 16
Efter Ragnarök	Kampanjbox	1987	80, 52
Bris brygga	Äventyrsbok	1986	64
Brännpunkt Hindenburg	Äventyrsbok	1988	48
Katastrofens väktare	Äventyrsbok	1988	64
I reptilmännens klor	Äventyrsbok	1985	40
Järnringen	Äventyrsbok	1985	44
Nekropolis	Äventyrsbok	1985	40



Titel	Typ	År	Sidantal
Sagan om ringen	Regelbox	1986	60, 52, 48, 24
Gundabad	Kampanjbok	1990	88
Rohan	Kampanjbox	1988	72, 32
Södra Mörkmården	Kampanjbox	1988	56, 48
Anduins vålnad	Äventyrsbok	1990	40
Fasornas träsk	Äventyrsbok	1989	48
Mordors portar	Äventyrsbok	1989	48
Skogens vildmän	Äventyrsbok	1990	48
Tharbad	Äventyrsbok	1987	60
Öknens krigsherrar	Äventyrsbok	1989	40



Titel	Typ	År	Sidantal
Stjärnornas krig	Regelbox	1988	40, 80, 40
Galactica	Kampanjbox	1989	80, 64
Imperium	Kampanjbox	1990	64, 64
Kampanj	Kampanjbok	1989	28
Attackstyrka Shantipole	Äventyrsbok	1989	36
Uppdrag Tatooine	Äventyrsbok	1989	36

ÖVRIGT

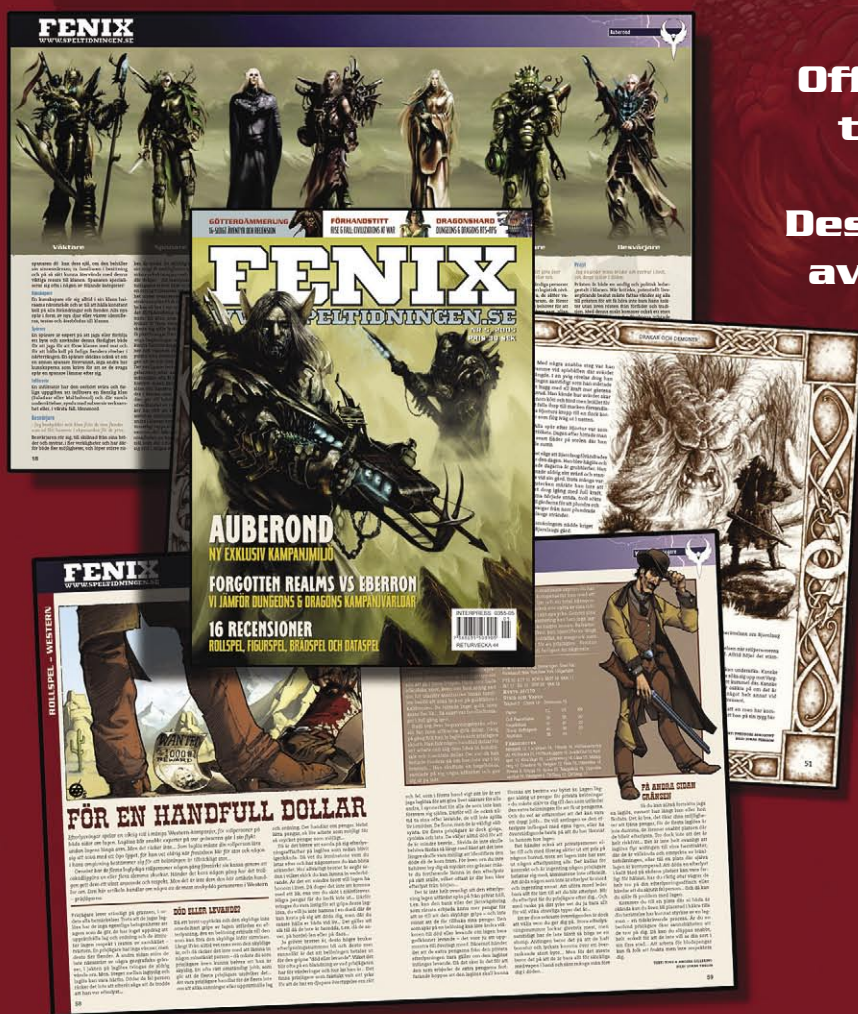
Titel	Typ	År	Sidantal
Grymkäfts fällor	Universalsbok	1987	48
Skattkammaren	Universalsbok	1988	48
Stadsintermezzon	Universalsbok	1988	72

fortsättning följer...

FENIX

WWW.SPELTIDNINGEN.SE

Finns i välsorterade
pressbyråer, spelbutiker
och tidningsbutiker



Officiellt spelmaterial
till ditt favoritspel i
varje nummer!
Dessutom recensioner
av de senaste spelen
samt en 16-sidig
äventyrsbilaga.

Över 400 sidor spel per år!

Prenumerera!

6 nr för bara 199:-

Beställ via Internet

www.speltidningen.se